

CALISQUÉDIO

**Artes Gráficas
& Sequenciais**

LEITURA PRODUÇÃO EDUCAÇÃO

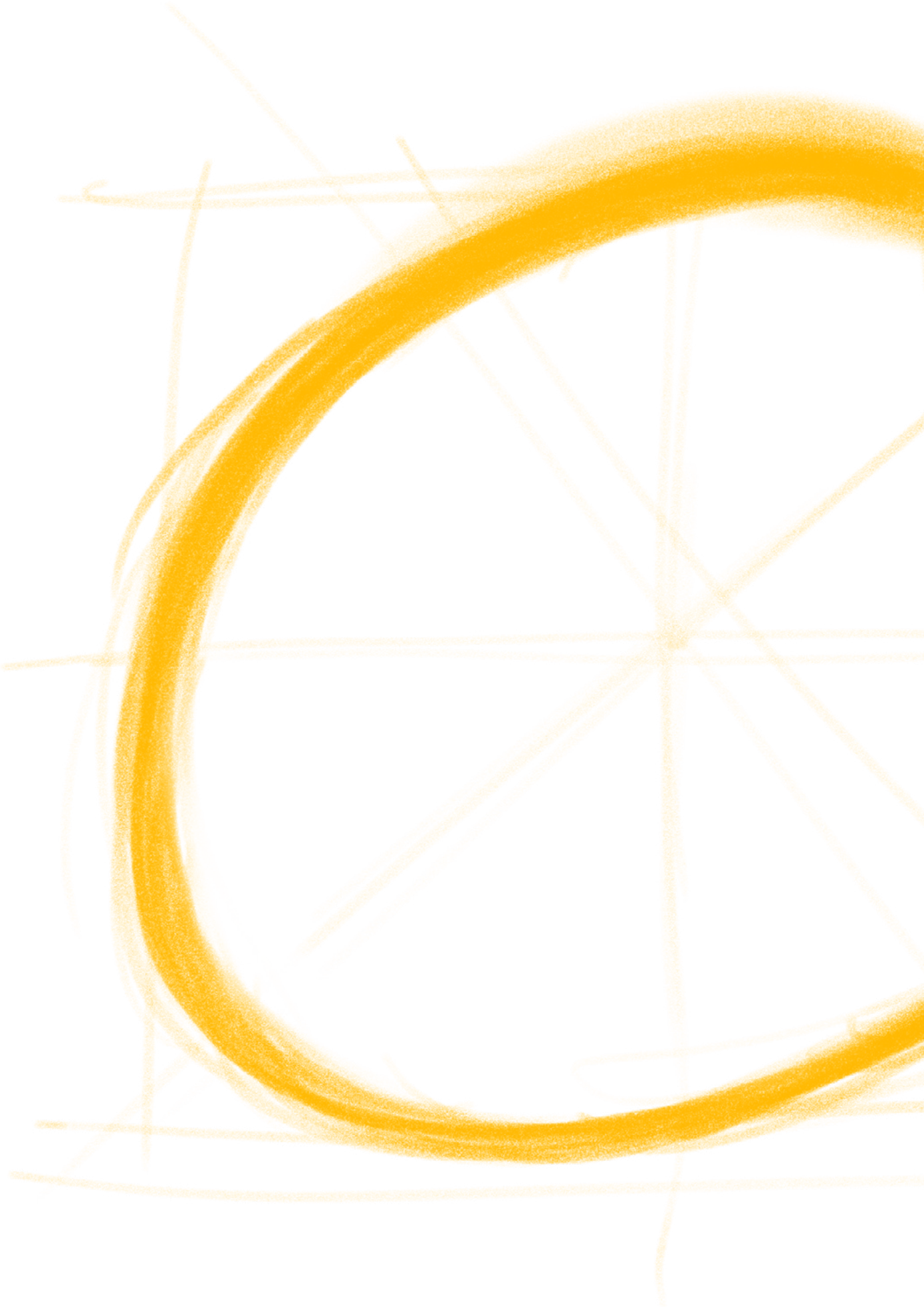
**ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MIDIÁTICA
INFANTIL E JUVENIL
EDUCAÇÃO, PRODUÇÃO E LEITURA**

Dossiê de pesquisa

**Paula Mastroberti
Coordenadora**

Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Departamento de Artes Visuais

Porto Alegre, 2017-2021





Calisquédio

Artes Gráficas e Sequenciais - Produção, Leitura e Ensino

**ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MIDIÁTICA
INFANTIL E JUVENIL
EDUCAÇÃO, PRODUÇÃO E LEITURA**

Dossiê de pesquisa

**Paula Mastroberti
Coordenadora**

Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Departamento de Artes Visuais

Porto Alegre, 2017-2021

DADOS DA PESQUISA
Artes Gráficas e sequenciais na cultura midiática
infantil e juvenil: educação, produção e leitura
Cadastro na Universidade Federal do Rio Grande do Sul: 32206

COORDENAÇÃO: Paula Mastroberti.
Profa. Dra. do Depto. de Artes Visuais do Instituto de Artes da UFRGS.
Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2785011594553498>.
Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-0954-2343>

PERÍODO DA PESQUISA: março de 2017 a outubro de 2021

ÁREA(S): Educação e Artes Visuais/Gráficas

ÁREAS DE ABRANGÊNCIA: Educação Infantil e Juvenil; Licenciaturas em Artes visuais e em Letras/Literatura;
Comunicação (Semiótica); Artes Gráficas; Linguística.

SUB-ÁREA(S): Cultura Midiática; Poéticas Visuais, Audiovisuais e Verbais; Artes Gráficas e Sequenciais, Tecnologias de
Informação e de Comunicação; Metodologias de Ensino/Aprendizagem.

DESCRIÇÃO: Projeto interdisciplinar envolvendo a área de artes visuais com ênfase na educação, voltada para o desenvolvimento teórico e prático destinado à pesquisa, produção, ensino e leitura da cultura midiática infantil e juvenil, tendo por corpi registros produzidos a partir de observação e entrevistas com crianças e jovens; estudo e análise de materiais impressos ou eletrônico-digitais tais como: livros ilustrados ou de imagem, histórias em quadrinhos e fanzines, jogos, peças publicitárias e aplicativos em geral, destinados à educação ou ao entretenimento; projetos, estudo, produção e aplicação de materiais poéticos e didáticos e planos educativos.

PALAVRAS-CHAVE: Educação cultura visual-midiática - Educação em Linguagens - Leitura e produção gráfica - Semiótica na Educação - Artes gráficas e cultura juvenil e infantil.

SOBRE AS ILUSTRAÇÕES: Grande parte das ilustrações são de autoria ou parte do acervo da Coordenadora da pesquisa. Aquelas cuja autoria seja diversa foram creditadas nas legendas.

Relatório produzido pela Coordenadora, em Porto Alegre, Brasil, outubro de 2021.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	7
CONSIDERAÇÕES SOBRE OS TRÊS EIXOS DA PESQUISA	11
EIXO 1 – OBJETOS	11
EIXO 2 – SIGNOS	16
EIXO 3 – INTERPRETANTES	34
RELATÓRIOS DOS BOLSISTAS	49
RELATÓRIO E ANÁLISE DO BOLSISTA MATHEUS RODRIGUES HUVE (2017-2018)	49
RELATÓRIO E ANÁLISE DA BOLSISTA CAROLINA VIANA DA SILVA (2018-2019)	53
RELATÓRIO E ANÁLISE DA BOLSISTA LUÍSA MEIRELLES HOLANDA COPETTI (2019-2020 e 2020-2021)	53
OUTROS INTERPRETANTES	54
ANÁLISE DO FORMULÁRIO DE ENTREVISTA REALIZADA EM DIVERSAS TURMAS ESCOLARES PELA TURMA DA DISCIPLINA ART2105 – LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS	54
ANÁLISE DE FORMULÁRIO DE ENTREVISTA REALIZADA COM AS TURMAS DE SEGUNDA ETAPA DA DISCIPLINA LABORATÓRIO DE ARTE TECNOLOGIA E ENSINO EM 2018 E 2019	55
RELATO E ANÁLISE DA AÇÃO DE EXTENSÃO DO PROJETO LUDOPOÉTICAS: CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS NA SALA DE INCLUSÃO E RECURSOS (SIR) – PÓLO RUBEM BERTA	57
CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE A PESQUISA	58
REFERÊNCIAS	65
REFERÊNCIAS TEÓRICAS	65
ANIMAÇÕES	66
JOGOS DIGITAIS	66
ANEXO 1 - TERMOS DE CONCORDÂNCIA DAS INSTITUIÇÕES PARTICIPANTES DA PESQUISA	69
ANEXO 2 - FORMULÁRIOS DIVERSOS	84
ANEXO 3 - RELATÓRIOS DOS BOLSISTAS ENVOLVIDOS NA PESQUISA*	99
Relatório de Matheus Rodrigues Huve (agosto de 2017 a julho de 2018)	100
Relatório de Carolina Viana da Silva (agosto de 2018 a julho de 2019)	108
Relatório de Luísa M. H. Copetti (agosto de 2019 a julho de 2020)	114
Relatório de Luísa M. H. Copetti (agosto de 2020 a julho de 2021)	117
Relatório de Aline Russo, Coordenadora do SIR/Rubem Berta (cópia em pdf)	128
Relatório de Emmanuel Rambo dos Santos, Bolsista de Extensão do Programa Ludopoéticas (2019)	129
Relatório de Iris Martielle Ozuna, Bolsista de Extensão do Programa Ludopoéticas (2019)	131
ANEXO 4 - ATESTADOS DE PARTICIPAÇÃO EM BANCA DE PÓS-GRADUAÇÃO	132

APRESENTAÇÃO

O **PRESENTE RELATÓRIO FINAL DE PESQUISA** é resultado de um trabalho pensado como um extenso programa cujo principal objetivo foi o de atender aos eixos da produção, da leitura – leitura aqui compreendida em seu sentido mais amplo (FREIRE, 2009) – e dos contextos socioculturais envolvendo as artes gráficas e sequenciais presentes na cultura midiática em geral, seja ela impressa ou eletrônico-digital, sobretudo às destinadas ao público infantil e juvenil. O projeto encontra-se inserido na Linha de Pesquisa Individual já cadastrada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, intitulada **Calisquédio – Artes Gráficas e Sequenciais: Produção Leitura e Ensino**, cuja primeira ação em pesquisa, já concluída, tratava do desenvolvimento de metodologias interdisciplinares voltadas para a integração entre Artes Visuais e Literatura¹. Tratou-se, portanto, de conferir a Linha uma nova dimensão, em atenção especial à formação de educadores em artes, seja nos níveis de graduação, de pós-graduação ou de especialização, no sentido de fazê-los imergir nos fenômenos comportamentais de jovens e infantes em suas apropriações, influências e intervenções na cultura visual-midiática.

Para tanto, a metodologia do projeto foi subdividida em três (3) eixos, quais sejam:

a) *Eixo 1*, central, refere-se à leitura, entendido no sentido *legentis* (MASTROBERTI, 2015), em que o operador atua de modo interativo e autopoiêutico ao ecossistema midiático, coletando dados ou elaborando mapeamentos para estudo e análise;

b) *Eixo 2*, abrange o estudo e a produção teórica a partir das metodologias investigativas e outras ações práticas, no qual busca-se aprimorar leituras e reflexões sobre o tema de pesquisa por via do estudo teórico, renovação bibliográfica e produção intelectual publicada em forma de artigos, capítulo de livros, apresentação de trabalhos orais, impressos ou eletrônicos, fundamentais para a criação de metodologias e projetos educativos;

c) *Eixo 3*, inclui a produção de ordem empírica, poética e/ou educativa, entre as quais prevemos ações práticas e interventivas diretas na sociocultura infantil e adolescente, tais como formulários de entrevistas, saídas à campo, proposições interativas, implementação de práticas educativas e produção de materiais gráficos impressos e digitais para veiculação midiática, cujas qualidades contemplem valores poéticos e educativos.

¹ O relatório dessa pesquisa está acessível em: https://www.academia.edu/29612224/Artes_Gráficas_e_Sequenciais_relatório_e_monografia_a_partir_de_pesquisa_pdf

Tal tripartição apoia-se, metodológica e epistemologicamente, nas três instâncias semióticas previstas por Peirce (1992-1998; 2005), sem as quais não há significação possível: objeto, signo e interpretante. Assim, no **Eixo 1** temos aquilo que compreendo, dentro da metodologia de pesquisa, por Objeto: a cultura midiática em geral, sendo as artes gráficas e sequenciais um dos seus principais recursos comunicativos e estéticos, cujos principais produtos midiáticos (livros, filmes, quadrinhos e jogos) nos interessam; no **Eixo 2**, produzimos, a partir dos objetos elencados pela pesquisa, os signos propriamente ditos resultantes da investigação dos objetos da pesquisa, ou seja, os estudos teóricos realizados sobre os fenômenos significativos da cultura midiática e sobre as funções que essa cultura exerce junto às comunidades infantis e juvenis pesquisadas; no **Eixo 3**, localizamos os Interpretantes: as subjetividades participantes interativos à sociocultura midiática e nela viventes, cuja produção será fruto da pesquisa, tais como materiais poéticos e didáticos e intervenções em locais educativos e/ou culturais.

A divisão da metodologia em eixos de atuação não se confunde com as etapas de pesquisa dispostas em linha cronológica, executadas em um período de 45 meses (agosto de 2017-outubro de 2021)²; os três eixos foram contemplados simultaneamente, interrompidos ou continuados de forma independente, ou realizaram-se fora da sequência em que foram numerados, conforme as oportunidades que nos foram oferecidas e outras circunstâncias que atravessaram este projeto. Como a pesquisa dependia de bolsistas e de locais parceiros para atuação, tais como escolas ou centros culturais, nos permitimos, através da estrutura em eixos, uma maior liberdade de atuar conforme as oportunidades e colaboradores do momento, e assim incluir imprevistos.

O cronograma foi elaborado conforme o seguinte fluxograma, para melhor entendimento da metodologia a ser empregada:

² O encerramento, previsto para julho de 2021, foi prorrogado para outubro do mesmo ano, em virtude de atrasos relacionados à pandemia.

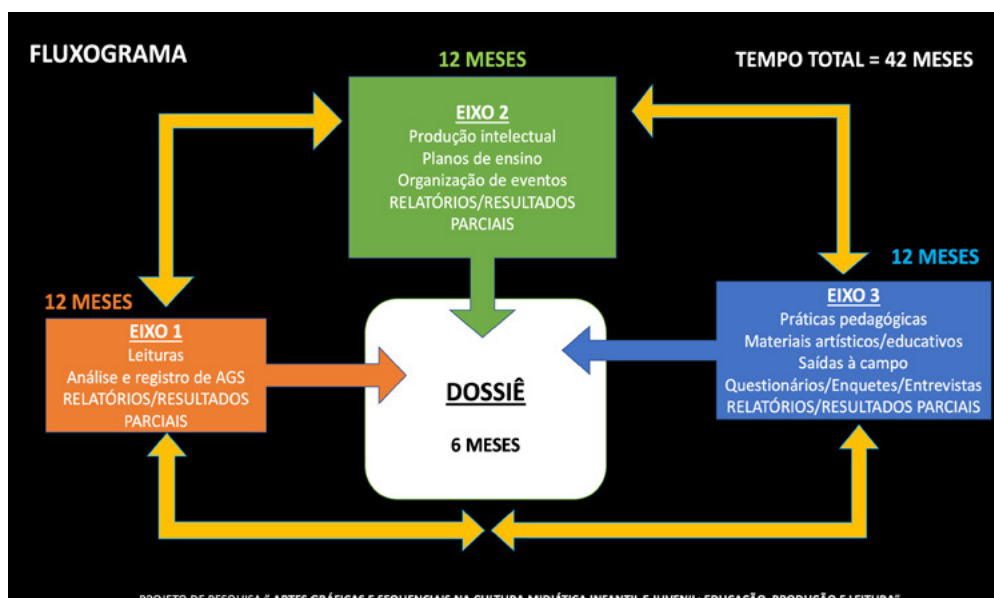


Imagem do fluxograma da pesquisa. Arquivo da autora.

Como se pode ver, cada eixo teve, em princípio, um tempo próprio de execução (12 meses). O cronograma para os Eixos 2 e 3 teve que ser alterado, em virtude da pandemia causada pela COVID-19. A partir de março de 2020, a disseminação do vírus Corona impediu o funcionamento das escolas em local geofísico, impossibilitando a conclusão do plano de trabalho da bolsista Luísa Meirelles de Holanda Copetti na Escola Municipal Jean Piaget, em andamento a partir de agosto de 2019. Foi obtida uma nova bolsa para Luísa, na esperança de que ela pudesse retomar o plano no período de vigência de julho de 2020 a agosto 2021. Mas os efeitos da doença e o vagaroso processo de vacinação prosseguiram impedindo a atuação nas escolas. Como a organização em eixos não pressupunha uma sequencialidade, mesmo interrompendo algumas ações previstas foi possível dar sequência aos trabalhos, como relataremos mais adiante.

Para fundamentar as ações, utilizamos uma grade extensa e interdisciplinar, majoritariamente apoiada em nomes advindos da Filosofia, da Sociologia, da História da Cultura, da Juventude e da Infância, da Psicologia Cognitiva, da Comunicação e Semiótica, da Linguística e Literatura, das Artes Visuais/Gráficas e da Educação, sobretudo da Educação em Artes. Nos fundamentamos em publicações de autores como Felix Guattari (2008), Paula Sibilia (2012), Fernando Hernandez (2010), W. J. T. Mitchell e Mark Hansen (2010). Muitos outros ainda foram incluídos em nosso percurso de investigações, alguns deles referenciados no Eixo 2, nas referências de relatórios de bolsa, artigos e resumos publicados. É preciso computar também os estudos e conhecimentos derivados de pesquisas anteriores, como a dissertação de mestrado e a tese de doutorado da Coordenadora da Pesquisa, Paula Mastroberti, além de diversos trabalhos seus, cujos resultados foram publicados em anais de congresso, periódicos e livros anteriores ao cronograma da pesquisa.

Por fim, a base epistemológica prosseguiu, para além da semiótica triádica e do método anti-cartesiano proposto por Charles Sanders Peirce, dentro dos novos paradigmas defendidos por, entre outros, Francisco Varela e Humberto Maturana (1972), Edgar Morin (2003), Lucia Rabello de Castro (2008) e Rita Irwin (2007). Trata-se de uma pesquisa de base sistêmica (Esteves-Vasconcellos, 2013), que propõe o sujeito pesquisador em evidência e como voz de um discurso produzido em primeira pessoa do singular ou do plural, que inclui relatos processuais não necessariamente conclusivos, os fracassos, os erros e as falhas. Em suma, uma pesquisa que inclui agentes e percursos como componentes constituintes de seu sistema discursivo.

CONSIDERAÇÕES SOBRE OS TRÊS EIXOS DA PESQUISA

A COMPOSIÇÃO DO DOSSIÊ FINAL É UMA AÇÃO PREVISTA NO PRIMEIRO E SEGUNDO EIXOS; nele divulgamos os objetos coletados, as análises, reflexões sobre as ações, avaliações e resultados da pesquisa iniciada em 2017 e finalizada em 2021. Eventualmente, como já foi dito, um eixo foi priorizado em detrimento de outro, em acordo com as oportunidades surgidas de atuação. Para cumprir os objetivos deste trabalho, a coordenadora serviu-se das seguintes atividades que, como docente, desempenhou na universidade: a coordenação do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), cuja gestão, iniciada em março de 2014, encerrou em fevereiro de 2018; a coordenação da Extensão Projeto de Apoio Extra-Disciplinar para o Curso de Licenciatura em Artes Visuais (PAED), que desde 2016 funciona como um braço da pesquisa; a coordenação do Curso de Extensão “Os contos de fadas na contemporaneidade: ética, poética e estética”, ocorrido em 2017; a coordenação do Programa de Extensão “Ludopoéticas: criação de jogos digitais”, criado em 2019 e interrompido no deflagrar da pandemia; a coordenação do Grupo de Estudos “O herói em movimento: narrativa, personagem e imaginário”, também em caráter extensionista, em 2020 e 2021; orientações e participação em bancas de pós-graduação e de graduação cuja temática escolhida pelo pesquisador tenha se alinhado aos nossos interesses ou fossem derivados da atuação nesta pesquisa; orientações em Iniciação Científica, que contou com os bolsistas Matheus Rodrigues Huve (2017-18), Carolina Viana da Silva (voluntária, 2018-19) e com Luísa Meirelles de Holanda Copetti (2019-20 e 2020-21); orientações dos bolsistas de extensão Emmanuel Rambo dos Santos e Íris Matiele Ozuna (2019). Por fim, contamos também com o aproveitamento de materiais desenvolvidos dentro de algumas atividades de ensino atribuídas à coordenadora, como as disciplinas ART 02105 – Laboratório de Informática e Ensino das Artes Visuais, ART 02107 – Educação em Artes Visuais para a Infância e ART 02302 – Laboratório de Arte Tecnologia e Ensino.

As ações e algumas de suas considerações parciais serão, doravante, divididas conforme os eixos previstos.

EIXO 1 – OBJETOS

A investigação na produção de livros ilustrados, quadrinhos, animações e jogos digitais envolveu pesquisa contínua em campo.

NO CASO DOS LIVROS ILUSTRADOS, nos detemos, principalmente, na produção literária destinada à infância, pesquisando inicialmente em livrarias de Porto Alegre e cidades visitadas, no Brasil e no exterior, em virtude de participação em eventos acadêmicos no período dessa pesquisa. Encontramos, por exemplo, uma rica produção em Portugal entre os anos de 2016 e 2018, por exemplo, enquanto nos deparamos com o aumento da crise editorial no Brasil, em virtude da situação político-econômica, prejudicando não somente a qualidade gráfica dos materiais publicados, mas também a contratação de novos profissionais ilustradores. Também nos deparamos com o agravamento das restrições dirigidas à liberdade poética na literatura dirigida a jovens e crianças e com a extinção do [PNBE – Programa Nacional de Biblioteca Escolar – em 2017](#), voltado exclusivamente para análise e seleção de literatura de ficção infantil e juvenil. Até o momento em que produzimos este relatório, é o [PNLD – Programa Nacional do Livro e do Material Didático](#) – que integra, acolhe, seleciona e distribui o livro literário, ao lado de outras publicações a serem distribuídas no Ensino Básico. Embora seus editais estejam discriminados nas categorias Literário e Material Didático, eles prevêm a seleção de obras pela escola, submetendo a literatura de ficção e fantasia à análise estritamente pedagógica, sem levar em consideração as qualidades poéticas. Os livros ilustrados selecionados serão, em virtude desses programas, aqueles que vem de encontro aos valores éticos e morais defendidos pela doxa vigente. Historicamente preso à venda escolar e programas governamentais e incentivos, míope às novas tecnologias que destituem o papel como principal mídia e suporte de arte e cultura, o mercado editorial literário ilustrado brasileiro voltado para os públicos infantil e juvenil sofre com a crise política e econômica, crise essa agravada pela pandemia causada pela COVID-19, a partir de 2020. O fenômeno, já constatado na tese de doutorado de Mastroberti (2015) em 2011, pode ser acompanhado através da redução de espaços ou do encerramento das atividades livreiras em todo o país, incluindo as megalivrarias que abundavam até o início do século XXI. A entrada da Amazon no Brasil só aumentou o prejuízo no setor. A crise também é visível nas últimas edições da Feira do Livro de Porto Alegre, de cuja organização participei como voluntária até 2018, em especial da exposição de artes de ilustração Traçando Histórias. Em sua 11ª edição, em 2019, ela ocupou um lugar mais modesto entre as atrações de Feira; com a pandemia, a exposição não aconteceu, sendo substituída por uma série de conversas on-line sobre ilustração. Em contrapartida, a qualidade da produção ilustrativa exibida, se reduzida em número, não foi reduzida em qualidade: a mostra ainda apresentava, até sua última edição, reproduções de ótimo nível, demonstrando que a crise pode afetar o livro como produto de valor capital, mas não a expressão criativa do artista gráfico brasileiro. Ainda assim, como avaliadora, em 2018 e 2019, do Prêmio Estadual Minuano promovido pelo Instituto Estadual do Livro do Rio Grande do Sul nas categorias "livro ilustrado" e "quadrinhos", Mastroberti verifica que a qualidade do material inscrito nessas categorias ficou aquém do que normalmente se esperaria dos autores, artistas e quadrinistas gaúchos. Também em artigo para publicação prevista em 2021 e ainda no prelo, produzido a convite do Grupo de Pesquisa Produções Literárias e Culturais para Crianças e Jovens da Universidade de São Paulo, a coordenadora tece algumas reflexões atualizadas sobre o livro ilustrado, a ilustração como arte e a profissionalização do ilustrador

editorial ([Eixo 2, item 16](#)). A partir de 2020, em notícias publicadas em locais especializados online, percebe-se uma renovada tentativa, por parte de vários setores do gênero, de fortalecer o hábito da leitura de livros, principalmente entre as crianças, em virtude da pandemia. Algumas escolas passaram a disponibilizar o acervo da biblioteca para empréstimo, mediante alguns cuidados, com entrega em casa. São disponibilizados, em canais on-line institucionais ou de iniciativa voluntária dos autores e ilustradores, diversos vídeos de narração oral de histórias e de oficinas de arte ilustrativa. Também não faltaram lançamentos em 2020 – a [Revista Quatro Cinco Um](#)¹ computa 14 novos livros para crianças neste período –, alguns deles abordando temáticas sobre saúde mental, tendo em vista a situação de confinamento causada pelo vírus Corona.

¹ REVISTA QUATRO CINCO UM. Uma seleção dos melhores novos livros para crianças. Portal UOL/Folha de São Paulo, 1 de outubro de 2020. Disponível em: <https://www.quatrocincoum.com.br/br/resenhas/literatura-infantojuvenil/uma-selecao-dos-melhores-novos-livros-para-criancas>. Acesso em junho de 2021.

COM RELAÇÃO A PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, observamos, no mercado editorial tradicional, um quadro bastante semelhante o da publicação de livros ilustrados: grande parte das editoras e produções em larga escala é majoritariamente pensada para atender ao público escolar, tematizando assuntos preferencialmente relacionados às diretrizes educacionais: adaptações literárias, relações étnico-raciais, direitos humanos e educação ambiental, entre outros. Mesmo a *Turma da Mônica*, apontada por jovens e crianças entrevistadas como leitura mais popular, e presente na biblioteca de suas escolas, tem trazido, nas últimas edições, roteiros mais educativos. Já o número de publicações avulsas (álbuns ou livros) diminuiu bastante em relação às décadas anteriores ao começo desta pesquisa. Até 2018, porém, percebemos, nas cidades brasileiras investigadas pela coordenadora, tais como Porto Alegre, São Paulo e Salvador, uma vigorosa produção independente de material impresso entre quadrinhos, zines, livros-arte ou livros de artista. Esses impressos, formatados em grade quadrinizada ou não, integram, de qualquer forma, textos e artes, voltando-se para um público especializado, em geral adulto. Eles surpreendem em ousadia criativa, ainda que utilizassem, por vezes, poucos recursos econômicos. Muitos eram produzidos com apoio de financiamento coletivo, em plataformas como [Catarse](#)¹ e outros. Não eram encontrados em livrarias tradicionais, mas em lojas ou espaços alternativos, tais como galerias, feiras gráficas ou centros culturais. Também em Portugal, país visitado em 2016 e 2018, observamos o mesmo fenômeno. Com relação aos locais de divulgação tínhamos, em Porto Alegre, até 2019, a Galeria Hipotética; em São Paulo a Banca Tatuí e a Ugra Press; em Portugal, para além dos pontos já visitados em ano anterior à pesquisa em 2016, como o atelier coletivo Homem do Saco, a loja e editora Artes e Letras, conhecemos, em Porto, a Galeria Ó!. Em Salvador, estivemos, em 2018, na Feira Gráfica promovida pelo Goethe Institut. Ao contrário dos quadrinhos veiculados por grandes editoras que, tal como os livros ilustrados, sofrem a mesma vigilância político-pedagógica que se aplica aos livros ilustrados, os quadrinhos e os zines independentes são produto de expressão livre do artista.

² CATARSE. Website de crowdfunding. Disponível em: https://www.catarse.me/pt/explore?ref=ctrse_header&utf8=%E2%9C%93&filter=all&pg_search=quadrinhos. Acesso em 22 de junho de 2021.

Com a pandemia, a produção independente, pelo menos a impressa, parece ter perdido em termos de visibilidade, pois as feiras gráficas ficaram impedidas de ocorrer em locais geofísicos. Entretanto, 2070 projetos encontram-se à espera de investimento no Catarse enquanto elaboramos este dossiê, muitos deles direcionados a crianças e adolescentes. É possível que os quadrinhos tenham recuperado alguma atenção dos mais jovens, tal como os livros, tomando algum tempo do seu lazer, mas faltam dados a respeito. O fechamento das escolas públicas certamente afastou ainda mais crianças e jovens da mídia impressa, por motivos econômicos e pela ausência de um hábito cultural arraigado. Para muitos, o acesso aos impressos só será possível por via do empréstimo, dependendo de mediação e interesse dos familiares.

NA ÁREA DE ANIMAÇÃO, procuramos identificar e analisar, em meio a produção advinda, em grande maioria, da indústria de entretenimento estadunidense, aspectos potencializadores de uma experiência poética, enriquecedora e significativa. Ao contrário da literatura e dos quadrinhos, incluídos no escopo de estudos e reconhecidos pela academia como objetos de valor artístico, o cinema de animação popular ainda sofre com o estigma de pertencer a uma cultura dita "massificada", ou seja, um produto destinado ao consumo acrítico de crianças e jovens. Contudo, tal como Alberto Lucena Júnior ((2019), Richard Shusterman (1998) e Henry Jenkins (2005), entre outros, é possível investigar as animações como parte importante do sistema cinematográfico e, eventualmente, verificar suas inúmeras qualidades, tanto de ordem gráfica-visual, quanto narrativa. Como Jenkins, entendemos que a apreciação de filmes e séries, incluindo desenhos animados, não se dá de forma passiva pelo público infantil e juvenil, mas de forma interativa ou apropriativa, e até mesmo crítica. Em 2017, acompanhamos uma das primeiras versões em *live action* lançadas pela Disney, tendo por base seus clássicos de animação, como a *A Bela e a Fera* (1991). Em uma formação voltada especialmente para o PIBID, "Os contos de fadas na contemporaneidade: ética, estética e poética" ([Eixo 2, item 1](#)), acolhemos também educadores e estudantes interessados, quando então tivemos a oportunidade de realizar um estudo comparativo entre o filme dirigido por Bill Condon, as diferentes versões literárias de origem francesa, e a animação produzida pelos estúdios Disney em 1991. Outras produções foram analisadas, incluindo desenhos animados produzidos no Brasil e para a televisão brasileira, como *O irmão do Jorel* (Juliano Enrico, 2014), *O Peixonauta* (Célia Catunda, Kiko Mistrorigo e Kyle Hewitt, 2007-2018), *O show da Luna* (Célia Catunda e Kiko Mistrorigo, 2014) e *Tainá e os guardiães da Amazônia* (Pedro Rovai, 2018). Canais on-line como Disney Plus, Amazon Prime, Google Play, Netflix e YouTube tornaram-se igualmente atraentes às crianças e jovens, e hoje é possível acessar a incontáveis filmes de animação nesses locais, produzidos em diversas partes do mundo, como a série *Masha e o urso* (Oleg Kuzukov, Rússia, 2009) e *Pocoyo* (Luis Gallego et al, Espanha, 2003). Para 2022, a Netflix anuncia a estreia de uma série produzida na Zâmbia, *Mama K's Team 4*, da premiada Malenga Mulendema. É interessante observar que o gosto por assistir a desenhos animados não está restrito ao público infantil, mas também inclui adolescentes e adultos. A produção de animação é hoje quase totalmente desenvolvida com recursos digitais, divididos

entre as finalizações em 2D ou 3D. No Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE, um evento anual e que itenera por várias capitais do Brasil, visitado com frequência pela coordenadora, destaca-se a seção FILE Anima, com produções advindas de várias localidades do mundo, incluindo artistas do nosso país. Em 2019, a coordenadora visitou a exibição *Björk Digital* no Museu de Imagem e do Som de São Paulo, que incluiu, tal como vem fazendo o FILE, animações digitais tridimensionais para apreciação via óculos ríf. Todos esses locais são visitados espontaneamente por jovens e crianças, mas eles também recebem escolas da região metropolitana paulista. Recordamos ainda que a produção audiovisual, veiculada via canais de assinatura on-line acessíveis por celulares, tablets, smartTVs e computadores, tem sido a maior fonte de distração nos tempos de pandemia.

AO FALAR EM ARTES GRÁFICAS PRODUZIDAS PARA MÍDIAS DIGITAIS, incluímos obrigatoriamente a modalidade JOGOS DIGITAIS no corpi da pesquisa, em especial aqueles estúdios que tem por foco uma produção especialmente voltada para o público juvenil e infantil: Toca Boca (Suécia), Imagine Machine (EUA), Yatatoy (Finlândia), Avokiddo (Grécia), entre outros. Adquirimos jogos voltados para crianças e adolescentes para investigação e teste de suas jogabilidades. A produção brasileira destaca-se gradativamente nesse setor, e a participação de desenvolvedores, curadores e *gamers* (testadores de jogos) brasileiros nos canais de disseminação da modalidade tem aumentado consideravelmente em canais como YouTube, Steam e outros, desde o início da pesquisa. Também tem aumentado consideravelmente a quantidade de eventos para discussão e celebração da modalidade, desde as mais informais e variadas *game jams* promovidas por universidades e empresas, até fóruns ou congressos de alcance internacional como Dash Games e SB Games, este último promovido pela Sociedade Brasileira de Computação e considerado o maior da América Latina, do qual a coordenadora participou duas vezes, merecendo Prêmio Destaque pelo artigo publicado nos anais da edição de 2019. De um modo geral, ainda é deficiente a produção de jogos ou aplicativos digitais com foco na experiência ou educação para o desenvolvimento criativo-artístico, embora muitos dos jogos de entretenimento proponham atividades ou potencializem a sensibilidade. Entre estes citamos: *Faces i Make* (Imagine Machine, 2011); *Blendoku* (Lonely Few, 2013); *Tengami* (Nyamyam, 2014), *Monument Valley* (Ustwo, 2014) ou *Journey* (Thatgamecompany, 2012). Outros, mais voltados para jovens e adultos, ainda oportunizam desenvolvimento crítico e consciência social, como *This war of mine* (11 Bits, 2014) e *Papers, please* (Lucas Pope, 2013). Há os que toquem em assuntos delicados como transsexualidade e depressão, como *Dys4ia* (Anna Anthropy, 2012) e *Everything is gonna be ok* (Alienmelon, 2017). Esses e outros jogos oferecem uma experiência de excelente qualidade poética. A maioria foi produzida em caráter independente. Assim, dentro da modalidade jogos digitais investigamos principalmente a produção alternativa, muitas vezes de autoria de jovens desenvolvedores. Todos os aqui citados foram premiados e consagrados em sites ou eventos expositivos especializados tais como o Festival Internacional de Arte Eletrônica (FILE), SB Games, BIG Games Festival, ou plataformas de divulgação e comercialização de jogos independentes como a *Steam* ou a *Itch.io*. Nós os adquirimos para teste de suas qualidades estéticas, narrativas e de jogabilidade.

Segundo o site *B9*, 200 milhões de jogadores de todas as idades e de todas as partes do mundo acessam a Plataforma *Youtube* ou para assistirem *gameplays* (vídeos que exibem o jogo em seu percurso completo), ou canais especializados em análise e divulgação de jogos. Ainda segundo a *B9*, entre os jogos mais populares no Brasil em 2019, temos, em geral, *Minecraft* (Mojang, 2011), *League of Legends* (Riot, 2009), *Fortnite* (Epic, 2017), *Free Fire* (111dots, 2017) e *Roblox* (Roblox, 2006), dados que conferem com a nossa pesquisa realizada em escolas. Um artigo de Nathalia Larghi, publicado na Revista Digital Valor Investe em 12 de abril de 2021, aponta um aumento de 75,8% de jogadores durante a pandemia². Também aumentaram, em decorrência dos hábitos de restrição social, as preocupações com o tempo excessivo destinado aos jogos por jovens e crianças, repercutindo inclusive em políticas restritivas, como foi o caso da China, que em 30 de agosto de 2021 promulgou uma lei que restringe o acesso a jogos a um período de 3 horas semanais³.

Um último objeto, O HERÓI OU A HEROÍNA, não planejado, porém transversal a todas as modalidades e mídias gráficas que compõem a cultura midiática, despertou nossa atenção. O tema foi beneficiado pela impossibilidade de coletarmos dados empíricos e de realizarmos práticas em caráter presencial nas instituições escolares. Em 2020, a bolsista Luisa Copetti sugeriu montarmos um grupo para estudarmos a personagem heroica presente em todas as narrativas midiáticas, sejam elas impressas, digitais ou audiovisuais. Tomamos por ponto de partida a leitura de *O herói das mil faces*, de Joseph Campbell (1998), e organizamos, por via de projeto de extensão, o grupo de estudo “O Herói em Movimento” ([Eixo 2, item 15](#)) que chegou a contar com 11 participantes, entre estudantes do Curso de Licenciatura em Artes Visuais e educadores. Como objeto, o tema do heroísmo foi abordado tendo em vista seus deslocamentos narrativos desde as raízes mitológicas até sua presença na cultura contemporânea popular, com foco no protagonista de narrativas infantis e juvenis. O grupo realizou um levantamento de filmes, animações, obras literárias e jogos digitais do gênero RPG, com finalidade de analisar diversos protagonistas tendo em vista a representação étnica, de gênero, social e cultural, condutas éticas e valores estéticos.

¹ STRAZZA, Pedro. Vídeos de gameplay no YouTube foram vistos mais de 50 bilhões de vezes em 2018. In: *B9*, 12 de dezembro de 2018. Website. Disponível em: <https://www.b9.com.br/tag/gameplay/>. Acesso em agosto de 2021.

² LARGHI, Nathalia. Com pandemia, pessoas jogaram mais jogos digitais (e gastaram dinheiro neles!). In: Valor Investe, website, 12 de abril de 2021. Disponível em: <https://valorinveste.globo.com/objetivo/organize-as-contas/noticia/2021/04/12/com-pandemia-pessoas-jogaram-mais-jogos-digitais-e-gastaram-dinheiro-neles.ghtml>. Último acesso: 4 de setembro de 2021.

³ PRESSE, France. China limitará videogames on-line a tres horas semanais para menores. Site G1. Disponível : <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2021/08/30/china-limitara-videogames-on-line-a-tres-horas-semanais-para-menores.ghtml>. Último acesso em setembro de 2021.

EIXO 2 – SIGNOS

Tendo em vista a análise dessas modalidades e com a finalidade de aprimorar a produção de dados/informações significativos, aumentamos o acervo de material teórico e de produção

em pesquisa dentro dessas temáticas. Em virtude de já possuímos farto referencial com relação a ilustração e quadrinhos, voltamo-nos especialmente para a teoria, crítica ou história do cinema de animação e jogos digitais, temas menos investigados. Também encorpamos nossos referenciais teóricos sobre a personagem heroica e suas possíveis repercussões na mídia de entretenimento infantil e juvenil. Assim, mencionamos as seguintes obras listadas para aquisição:

11º TRAÇANDO HISTÓRIAS. Catálogo de obras de ilustradores brasileiros participantes da exposição que tem lugar na Feira do Livro de Porto Alegre. Porto Alegre: Câmara do Livro, 2018.

BAHIA, Ana Beatriz; BAHIA, Sophia. *História da animação*. Curitiba: Intersaberes, 2021.

BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge (EUA)/London (ENG): MIT, 2007. Teoria de jogos digitais, com foco na influência que eles exercem na sociedade e na cultura.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Petrópolis (RJ): Vozes, 2017. Tradução em português de Maria Ferreira com revisão de Tânia Ramos Fortuna, do original em francês.

CAMPBELL, Joseph. *The hero with a thousand faces*. Novato (California, USA): New World, 2008. Base de estudos para o tema do heroísmo na cultura. Obra estudada pelo grupo de participantes coordenado por mim dentro do projeto de extensão "O herói em movimento: narrativa, personagem e imaginário".

CYBER ARTS 2017: PRIX ARS ELECTRONICA/ STARTS PRIZE'17. Compêndio internacional. Berlim: Hatje Cantz, 2017. Trata-se de um catálogo de artistas premiados e expositores com artigos da curadoria.

DELEUZE, Gilles. Cinema 1 — *A imagem-movimento*. São Paulo: 34, 2018. Teoria do cinema em geral, para pensar o cinema de animação.

DELEUZE, Gilles. Cinema 2 — *A imagem-tempo*. São Paulo: 34, 2018. Teoria do cinema em geral, para pensar o cinema de animação.

JUNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2019. Teoria do cinema em geral, para pensar o cinema de animação.

KLISYS, Adriana. *Quer jogar?* Ilustrações de Carlos Dalla Stella. São Paulo: SESC, 2010. Livro lúdico em si mesmo, com belas ilustrações, ao mesmo tempo teórico e repleto de excelentes sugestões de como incluir o jogo e a brincadeira em âmbito educacional infantil.

KOHTÉ, Flavio. *O herói*. São Paulo: Ática, 2000. Obra estudada pelo grupo de participantes coordenado por mim dentro do projeto de extensão "O herói em movimento: narrativa, personagem e imaginário".

LIESER, Wolf. *Arte digital: novos caminhos na arte*. Potsdam (GER): Tandem, 2010. O autor discorre sobre a história da arte digital, incluindo jogos digitais como arte, desde os seus princípios até a data de publicação, com fartos exemplos e ilustrações.

MARCHETI, Ana Flávia. *Trajetória do cinema de animação no Brasil*. São Paulo: edição do autor. Publicado com apoio do Catarse, 2017. Uma obra independente, localizada e contextualizada na cidade de São Paulo, que nos induz a pensar na carência de um referencial similar para os demais polos de produção do país, incluindo o Rio Grande do Sul, onde sabidamente há farta e reconhecida produção.

MC GONIGAL, Jane. *A realidade em jogo*. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012. Teoria para criação de jogos digitais.

MURDOCK, Maureen. *The heroin journey*. London/Boston: Shambhala, 2013. O tema do heroísmo, abordado da perspectiva de gênero e identidades femininas.

PETRY, Arlete dos Santos. *Jogo, autoria e conhecimento: fundamentos para compreensão dos games*. Jundiaí (SP): Paco Editorial, 2014. Teoria de jogos em geral, incluindo jogos digitais.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Centage Learning, 2009. Estudos que abordam os jogos digitais sob vários aspectos, da teoria à produção.

SOARES, Ismar de Oliveira. *Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação*. São Paulo: Paulinas, 2014. Trata-se da proposta deste professor da USP, que defende o uso de mídias e tecnologias em sala de aula. Dentro disso, as artes gráficas exercem um papel comunicativo fundamental.

SYLVESTER, Tynan. *Designing games: a guide to engineering experiences*. Sebastopol (EUA): O'Reilly Media, 2013. Teoria para criação de projetos em jogos digitais.

TONÉIS, Cristiano N. *Os games na sala de aula: games na educação ou a gamificação da educação*. São Paulo: Bookess, 2017. Tonéis defendeu sua dissertação de mestrado na UFRGS e a publicação é derivada dessa pesquisa. Licenciado em Matemática, o livro é de fácil leitura, ideal para iniciar educadores e futuros educadores de todas as áreas sobre a importância da discussão do tema "gamificação" ou ludificação" na escola.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. São Paulo: Aleph, 2015. Obra que reflete a teoria de Joseph Campbell, adaptando-a para roteirização de narrativas cinematográficas.

WARNER, Marina. *Joan of Arc: the image of female heroism*. Oxford (UK): Oxford University, 2013. Apoiada na figura de Joana D'Arc, Warner ensaia uma teoria de heroísmo feminino.

Ainda em atendimento ao Eixo 2, listo as seguintes contribuições em pesquisa, ações formativas e produção teórica, no qual incluo este relatório:

O Conto de Fadas
NA CONTEMPORANEIDADE

Discutindo estética, ética e poética em
A Bela e a Fera

Curso de Extensão da UFRGS
Inscrições abertas e vagas limitadas
Cordenadora: Profa. Paula Mastroberti

Capacitação de alunos de licenciaturas, educadores e bolsistas PIBIDianos no tema mitos, lendas e contos de fadas e suas influências no imaginário e na cultura midiática, a partir da seleção do conto de fadas A Bela e a Fera.

DE 8 DE ABRIL À 27 DE MAIO, TODOS OS SÁBADOS, DAS 9H ÀS 11:30.
LOCAL: AUDITÓRIO DA LIVRARIA PAULUS,
Rua José Moutaury 155, Centro Histórico de Porto Alegre.
Fone para contato: 51-32777913

PROGRAMA

- 1-Introdução aos contos de fadas e sua relação com mitos e lendas em todo o mundo
- 2-Análise semiótica e discursiva dos contos populares e maravilhosos
- 3-Estudo de caso "A Bela e a Fera" I (histórico): origens mitológicas e ritos afins, desde o mito Eros e Psíquê e suas comparações com as narrativas europeias e de outros continentes e países, incluindo o Brasil
- 4-Estudo de caso "A Bela e a Fera" II (simbologia): arquétipos e fabulações sobre o homem-fera e a mulher-bela ou vice-versa
- 5-Estudo de caso "A Bela e a Fera" III (psicanálise): ética e psicanálise
- 6-Estudo de caso "A Bela e a Fera" IV (estética do belo e do grotesco)
- 7-Estudo de caso "A Bela e a Fera" V: a narrativa e suas mídias
- 8-Estudo de caso "A Bela e a Fera" VI: possibilidades de aplicação artística e/ou pedagógica

Apresentação, em formato de seminário, de propostas, planos e materiais diversos desenvolvidos ao longo do curso, voltados para os interesses educativos, artísticos e interdisciplinares, tendo por base o conto A Bela e a Fera e os estudos realizados.

Apóio:

1. FORMAÇÃO CONTINUADA – CURSO DE EXTENSÃO CONTOS DE FADAS NA CONTEMPORANEIDADE: ÉTICA, ESTÉTICA E POÉTICA EM A BELA E A FERA. *Período: 8 de abril a 27 de maio de 2017. Carga horária 48h.* Curso para alunos de licenciaturas e educadores oferecido como formação continuada dentro do PIBID Artes Visuais, com apoio da Editora Paulus. Tratamos da narrativa, ilustrações, desenho animado e filme live action do conto *A Bela e a Fera*, cuja versão literária mais conhecida é a de Mme Leprince de Beaumont e versão fílmica mais penetrante na cultura midiática e o desenho animado dos estúdios Disney. Com mais de 50 inscritos e mais de 20 participantes finais, o curso discutiu questões como a presença dos contos de fadas na cultura midiática, o belo e o feio na sociocultura, a semiótica presente no planejamento visual dos filmes de animação e as diferentes versões literárias do conto, incluindo livros ilustrados e quadrinhos. O curso alimentou diversos planos educativos aplicados em diferentes disciplinas de escolas do estado (Educação Infantil, Ensino Fundamental e EJA), ações do PIBID, além de contribuir para com a pesquisa em nível de mestrado de Evelin de Oliveira Haslinger (Unidade Acadêmica de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS), e que contou com minha presença em banca.



2. PRODUÇÃO INTELECTUAL - SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ARTE NA EDUCAÇÃO BÁSICA (SIAEB). Universidade Federal da Bahia, Salvador, (BA) 4, 5 e 6 de dezembro de 2017. (site do evento: <http://www.simpodiadasartes.ufba.br/>) Foram apresentados dois trabalhos em formato de comunicação e um em modalidade de exposição artística, derivados do Curso de Extensão Contos de Fadas na Contemporaneidade e sob minha orientação, dentro do tema A Bela e a Fera (item 1, página anterior):

2.1 *Os contos de fada como tema da educação para a cultura e a arte: ética, estética e poética em A Bela e a Fera.* Apresentação de trabalho de Paula Mastroberti com publicação em anais.

Resumo: Relataremos uma formação em extensão universitária realizada na UFRGS cuja finalidade foi desenvolvimento de projetos educativos, coordenada por mim: OS CONTOS DE FADAS NA CULTURA MIDIÁTICA: ÉTICA, ESTÉTICA E POÉTICA. Ela surgiu a partir da ideia de promover a integração interdisciplinar entre artes plásticas e literatura para fins educacionais e em especial para capacitar os Bolsistas do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) para a elaboração de seus planejamentos. Incluiu também alunos de outras licenciaturas e educadores em geral, introduzindo-os nos temas mitos, lendas e contos de fadas e suas influências no imaginário e na cultura midiática, a partir da seleção do conto de fadas A Bela e a Fera. O conto foi selecionado devido ao lançamento do filme da Disney em 2017, oportunizando a ação educativa. Mitos, lendas e contos de fadas têm o poder de fascinar pessoas de todas as idades e registram e traduzem a experiência humana por via do simbólico. Temas como a morte, o amor, o ódio, a amizade, nascimento, amadurecimento, relações familiares e outros comportamentos psíquicos e socioculturais, podem ser abordados através dessas narrativas de modo acessível a todos. Trata-se, portanto, de um tema amplo e de interesse da educação em todos os níveis. Para além da leitura das diferentes versões do conto, passando pelo mito Eros e Psiquê, suas versões francesas de autoria feminina até sua transmediatização para o cinema, foi disponibilizada aos alunos uma bibliografia teórica composta por, entre outros, Vladimir Propp, Maria Tatar, Angela Carter, Marina Wagner, Afonso Sanchez-Vazquez e Humberto Eco. Os estudos tinham por objetivos específicos no primeiro semestre: as origens e o conceito “contos de fadas” (CF); as diversas versões narrativas do conto

Na página anterior: Programa do Curso de Extensão O Conto de Fadas na Contemporaneidade; Imagem de encontro do Curso no auditório da Livraria e Editora Paulus. Foto de Liana Keller.



Nesta página, acima: A Supervisora Adriana Câmara e a Coordenadora Paula Mastroberti no SIAEB (Salvador, BA, 2017). Foto tirada por participante com celular de Paula Mastroberti. Certificados de participação. Outros resultados do Curso podem ser conhecidos acessando o relatório PIBID Artes Visuais em: https://issuu.com/paulamastroberti/docs/anexos_pibidav_2017web. Acesso em junho de 2021.

selecionado a partir dos eixos histórico e sociocultural e as suas repercussões na cultura popular brasileira; o percurso dos CF em geral e do conto selecionado em particular em suas diferentes versões midiáticas, tais como livros ilustrados, quadrinhos, jogos, filmes e animações; os seus valores psíquicos, estéticos, éticos e socioculturais. Por fim, para o segundo semestre, previu-se a promoção e aplicação de ações educativas interdisciplinares e o apoio conceitual para a criação ou a recriação poética de artefatos a partir da leitura do conto selecionado. A metodologia utilizou recursos EAD (Plataforma Moodle) para armazenamento de materiais produzidos por mim e pela turma. Os oito encontros presenciais incluíram projeções de imagens e vídeos para estimular o debate livre a partir das leituras realizadas. Por fim, a formação possibilitou o desenvolvimento de projetos educativos interdisciplinares pela equipe PIBID e planos de estágio obrigatório, contribuiu para uma pesquisa em nível mestrado e para fornecer base conceitual para projeto artístico em fotoperformance.

2.2 *Bela Fera*. Exposição de fotoperformance de Bruna Cavalheiro Müller inspirada no conto A Bela e a Fera.

2.3 *A Bela e a Fera visitam o bairro Bom Jesus*, comunicação de trabalho e resultados derivados do projeto educativo apresentado pela supervisora do PIBID Adriana Henry Câmara, professora da E.E.E.F. Monsenhor Leopoldo Hoff, de Porto Alegre.

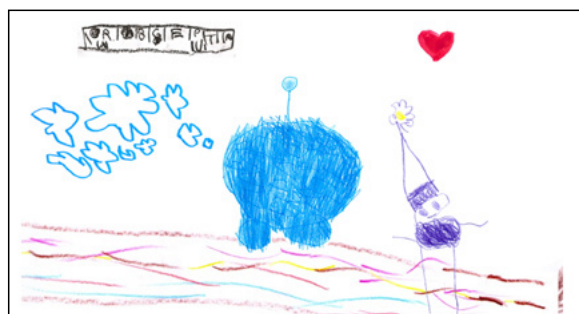


À esquerda, certificado e imagem da Exposição Bela Fera no SIAEB (Salvador, BA);
Acima, Bruna fotografando os cosplayers caracterizados.
Abaixo, detalhe de uma das imagens selecionadas para a exposição. Foto de Bruna Müller.



3. PRODUÇÃO INTELECTUAL - TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS/UFRGS). Título do trabalho: *O Jogo Digital como proposição educativa*. Autora: Camila Peres. Ano da banca: 2018. Disponível no Lume: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/178357>.

Resuma: Este trabalho de conclusão de curso foi desenvolvido para gerar uma reflexão sobre a construção e aplicação de jogos digitais no ensino infantil. Por estar me formando no curso de Licenciatura em Artes Visuais, pretendi unir a poética com a ludicidade no ensino infantil, procurando valorizar a produção artística e cultural das crianças através de jogos digitais. Essa ação foi proposta à uma turma de crianças de quatro a cinco anos em uma creche. Juntos, desenvolvemos um jogo digital a partir de seus interesses, através da proposição de atividades que desenvolveram as capacidades artísticas, de solução de problemas e comunicação em grupo. Durante as atividades, as crianças representavam suas decisões de forma gráfica cujo resultado utilizei como a arte de um jogo digital único da turma. Para tal, foram utilizados os métodos de pesquisa-intervenção, segundo Lúcia de Castro, a proposta pedagógica de Reggio Emilia, os conceitos e classificações de jogo segundo Johan Huizinga e Roger Caillois. As visões da potencialidade do jogo de Adriana Klisys, Gianni Rodari e Tânia Fortuna inspiraram esse trabalho em sua totalidade. Pretendi com essa pesquisa mostrar tanto aos adultos, professores e guardiões, quanto as crianças, o potencial que estas possuem ao mesmo tempo que busco combater a ideia de que jogos digitais não possuem aspectos positivos na aprendizagem das crianças.



Acima, cenas do jogo digital produzido por Camila Peres com as crianças da Escola Moinhos, tema do seu Trabalho de Conclusão de Curso. O jogo pode ser acessado e jogado em: <https://camilaperes.itch.io/corrida-do-bolocobertura>. Senha de acesso: "bolocobertura". Acesso em agosto de 2021.



A banca, da esquerda para a direita: Tânia Ramos Fortuna, Paula Mastroberti, Camila Peres e Marie Jane Carvalho. Foto de participante da banca, tirada com celular de Paula Mastroberti.

4. PRODUÇÃO INTELECTUAL – SB GAMES 2018. Bourbon Cataratas Convention Resort. Foz do Iguaçu (PR), 29 de outubro a 1 de novembro de 2018. Participação, apresentação e publicação de artigo completo. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignFull/187651.pdf>. Título do trabalho apresentado: *Remasterização da aura da obra de arte em tempos de reprodutibilidade digital*. Projeto ludopoético a partir da exposição Aura Remastered, de autoria de Paula Mastroberti e Camila Peres.

Resuma: Este artigo relata o projeto de desenvolvimento de um aplicativo de jogo digital bilíngue (alemão-português) de caráter cultural, artístico e educativo, a ser disponibilizado para computadores de mesa, smartphones e/ou tablets. O projeto do aplicativo foi proposto pela Profa. Paula Mastroberti (UFRGS), cuja pesquisa envolve a leitura/interação, a produção e metodologias educacionais em artes gráficas, a pedido do Instituto Cultural Goethe, órgão financiador, e tem por finalidade divulgar e proporcionar uma experiência lúdica da Exposição Aura Remastered, que será realizada em Porto Alegre e na Alemanha e reúne obras em gravura de artistas advindos da Alemanha e do Estado do Rio Grande do Sul, Brasil.



Acima, certificado de participação e imagem da apresentação do trabalho no SB Games 2018, por Paula Mastroberti e Camila Peres. Foto de Julia Mastroberti Buarque Soares.

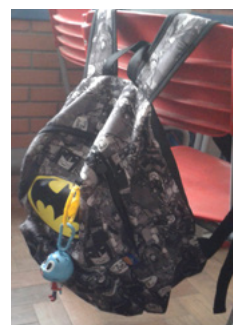
5. PRODUÇÃO EM PESQUISA DO BOLSISTA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA MATHEUS RODRIGUES HUVE. O relatório que seria realizado pelo bolsista contendo planos de trabalho, formulários de entrevistas realizadas, relatórios e materiais audiovisuais a partir de sua atuação na Escola Municipal de Ensino Fundamental Liberato Salzano Vieira da Cunha, em Porto Alegre ficou inacabado, pois não obtivemos nova bolsa em agosto de 2018. Suas atividades foram suspensas e ele apenas postou todo o material produzido e um diário de observação na pasta compartilhada da pesquisa. Em virtude de assumir compromissos de trabalho, foi liberado de participar do Salão de Iniciação Científica. A avaliação realizada a partir do trabalho do bolsista, bem como seu diário de observação, estão apresentados no [Anexo 3](#).



Acima: equipe Aura Remastered, em reunião no Goethe Institut, apoiador do projeto. Matheus está no centro, ao lado de Paula Mastroberti. Arquivo do Goethe Institut. Ao lado: Matheus ao fundo, com uma turma de crianças do Jardim, na EMEF Liberato.



O bolsista Matheus Huve coletou a presença da cultura midiática na EMEF Liberato através de fotografias de objetos escolares, decorações e de entrevistas gravadas em vídeo ou registradas através de formulários. Imagens de Matheus Huve.



6. PARTICIPAÇÃO COMO OUVINTE – DASH GAMES 2018. Shopping Total, Porto Alegre (RS), de 21 a 23 de setembro de 2018. Evento organizado pela AD Jogos e APL Jogos. Objetivos: conhecer o evento, verificar o sistema de divulgação, estado da arte e discursos relacionados a produção de jogos digitais. Site do evento: https://www.jornaldocomercio.com/_conteudo/galeria_de_videos/2018/09/649564-dash-games-transforma-porto-alegre-na-capital-dos-jogos-na-america-latina.html



7. PRODUÇÃO INTELLECTUAL – I SEMINÁRIO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO. Colégio Aplicação de Porto Alegre, 2019. Título: *O jogo como arte e a arte do jogo: estratégias ludopoéticas para a educação*. Palestra proferida por Paula Mastroberti para educadores do Colégio Aplicação de Porto Alegre.

Folder e programação do I Seminário de Jogos na Educação do Colégio Aplicação de Porto Alegre. Página do evento disponível em: <https://www.ufrgs.br/colegiodeaplicacao/2019/05/02/i-seminario-jogos-na-educacao-do-tabuleiro-ao-digital/>. Acesso em junho de 2021.

18 maio
2019

COLÉGIO DE APLICAÇÃO
DA UFRGS

Av. Bento Gonçalves,
9500, prédio 43815
Bairro Agronomia, Porto
Alegre, RS

cronograma



09:00 Credenciamento e recepção

09:30 Possibilidades de Utilização de Jogos na Educação.
Mestranda Camila Peres - IFRS

10:30 Mesa redonda sobre experiências de Jogos na Educação

11:30 O Jogo como Arte e a Arte do Jogo: Estratégias Ludopoéticas para a Educação.
Profa. Dra. Paula Mastroberti IA/UFRGS

12:00 Intervalo de almoço

14:00 Oficinas: Introdução ao Scratch; Introdução à criação de Jogos de Tabuleiro; Prototipação em Papel; Salabil.

16:30 Avaliação do Evento e Lançamento do Curso Jogos na Educação - 2019

17:00 Encerramento

Inscreva-se aqui

Informações: seminariojogos@ufrgs.br



8. PRODUÇÃO INTELECTUAL – SB GAMES 2019. Riocentro, Rio de Janeiro, Brasil, 28 a 31 de outubro de 2019. Apresentação e publicação de trabalho. Prêmio Destaque em Pesquisa. Título do trabalho: *Ludopoéticas: relações possíveis entre jogo, arte e educação a partir de ações de pesquisa*. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/EducacaoFull/195670.pdf>

Resumo: Teço, no presente trabalho, a partir de ações de pesquisa e de uma vasta grade teórica, algumas considerações a respeito das relações entre jogo, arte e educação. Primeiro, produzo um ensaio teórico sobre o ludus e a poiesis, aglutinados no conceito ludopoética, proposto como metodêutica que fundamenta as metodologias de produção, emulação e educação em jogos digitais e no entendimento das artes como jogo e como parte da retórica de jogo. Em seguida, apresento o jogo como um sistema de poética própria, a ser emulado pelas ações de um jogador autopoietico. Por fim, cito alguns exemplos, entre eles a apresentação dos resultados do Projeto Aura Remastered, em que a equipe, sob minha coordenação, procurou cumprir o objetivo de produzir um jogo digital cujos valores éticos e estéticos produzissem um efeito poético e ao mesmo tempo educativo.



Ao lado, os certificados de participação e de premiação de trabalho no SBGames 2019. Acima e abaixo, imagens de Paula Mastroberti na apresentação e na entrega do Prêmio Destaque. Fotos de Rossana Queiroz.

9. PRODUÇÃO INTELECTUAL – CAPÍTULO DE LIVRO. *Ludopoéticas: relações possíveis entre jogo, arte e educação a partir de ações de pesquisa*. In: *A Produção do Conhecimento na Engenharia da Computação 2.1*, Ed. Ponta Grossa, PR: Atena Editora, 2020, v.2, p. 87-108. Trata-se de um texto ampliado a partir do trabalho apresentado no SB Games 2019. Disponível em: <https://www.atenaeditora.com.br/post-ebook/3122>.



Prof^{ma} Mariella Marques Toledo – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
 Prof. Ms. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal do Grande Dourados
 Prof^{ma} Ms. Renata Luciane Pelsaque Young Blood – Unifesp
 Prof^{ma} Ms. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo
 Prof. Ms. Talya Newton Fernandes de Mattos – Faculdade Regional Jaguaribana
 Prof. Dr. Welton Feitosa Gazel – Universidade Paulista

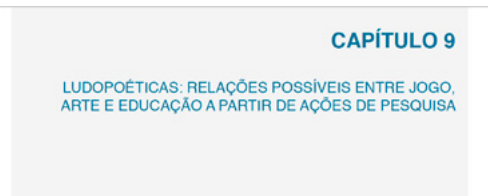
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
P964	A produção do conhecimento na engenharia da computação 2 [curso eletrônico] / Organizador Ernane Rosa Martins. – Ponta Grossa, PR: Atena, 2020.
	Formato: PDF
	Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
	Modo de acesso: World Wide Web
	Índex bibliográfico
	ISBN 978-65-96002-84-3
	DOI 10.22533/at.ed.843201604
	1. Computação – Pesquisa – Brasil. 2. Sistemas de informação gerencial. 3. Tecnologia da informação. I. Martins, Ernane Rosa. CDD 004
Elaborado por Mauricio Amorim Junior – CR862422	

Atena Editora
 Ponta Grossa – Paraná – Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

Atena
 Editora
 Ano 2020

CAPÍTULO 7	65
KIDUCA: UMA PLATAFORMA GAMIFICADA DIRECIONADA AO ENSINO FUNDAMENTAL	
Fábio Rodrigo Colombini Johanna Von Lochter	
DOI 10.22533/at.ed.8432016047	
CAPÍTULO 8	74
LABORATÓRIO REMOTO AUMENTADO: O USO DE REALIDADE AUMENTADA PARA APRIMORAR LABORATÓRIOS REMOTOS	
Priscila Cadorní Nicodini Lilene Margarida Rockenbach Tarouco Eduardo Oliveira Junior Eduardo de Vília Joaquim Bento Silva Marta Adriani da Silva Aline Coelho dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.8432016048	
CAPÍTULO 9	87
LUDOPOÉTICAS: RELAÇÕES POSSÍVEIS ENTRE JOGO, ARTE E EDUCAÇÃO A PARTIR DE AÇÕES DE PESQUISA	
Paula Mastroberti	
DOI 10.22533/at.ed.8432016049	
CAPÍTULO 10	109
RECONHECIMENTO DE IMAGEM PARA O DIAGNÓSTICO PRECOZE DO RETINOBLASTOMA	
Stella Fraguas Luciano Silva	
DOI 10.22533/at.ed.84320160410	
CAPÍTULO 11	123
UMA PROPOSTA DE ANÁLISE EM CFD DO FLUXO DE CONHECIMENTO APLICADO NAS ÁREAS DAS ENGENHARIAS	
Alexsandro dos Santos Silveira Marcos Damilho Geizades Aparecida Dandolini João Artur de Souza	
DOI 10.22533/at.ed.84320160411	
CAPÍTULO 12	135
USO DA PLATAFORMA WEB GOOGLE CLASSROOM COMO FERRAMENTA DE APOIO À METODOLOGIA FLIPPED CLASSROOM: RELATO DE APLICAÇÃO NO CURSO DE BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
Lucaí Faneira Mendes Nicolas Oliveira Amorim	
DOI 10.22533/at.ed.84320160412	
SOBRE O ORGANIZADOR	146
ÍNDICE REMISSIVO	147

SUMÁRIO



Data de análise: 30/03/2020

educação; poéticas do jogo

Paula Mastroberti
 Instituto de Artes – Depto. De Artes Visuais
 Universidade Federal do Rio Grande do Sul
 Porto Alegre, Brasil
 Curriculo lattes: <http://lattes.cnpq.br/2785011594553498>

LUDOPOETICS: POSSIBLE RELATIONS BETWEEN PLAY, ART AND EDUCATION BASED ON RESEARCH ACTIONS

ABSTRACT: In the present work, I make some considerations about the relations between play, art, and education, based on research actions and an ample theoretical grid. First, I make a theoretical essay on *ludus* and *poiesis*, agglutinated in the *ludopoetic* concept, proposed as a methodotic that bases the production, emulation and education methodologies within digital games and the understanding of the arts as a game and as part of the game rhetoric. Then I present the game like a poetic system of its own, to be emulated by the actions of the autopoietic player. At last, I mention some examples, among them the presentation of the results of the Project Aura Remastered, in which the team, coordinated by me, tried to fulfill the goal of producing a digital game at which ethical and aesthetic values produced poetic and at the same time educational effect.

KEYWORDS: arts and games, education and games, game poetics

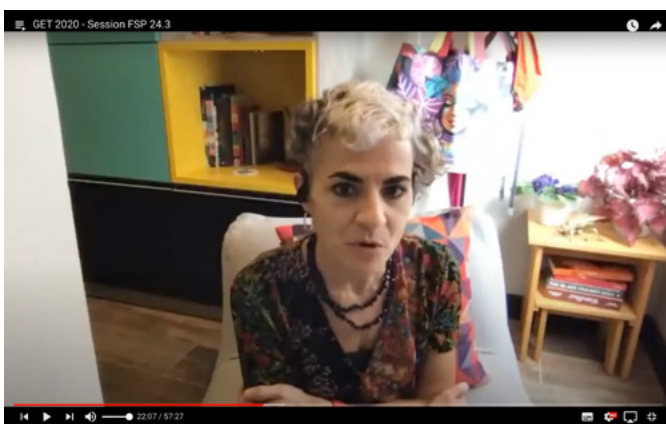
RESUMO: Teço, no presente trabalho, a partir de ações de pesquisa e de uma vasta grade teórica, algumas considerações a respeito das relações entre jogo, arte e educação. Primeiro, produzo um ensaio teórico sobre o *ludus* e a *poiesis*, aglutinados no conceito *ludopoética*, proposto como metodológica que fundamenta as metodologias de produção, emulação e educação em jogos digitais e no entendimento das artes como jogo e como parte da retórica de jogo. Em seguida, apresento o jogo como um sistema de poética própria, a ser emulado pelas ações de um jogador autopoietico. Por fim, cito alguns exemplos, entre eles a apresentação dos resultados do Projeto Aura Remastered, em que a equipe, sob minha coordenação, procurou cumprir o objetivo de produzir um jogo digital cujos valores éticos e estéticos produzissem um efeito poético e ao mesmo tempo educativo.

11 DE QUE JOGO ESTAMOS FALANDO

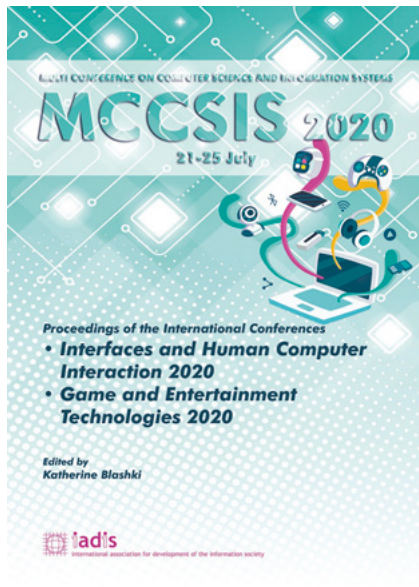
Printscreens da publicação.

10. PRODUÇÃO INTELECTUAL –13TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON GAME AND ENTERTAINMENT TECHNOLOGIES 2020. Zagreb, Croácia, on-line, 23 a 25 de julho de 2020. Apresentação de trabalho com publicação em anais. Título do trabalho: *Developing a digital game with high-ability/gifted students in a low-income public school: a brazilian experience*, 2020. Site do evento: <https://www.gaming-conf.org/oldconferences/2020/>. Anais disponíveis em: <http://www.iadisportal.org/digital-library/developing-a-digital-game-with-high-ability/gifted-students-in-a-low-income-public-school-a-brazilian-experience>

Abstract. This paper is about a digital game educational project developed with a group of high-ability/gifted students of the Room-Pole for Inclusion and Resources - High-ability and Giftedness (RPIR-HA/G). This Pole is located in a low-income district in Porto Alegre, Brazil. The project was one of the actions performed by the Extension Program Ludopoetics, which is, in turn, under the Sequential Graphic Arts on Media Culture for Children and Young: Education, Production, and Reading Research. I coordinate both as a teacher at the Visual Arts Department of Federal University of Rio Grande do Sul. The project was developed in 2019 and counted with a team composed of three undergraduate students. The Coordinator of the Pole, Aline Russo, has also supported this project; The Room-Pole IR-HA/G shelters about 25 students, most of them teenagers from 11 to 17 years old, coming from eighteen municipal public schools of the district. The project team planned and ministered a series of workshops about game creation from the basics: conception and design, art, animation, and computer programming. We applied a ludic methodology in order to engage the participants, and only open-source apps were used during the activities. Finally, the group of high-ability/gifted (HA/G) students were divided into two teams and developed two game projects. Our main objectives were to approach games as a serious subject of education and art education; to develop methodologies in art education using games as a strategy and as a result at the same time; and finally, to teach the high-ability/gifted students what is a game, how to do it and what are the required skills to make it. To support our proposals, we took Johann Huizinga, Ian Bogost, Scott Rogers, among other authors.



Ao lado, cenas da apresentação de trabalho (o Congresso foi realizado on-line, devido à pandemia). Acima, certificado.



Páginas das publicação dos anais do Congresso MCCSIS - GET 2020

PROCEEDINGS OF THE INTERNATIONAL CONFERENCES ON INTERFACES AND HUMAN COMPUTER INTERACTION 2020 and GAME AND ENTERTAINMENT TECHNOLOGIES 2020

JULY 23 - 25, 2020

Organised by



International association for development of the information society

Copyright 2020 IADIS Press All rights reserved. This work is subject to copyright. All rights are reserved, whether the whole or part of the material is concerned, specifically the rights of translation, reprinting, re-use of illustrations, revision, broadcasting, reproduction on microfilms or in any other way, and storage in data banks. Permission for use must always be obtained from IADIS Press. Please contact secretariat@iadis.org. As a member of Crossref (a non-profit membership organization for scholarly publishing working with the purpose to make content easy to find, link, cite and access) each published paper in this book of proceedings will be allocated a DOI (Digital Object Identifier) number for its fast and easy citation and identification.

Volume Editor: Katherine Blashki Computer Science and Information Systems Series Editors: Paul Komesars and Pedro Inácio

Associate Editor: Luis Rodrigues

ISBN: 978-989-8704-20-7

ISBN: 978-989-8704-20-7 © 2020

PERCEIVED USABILITY OF LEARNING MANAGEMENT SYSTEMS AND UNIVERSITY WEBSITES: A SYSTEMATIC REVIEW <i>Priscilla F. Rodrigues, Silvana Delfino and Edith de Azevedo</i>	85
A PILOT STUDY ON VIDEO COLOR TRANSFER: A SURVEY OF USER-TYPE OPINIONS <i>Mehmet Gökçe, Emre Zengin, Gökçe W. Tözün and Ajlana Smelik</i>	93
GAME AND ENTERTAINMENT TECHNOLOGIES	
EXAMINING THE EFFECTIVENESS OF GAMIFICATION AND GAME-BASED LEARNING IN THE CONTEXT OF BLOCKCHAIN <i>Nikolaž Aho and Oves Saeco</i>	102
REQUIREMENTS FOR DESIGNING EFFECTIVE CLIMATE CHANGE GAME <i>Nurhidayah Husein, Nurhidayah Husein, Nurhidayah Husein, Nurhidayah Husein, Nurhidayah Husein, Nurhidayah Husein, Nurhidayah Husein, Nurhidayah Husein, Nurhidayah Husein, Nurhidayah Husein</i>	109
ATLAS CHRONICLE: DEVELOPMENT AND VERIFICATION OF A SYSTEM FOR PROCEDURAL GENERATION OF STORY-DRIVEN GAMES <i>Elizabeth A. Matthews and Jane E. Gilbert</i>	117
BALANCING INTRANSITIVE RELATIONSHIPS IN MOBA GAMES USING DEEP REINFORCEMENT LEARNING <i>Conor Stephens and Chris Jones</i>	126
LOCALIZATION AND REGIONAL ASPECTS OF GAME PRODUCTION - A RESEARCH OVERVIEW <i>Merve Topraklı</i>	135
DEVELOPING A DIGITAL GAME WITH HIGH-ABILITY-GIFTED STUDENTS IN A LOW-INCOME PUBLIC SCHOOL: A BRAZILIAN EXPERIENCE <i>Paula Maranhão</i>	144
ANALYSIS OF ANXIETY AND IMMERSIVE PROCESS IN DIGITAL GAMES USING HTC VIVE <i>Gabriel Brites Colares and Rosiane Ribeiro de Mota</i>	153
ANALYSING THE EFFECTIVENESS OF ONLINE GAMES LEARNING METHODS AS OPPOSED TO TRADITIONAL LEARNING METHODS FOR TEACHING COMPUTER PROGRAMMING <i>Oves Saeco</i>	161
SHORT PAPERS	
INTERFACES AND HUMAN COMPUTER INTERACTION	
A FIRST USABILITY STUDY OF INTERNOVA E-LEARNING PLATFORM AS A TECHNOLOGICAL RESOURCE FOR AGRI-FOOD BUSINESSES <i>Paulo Miguel Faria, Isabel Araújo, José António Lima, David Rodrigues and João Nunes-Azevedo</i>	171
"HEADING" AND GENDER IN PARTICIPATORY DESIGN <i>Oliver Ashford</i>	176

DEVELOPING A DIGITAL GAME WITH HIGH-ABILITY/GIFTED STUDENTS IN A LOW-INCOME PUBLIC SCHOOL: A BRAZILIAN EXPERIENCE

Paula Maranhão
Federal University of Rio Grande do Sul, Brazil

ABSTRACT
This paper is about a digital game educational project developed with a group of high-ability/gifted students of the *Escola Pública de Inclusão e Recuperação - High-Ability and Gifted (EPIP-HAG)*. This *Pódi* is located in a low-income district in Porto Alegre, Brazil. The project was one of the actions performed by the Research Program *Language, which is, in turn, under the Department of Graphic Arts and Media Culture for Children and Young Education, Production, and Reading Research*. I coordinate both as a member of the 'Visual Arts Department of Federal University of Rio Grande do Sul. The project was developed in 2019 and consisted with a team composed of three undergraduate students, the Coordinator of the *Pódi*, since then, has also supported the project. The *Escola Pública de Inclusão e Recuperação* (EPIP) students, most of them teenagers from 11 to 17 years old, coming from regular municipal public schools of the district. The project team planned and maintained a series of workshops about game creation from the basics: conception and design, animation, and computer programming. We applied a basic methodology in order to engage the participants, and only experienced game were used during the activities. Finally, the group of high-ability/gifted (HAG) students were divided into two teams and developed two game projects. Our main objective was to approach games as a certain subject of education and not as a mere tool for entertainment. In an attempt to use games as a strategy and as a world of the same time, and finally, to teach the high-ability/gifted students what a game, how to do it and what are the required skills to make it. To support our proposal, we took Juliana Haddad, Ian Bogost, Scott Rogers, among other authors.

KEYWORDS
Games and Art Education, Game Creation, Game and Frishes, High-Ability and Gifted Students' Education

1. LEVEL ONE: CONTEXTS

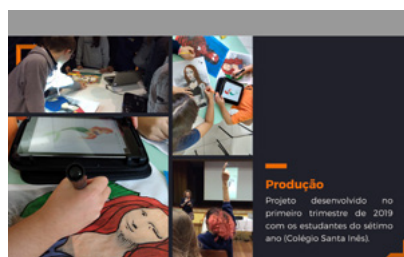
I start this paper mentioning a Research Project, which I coordinate, titled *Seguente(s) Gráfico: Arte em Mídia Culture for Children and Young Education, Production, and Reading*. It began in 2017, and its ending date is scheduled in 2021. As the title says, the main objective is to investigate how children and young students from different schools (private and public, high and low income) learn visual aesthetics values through media culture. From that, we investigate what we can do, as teachers of Visual Art undergraduate students and future teachers, to organize their culture and to promote a more critical thinking and an aesthetic consciousness about it. In 2019, we decided to take games (digital, board, card, or mixed) as the central cultural phenomenon of investigation. Our surveys indicated that games, especially digital ones, are the most popular entertainment among the researched children and teenagers: about 80% of them would rather play with smartphones or consoles than read comics or books. As entertainment, playing games usually comes first even if compared to watching mainstream movies or live-action series, especially for boys. The social-economic factor does not seem to interfere with their preferences: the responses were quite similar. To low-income ones, a smartphone is an essential tool for everything: working, studying, communicating and having fun. The only difference between low-income and high-income groups was that the latter had better parents and better internet access; high-income students also had to balance their leisure time with other activities in accordance to their parents. Kids of all social-economic levels mention their toy tablets.

11. PRODUÇÃO EM PESQUISA DA BOLSISTA VOLUNTÁRIA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA CAROLINA VIANA DA SILVA. *Sôra, posso desenhar estilo mangá?*: uma análise/prática de possibilidades metodológicas a partir do repertório de estudantes primaristas da Escola Martinho Lutero e do Colégio Santa Inês. XXI Salão de Iniciação Científica da UFRGS, 2019, Prêmio Destaque em Pesquisa. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/209798>

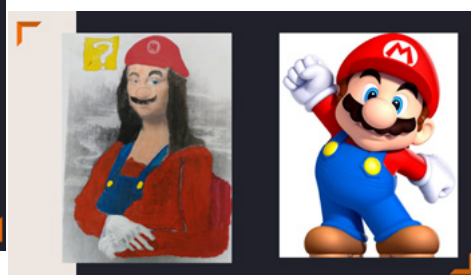
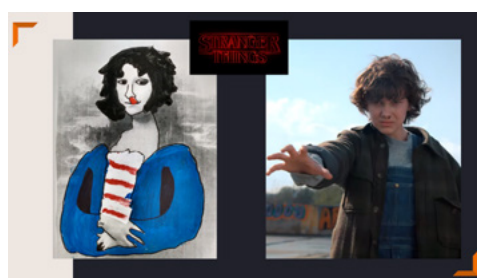
Resumo: INTRODUÇÃO: O trabalho desenvolvido deseja, de modo geral, refletir sobre os fenômenos artístico-culturais encontrados na cultura midiática juvenil em um determinado grupo de estudantes primaristas dos municípios de Porto Alegre e Cachoeirinha (RS). A partir da pesquisa, análise e coleta dos dados nestes grupos, se busca o compartilhamento de possíveis estratégias educativas para a docência em Arte, tendo como dispositivo o próprio repertório imagético e midiático dos estudantes, contribuindo, assim, para uma aprendizagem mais significativa, autônoma, autoafirmativa, crítica e, portanto, emancipatória. METODOLOGIA: A metodologia utilizada para a elaboração da pesquisa apoiou-se na ideia de intuição inferencial articulada por Santaella (2004), interação emoafetiva (CASTRO, 2008) com base nas propostas de Fernando Hernandez (2009) e no pragmatismo de Richard Shusterman (1998), estruturando-se por meio de dois eixos norteadores: 1) Observação, registro e análise de estudantes primaristas em interação com os objetos gráficos e sequenciais presentes na cultura midiática; 2) Elaboração teórica e prática de materiais e projetos educativos. RESULTADOS OBTIDOS ATÉ O MOMENTO: Os resultados obtidos até o momento demonstraram que a utilização de recursos pedagógicos em sala de aula que se apoiam em referências pertencentes ao repertório midiático dos estudantes, produziram um envolvimento e um engajamento destes indivíduos de modo muito mais significativo comparado à propostas que não possibilitavam estas referências. Além disso, observa-se uma relação muito expressiva entre o consumo midiático destes jovens e as suas produções artísticas pessoais, destacando-se, portanto, o fato de que são outros os espaços de difusão cultural e artística, que não o museu e a galeria, que fomentam esses indivíduos, especificamente, à produção e expressividade nas linguagens artísticas como um todo.



A Coordenadora Paula Mastroberti e a Bolsista Carolina Viana da Silva exibindo o Prêmio Destaque. Foto tirada com celular de Paula Mastroberti.



Na sequência, quadros da apresentação da bolsista.



12. PRODUÇÃO INTELECTUAL – TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS). Título do trabalho: *A arte e a educação em jogos*: colaboratividade na produção de um jogo digital. Ano da banca: 2019. Autora: Aline Letícia Machado. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/206259>

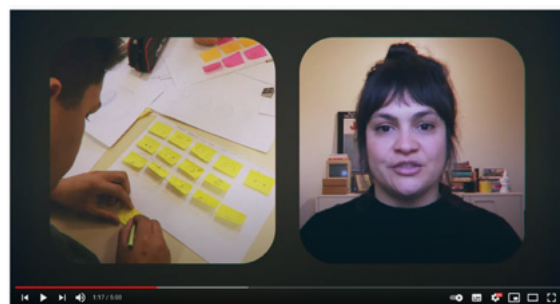
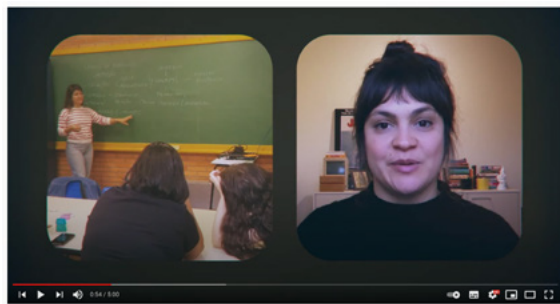
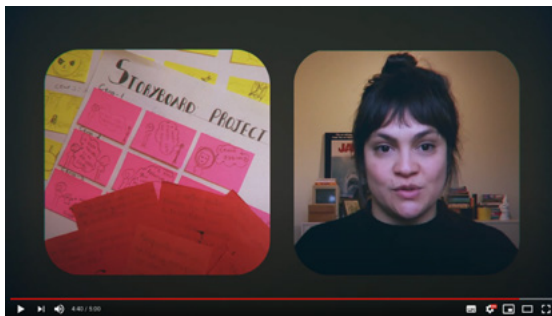
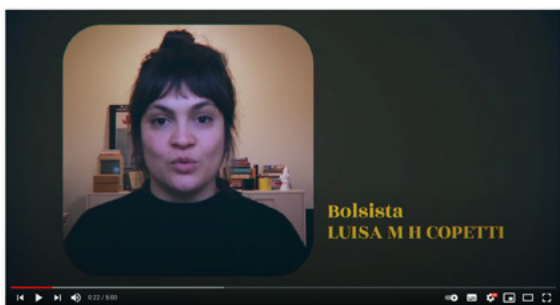
Resumo: O presente trabalho de conclusão de curso apresenta a reflexão do processo criativo de desenvolvimento de jogos digitais em sala de aula em jovens com altas habilidades. Ao concluir o curso de Licenciatura de Artes Visuais, imaginei a produção de jogo digital como um processo poético e artístico, buscando um ensino colaborativo. A oficina de jogos digitais ocorreu em uma escola municipal, com estudantes de 11 a 16 anos. Juntamente com colegas, foram desenvolvidos processos para criação de protótipos de jogos digitais a partir de interesses dos estudantes construídos em dois grandes grupos. Através de atividades que instiguem suas capacidades e habilidades individuais e artísticas, matemáticas e comunicação. Na proposta inicial, cada grupo ficou responsável pela criação de um projeto do jogo de plataforma, criação de um roteiro da história e o desenvolvimento inicial de ao menos uma fase do jogo. Quanto aos métodos de pesquisa, foram usados conceitos de interdisciplinaridade e o ensino colaborativo conforme consta na legislação. Os conceitos de jogo utilizados neste trabalho são os apresentados por Johan Huizinga, Roger Caillois, Arlete dos Santos Petry e acerca das definições de mídias digitais e de jogo de Paula Mastroberti.



Imagens do projeto educativo relatado por Ana Letícia Machado em seu TCC. Acima, Aline aparece de blusa branca, ao fundo, à direita. Ao lado, Aline está ao fundo, à esquerda, de frente para a câmera. Fotos de Iris Ozuna.

13. PRODUÇÃO EM PESQUISA DA BOLSISTA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA LUÍSA MEIRELLES HOLANDA COPETTI. *A produção de animação como plano educativo no ensino de artes: apropriação criativa da cultura midiática.* XXXII Salão de Iniciação Científica Da UFRGS, 2020. Disponível em: https://youtu.be/_fd_ZY6HT8M

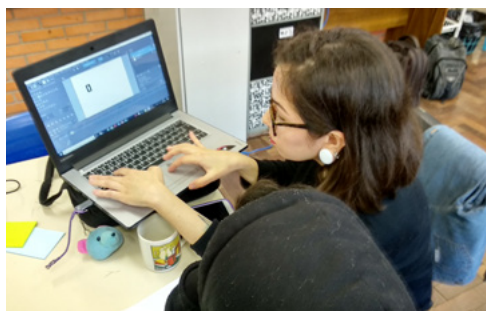
Resumo: O projeto é um recorte da pesquisa “Artes Gráficas e Sequenciais na Cultura Midiática Infantil e Juvenil: produção, leitura e ensino” contemplando o eixo desenvolvimento de projetos e estudos para produção e aplicação de materiais poéticos, didáticos e planos educativos. Nesse contexto, trata-se de um plano educativo que propõe a produção de animações em sala de aula, visando, qualitativamente, as possibilidades de aprendizado proporcionadas pelo percurso narrativo audiovisual. Os objetivos são reconhecer o papel autoral e influente que crianças e jovens têm exercido como operadores e agentes da própria cultura; contribuir para as estratégias educativas que tenham linguagens, artes gráficas e a cultura midiática por ponto de partida, meio ou finalidade; apropriação, ampliação e desenvolvimento da construção narrativa; estimular produção cultural coletiva, articulando as diversidades socioculturais, psicomotoras e cognitivas. O campo empírico da pesquisa ocorre quinzenalmente como atividade na Sala de Inclusão e Recursos (SIRs) para Altas Habilidades instalada na E.M.E.F. Jean Piaget, no bairro Rubem Berta, que funciona como pólo do programa municipal e assiste escolas da região Norte. Metodologia: a estrutura básica do plano educativo é composta pelas etapas da produção de animação: do roteiro à exibição das produções para comunidade escolar. Em cada etapa são propostos jogos disparadores de conteúdo. Por exemplo, na etapa de roteiro foi confeccionado um baralho de cartas “Monomito”, inspirado na “Jornada do Herói” proposto por Joseph Campbell, para concepção dos personagens utilizamos o jogo coletivo surrealista “Cadáver Esquisito”. A pesquisa está em andamento. Durante o período de campo as atividades foram avaliadas coletivamente e reestruturadas quando necessário, principalmente pelas proposições oportunas dos alunos. Atualmente, os encontros estão suspensos devido a pandemia, e a pesquisa se encontra entre revisão das práticas e estudos teóricos de autores como Lucia de Castro e Fernando Hernández.



Quadros do vídeo de apresentação da Bolsista Luísa Copetti no Salão de Iniciação Científica de 2020, que ocorreu on-line em virtude da pandemia.

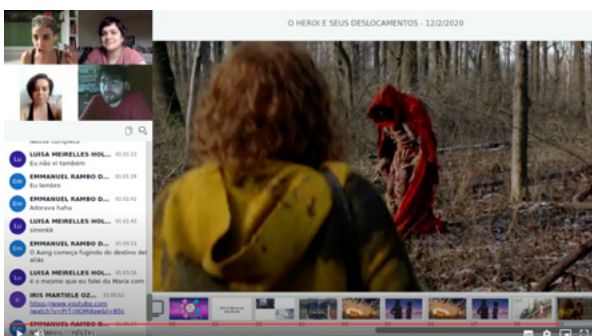
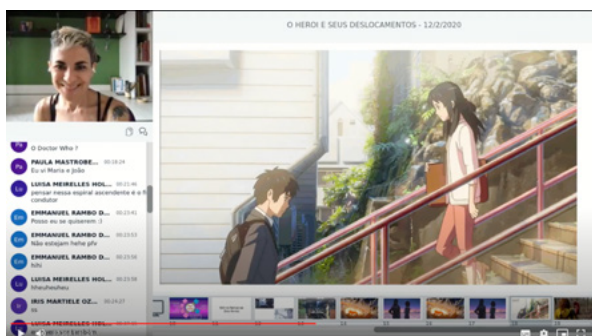
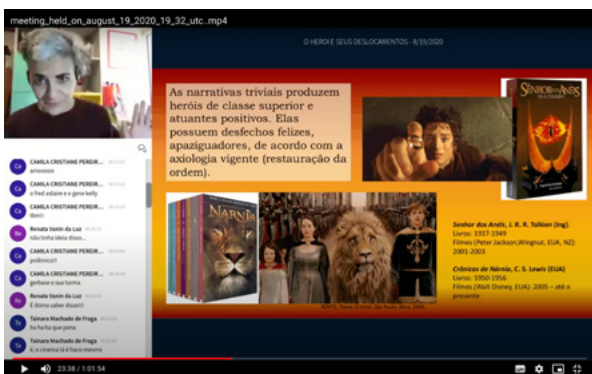
14. PRODUÇÃO EM EXTENSÃO DOS BOLSISTAS EMMANUEL RAMBO DOS SANTOS E ÍRIS MATIELE OZUNA. Os bolsistas apresentaram o Programa *Ludopoéticas*: criação de Jogos Digitais no XX Salão de Extensão da UFRGS de 2019. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/215712>

Resumo: Trata-se de uma ação interdisciplinar, integrando Artes Visuais, Educação e formação em mídia e tecnologias para produção de Jogos Digitais com finalidade poética, educativa e cultural, através de parceria entre Unisinos e UFRGS. O programa tem por objetivo abrigar ações multidisciplinares envolvendo produção de artefatos lúdicos e poéticos com finalidade cultural e educativa, utilizando tecnologias para o desenvolvimento de jogos e aplicativos lúdicos. Nossos objetivos mais específicos incluem: 1-Desenvolver artefatos relacionados a jogos digitais ou aplicativos lúdicos de finalidade poética, cultural e/ou educativa; 2-Desenvolver ações de formação multidisciplinar para estudantes e comunidade em geral nos temas arte e tecnologias, jogos digitais, educação, mídia e tecnologias, cultura e mídia; 3-Promover encontros e debates relacionados aos temas do programa; 4-Criar grupos de estudo e de desenvolvimento de artefatos com base em teorias relacionadas a jogos, arte, educação, cultura, tecnologias e mídias; 5-Atuar como um laboratório de experimentação criativa para produção de jogos digitais; 6- Procurar parcerias de apoio para o desenvolvimento e utilização dos artefatos produzidos. Nosso público-alvo envolve: Estudantes e desenvolvedores de Jogos Digitais; Estudantes e profissionais das Artes Visuais; Estudantes e profissionais de Comunicação e Design; estudantes e profissionais das áreas de educação, áreas das ciências computacionais e tecnologias. Os jogos ou aplicativos digitais têm sido objeto de pesquisa em inúmeras áreas; tem crescido o interesse pela ludificação em diversos setores, principalmente os relacionados à cultura e à educação. A qualificação artística para produção de Jogos Digitais ainda recebe pouca atenção por parte dos cursos universitários e eventos acadêmicos no Brasil, apesar da demanda de estudantes por uma especialização para além dos requisitos conhecimentos em programação e design. No Brasil, estudos sobre a relação entre jogos e artes ainda são incipientes, embora a categoria de jogo-arte já seja reconhecida em eventos como o Fest. Int. de Linguagem Eletrônica (FILE) e SB Games (SBC). Com parceria de João Ricardo de Bittencourt Menezes e de Rossana Queiroz (UNISINOSPoa) e de Luciano Bedin da Costa (UFRGS/FACED), desejamos criar um lugar interdisciplinar entre Artes Visuais, Educação e Jogos Digitais para encontro extensivo, promovendo o estudo, a formação e o desenvolvimento de artefatos ludopoéticos e ludoeducativos.



Acima, Iriz Ozuna ensinando a animar. Foto de Emmanuel Rambo dos Santos. Ao lado, imagens dos bolsistas atuando na Sala de Inclusão de Recursos localizada na EMEF Jean Piaget (foto de Íris Ozuna). Abaixo, os bolsistas apresentando no Salão de Extensão da UFRGS de 2019.





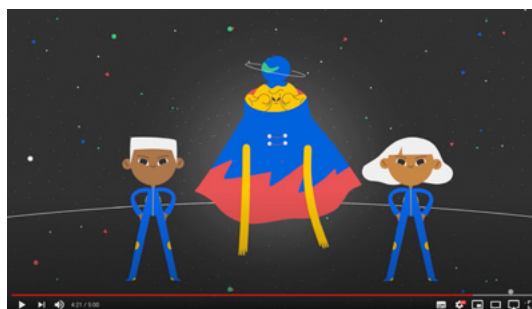
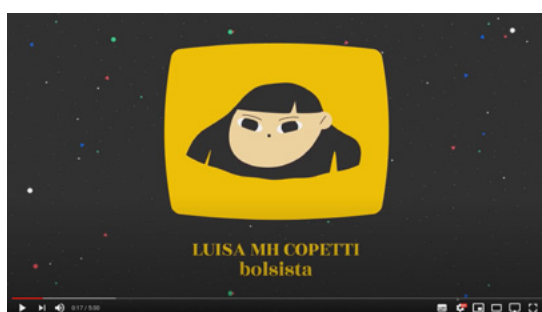
15. GRUPO DE ESTUDO *O HERÓI EM MOVIMENTO: NARRATIVA, PERSONAGEM E IMAGINÁRIO*. Curso de Extensão - Grupo de Estudos. *Período: 8 de julho a 11 de novembro de 2020. Carga horária: 25h*. Coordenação: Paula Mastroberti. Programa temático de estudos sobre o herói e suas relações como protagonista de narrativas presentes na cultura midiática infantil e juvenil, tais como desenhos animados, filmes e séries. A obra de referência estudada foi *O herói das mil faces*, de Joseph Campbell, mas também tomamos *O herói* de Flávio Kohte. O programa incluiu 20 encontros on-line, utilizando a Plataforma MConf/ UFRGS, com início em 08 de julho de 2020 e término em 11 de novembro de 2020. Em cada encontro, foi discutido um tópico correspondente às partes da obra selecionada, os quais foram lidos e preparados previamente, para enriquecimento de cada discussão ao vivo. As sessões foram gravadas e constam em banco de dados da pesquisa. Estão previstos dois produtos a partir desta ação: um curta de animação sobre a jornada do herói, a ser disponibilizado on-line para fins educativos, e um livro sobre o herói na cultura midiática contemporânea.

16. PRODUÇÃO INTELLECTUAL— PRODUÇÃO DE CAPÍTULO DE LIVRO PARA PUBLICAÇÃO ORGANIZADA POR MARIA ZILDA CUNHA E ANDRÉ LUIZ MING GARCIA (GRUPO DE PESQUISA PRODUÇÕES LITERÁRIAS E CULTURAIS PARA CRIANÇAS E JOVENS DA USP). Título do capítulo: *Do livro como mídia ilustrada à formação do ilustrador: reflexões a partir de pesquisa e extensão*. Autora: Paula Mastroberti. No prelo.

Quadros das gravações dos encontros do Grupo de Estudos realizados on-line. Foi utilizada a Plataforma MConf.

17. PRODUÇÃO EM PESQUISA DA BOLSISTA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA LUÍSA MEIRELLES HOLANDA COPETTI. *A produção de animação como plano educativo no Ensino de Artes: herói em movimento*. XXXIII Salão de Iniciação Científica Da UFRGS, 2021. Disponível em: <https://youtu.be/GfyNrtDYj-Y>

Resumo: O projeto visa o desenvolvimento de projetos e estudos para produção e aplicação de materiais poéticos, didáticos e planos educativos. No primeiro ano da pesquisa (2019-2021), desenvolvemos um plano educativo baseado nas etapas do processo de animação, aplicado na E.M.E.F. Jean Piaget, no bairro Rubem Berta. Com a suspensão das aulas devido a pandemia de COVID-19, nos dedicamos ao desenvolvimento das etapas que compõem o plano educativo. Os objetivos são contribuir para as estratégias educativas que tenham as linguagens, as artes gráficas e a cultura midiática por ponto de partida, meio ou finalidade; analisar, para fins educativos, o arquétipo do herói presente na cultura, na literatura e nas artes com base nos estudos teóricos; utilizar o arquétipo do herói como componente para o desenvolvimento de um conteúdo educativo em animação. A pesquisa focou no conteúdo das três primeiras etapas do plano educativo – argumento, roteiro e concepção de personagens – em dois estágios: Análise teórica: Foi organizado em Linha de Extensão, uma ação cursiva sobre a temática do herói, suas configurações e narrativas. Foram 20 encontros síncronos de 1h, realizados na plataforma Mconf da UFRGS, no segundo semestre de 2020. Produção prática: elaboração de uma obra de animação inspirada na obra de Joseph Campbell: Duas crianças guiadas por uma anciã mágica na descoberta de uma dupla jornada heróica. A concepção de arte faz uma conexão visual com produções infantis atuais. Utilizamos técnica de animação mista com motion graphics e animação tradicional. A ação de extensão gerou conteúdo para seguirmos com o desenvolvimento prático da pesquisa e a produção da animação está em andamento. Futuramente, pretende-se compartilhar as produções em ações de extensão, pesquisa e na comunidade escolar.



Cenas do vídeo realizado pela bolsista para o XXII Salão de Iniciação Científica da UFRGS, em 2021.

EIXO 3 – INTERPRETANTES

O cumprimento das etapas previstas no Eixo 3 prevê a produção de sentido gerada a partir das investigações teóricas e empíricas realizadas nos dois eixos anteriores. Além da oportunidade e orientação em estudos, observações e formação oferecidos aos participantes dessa pesquisa, sejam eles bolsistas ou alunos disciplinares, integramos nosso projeto às seguintes ações, no sentido de facilitar a produção e aplicação de materiais derivados de apreensão significativa:

1. PROJETO "CARTOGRAFIAS DO PENSAMENTO NA INFÂNCIA: composições entre arte, educação e filosofia", inscrita e aprovada no Edital 001/2016 do ILEA (Instituto Latino-Americano de Estudos Avançados), coordenado por Luciano Bedin da Costa. A integração da nossa pesquisa a este projeto teve por objetivo facilitar os trâmites junto às escolas e assim cumprir o programado para o Eixo 3. O plano de trabalho previa a inserção na Educação Infantil de modo a verificar como as infâncias são pensadas e sentidas pelos educadores e pelas próprias crianças. Tratava-se de um projeto multidisciplinar, previsto



Escola Municipal de Ensino Básico Dr. Liberato Salzano Vieira da Cunha, onde atuamos entre 2017 e 2018. A EMEB situa-se em um bairro da zona norte de Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Imagem do site da Prefeitura de Porto Alegre.

para encerrar no segundo semestre de 2018, e contou com colaboradores das áreas da filosofia, educação e psicologia social. Dentro dele, inseri o plano de trabalho do bolsista de Iniciação Científica, Matheus Rodrigues Huve, cujo recurso encerrou em julho de 2018 ([Eixo 2, item 5](#)). Atuamos com o apoio de Patrícia Cardinale Dalarosa, coordenadora pedagógica da Escola Municipal de Ensino Básico Liberato Salzano Vieira da Cunha e colaboradora da pesquisa coordenada por Bedin da Costa. Contudo, como não obtivemos nova bolsa de iniciação científica para prosseguir os trabalhos na E.M.E.F. Liberato no segundo semestre de 2018, tivemos que suspender esta ação sem obter os resultados almejados. No primeiro semestre, foram realizadas observações e entrevistas com jovens de 13 a 16 anos sobre suas preferências em desenhos animados, quadrinhos, livros ilustrados e jogos digitais, além da seleção de roupas e acessórios levando-se em consideração preferências estéticas em estamparia, cores e outros elementos da cultura visual.

2. PROGRAMA DE APOIO EXTRA-DISCIPLINAR PARA O CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS (PAED), extensão coordenada por Paula Mastroberti. A Extensão tem fornecido um bom campo de atuação em pesquisa, ao visar a complementação formativa dos alunos de Licenciatura em Artes Visuais em temas e assuntos abordados em disciplinas ministradas pela coordenadora, relacionados às artes gráficas e sequenciais e sua midiatização eletrônico-digital. Dentro do PAED, realizamos algumas ações que contribuíram para com a investigação de objetos previstos no Eixo 1; entrevistas sobre assuntos pertinentes à pesquisa, desenvolvimento de planos educativos em artes gráficas e sequenciais para aplicação em escolas ou espaços educativos infantis; investigação sobre o uso de tecnologias digitais e sua influência na aquisição de conhecimento em artes gráficas por jovens e crianças ou em escolas, entre outros materiais produzidos a partir de propostas desenvolvidas para as disciplinas Educação em Artes Visuais para a Infância; Laboratório de Informática para o Ensino em Artes Visuais; Laboratório de Arte, Tecnologia e Ensino.



Logotipo do Programa de Apoio Extra-Disciplinar para o Curso de Licenciatura em Artes Visuais. O Programa já abrigou extensões de curta duração como o Curso Contos de Fadas na Contemporaneidade ([Eixo 3, item 1](#)), entre outras ações da pesquisa.

3. PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA. Dentro deste programa, cujo Subprojeto Artes Visuais, Paula Mastroberti coordenou de 2014 a 2018, foram desenvolvidos materiais relacionados à pesquisa, como planos educativos criados e executados pelos bolsistas a partir da formação do Curso de Extensão Contos de Fadas na Contemporaneidade, cujo tema foi o conto A Bela e a Fera (Eixo 2, item 1). Os resultados foram publicados no relatório PIBID Artes Visuais 2017 (disponível em: https://issuu.com/paulamastroberti/docs/anexos_pibidav_2017web), alguns divulgados no SIAEB (Eixo 2, item 2). Destacamos, dentre os planos e projetos executados, o “Teatro de sombras: o belo e o feio como temática narrativa”, de Raquel Boff (pg. 21), “A Bela e a Fera visitam o bairro Bom Jesus”, de Adriana H. Câmara (pg. 27 e 28) e “Máscaras belas e máscaras feras”, de Liana L. Keller (pg 29 e 30). Nestes projetos, foram emulados, através dos conceitos de beleza, feiúra, grotesco e sublime, as preferências culturais dos escolares participantes do Programa e suas opiniões acerca da cultura, arte e sociedade com relação ao belo e ao feio.



PRODUÇÃO DA EQUIPE PIBID ARTES VISUAIS DA EEEF MONSENHOR LEOPOLDO HOFF

Supervisoras
Adriana H. Câmara
Bolsistas:
Liana Keller, Paula Beppler, Henríque Fernandes, Luana Rettmanno (até junho)
Felipe Veeck (a partir de julho) e Sabrina Eamers

Nesta escola já atuávamos desde o ano anterior, e a equipe, mais experiente, prosseguiu os trabalhos contando com apenas um novo bolsista, Felipe Veeck.

A Supervisoras Adriana Câmara desenvolveu, com apoio da Equipe PIBID-AV, o Projeto A Bela e a Fera visitam o Bairro Bom Jesus, derivado do Curso Contos de Fadas na Cultura Midiática: Ética, Estética e Poética em A Bela e a Fera. O projeto foi apresentado no Simpósio Internacional de Arte e Educação Básica, na UFBA, Salvador. A atividade foi trabalhada com os três anos do Ensino Médio durante todo o primeiro semestre. Os alunos assistiram ao filme, e realizaram trabalhos de leitura visual e crítica, de produção escrita e de elaboração de cartazes reflexivos sobre os conceitos de beleza e feiúra.

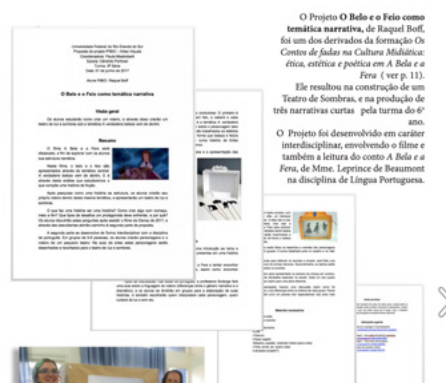


Nesta página, alguns cartazes realizados a partir da leitura da cultura midiática vinculada em jornais e revistas, catalogando imagens de figura humana como “belas” e “feias”. An link registro da produção textual dos alunos, que produzem textos como uma atividade e o filme na contemporaneidade.



Anexo Relatório PIBID UFRGS 2017 - Subprojeto Artes Visuais, Coordenadora Paula Mastroberti 27

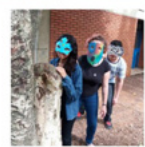
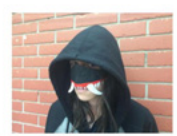
Capa e páginas do Relatório PIBID de 2017 a 2018, com o registro de ações decorrentes do Curso Contos de Fadas na Cultura Midiática.



As lado, as pesquisadoras Raquel Boff e Adriana Martins, com o teatro em construção. Abaixo, à esquerda, as imagens de referência para produção de personagens e cenários, à direita, uma turma de crianças do 6º ano assistindo ao Teatro de Sombras, que circula por várias turmas da Escola. O espetáculo pode ser visto completo neste link, no novo Canal YouTube: <https://youtu.be/5fEGC7E3j8>

Anexo Relatório PIBID UFRGS 2017 - Subprojeto Artes Visuais, Coordenadora Paula Mastroberti 28

No segundo semestre foi desenvolvido o Projeto Máscaras Belas e Máscaras Feras, outra atividade derivada do Curso Contos de Fadas na Cultura Midiática: Ética, Estética e Poética em A Bela e a Fera. As atividades foram planejadas por Liana Keller, aplicada por ela em conjunto como supervisora. A atividade foi trabalhada com os três anos do Ensino Médio durante todo o primeiro semestre. Os alunos, que já haviam assistido ao filme, agora trabalharam o conceito de grotesco como forma de esconder ou de revelar facetas da personalidade.



Antes, à esquerda, Liana Keller, auxiliando os alunos; posteriormente, Liana realizou imagens performáticas dos alunos usando os máscaras produzidas durante a atividade. Na página seguinte, o plano de Liana Keller.

Anexo Relatório PIBID UFRGS 2017 - Subprojeto Artes Visuais, Coordenadora Paula Mastroberti 29

4. VISITA A EXPOSIÇÃO TRAÇANDO HISTÓRIAS DA FEIRA DO LIVRO DE PORTO ALEGRE COM A TURMA DA DISCIPLINA TÓPICOS ESPECIAIS PARA O ENSINO DE ARTES. A visita, realizada durante a Feira do Livro de Porto Alegre de 2018, teve por finalidade analisar as ilustrações que compuseram a exposição do ponto de vista semiótico com foco na paleta de cores e suas relações com a literatura e o design de livro. A turma visitou a exposição de ilustrações, leu e analisou as obras infantis relacionadas; posteriormente, realizamos uma roda de conversa para debater e refletir sobre o material.

5. PARTICIPAÇÃO EM BANCAS DE PÓS-GRADUAÇÃO. Relacionam-se à pesquisa a participação nas seguintes bancas: 1) **Autora: Evelin Haslinger.** Título do trabalho: *De Cinderela a Frozen: os contos de fadas na sociedade em midiatização.* Orientadora: Ana Paula da Rosa. Banca de qualificação de Mestrado pelo PPG das Ciências da Comunicação da UNISINOS, 2017. 2) **Autor: Luiz Alberto do Canto Pivetta.** Título do Trabalho: *Design de quadrinhos: como a metodologia projetual visual pode auxiliar a produção de narrativas gráficas.* Orientadora: Tânia Luísa Koltermann da Silva. Banca final de Mestrado pelo PPG Design da UFRGS, 2018. Atestados encontram-se no [Anexo 4](#).

6. PROGRAMA LUDOPOÉTICAS: CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS. Carga horária total: 480h. Projeto de Extensão com Coordenação geral de Paula Mastroberti. *Coordenadores adjuntos:* Luciano Bedin da Costa (FACED/UFRGS); João Ricardo de Bittencourt Menezes e Rossana Baptista Queiroz (Jogos Digitais/Unisinos). *Instituições parceiras:* Instituto Estadual do Livro do Rio Grande do Sul e Curso de Jogos Digitais da UNISINOS/Porto Alegre. O Programa Ludopoética foi criado em 2019, tendo por objetivo abrigar ações multidisciplinares envolvendo produção de artefatos lúdicos e poéticos com finalidade cultural e educativa, utilizando tecnologias para o desenvolvimento de jogos e aplicativos lúdicos.

Participaram da equipe estudantes de Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais da UFRGS e do Curso de Jogos Digitais da Unisinos/Porto Alegre. Neste projeto, desenvolvemos: um protótipo de Jogo Digital sobre a poesia de Qorpo Santo (interrompido em 2020, devido à pandemia) em parceria com o Instituto Estadual do Livro do RS; encontros com os convidados Luís Augusto Fischer (Letras/UFRGS) e Tânia Ramos Fortuna (FACED/UFRGS); oficinas de formação ministradas pelos coordenadores para estudantes e educadores sobre jogos digitais e relações com a arte, a poesia e a literatura; uma prática escolar em formato de oficinas, para produção de jogos digitais com uma turma de estudantes portadoras de altas-habilidades da rede municipal de Porto Alegre, participantes da Sala de Inclusão e Recursos (SIR), Pólo localizado na EMEB Jean Piaget, coordenado por Aline Russo; visita da equipe dos alunos de graduação à cidade de Triunfo e a Fundação Qorpo Santo, para exploração da história e contextos da vida do autor. O projeto executado no SIR/EMEB Jean Piaget resultou na produção de um artigo em inglês apresentado no Congresso Internacional Games Entertainment Technologies de 2020 ([item 10 do Eixo 2](#)). (Mais informações nos itens [12](#) e [14](#) do Eixo 2 e no item [10](#), do Eixo 3).

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
INSTITUTO ESTADUAL DO LIVRO

Programa de Extensão
Ludo Poéticas
Jogos Digitais · Arte · Educação

promovem

POESIA EM JOGO: INTERAÇÕES COM A VIDA E OBRA DE QORPO SANTO

QUE: Evento cujas atividades de formação preliminar que culminarão em uma Game Jam, na qual as equipes desenvolvedoras inscritas produzirão um jogo digital inspirado na vida e na obra poética do autor gaúcho Qorpo Santo.

COMO: O evento prevê quatro ações ao longo dos meses de maio, junho, julho e agosto, com finalidade de preparar os integrantes das equipes para o desenvolvimento do jogo digital de caráter cultural-artístico a partir da poesia de Qorpo Santo.

QUANDO:

- 7 de maio, 17h às 20h: Apresentação do evento, das equipes. **Palestra Inaugural com o Prof. Dr. Luís Augusto Fischer (Letras/UFRGS)** sobre a vida e a obra de Qorpo Santo. Local: Instituto Estadual do Livro, Rua André Puentes, 318, Porto Alegre.
- 6 de junho, 18:30h às 21:30h: oficina de criação textual poético-narrativa com **Prof. Dr. Luciano Bedin da Costa** (Faculdade de Educação/UFRGS), em conversa com a poesia de Qorpo Santo. Local: Instituto Estadual do Livro, Rua André Puentes, 318, Porto Alegre.
- 4 de julho, 18:30h às 21:30h: oficina de criação artística para produção de conceitos gráfico-visuais de personagens, elementos e cenários com **Profa. Dra. Paula Mastroberti** (Artes Visuais/UFRGS). Local: Instituto Estadual do Livro, Rua André Puentes, 318, Porto Alegre.
- 9 de agosto, 18:30h às 21:30h: Formação técnica com o **Prof. Dr. João Ricardo de Bittencourt Menezes** (Jogos Digitais/Unisinos).
- 16 e 17 de agosto: GAME JAM "QORPO SANTO EM JOGO". Local: Unisinos Porto Alegre, Av Nilo Peçanha 1600, Porto Alegre.

Inscrições no Portal de Extensão da UFRGS:
https://www1.ufrgs.br/extensao/inscricoes/ins_verifica_acao.php?codigo=39184

Público-alvo: Interessados no desenvolvimento de jogos digitais
Investimento: 50,00 reais, a ser pago no dia 7 de maio (o valor total recolhido será revertido em despesas de alimentação das equipes durante a game jam)

Outras informações poderão ser acessadas na página do evento:
<http://elrs.blogspot.com/p/qorposanto.html>
Ou através dos e-mails:
artesequenciais.ufrgs@gmail.com
joarb@unisinos.br
rossanaqueiroz@unisinos.br

Apoio

Realização

Acima, programação dos eventos que envolveram a obra de Qorpo Santo. Ao lado, reunião com Aline Russo, Coordenadora do SIR localizado na EMEF Jean Piaget.



Acima, à esq., reunião com Rossana Queiroz, professora do Curso de Jogos Digitais da Unisinos (foto de Íris Ozuna). À dir., reunião da equipe com presença de Luisa Copetti e Aline Russo. Ao lado e abaixo, material gráfico criado pela bolsista Íris Ozuna para divulgação das oficinas oferecidas pelo Programa de Extensão Ludopoéticas, que incluiu uma parceria do Instituto Estadual do Livro do Rio Grande do Sul para criação de um jogo temático da obra de Qorpo Santo. A produção do jogo foi interrompida devido à pandemia. O programa contou também com a parceria do Curso de Jogos Digitais da Unisinos, e com a coordenação dos professores Luciano Bedini da Costa (Faced/UFRGS), João Ricardo de Bittencourt Menezes e Rossana Queiroz (Jogos Digitais/Unisinos). Além disso, participaram como convidados Luís Augusto Fischer (Letras/UFRGS) e Tânia Ramos Fortuna (Faced/UFRGS).

Ludo Programa de Extensão Ludopoéticas

Oficina de criação artística para produção de conceitos gráfico-visuais de personagens, elementos e cenários

Ministrante: Profa. Dra. Paula Mastroberti
Apoio Pedagógico: Íris Ozuna (Instituto de Artes/UFRGS).

Local: Instituto Estadual do Livro, Rua André Puentes, 318, Porto Alegre.
Dia 5 de julho
14h às 18h

PAULA MASTROBERTI: Possui graduação em Bacharelado Artes Plásticas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1983) e doutorado em Programa de Pós-Graduação em Letras pela Faculdade de Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2011). É artista plástica/inglêsista, ilustradora e encenadora, premiada com o Troféu Jabuti e o Prêmio de professora do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Atua interdisciplinarmente nas áreas de Artes e Educação. Sua linha de pesquisa concentra-se em Artes Gráficas e Sequenciais, Produção, Letreiro e Ensino, inclui os seguintes temas: relacionamento artes e metodologias de ensino; cultura, percepções e identidade em arte e narrativas ficcionais; artes gráficas e sequenciais, artes plásticas e visuais; cultura midiática e visual; mídia e tecnologia; quadrinhos e ilustrações; jogos eletrônicos/digitais e animações.

Ludo Programa de Extensão Ludopoéticas

Oficina de criação textual poético-narrativa a partir da leitura da obra de Qorpo Santo

Ministrante: Prof. Dr. Luciano Bedini da Costa,
Apoio Pedagógico: Laura Barcellos Pajó e Ana Paula Vicenti (Faculdade de Educação/UFRGS)

Local: Instituto Estadual do Livro, Rua André Puentes, 318, Porto Alegre.
Dia 6 de junho
14h às 17h

LUCIANO BEDINI DA COSTA: Docente da Faculdade de Educação e do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Possui graduação em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1983) e doutorado em Programa de Pós-Graduação em Letras pela Faculdade de Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2011). É pesquisador em áreas de Linguagem, Literatura e Ensino, inclui os seguintes temas: cultura, percepções e identidade em arte e narrativas ficcionais; artes gráficas e sequenciais, artes plásticas e visuais; cultura midiática e visual; mídia e tecnologia; quadrinhos e ilustrações; jogos eletrônicos/digitais e animações.

Divulgação do evento na Revista News, em 7 de maio de 2019. Link de acesso: <http://revistanews.com.br/2019/05/07/iel-apresenta-palestra-aberta-sobre-vida-e-obra-de-qorpo-santo-nesta-terca-7/>. Acesso em julho de 2021.

desenvolvimento do jogo digital de caráter cultural artístico. A inscrição para o curso completo de extensão custa R\$ 50,00 e deve ser feita pelo <http://iels.blogspot.com/p/qorposanto.html>

O evento do Programa de Extensão Ludopoéticas: de Jogos Digitais, da Ufrgs, tem coordenação geral professora Paula Mastroberti, do Instituto de Artes Universidade. Os três primeiros encontros serão realizados na sede do IEL (Rua André Puentes, 318) e o encerra na Unisinos Porto Alegre (Avenida Nilo Peçanha, 1600).

A apresentação, no dia 7 de maio (terça), das 17h às 19h, contará com o professor Luís Augusto Fischer, do Instituto de Letras da Ufrgs, falando sobre a vida e obra de Qorpo Santo. Dia 6 de junho (quinta), das 18h30 às 21h30, haverá oficina de criação textual poético-narrativa, com o também professor Luciano Bedini da Costa, da Faculdade de Educação da Ufrgs, em conversa com a poesia de Qorpo Santo. Já em 4 de julho (quinta), Paula Mastroberti encabeçará oficina de criação artística para produção de conceitos gráfico-visuais de personagens, elementos e cenários. Dia 9 de agosto, haverá formação técnica com o professor João Ricardo de Bittencourt Menezes; finalmente, em 16 e 17 de agosto, terá vez "Game Jam 'Qorpo Santo em jogo'".

SERVIÇO:
Datas: 7 de maio | 6 de junho | 4 de julho | e 16 e 17 de agosto
Locais: IEL (Rua André Puentes, 318 – bairro Independência/Porto Alegre) e Unisinos Porto Alegre (Avenida Nilo Peçanha, 1600)
Valor: R\$ 50,00 (o valor total recolhido será revertido em despesas de alimentação das equipes, durante a game jam)
Informações: <http://iels.blogspot.com/p/qorposanto.html>

IEL apresenta palestra aberta sobre vida e obra de Qorpo Santo nesta terça (7)

Revista News - 7 de maio de 2019

Nesta terça-feira (7) começa, no Instituto Estadual do Livro (IEL), o projeto "Poesia em Jogo: Interações com a Vida e Obra de Qorpo Santo". A atividade é ligada ao Programa de Extensão Ludopoéticas, promovida pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos) e IEL, com base na poesia de José Joaquim de Castro (1829-1883), o Qorpo Santo. São quatro encontros. Este primeiro, com o professor Luís Augusto Fischer, é gratuito, aberto ao público e acontece entre 17h30 e 20h, na sede do IEL, na Rua André Puentes, 318, em Porto Alegre.

O programa culminará em uma Game Jam, na qual as equipes inscritas produzirão um jogo digital inspirado na vida e obra do autor gaúcho. Os outros encontros estão programados para junho, julho e agosto. Cada reunião também tem o objetivo de preparar os integrantes para o

Ludo Programa de Extensão Ludopoéticas

Painel "Reflexões sobre as relações entre Jogo, Arte, Educação e Literatura"

Palenstrantes:
Profa. Dra. Paula Mastroberti (Instituto de Artes da UFRGS) e Profa. Dra. Tânia Ramos Fortuna (Faculdade de Educação/UFRGS).

Local: Instituto Estadual do Livro, Rua André Puentes, 318, Porto Alegre.
Dia 4 de julho
15h às 17h

PAULA MASTROBERTI: Possui graduação em Bacharelado Artes Plásticas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1983) e doutorado em Programa de Pós-Graduação em Letras pela Faculdade de Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2011). É artista plástica, quadrinista, ilustradora e encenadora, premiada com o Troféu Jabuti e o Prêmio de professora do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Atua interdisciplinarmente nas áreas de Artes e Educação. Sua linha de pesquisa concentra-se em Artes Gráficas e Sequenciais, Produção, Letreiro e Ensino, inclui os seguintes temas: cultura, percepções e identidade em arte e narrativas ficcionais; artes gráficas e sequenciais, artes plásticas e visuais; cultura midiática e visual; mídia e tecnologia; quadrinhos e ilustrações; jogos eletrônicos/digitais e animações.

TÂNIA RAMOS FORTUNA: Possui licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Especialização em Arte (1986), Mestrado em Educação - área de concentração Pedagogia da Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2004) e Doutorado em Educação (2011) na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Atua interdisciplinarmente nas áreas de Artes e Educação. Sua linha de pesquisa concentra-se em Artes Gráficas e Sequenciais, Produção, Letreiro e Ensino, inclui os seguintes temas: cultura, percepções e identidade em arte e narrativas ficcionais; artes gráficas e sequenciais, artes plásticas e visuais; cultura midiática e visual; mídia e tecnologia; quadrinhos e ilustrações; jogos eletrônicos/digitais e animações.

Ludo Programa de Extensão Ludopoéticas

OFICINA TÉCNICA DE CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

Ministrante: Prof. Dr. João Ricardo de Bittencourt Menezes
Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)

Local: Sala TDU 211, Unisinos Porto Alegre
Av Nilo Peçanha 1600 - Boa Vista
Porto Alegre
13 de setembro
14h às 17:30h

PÚBLICO-ALVO: Iniciantes interessados de todas as áreas que desejem experimentar a criação de jogos digitais.

JOÃO RICARDO DE BITTENCOURT MENEZES: é doutor em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1996), Mestre em Ciências da Computação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS) e Bacharel em Análise de Sistemas pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). É professor adjunto da Universidade do Vale do Rio dos Sinos atuando na graduação Tecnológica em Jogos Digitais. Tem experiência em Educação e no Mestrado Profissional em Gestão Educacional na Unisinos. Atua também como coordenador da especialização em Jogos - Jogos e Gamificação em Diferentes Contextos da Sociedade. Seus temas de pesquisa são Humanidades Digitais, Jogos, Arte e as Imagens Videográficas.

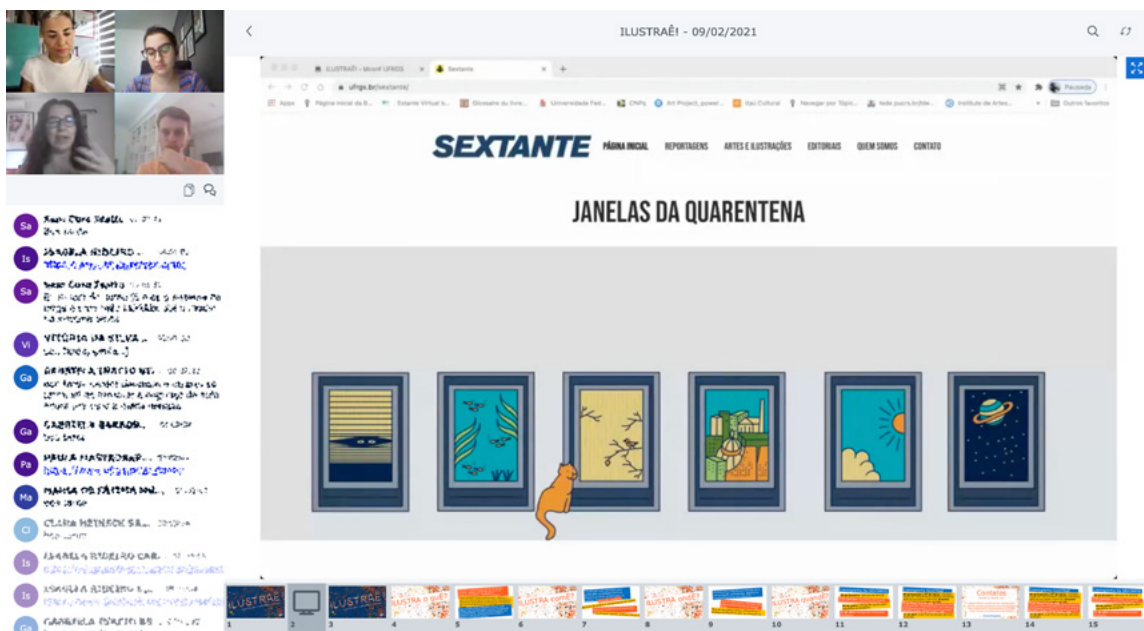
7. PARTICIPAÇÃO EM BANCA DE GRADUAÇÃO. Título do trabalho: *Caderno de exercícios para produção de histórias em quadrinhos*. Orientador: Leônidas Soares. Banca final de Mestrado pelo PPG de Design da UFRGS, 2020.

8. PROJETO DE EXTENSÃO ILUSTRAÊ!. Coordenação: Paula Mastroberti. A Extensão foi criada em 2021 tendo por objetivo a formação complementar de estudantes de Licenciatura e de Bacharelado em Artes Visuais para produção de artes ilustrativas. Sua execução conta com a parceria do Curso de Jornalismo da Faculdade de Biblioteconomia da UFRGS, para produção de ilustrações para a Revista Sextante.

Embora esta publicação não seja voltada especificamente para educadores e escolares, ela pode ser utilizada como material de apoio para discussão de temas importantes da contemporaneidade. Os estudantes de artes visuais recebem orientações sobre como produzir ilustrações a partir da leitura de textos, sobre semiótica e técnicas para produção de imagens digitais. Além disso, a revista oportuniza um espaço de divulgação para os artistas participantes de cada edição. Link de acesso à Revista Sextante: <https://www.ufrgs.br/sextante/>



Arte do cabeçalho do projeto, criada por Paula Mastroberti. Quadros dos encontros on-line para orientações dos ilustradores, na Plataforma MConf. Na tela da imagem abaixo, da esquerda para a direita, de cima para baixo: Paula Mastroberti, Isabela Ribeiro, Thaís Furtado e Daniel Giussani.



Ainda dentro do Eixo 3 – Interpretantes, foram realizados e concluídos os seguintes materiais poético-educativos:

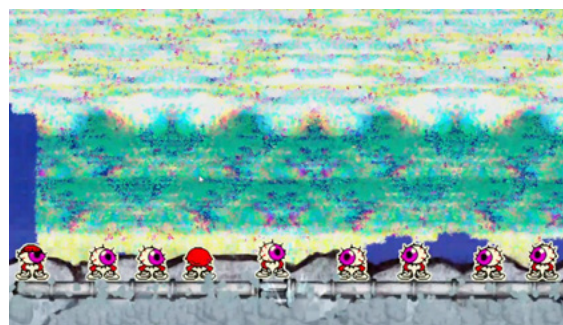
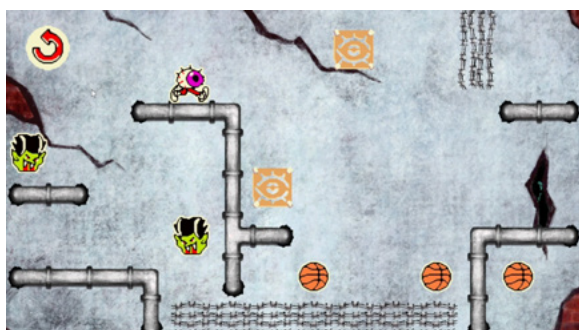
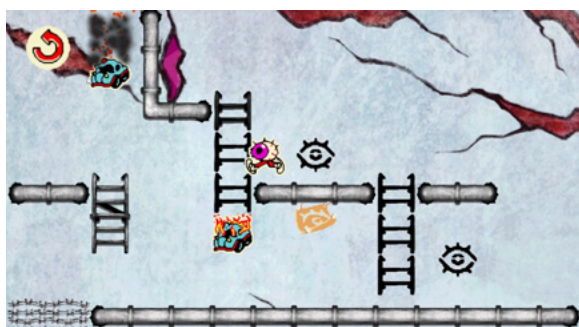
1. EXPOSIÇÃO BELA FERA. A partir do Curso de Extensão *Contos de Fadas na Contemporaneidade*, a estudante de Licenciatura Bruna Cavalheiro Müller desenvolveu uma série fotoperformática de duas personagens que misturam em si elementos femininos e masculinos, belos e grotescos, em composição idílica ambientada em um parque, gerando um clima fantástico. As fotografias foram expostas no SIAEB (Simpósio Internacional de Artes na Educação Básica), em 2017 (Eixo 2, item 2-2.3) e no Centro Cultural da UFRGS em 2019.



Acima, apresentação da exposição no Café do Centro Cultural da UFRGS. Acima, à esquerda, em cima e embaixo, material gráfico e fotografias exibidas na exposição, de Bruna Müller.

À direita, Bruna C. Müller prepara os modelos Bianca Lopes Barbarioli e Leonardo Zanetti Florian. Fotos de Paula Mastroberti.

2. JOGO DIGITAL AURA REMASTERED. Este projeto teve por apoiador o Goethe Institut de Porto Alegre. Trata-se de um jogo digital poético e educativo vinculado a uma exposição de arte promovida pelo Instituto. A proposta de ludificar explicitamente uma exibição de arte, ao mesmo tempo em que participa como obra exposta, era inédita e contou com uma equipe multidisciplinar formada por jovens profissionais formados na UFRGS e UNISINOS. O Jogo foi lançado em 16 de outubro de 2018, no MARGS – Museu de Arte do Rio Grande do Sul, cujo evento incluiu um painel formado pela equipe desenvolvedora. O jogo também teve seu *gameplay* (jogada completa) postado no YouTube (link de acesso: <https://youtu.be/XeieiFSKTcc>), e o projeto, bem como seus resultados, foram apresentados no SB Games 2018 ([Eixo 2, item 4](#)) e SB Games 2019 ([Eixo 2, item 8](#)), com publicação nos respectivos anais.



Cenas do Jogo Aura Remastered.
Equipe: Bruna Dias Morais, Camila Peres, Guilherme Veloso Sehna, Joarez Ceccato Santini, Pedro Paiva, Willian Brasil Metzger.



Imagens do painel de encontro entre público e equipe no MARGS, Porto Alegre. Foto do Goethe Institut. Instalação do Jogo Digital Aura Remastered na exposição *O poder da multiplicação*. Fotos de Paula Mastroberti. Abaixo, divulgação no Jornal Zero Hora, em 16 de outubro de 2018.



ZERO HORA | SEGUNDO CADerno
TERÇA-FEIRA,
16 DE OUTUBRO DE 2018

CONVERSA SOBRE MERCADO DE ARTE

O gestor cultural, curador e marchand **César Prestes** discute os mercados de arte gaúcho e brasileiro em um encontro marcado para hoje, às 17h, na **Galeria Esarte** (Av. João Pessoa, 943). No evento, que tem entrada gratuita, o especialista vai abordar aspectos da produção, perfil de artistas e valores de obras. Prestes assina a curadoria da exposição **Be Sou Roxame**, mostra individual do artista **Patrick Rigon**. A exposição de pinturas hiper-realistas (foto) está em cartaz na Esarte até domingo e pode ser visitada diariamente, das 10h às 18h. No dia 31, a galeria inaugura a próxima exibição, com obras dos artistas Eduardo Monteiro e Manoela Portado.

na) ao
e
o cinema com
o digital e
s do teatro,
até 2h,
em salas de
108), ali eram
y da imagem em
zernagem a
rto com **Murilo
na Ruas**. O ator
on, e entre foi
de Gamenúndo
30.

ento musical que está
vez mais forte em
ga hoje a oitava edição
Seminário, o **London**
que do Petróleo, (PA)
incruitas de show-
re (hoje, na foto).
Quem? convoca Elisa
(), Marmota e Pedro
Ibudo John, Cobrane /
Espetral Billie Holiday
e a Ponte (domingo),
20h, enceto o de
sala às 22h. Os
partir de R\$ 15, pelo
ou no local, na hora.

JOGO ARTÍSTICO

A exposição **O Poder da Multiplicação**, realizada pelo **Instituto Goethe** e o **Museo de Arte de Rio Grande do Sul** (MARGS), ficará completa hoje, com o lançamento do game **Aura Remastered**. Desenvolvido por uma equipe coordenada pela professora Paula Mastroberti, do Instituto de Artes da UFRGS, o jogo virtual coloca em discussão a importância da obra como forma de acesso à cultura e à arte erasmica cotidiana - tema da mostra que fica em cartaz no MARGS (Praça da Alfândega, 1101) até 11 de novembro. Para jogar, o usuário deve clicar e clicar figuras que o permitem ultrapassar obstáculos. Depois da apresentação do game, no auditório do museu, às 16h de hoje, o público poderá jogá-lo no próprio espaço expositivo. O evento tem entrada franca. O jogo também está disponível para download para o sistema Android. Para saber mais sobre a mostra e o game, acesse aura-remastered.art.

O jogo permaneceu disponível para interação no MARGS de 16 de outubro a 11 de novembro de 2018. Posteriormente ele foi levado, juntamente com a exposição *O poder da multiplicação*, para o Leipziger Baumwollspinnerei, em Leipzig (Alemanha), onde foi exibido de 28 de fevereiro a 24 de março de 2019.

3. LIVRO-ARTE LENDAS DO SUL. Projeto iniciado em 2016 através de um Curso de Extensão em parceria com o Instituto Estadual do Livro, seu resultado insere-se nessa pesquisa como produção de material poético publicado em 2018, ao promover e divulgar a literatura e a arte de ilustrar. A publicação de Lendas do Sul pela Editora da UFRGS é a culminância de uma ação formativa para artistas e estudantes de artes visuais proveniente da mesma linha de pesquisa; alguns exemplares serão disponibilizados às bibliotecas públicas e escolas do Estado do Rio Grande do Sul. O livro ganhou o Prêmio da Associação Gaúcha de Escritores do Rio Grande do Sul.

Texto de apresentação da organizadora:
MASTROBERTI, Paula. As lendas e o imaginário gaúcho: um encontro visual com a obra de João Simões Lopes Neto. In: MASTROBERTI, Paula (Org), LOPES NETO, João Simões. Lendas do sul.orto Alegre: Edufrgs/IEL-RS, 2018



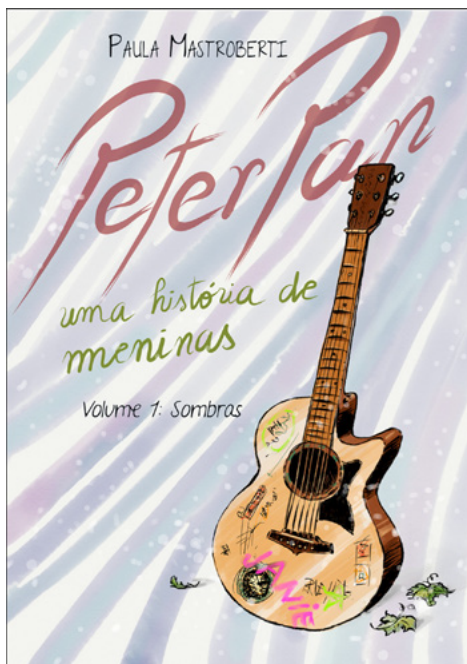
Acima, imagem da exposição das edições no Instituto João Simões Lopes Neto, em Pelotas, RS. Abaixo, ilustradores com Paula Mastroberti e Patrícia Langlois (Diretora do IEL-RS), ao centro. Foto de Paula Mastroberti.



Ao lado, de cima para baixo, folders de divulgação dos eventos de lançamento na Feira do Livro de Porto Alegre e no Instituto João Simões Lopes Neto, em Pelotas.

4. PRODUÇÃO DE MATERIAL POÉTICO-EDUCATIVO: Jogo Digital Corrida do Bolo de Cobertura. Autora: Camila Peres. Orientação: Paula Mastroberti. O jogo é resultado do plano educativo desenvolvido especialmente para o projeto de graduação de curso de Camila Peres. Foram realizadas observações e desenvolvidas atividades com crianças de 4 a 5 anos de idade, de modo que elas fossem produzindo o seu próprio jogo digital. Mais detalhes no subitem (c) deste item. Link de acesso ao jogo: <https://camilaperes.itch.io/corrida-do-bolo-cobertura?password=bolocobertura>. (Ilustrações do jogo no [Eixo 2, item 3](#))

5. PRODUÇÃO POÉTICA DA COORDENADORA: Título: *Peter Pan: uma história de meninas*. Narrativa gráfica longa de Paula Mastroberti, resultante de pesquisas realizadas entre 2006 e 2010, durante a pós-graduação, e que incluíram um estudo da recepção da obra entre crianças de de 10 a 11 anos da EEEF Leopoldo Tietbohl. Trata-se de uma recriação em quadrinhos, em andamento, da obra inglesa *Peter Pan e Wendy*, de James M. Barrie, em que os eventos transfigurados se passam no Brasil, protagonizados por uma menina brasileira. O primeiro volume foi publicado com licença Creative Commons para acesso livre no link: http://www.academia.edu/37417880/PETER_PAN_UMA_HIST%C3%93RIA_DE_MENINAS. O segundo volume, também licenciado com Creative Commons, foi publicado em 2020, pode ser acessado em: https://www.academia.edu/43408575/Peter_Pan_uma_história_de_meninas_Volume_2_Terra_Sem_Tempo. Ambos os volumes encontram-se reunidos também no perfil da autora em seu site <http://www.mastroberti.art.br>



Capa e página do volume 1: "Sombras", publicado on-line sob licença Creative Commons em 2018.



Capa e página do volume 2: "Terra sem tempo", publicado on-line sob licença Creative Commons em 2020.

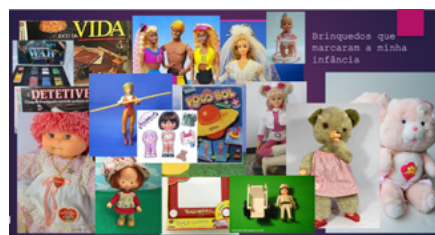
6. PRODUÇÃO DE MATERIAL CRÍTICO-EDUCATIVO DE MEMES PELA TURMA DA DISCIPLINA LABORATÓRIO DE ARTE, ENSINO E TECNOLOGIAS, 2018. O material consistiu em uma série de adesivos impressos a partir da produção de memes pela turma de alunos de 2018, uma atividade didática em que os estudantes foram incentivados a criarem memes integrando textos críticos sobre a vida estudantil universitária a obras de arte. A atividade proporcionou uma reflexão sobre a utilização de memes como ferramenta para apropriação criativa de imagens de obras de arte e como reconhecimento do meme como modalidade poética;



Alguns dos memes criados pelos estudantes, impressos com fomento do PAED, programa de extensão vinculado à pesquisa.



7. PRODUÇÃO DE MOSAICOS INFANTIS PELA TURMA DA DISCIPLINA EDUCAÇÃO EM ARTES VISUAIS PARA A INFÂNCIA, 2018. Mapeamento da cultura midiática infantil da turma de estudantes de 2018 com base na memória, na pesquisa de objetos, imagens para produção de relatos em formato de narrativas a/r/tográficas digitais, reunidas em um banco de dados no Moodle.



Excertos de mosaicos produzidos pelos estudantes. O formato era livre: além do tradicional formato de arquivo texto/imagem, houve aqueles que optaram pela fotomontagem ou vídeo.

8. PRODUÇÃO DE MOSAICOS ADOLESCENTES DA TURMA DA DISCIPLINA LABORATÓRIO DE ARTE, TECNOLOGIA E ENSINO. Mapeamento da cultura midiática adolescente da turma de estudantes de 2018 com base na memória, na pesquisa de objetos, imagens para produção de relatos em formato de narrativas a/r/tográficas digitais, reunidas em um banco de dados no Moodle;



Excertos de mosaicos adolescentes produzidos pelos estudantes. Assim como os mosaicos infantis, estes também poderiam ser produzidos em fotomontagem, em vídeo ou texto ilustrado.

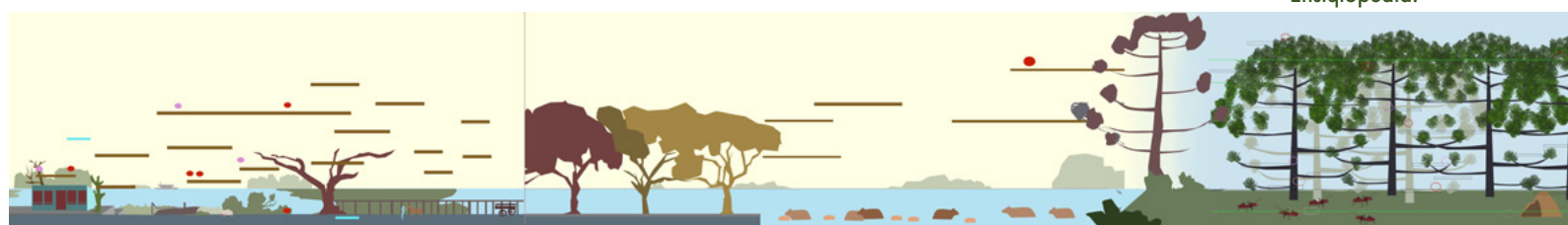


Arte de Iris Martiele Ozuna para o personagem Qorpo Santo.



9. PRODUÇÃO DE PROTÓTIPO DO JOGO DIGITAL "ENSIQLOPEDIA" SOBRE A POESIA DE QORPO SANTO. A equipe do Programa de Extensão Ludopoética iniciou a produção do jogo em 2019, mas alguns fatores, como atraso na entrega de materiais e problemas de configuração da equipe, prejudicaram os trabalhos, que foram interrompidos após o final das bolsas de extensão e não mais retomados em virtude da pandemia em 2020. A equipe, formada pelos bolsistas de extensão Emmanuel Rambo dos Santos e Iris Martiele Ozuna, pelos estudantes voluntários dos cursos de Bacharelado em Artes Visuais, Samuel Isatto e Tiago Gasperin, pela estudante voluntária do Curso de Licenciatura em Artes Visuais, Aline Letícia Machado, pelo músico Esley Callai Bittencourt e pelo estudante da Unisinos, João Pedro Bohn, chegou a produzir um protótipo para três níveis de jogo, incluindo artes conceituais, cenários, testes de cor, testes de trilha sonora, entre outros elementos.

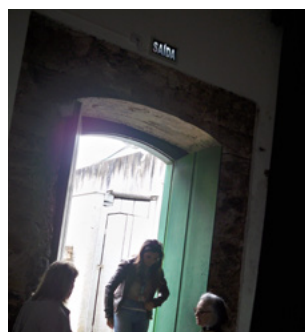
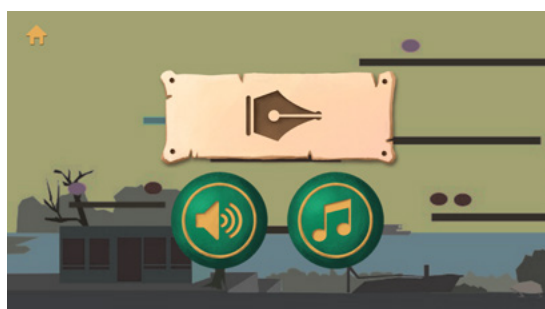
Abaixo, ao longo desta página e da seguinte, estudo panorâmico das transições de cena do Jogo Digital Ensiqulopedia.



Entre as ações que tinham por objetivo enriquecer a criação do jogo, eles visitaram a Fundação Qorpo Santo à convite da Prefeitura Municipal de Triunfo, estudaram a obra do autor e participaram das oficinas e palestras promovidas pela Extensão, que contou com o apoio do Instituto Estadual do Livro do Rio Grande do Sul, da Faculdade de Educação da UFRGS e do Curso de Jogos Digitais da Unisinos. Não há previsão de retomada do projeto até o momento de publicação deste relatório. (Mais informações no Eixo 3, [item 6.](#))



Ao lado, de cima para baixo: mesa sobre Qorpo Santo com Paula Mastroberti e Luís Augusto Fischer no IEL-RS. Foto de divulgação do IEL-RS. Imagens da visita da equipe a locais da cidade de Triunfo. Fotos de Iris Ozuna.



Acima, de cima para baixo: gráficos do jogo digital Ensiqlopedia.



10. PRODUÇÃO DE PROTÓTIPOS DE JOGOS DIGITAIS COM OS ESTUDANTES ESCOLARES PARTICIPANTES DA SALA DE INCLUSÃO E RECURSOS (SIR), POLO RUBEM BERTA. Os protótipos foram desenvolvidos a partir de uma série de oficinas desenvolvidas de forma colaborativa pela equipe do Projeto de Extensão Ludopoéticas: criação de jogos digitais, sob supervisão de Aline Russo, Coordenadora do SIR. (Mais informações sobre o projeto no [Eixo 2, item 10.](#))

Imagens das oficinas realizadas no SIR para produção dos protótipos pelos alunos de altas habilidades. Na segunda foto abaixo, à direita, visita da turma ao Projeto Atomic Rocket, no laboratório coordenado pela Professora Rossana Baptista Queiroz (Unisinos/ Jogos Digitais). Na última foto, tela do jogo criado pelos alunos. Fotos realizadas por Emmanuel Rambo dos Santos e Iris Ozuna.



11. REVISTA SEXTANTE, EDIÇÕES 55 E 56. Produção de ilustrações para a Revista publicada pelos estudantes do Curso de Jornalismo da Fabico/UFRGS, a partir do Projeto de Extensão ILUSTRÂ! Os trabalhos foram exibidos também na Galeria de Arte da Revista. O projeto prossegue para a 57ª edição. (Mais informações no [Eixo 3, item 8.](#))

Ao lado e logo abaixo, capas da Revista Sextante produzidas pelos ilustradores. Bem abaixo, texto de apresentação de Paula Mastroberti para a exposição on-line de ilustrações, disponível na edição 56 da Galeria de Arte da Sextante .

SEXTANTE

EDIÇÃO - REPORTAGENS - GALERIA DE ARTE - EDITORIAIS - QUEM SOMOS - CONTATO



UM OLHAR PARA O FUTURO



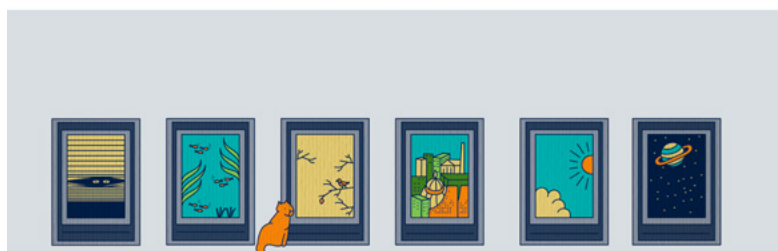
SEXTANTE

EDIÇÃO - REPORTAGENS - GALERIA DE ARTE - EDITORIAIS - QUEM SOMOS - CONTATO



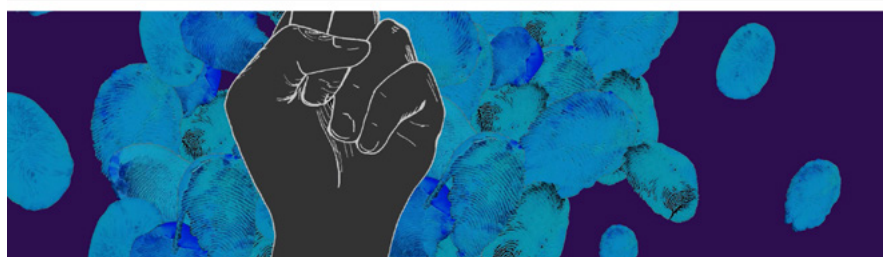
JANELAS DA QUARENTENA

Editoriais Artes e Ilustrações Quem somos Contato



EM ISOLAMENTO, SUBIMOS AS CORTINAS E NOS DEBRUÇAMOS SOBRE A VISTA: QUE HISTÓRIAS HÁ PARA CONTAR?

ufrgs.br/sextante/galeria-de-arte/



Imaginalizando o amanhã

Ilustra! O nome do projeto de extensão que gerou as artes expostas nesta galeria foi cunhado com base naquele pedido que muitos artistas já escutaram pelo menos uma vez na vida: "Faz aí uma ilustraçãozinha!". Ou outro, igualmente popular entre nós, artistas visuais: "Faz aí rapidinho um desenho".

Por trás dessas expressões, sabemos qual é a crença: produzir uma arte deve ser rápido, intuitivo e, sobretudo, fácil, para quem nasce com o "dom". É tipo como um toque mágico, sabe?

Ilustra! quer mostrar que não é assim. O projeto foi criado a partir de uma superparceria que nasceu em 2020, entre ela e a Thaís Furtado, em plena pandemia. Para o tema da edição anterior, "Janelas da Quarentena", havíamos contado com artes oferecidas voluntariamente por estudantes dos cursos de Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais. Em 2021, o Ilustra! formalizou a participação das Artes Visuais na revista, esgotando as 50 vagas abertas no primeiro dia de inscrição.

Mais de 40 estudantes artistas interessaram-se em imaginalizar o que seria esse tal de "olhar para o futuro". Aproveitamos o formato digital para fugir ao tradicional e trazer novas possibilidades de ilustrar. Assim, não se espante com as ilustras animadas, só possíveis nesta ambiência.

Importante salientar que, em tempos de pandemia, os artistas tiveram que contar com materiais e recursos que tinham em casa. Alguns só usaram celular para executar seu trabalho.

Ilustra! vai além de formalizar a parceria, colaborando com ilustrações para a revista Sextante. O projeto tem um caráter educativo, afinal, produzir arte requer pesquisa, aplicação de conceitos, experimentação técnica e trabalho. Realizamos uma oficina para potencializar a criatividade dos artistas, reuniões para organização e criamos um fórum para orientação direta e individual. Tudo on-line, como o momento pede. A gente espera que cada arte aqui exposta seja a expressão viva disso, desse "talento" que não nasce pronto, mas se desenvolve com muita dedicação.

Paula Mastroberti
Coordenadora do Ilustra!

RELATÓRIOS DOS BOLSISTAS

RELATÓRIO E ANÁLISE DO BOLSISTA MATHEUS RODRIGUES HUVE (2017-2018)

O BOLSISTA RECOLHEU FARTO MATERIAL ao longo de sua atuação, entre anotações, gravações, vídeos e fotografias, mas não chegou a formalizar um relatório (ver [Anexo 3](#)). Também não apresentou trabalho no Salão de Iniciação Científica, devido a compromissos de trabalho. Ainda assim, sua participação foi essencial e significativa, e o material por ele coletado, bem como seu relato, foi analisado pela coordenadora.

O bolsista atuou na Escola Municipal de Ensino Básico Liberato Salzano Vieira da Cunha, que acolheu nossa pesquisa através do contato com sua Coordenadora Pedagógica, Profa. Patrícia Cardinale Dalarosa, colaboradora do Projeto Cartografias do pensamento na infância: composições entre arte, educação e filosofia, já mencionada ([Eixo 3, item 1](#)). A instituição inclui desde a Educação Infantil até o Ensino Médio e situa-se no bairro Sarandi, situado na zona norte de Porto Alegre. O bairro é predominantemente residencial, cujos moradores são, em grande maioria, de baixa-renda, embora abrigue um grande centro cultural da capital: o Centro de Convenções da Federação das Indústrias do Estado do Rio Grande do Sul (FIERGS) e o Teatro SESI-RS. A Escola atende em sua maior parte moradores do bairro, mas encontramos matriculados de localidades próximas como Rubem Berta ou Jardim Lindoia.

O bolsista iniciou suas observações na escola no primeiro semestre de 2018, após necessárias leituras e estudos para desenvolvimento de seu plano de trabalho, em 2017. Neste ano anterior, ele acompanhou reuniões do PIBID que, neste período, estava desenvolvendo trabalho relacionado a esta pesquisa; ele também participou das primeiras reuniões do Projeto Aura Remastered com a finalidade de observar e fazer registros.

Em seu relato, o bolsista menciona que foram observadas as turmas de jardim, 1º ano, 2º ano, 3º ano, 6º ano, 7º ano, 8º ano, 9º ano. Após as observações, o bolsista desenvolveu e iniciou um plano de trabalho para essa escola. O plano de trabalho do bolsista incluía a observação das aulas de artes e metodologias dos professores ministrantes e o desenvolvimento de oficinas com base em seu interesse pelos quadrinhos e artes ilustrativas (plano de trabalho do bolsista anexado a este relatório). O bolsista também realizou entrevistas com as turmas observadas, para detectar suas preferências culturais midiáticas com relação ao Eixo 1 (Objetos) dessa pesquisa: impressos ilustrados e quadrinhos, animações e jogos digitais/eletrônicos. Todo esse material, composto de relatos do bolsista, fotografias e vídeos por ele realizados encontram-se arquivados em uma pasta privada da pesquisa. Como sua bolsa não

foi renovada como pretendíamos, seu trabalho foi interrompido e não foi possível continuá-lo no segundo semestre de 2018, ou seja, o bolsista não conseguiu realizar as oficinas pretendidas e já aprovadas pela escola.

Das entrevistas, retiramos os dados para análise que segue. As entrevistas foram realizadas em 2018, via Formulários Google, com auxílio do laboratório de informática da escola e um tablet disponibilizado pelo Projeto LIFE/UFRGS. Nas turmas de jardim, porém, o recurso foi o de gravar as entrevistas em vídeo. Os dados recolhidos pelos formulários permitem verificação tanto a nível geral, por via de estatísticas geradas pelo próprio aplicativo, quanto individualizados (cada participante tem suas respostas registradas em guias separadas). Os vídeos, embora realizados de forma precária, foram assistidos e avaliados, respeitadas as limitações. O que se segue é uma visada geral a partir das estatísticas geradas pelos formulários. Algumas perguntas ofereciam a possibilidade de escolha múltipla; outras deveriam ser respondidas por escrito. Os modelos encontram-se anexados a este relatório.

Formulário 1: Desenhos animados

O formulário foi aplicado a 81 alunos, entre jovens de 11 a 17 anos, a maioria residente no Bairro Sarandi, alguns advindos de localidades próximas, como Parque Minuano, Rubem Berta, Parque dos Maias. Destes, 59,3% se apresenta como de sexo masculino; independente da idade, boa parte desses jovens (47,8%), entre a pubescência e a adolescência, gosta de assistir a desenhos animados. Uma pequena parcela (16%) diz não gostar, mas a percentagem restante (37%) assiste a desenhos animados às vezes. Entre os desenhos animados mais citados, estão os estadunidenses *A hora da aventura*, *Miraculous: as aventuras de Ladybug*, *Simpsons*, *Bob Esponja*, além dos japoneses, entre eles *Naruto* e *Dragon Ball Z*. As animações da Disney não mereceram muito destaque, sendo citados uma única vez *A pequena sereia* e *Moana*. Também foram citados apenas uma vez os brasileiros *Irmão do Jorel* e *Turma da Mônica*. A grande maioria os assiste em plataformas e canais disponíveis na Internet (81,6%); em segunda opção de mídia, temos a TV (68,4%). Cerca de 80% declararam assistir às animações sozinhos. À pergunta sobre se sabem como são realizados, a grande maioria declarou não saber ou não se interessar por essa modalidade como uma atividade criativa. Contudo, os que responderam afirmativamente (cerca de 17 jovens) enfatizaram suas respostas com maiores detalhes, contando um pouco sobre as histórias que criariam e do seu entusiasmo pela arte, demonstrando algum conhecimento teórico. Uma parcela de 26,6% pareceu surpresa com a possibilidade de produzir animações, pois não pensaram que isso seria próximo ou possível dentro de sua realidade; a maioria, contudo, (53,2%) respondeu gostaria de aprender a criar seus próprios desenhos animados.

Formulário 2: Impressos ilustrados

O formulário foi aplicado a 71 alunos, entre jovens de 11 a 17 anos, a maioria residente no Bairro Sarandi, alguns advindos de localidades próximas, como Parque Minuano, Rubem Berta, Parque dos Maias. Destes, 57,7% se apresenta como de sexo masculino. O interesse pela leitura de impressos ilustrados (quadrinhos e livros ilustrados), independente da idade, mostrou-se

dividida: 36,6% responderam que não lêem, e 36,6% responderam que sim; 26,8% responderam “às vezes”. Uma pequena parcela (16%) diz não gostar, mas a percentagem restante (37%) assiste a desenhos animados às vezes. Dos que responderam negativamente, uma maioria de 52,3% respondeu que não gosta de ler e cerca de 20,5% disseram não ler porque preferem livros “adultos”. Outras justificativas incluíram: “eu gosto de ler só a Bíblia”; a preferência pelos mangás (não foi considerado quadrinho). Um entrevistado respondeu que só leu “Hey Porter” (sic). Dos que responderam “às vezes”, 55,3% justificaram respondendo “depende da história”. Percentagens menores justificaram respondendo “nem sempre consigo comprar ou ler emprestado”, “divido meu tempo com outras atividades”. Ao pedir para citar alguma obra que tenham lido ou conhecessem, apenas uma resposta cita livros ilustrados, mas com “fotos mas não com desenhos”. Nesse formulário prevalecem a leitura de quadrinhos, sobretudo mangás como *One Piece*, *Haru Ride*, *Shingeki no Kyojin* e *Sailor Moon*. Outros referem-se à charges ou tiras relacionadas ao futebol e *Turma da Mônica* ou *Turma da Mônica Jovem*. A maioria (50%) tem a biblioteca da escola como único local de acesso; Em segundo, temos o acesso a quadrinhos online pela internet (35,5%). Compram em bancas de revista ou pedem emprestado uma parcela de 25%. O número de leitores pelo celular é grande: 71,2%. Em segundo lugar, há os que lêem no computador ou notebook (27,1%) e no tablet (10,2%). Alguns declararam imprimir para ler em papel. Poucos se interessam por ilustrações ou quadrinhos como atividade criativa. Os que responderam afirmativamente complementaram dizendo ter “ideias de projetos”, ou que gostariam de fazer animês. Um entrevistado afirmou gostar de criar histórias; outro disse ter “experiência” em criar histórias em quadrinhos. Temas como “terror” e “fantasia” apareceram em diferenciação aos quadrinhos de “super-heróis”.

Formulário 3: Jogos digitais

O formulário foi respondido por 70 estudantes de 11 a 17 anos, a maioria do sexo masculino e residente no Bairro Sarandi, ou em localidades adjacentes. Dentre estes, 80% declarou gostar de jogos digitais, e 10% disseram não gostar, e preferir outras formas de diversão, tais como redes sociais. Outros 10% disseram jogar às vezes, dependendo do jogo, ou da permissão dos pais, ou ainda de outras atividades com as quais dividem seu tempo. Dentro os 70 entrevistados, 58 responderam que preferem jogos competitivos. Em segundo lugar, 34 preferem jogos criativos e 22 dizem preferir jogos narrativos. Dez declararam gostar de quebra-cabeças ou jogos de lógica e 4 incluíram jogos educativos. *Free Fire* (um jogo de guerra e sobrevivência, com batalhas e tiros) foi o jogo mais citado entre os preferidos, seguido por jogos esportivos e competições automobilísticas. Dentre os criativos, são citados *Minecraft* e *The Sims*. Dentre os narrativos, *Doki Doki Literature* e *Undertale* (estes últimos são considerados jogos independentes). A mídia de preferência é o celular (53 respostas), seguido pelo console (Playstation ou outro, com 24 respostas). Em terceiro, aparecem 26 respostas mencionando o computador. O formulário aponta que a grande maioria dos jovens prefere jogar sozinho (53 respostas), mas 40 responderam que costumam jogar com amigos online. Apenas 24 disseram jogar com amigos em reuniões presenciais, e raros citam namorada ou namorado como parceiro de jogo. Dezesesseis jogam com familiares. A criação de jogos

ainda não é uma possibilidade para grande parte desses estudantes: muitos disseram não ter interesse nessa atividade. Entretanto, alguns demonstraram já terem pensado no assunto, ter projetos e ideias nesse sentido, ou pelo menos vontade de aprender como se faz. No total, 57,1% responderam que gostariam de criar jogos, contra 17,1% que não tem interesse. Vinte e cinco, vírgula sete (25,7%) não haviam pensado nessa possibilidade.

Ainda restaria avaliar cada resposta individualmente, para comparação entre comportamentos e preferências culturais-midiáticas conforme gênero e idade dos entrevistados. No entanto, já se mostra visível a queda dos impressos (livros ilustrados e quadrinhos) entre as novas gerações, substituídos por animações e jogos digitais. Também restaria comparar as entrevistas realizadas nesta escola pública, localizada em bairro de baixa-renda, com as que advieram de escolas particulares, localizadas em bairros de média e alta renda e escolas localizadas em comunidade indígena, elencadas pela bolsista voluntária Carolina Viana da Silva para aplicação.

Além dos dados recolhidos via formulários, temos as observações apontadas pelo bolsista (disponíveis no [Anexo 3](#)), não sistematizadas devido ao término da bolsa. Estas observações centralizaram-se sobre o acompanhamento das aulas de artes e uso de tecnologias em sala de aula, escolhas estéticas das turmas quanto ao vestuário e acessórios, entre outros. Matheus observou que, quanto mais velhos em idade (entre o 7º ano e 9º ano), mais os estudantes abandonam a figuração e as cores contrastantes em suas roupas, restringindo-se a estampas cujos padrões decorativos “étnicos” estão relacionados à cultura do funk ou do grafite. Algumas camisetas apontam objetos da cultura midiática como *Death Note* (mangá e animê) e *Star Wars* (série fílmica). Eventualmente, numa turma, surgem as estampas de super-heróis (entre as meninas, símbolos da *Mulher Maravilha*) e bandas pop coreanas (K-Pop) em camisetas, acessórios ou material escolar. Séries de terror são tema cultural nas conversas, assim como a escuta de música funk. O bolsista menciona uma aula de cubismo, em que a turma de 9º ano estabelece relações entre esse movimento e os padrões decorativos mencionados; uma vez que ambos, o funk e o cubismo, foram influenciados pela estética africana. Também foi observado o comportamento sectarizado por gênero: meninas realizam suas atividades em grupos separados dos meninos.

Já nas turmas mais infantis, predominam, como é de se esperar, diversas figurações, estampas variadas e muito coloridas. Entre os personagens presentes em roupas, mochilas e materiais escolares, o bolsista observou a presença de unicórnios arco-íris (em moda no momento da pesquisa), *Homem-Aranha* e outros super-heróis, *Mickey* ou *Minnie*, e *Max Steel*. Numa turma de 2º ano, o bolsista observou a presença de personagens como *Naruto* (mangá e animê), *Tartarugas Ninja*, *Guardiões da Galáxia*, *Moana* e outras heroínas Disney, como Elsa (*Frozen*), *Pokemón* e super-heróis. Figuras de jogos surgem eventualmente, como *Minecraft* e *Mega Man*. Uma criança desenhou Mario, protagonista do jogo *Super Mario Bros*, e deu de presente ao bolsista.

RELATÓRIO E ANÁLISE DA BOLSISTA CAROLINA VIANA DA SILVA (2018-2019)

O RELATÓRIO DA BOLSISTA encontra-se no [Anexo 3](#) deste dossiê. A Bolsista apresentou-se no Salão de Iniciação Científica da UFRGS em 2019, merecendo Prêmio Destaque em sua categoria, com o trabalho "Sôra, posso desenhar em estilo mangá?". Durante o período, ela atuou no Colégio Santa Inês, localizado na Avenida Protásio Alves, 2493, Bairro Petrópolis, em Porto Alegre, e na Escola Martinho Lutero, localizada na Rua Martinho Lutero, 45, Vila Mauá, em Cachoeirinha. (Outras informações [no Eixo 2, item 11](#))

RELATÓRIO E ANÁLISE DA BOLSISTA LUÍSA MEIRELLES HOLANDA COPETTI (2019-2020 e 2020-2021)

OS RELATÓRIOS DA BOLSISTA também se encontram no [Anexo 3](#) deste dossiê. A Bolsista apresentou-se nos salões de Iniciação Científica da UFRGS de 2020 e de 2021, com o trabalho "A produção de animação como plano educativo no ensino de artes: apropriação criativa da cultura midiática" ([Eixo 2, item 13](#)) e, no ano seguinte, com o trabalho "A produção de animação como plano educativo no Ensino de Artes: herói em movimento" ([Eixo 2, item 17](#)). Durante o período de 2019, ela atuou na Escola Municipal de Ensino Fundamental Jean Piaget, localizado na Avenida Major Manoel José Monteiro, 1, Bairro Rubem Berta, em Porto Alegre. Em 2020 o plano de trabalho da bolsista precisou ser alterado, em virtude da pandemia causada pelo Corona vírus. A bolsista dedicou-se ao aprofundamento teórico e colaborou com a organização da Extensão *O herói e seus deslocamentos*, para estudo da obra de Joseph Campbell (1997), participando ativamente. Em 2021 ela iniciou, a produção do curta de animação "Jornada heroica", com base nesse estudo. O curta de animação ainda não havia sido finalizado pela bolsista até o momento em que finalizamos este documento.

OUTROS INTERPRETANTES

ANÁLISE DO FORMULÁRIO DE ENTREVISTA REALIZADA EM DIVERSAS TURMAS ESCOLARES PELA TURMA DA DISCIPLINA ART2105 – LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS

É UMA QUESTÃO CRUCIAL PARA A PESQUISA, para melhor entendimento dos hábitos culturais de jovens e crianças, saber da sua relação com os suportes e interfaces midiáticos que substanciam nossos objetos de estudo. Para recolhimento dessas informações, realizou-se um procedimento como uma atividade entre outras propostas na Disciplina Laboratório de Informática para o Ensino em Artes Visuais, sob responsabilidade da coordenadora em 2017. A turma foi até a Feira do Livro de Porto Alegre e entrevistou turmas escolares que excursionavam no evento.

Participaram dessa atividade os estudantes de Licenciatura em Artes Visuais Daniel Paulo Trindade, Eduardo Turski, Elisa Avila Vinhas Boaventura, Fernanda Menna Barreto Robin, Gabriela Schwerz Machado, Gabriela Favretto Guimarães, Iris Martiele Ozuna, Lucas Vitor Vilela Souza, Luisa Meirelles Holanda Copetti, Maiara Elisa Strobelt, Matheus Rodrigues Huve, Meise Pureza Birck e Pablo Augusto Sanches. Foram entrevistados, ao todo, 220 jovens de 11 a 20 anos, visitantes da Feira do Livro de Porto Alegre daquele ano, a maioria estudantes de escolas públicas municipais e estaduais de Porto Alegre. De fora da capital, participaram estudantes das cidades de Gravataí e Bento Gonçalves.

Infelizmente, o arquivo do formulário foi corrompido e não tivemos como inclui-lo em anexo. As informações, recolhidas em papel pela turma e repassadas no formulário digital, derivam das seguintes questões, tal como anotadas no relatório realizado no período:

1. À pergunta “Tu tens celular com acesso à internet”, 89,9% responderam que sim. Apenas um respondeu nunca ter tido um celular e treze (13) responderam “No momento, não”.
2. Entre as atividades mais realizadas no celular, a maioria (80,4%) respondeu que usa para bater papo com os amigos em aplicativos tais como Whatsapp, Messenger ou outros. Em segundo (75,2%), escutam música e, em terceiro (71%) assinalou atividades relacionadas a redes sociais como Instagram, Facebook e outros. Cerca de 65% usa para jogar; metade usa para fotografar ou filmar; mais da metade (51,9%) usa o celular também para pesquisas em aplicativos de busca e também para telefonar. A leitura de quadrinhos ou livros digitais é restrita a 20,1%. Outras atividades mencionadas foram: compor música, assistir a vídeos (animês) ou pornografia. Os aplicativos mais citados foram: Whatsapp, Facebook, Instagram e YouTube. Mas também foram mencionados Snapchat, Clash Royale e Spotify.

3. À pergunta “Tua escola/colégio deixa usar celular em sala de aula?”, 52,1% responderam que alguns professores deixam e outros não. Apenas 4,2% responderam que a escola permite o uso livre e 43,7% responderam que a escola não permite o uso.
4. À pergunta “O que tu achas de escolas que usam celulares para trabalhos de aula?”, 62,6% responderam “Muito legal!”. Outros (24,2%) disseram que depende da forma de usá-lo, e apenas 3,2% se manifestaram contra.
5. O uso de celulares em atividades em sala de aula foi mencionado em disciplinas da Matemática, História, Geografia, Biologia, pesquisa em geral. No caso da disciplina de Artes, foi utilizado para pesquisa de imagens, fotografar atividade artística ou visita a museus ou produção filmes, entre outros.
6. À pergunta “Tua escola tem laboratório de informática com acesso à Internet?”, as respostas se dividiram quase proporcionalmente: 34,9% responderam que sim, mas que não usam muito; 24,8% responderam que sim, mas está fechado; 22,5% responderam que sim e que utilizam bastante e 17,9% responderam que não ele não existe na escola.

Outros comentários dos entrevistados foram registrados demonstraram que os jovens concordam com o uso moderado de celulares e internet em sala de aula. Muitos concordaram com a necessidade de um controle e mediação quanto ao uso na escola e mostraram compreender seus benefícios para o aprendizado, mostrando-se favoráveis ao uso consciente.

ANÁLISE DE FORMULÁRIO DE ENTREVISTA REALIZADA COM AS TURMAS DE SEGUNDA ETAPA DA DISCIPLINA LABORATÓRIO DE ARTE TECNOLOGIA E ENSINO EM 2018 E 2019

O FORMULÁRIO FOI APLICADO AOS ALUNOS E ALUNAS em segunda etapa do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFRGS, participantes da Disciplina ART02302 – Laboratório de Arte Tecnologia e Ensino, durante os anos de 2018 e 2019. A finalidade do formulário era a de induzir a uma autorreflexão sobre a escolha pelo curso, mas também conhecer melhor o seu contexto cultural midiático de origem destes jovens recém-saídos do ensino médio, ainda próximos em idade e em cultura com aqueles que ainda se encontram na Educação Básica. Assim, temos:

Turma de 2018

Obtivemos 41 respostas, sendo 68,3% de estudantes do sexo masculino e 31,7% do sexo feminino. Dentre estes, apenas 16 com idade entre 18 e 21 anos, sendo a maioria com 19 anos. O destaque fica para a faixa etária entre 22 e 28 anos (18 estudantes). Entre os hábitos culturais midiáticos, em primeiro lugar, destacam-se os livros ilustrados (92,7%) como um hábito infantil e, em seguida, desenhos animados (85,4%). Quadrinhos aparecem em terceiro lugar (46,3%) e os zines vêm logo a seguir (36,6%). Os jogos digitais (para celular, console ou computador) ficam por último (em torno de 30%). São citados os mangás e animês, mas também algumas produções infantis como *Steven Universe*, *Irmão do Jorel*, *Avatar*, *Bob Esponja*

e animações da Disney/Pixar. Super-heróis também são citados, tanto na filmografia quanto nos quadrinhos. Apesar dos livros ilustrados estarem em primeiro lugar, não citam nenhuma obra como referência. Grande parte (41,5%) considera que a cultura midiática influenciou sua preferência pela escolha do curso de artes; e 39% não havia pensado na relação entre seus hábitos culturais midiáticos e a opção por artes, mas tem interesse em aprofundar conhecimentos artísticos nessas modalidades.

Turma 2019

Obtivemos 31 respostas, sendo que 51,6% se declaram do sexo feminino, 38,7% do sexo masculino e 9,7% ou não se categorizam, ou se autodenominam não binários. Tivemos 11 alunos na faixa entre 18 e 21 anos e 14 na faixa entre 19 e 28 anos. Entre os hábitos culturais, ainda encontramos a preferência por livros ilustrados (77,4%) como hábito de infância; em segundo, desenhos animados (74,2%); as histórias em quadrinhos surgem em terceiro (64,5%), seguidas de zines (48,4%). Por último, os jogos, computando uma média de 40%. Os jogos aparecem mais, desta vez, nas citações — *Tétris*, *World of Warcraft*, *Alice Madness Returns*, entre as animações, *Irmão do Jorel* e animês. Quadrinhos de super-heróis são bastante citados, além de *Turma da Mônica*. Contos-de-fadas surgem, quando se trata de livros ilustrados. Entre os participantes, 51,6% considera a cultura midiática um fator de influência na escolha pelo curso de artes; 38,7% não havia pensado na possibilidade, mas se interessa em desenvolver mais conhecimentos sobre a modalidade.

Considerações gerais sobre as entrevistas com as turmas do Laboratório de Arte Tecnologia e Ensino

Em relação à turma de 2018, observamos na Turma de 2019 poucas alterações significativas. Pelas respostas descritivas, percebe-se, em ambas as turmas, um abandono da literatura ilustrada a medida em que ultrapassam a idade infantil; o hábito de ler quadrinhos e de assistir aos desenhos animados pode perseverar em alguns até a entrada na universidade. Já os jogos surgem associados a um comportamento exclusivamente juvenil, talvez porque o acesso aos jogos por essas gerações na infância ainda dependesse de recursos eletrônicos adequados e do interesse dos pais ou de irmãos mais velhos. Constato que a grande maioria se sente esteticamente influenciada por estas modalidades, sendo a cultura midiática, na maior parte das vezes, a grande responsável por despertar o gosto pela linguagem visual artística, ainda que alguns não se deem conta disso. Esse dado é especialmente relevante quando muitos apontam que a educação em artes recebida na escola pouco ou nada influenciou em sua escolha pela graduação. Contudo, da mesma forma, houve aqueles que salientaram a influência da família (pais artesãos, arquitetos, educadores em artes ou ligados às artes de alguma forma). Atividades com a música e o teatro também surgem como propulsores.

RELATO E ANÁLISE DA AÇÃO DE EXTENSÃO DO PROJETO LUDOPOÉTICAS: CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS NA SALA DE INCLUSÃO E RECURSOS (SIR) – PÓLO RUBEM BERTA

A AÇÃO FOI REALIZADA A CONVITE DE ALINE RUSSO, Coordenadora da Sala de Inclusão e Recursos localizada na EMEF Jean Piaget, no Bairro Rubem Berta, e contou com a participação dos bolsistas de Extensão Emmanuel Rambo dos Santos e Iris Martiele Ozuna, e também com a participação voluntária da estudante de Licenciatura Aline Letícia Machado. A equipe atuou junto a 11 jovens de sexo feminino e masculino, com idade entre 13 e 16 anos, realizando uma entrevista e oficinas de forma colaborativa, e que culminaram na produção de um protótipo de jogo digital. Relatos mais detalhados foram publicados no Trabalho de Conclusão de Curso de Ana Letícia Machado ([Eixo 2, item 12](#)) e no artigo de Paula Mastroberti apresentado e publicado nos anais do Games and Technologies Entertainment de 2020 ([Eixo 2, item 10](#)). O projeto teve por foco investigar a relação entre esses jovens e os jogos digitais, através da produção e da reflexão teórica. Entre outras observações, verificamos que os jovens posicionam-se ambigualmente em relação ao gosto pelos jogos: alguns afirmaram que jogos fazem mal a saúde (citam problemas oculares ou tendinite), ou "viciam". Por outro lado, consideraram que os jogos desenvolvem o raciocínio lógico, e são capazes de iniciá-los na apreciação estética, através dos gráficos artísticos. As relações entre jogo e arte não era muito clara para esses participantes até o momento em que foram induzidos a esta reflexão. Também a possibilidade de criar um jogo digital foi uma novidade, e foi com entusiasmo que abraçaram a ideia. Ao final, descobriram que para criar um jogo é necessário desenvolver qualidades como saber se organizar e trabalhar em equipe, de forma colaborativa, muitas vezes abrindo mão de suas próprias ideias e soluções. O relatório da equipe bolsista e da Coordenadora do SIR, Aline Russo, encontram-se no Anexo 3, página 105.

CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE A PESQUISA

OS EIXOS 1 E 2 DA PESQUISA NOS APONTAM UM CAMINHO irreversível no sentido de priorizar a produção de materiais artístico-gráficos para veiculação em mídias e interfaces digitais. É perceptível a diminuição dos impressos em papel para a veiculação de artes gráficas e de narrativas cujos discursos se ofereçam por via de textos e artes em sequencialidade. Também verificamos o aumento da reflexão teórica com relação aos temas: jogos digitais; jogos como arte; jogos digitais e educação, artes gráficas e mídias digitais; narrativas gráficas digitais, e outros, a partir de 2018, principalmente com a inclusão de uma seção específica sobre a Educação em eventos de porte maior, como o SB Games. Também os referenciais teóricos sobre o cinema de animação, uma lacuna em nossa formação, até pela raridade de publicações no Brasil, foram averiguados e incluídos para melhor fundamentação. Em nossa pesquisa, sem trair nossos objetivos fundamentais, procuramos nos ater principalmente sobre esses dois últimos gêneros midiáticos, pois eles são apontados como os principais meios de entretenimento e de apreciação estética nas entrevistas realizadas.

Com relação às artes gráficas e sequenciais, por serem majoritariamente voltadas à reprodutibilidade e à integração com outros discursos (verbais, sonoros, anímicos), é notória a migração para as mídias digitais, tanto para veiculação, quanto para recurso de produção. Cabe, nesse sentido, promover mais discussões sobre esses novos contextos, e pensar uma educação para formação de artistas profissionais e educadores no sentido de criar metodologias específicas interdisciplinares aos conhecimentos artísticos, seja para produção, seja para usufruto mais consciente e crítico dos materiais e objetos que se valem dessas ferramentas e plataformas de criação e de reprodução.

Consideramos importante salientar que os materiais midiáticos gráfico-narrativos digitais, sejam eles educativos ou recreativos, apresentam, para além da preferência dos jovens e crianças, outras vantagens:

1. *Inclusão*: as mídias digitais possuem alto potencial para inclusão sociocultural, pois potencializam a sinestesia através de recursos audiovisuais e motores, permitindo o movimento, a imersão e a interatividade, abraçando a diversidade psicomotora e cognitiva. Contudo, ainda é preciso pensar nas dificuldades de acesso aos recursos tecnológicos, seja por resistência dos setores educacionais ou familiares, seja por dificuldades econômicas, seja por falta de um programa político de inclusão digital, que promova o acesso à Internet, polos laboratoriais ou distribuição de dispositivos interconectados e bem equipados;

2. *Acessibilidade*: Embora a produção de materiais gráficos digitais seja dispendiosa, ao envolver criação e trabalho de desenvolvedores especializados, e recursos tecnológicos como computadores e aplicativos profissionais, o custo final de uma narrativa gráfica digital (jogo, e-books, animações e demais aplicativos interativos), acaba sendo bastante inferior ao da mesma narrativa impressa em cores sobre papel; além disso, muitos são disponibilizados gratuitamente; muitas produções possibilitam a interação de usuários portadores de atipicidades cognitivas, pois incluem áudio ou legenda.
3. *Imersão, interação, emulação e engajamento*: Embora essas qualidades sejam potencializadas, em maior ou menor grau, em todas as modalidades da cultura midiática aqui estudadas (livros ilustrados, quadrinhos, animações e jogos), é nos jogos digitais que elas se destacam, constituindo-se como palavras-chave para as novas metodologias educacionais que prevêm a ludificação como estratégia para motivar o interesse de jovens, crianças e até mesmo adultos pelo aprendizado, bem como promover a autonomia nesses processos. O termo "emulação", ao meu ver, é o que melhor significa as relações operacionais entre seres humanos e mídias, sejam elas impressas ou digitais, uma vez que suas ambiências ficcionais e imaginárias não ultrapassam os limites da virtualidade senão quando operadas pelos sujeitos por via da leitura, da apreciação ou da interação lúdica. Da mesma forma, reconheço o termo "imersão" como pouco apropriado para descrever os fenômenos de interação com quaisquer mídias, pois ele implicaria a interação da mente corpórea como um todo (VARELA et al, 2001). Mesmo as operações realizadas com auxílio do óculos *rift* ou aplicativos de realidade aumentada não proporcionam uma imersão estrito senso; esses aparelhos requisitam os sentidos da visão, da audição e, parcialmente, o motor, mas não envolvem, pelo menos por enquanto, o tato e o olfato, e tampouco afetam a nossa realidade física.
4. *Possibilidades de exploração pela educação midiática ou pela educomunicação*: Segundo Ismar de Oliveira Soares (2014), Evelyne Bévort e Maria Luiza Belloni (2009), a interdisciplinaridade entre educação e comunicação social constitui ponto chave para renovação dos ambientes formais da educação, ainda circundados por muros construídos no século XIX. A colaboração entre as áreas da educação e da comunicação não se limita ao uso de mídias e tecnologias digitais, é claro, mas inclui uma nova postura educativa e novas abordagens metodológicas que estabeleçam vias para o protagonismo aprendiz e para qualificar o diálogo entre educadores e educandos. Dentro disso, o campo da arte, destacado principalmente por Soares, está incluído entre as demais áreas cujo saber é requisitado para a melhor comunicação de conhecimentos e expressão crítica da cultura, da sociedade e dos próprios meios de comunicação. Nesse sentido, estudar o comportamento frutivo de jovens e crianças, bem como estimular a expressão artística através das modalidades abrigadas sob o nome artes gráficas e sequenciais é fundamental, uma vez que elas constituem uma parte significativa dos discursos multimodais (KRESS, 2010) presentes em todos os objetos narrativos e poéticos incluídos nas interfaces digitais. Também Ian Bogost (2007) mencionará a

importância da retórica visual para o engajamento do jogador, conjugadas às demais retóricas que substancializam o design e a programação de jogos digitais. Por fim, o cinema de animação contemporâneo não prescinde das tecnologias digitais, seja para criação gráfica em duas, ou em três dimensões.

Passemos agora aos dados levantados pelas entrevistas: ainda que elas comprovem uma franca preferência dos mais jovens pelas mídias audiovisuais, percebemos pouca ou nenhuma reflexão a respeito, tanto nas turmas escolares junto às quais atuamos, quanto nos estudantes do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFRGS, cujos dados coletamos entre 2018 e 2019. A grande maioria dos jovens e crianças não havia cogitado a possibilidade de criar seus próprios quadrinhos, animações ou jogos, assim como muitos estudantes do nosso curso não haviam se dado conta da influência da cultura midiática na sua opção ou gosto pelas artes. Contudo, ao tomarem consciência desta possibilidade ou influência, mostravam-se interessados no estudo do tema ou no desenvolvimento criativo.

Em meio àqueles escolares a quem foram propostas as questões “Você gostaria de criar...?” ou “Você gostaria de aprender a...?”, os que responderam positivamente o fizeram com muito entusiasmo. Alguns jovens confidenciaram já desenvolver seus próprios projetos. Da mesma forma, entre os universitários, ao serem levantadas questões sobre o uso de tecnologias para expressão artística, a reação foi bastante positiva. Assim, a pesquisa parece revelar algumas incongruências entre as metodologias educativas de nível básico ou superior, incluindo as educativas em artes, a apreciação crítica da cultura midiática e a aplicação de tecnologias digitais para fins criativos. A pesquisa parece insinuar também o quanto os setores educacionais e políticos públicas estão devendo no sentido de cumprir o projeto de inclusão tecnológica, cujas premissas foram lançadas há mais de duas décadas, já na Conferência Internacional "Educando para as mídias e para a era digital", realizada pela UNESCO em 1989. Também compete às políticas educacionais fornecer estrutura, formação e recursos para que se cumpra a Base Nacional Comum Curricular e a Lei de Diretrizes e Bases Educação Nacional, de modo a garantir o desenvolvimento das competências previstas por este documento para o uso expressivo, consciente e crítico das tecnologias e ferramentas digitais.

Ainda há muito a fazer no sentido de promover e valorizar a cultura midiática em meio acadêmico e, neste contexto, acolher as artes gráficas e sequenciais como objeto de estudo no campo da arte e da educação. As ações do Eixo 3, interpretantes dos objetos midiáticos investigados, gerando, a partir deles, novos signos, comprovam a necessidade de um diálogo mais franco e aberto, por parte das artes e da educação acadêmicas, com a cultura midiática de entretenimento, em especial aquela voltada para os públicos infantis e juvenis. Projetos de extensão como "Os contos de fadas na contemporaneidade: ética, estética e poética" ou "O herói movimento: narrativa, personagem e imaginário" aprofundaram questões relacionadas à indústria de entretenimento, possibilitando reflexões que repercutiram ou repercutirão em planos educativos, produção teórica e artística dos participantes. Projetos como Jogo Digital

"Aura Remastered", a experiência relatada por Camila Peres em seu trabalho de conclusão de curso, e a produção de protótipos em jogos digitais com os jovens da Sala de Inclusão e Recursos (SIR), criaram um vínculo irreversível entre arte, educação e entretenimento inteligente. Além disso, temos toda a reflexão teórica proporcionada a partir dessas experiências, publicada e divulgada em congressos internacionais.

Em termos gerais, o projeto de pesquisa visou abrir um espaço para reflexão sobre os fenômenos artístico-culturais localizados na cultura midiática produzida por e para a infância e a juventude, tendo por foco as artes gráficas como modalidade principal. Tínhamos por premissa que as artes gráficas, inseridas nas produções midiáticas, sobretudo as destinadas ao entretenimento, oferecem-se como uma via importante de trabalho e de expressão para os profissionais artistas em um mercado estetizado, conforme Lipovetsky e Serroy (2015) além de constituírem um assunto importante para a educação em artes visuais, dentro do que se denomina Cultura Visual, de acordo com Hernandez (2003) e outros. Ao mesmo tempo, reconhecemos o papel influente e muitas vezes autoral que crianças e jovens exercem como operadores, e mesmo como agentes da própria cultura (CASTRO, 2001; JENKINS, 2008). Por isso, foi nosso principal objetivo a análise e coleta de dados empíricos e bibliográficos, assim como a contribuição para com as estratégias educativas que tivessem as linguagens, as artes gráficas e a cultura midiática por ponto de partida, meio ou finalidade. Estabelecidas as limitações temporais a quatro anos de pesquisa e considerando que nossas ações se circunscreveram ao campo da graduação, onde contamos com poucos recursos e bolsas de baixa remuneração, o objetivo principal foi contemplado.

Mais especificamente, a pesquisa propôs-se atender aos seguintes objetivos, sobre os quais comentamos o que foi realizado:

1. *Verificar como um dado grupo selecionado de crianças e/ou jovens opera e agencia os diferentes objetos gráficos e sequenciais divulgados na cultura midiática, ou seja, como se dá o acesso à cultura midiática por cada determinado grupo a ser selecionado ou investigado.* Os bolsistas e equipes participantes interagiram com crianças e jovens nas escolas que acolheram nossos projetos e ações, trocando ideias de modo a entender melhor e a verificar o modo como o imaginário midiático repercute em suas produções criativas, em seu lazer e preferências estéticas. Utilizando o espaço disciplinar universitário como lugar de pesquisa, também propus atividades com recém-ingressos na universidade, procurando coletar dados e conhece-los melhor nesse mesmo sentido, a partir de suas memórias de crianças e adolescentes.
2. *Coletar, através de entrevistas e outros registros, levando-se em consideração os critérios éticos de sigilo quanto a identidade dos informantes e uso de informações obtidas, como um dado grupo selecionado de crianças e/ou jovens refletiria, caso fosse estimulada, sobre suas operações e agenciamentos, com os diferentes objetos gráficos e sequenciais divulgados na cultura midiática.* Realizamos entrevistas por via de formulários de perguntas, de conversas gravadas em vídeos e também através

produções criativas, nas quais surgiam referências diretas ou indiretas à cultura midiática, comprovando a sua presença no imaginário e sua influência na formação ética e estética. Não foi nossa intenção uma análise quantitativa, mas qualitativa, pois recolhíamos informações para o desenvolvimento de planos de ação educativa dirigidos especialmente às turmas investigadas;

3. *Fazer um levantamento, a partir de um recorte específico de crianças e/ou jovens em um dado local sociocultural, de objetos gráficos e sequenciais da cultura midiática que mais parecem corresponder às necessidades simbólicas e estéticas, produzir maior sentido, estabelecendo uma relação de identificação.* Esse levantamento se imiscui aos objetivos anteriores, e foi realizado de modo informal e livre, através de conversas e produções realizadas durante as oficinas oferecidas pelos bolsistas e equipes participantes da pesquisa. Levantamos um sem-número de animações, filmes e jogos a partir de citações realizadas por jovens e crianças em conversas e entrevistas. Alguns desses resultados foram publicados em artigos, citados e referenciados neste dossiê.
4. *Apontar nos objetos elencados quais os valores estéticos, discursivos e simbólicos aí consagrados.* Esse objetivo foi atingido quando organizamos nossas reflexões em formato de artigos e de apresentações em eventos acadêmicos. Mas ainda há muito material recolhido a ser investigado e muito a realizar em termos de análise, possibilitando mais publicações.
5. *Promover, a partir as informações levantadas pelas investigações anteriores, uma educação voltada para agenciamentos e operações mais conscientes e críticos sobre os objetos gráficos e sequenciais midiáticos por e para crianças e jovens.* Este objetivo foi plenamente atingido nos locais onde atuamos, como comprovam os diversos artigos e apresentações em eventos acadêmicos. Contudo, reconhecemos que a necessidade de prosseguir atuando nesse sentido, pois trata-se de uma meta volátil, dependente das novidades que, incessantemente, as mídias e a indústria de entretenimento trazem aos jovens e crianças. Além disso, não é usual, dentro do currículo escolar, a abordagem crítica e valorativa da cultura midiática de entretenimento como potencializadora de desenvolvimento e experiência poética. Também encontramos poucas abordagens que visam, ao lado da reflexão crítica, o empoderamento e a apropriação dessa cultura pelos públicos infantil e juvenil.
6. *Produzir metodologias e planos didáticos para as diferentes etariedades e diversidades socioculturais e psico-motoras-cognitivas, no sentido de estimular na criança ou no jovem o semionauta, o inventor da cultura.* Foram produzidos e concluídos, de forma, bem sucedida, vários planos, projetos, e métodos de abordagem nesses quatro anos de pesquisa. Ressalto duas situações ocorridas durante a pesquisa, e que impediram a conclusão de duas ações, devido à pandemia: a) a produção do Jogo Digital Ensiqlopedia, não concluído devido a atrasos no cronograma, e à dificuldade

de manter a equipe unida após o término do período da Extensão Ludopoéticas (cujo relatório final foi entregue pelo Prof. Luciano Bedin da Costa em fevereiro de 2020, devido ao meu afastamento para cumprir pós-doutorado); b) a execução do plano de trabalho da bolsista Luísa Copetti na EMEB Jean Piaget e na Sala de Inclusão e Recursos – SIR/Rubem Berta.

Concluimos este relatório reconhecendo o campo como inesgotável e a necessidade de formação de equipes de trabalho para além da participação de um único bolsista de Iniciação Científica, mas contando com ações de extensão e com mais auxílios, parcerias, recursos humanos e tecnológicos a serem obtidos por via de editais de fomento e outros. Ainda é desejo desta coordenadora, em pesquisa futura, contínua a esta, promover as seguintes ações:

1. Desenvolvimento de uma ou mais narrativas e poéticas gráficas em diferentes mídias, com prioridade para pelo menos mais um jogo digital com características poético-educativas a partir de estratégias interdisciplinares promotoras da formação de equipes advindas de diversas áreas, como programação, design, artes visuais e educação;
2. Prosseguir contribuindo para com a produção intelectual e teórica sobre os temas: jogos digitais, jogos artísticos, jogos sérios, jogos educativos, narrativas interativas ou imersivas, RPGs e outros, por via de participação em eventos promovidos por áreas afins, salões de iniciação científica e outros;
3. Prosseguir observando e recolhendo dados a partir de entrevistas com crianças e jovens em localidades próximas e variadas sobre os temas elencados nessa pesquisa, ou seja, artes gráficas e sequenciais, mídias e tecnologias, cultura midiática e estética para educação e entretenimento de modo a planejar ações educativas mais engajadoras junto aos escolares;
4. Prosseguir pesquisando e analisando os produtos da indústria cultural midiática, impressa ou digital, principalmente os voltados para jovens e crianças brasileiras;
5. Prosseguir criando produtos dentro das modalidades compreendidas pelas artes gráficas e sequenciais, tendo por objetivo a qualificação poética e educativa dessas modalidades;
6. Prosseguir na produção da narrativa gráfica longa *Peter Pan, uma história de meninas* para livre acesso online, uma vez que ela também é um resultado previsto em pesquisa que já me acompanha há mais de 10 anos sobre as temáticas que até este momento me interessam: cultura e mídia, arte e mídia, artes gráficas e sequenciais, literatura e arte;
7. Finalizar nossos estudos teóricos sobre o tema do herói na contemporaneidade midiática, produzindo e divulgando uma publicação;
8. Finalizar e divulgar o curta de animação sobre a jornada do herói, um compromisso assumido por Luisa Copetti, última bolsista de iniciação científica, não concluído até o

momento de entrega deste relatório.

Por ora, encerramos este projeto parcialmente satisfeitos. Se há algo que lamentamos é não ter conseguido prosseguir, a partir de 2020, atuando com as práticas escolares, como estava previsto no plano de trabalho da Bolsista Luísa Copetti. O desenvolvimento de um desenho animado com os jovens da SIR/Rubem Berta não pode ser concluído, indo apenas até a fase de estudos preparatórios, elaboração de roteiro e storyboard. A pandemia prossegue prejudicando as práticas em 2021, de modo que concluímos nosso relatório na esperança de retomar nossos interesses futuramente, em melhores condições.

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS TEÓRICAS

- BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. In: Educação e sociedade, v. 30, n. 109. Universidade de Campinas, São Paulo, set./dez. 2009, pp 1081-1102. Disponível em: <https://www.cedes.unicamp.br/publicacoes/educacao/81>
- BOGOST, Ian. Persuasive games: the expressive power of videogames. Cambridge (EUA)/London (ENG): MIT, 2007.
- CAMPBELL, Joseph. O herói das mil faces. São Paulo: Cultrix, 1997.
- CASTRO, Lucia Rabello de; BESSET, Vera Lopes. Pesquisa-intervenção na infância e juventude. Rio de Janeiro: Nau, 2008.
- CASTRO, Lucia Rabello de (Org). Crianças e jovens na construção da cultura. Rio de Janeiro: Nau, 2001.
- FREIRE, Paulo. A importância do ato de ler: em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez, 2009.
- GUATTARI, Felix. Caosmose. São Paulo: 34, 2008.
- HERNANDEZ, Fernando. Educacion y cultura visual. Barcelona: Octaedro, 2010.
- JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008.
- KRESS, Gunther. Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication. New York/Oxon/Abingdon: Routledge, 2010.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2019.
- MASTROBERTI, Paula. Artes gráficas e sequenciais: relatório e monografia a partir de pesquisa. Site Academia. Disponível em: https://www.academia.edu/29612224/Artes_Gráficas_e_Sequenciais_relatório_e_monografia_a_partir_de_pesquisa_pdf. Último acesso: setembro de 2021.
- MASTROBERTI, Paula. Peter Pan na cultura das mídias: leitores perdidos e encontrados. Porto Alegre: Edipucrs, 2015.
- MASTROBERTI, Paula. Peter Pan: uma história de meninas. Site Issuu. Disponível em: <https://issuu.com/projetopeterpan>. Último acesso em setembro de 2021.
- MASTROBERTI, Paula. Website da autora. Disponível em: <https://www.mastroberti.art.br/>
- MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. Autopoiesis and cognition: the realization of the living. Holland/London: D. Reidel, 1972.
- MITCHELL, William J. T.; HANSEN, Mark B. N. Critical terms for media studies. Chicago/London: University of Chicago, 2010.
- MORIN, Edgar. O método 3: o conhecimento do conhecimento. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- PEIRCE, Charles S. Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- PEIRCE, Charles. The essential Peirce: selected philosophical writings, v. 1 e 2. Bloomington (EUA): Indiana University, 1992-1998.
- PERES, Camila. O jogo digital como proposição educativa. Trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em Artes Visuais. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/>

handle/10183/178357

PIBID ARTES VISUAIS. Relatório 2017. Disponível em: https://issuu.com/paulamastroberti/docs/anexos_pibidav_2017web. Último acesso em setemebro de 2021.

SANTAELLA, Lucia. Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SANTAELLA, Lucia. O método anticartesiano de C. S. Peirce. São Paulo: Unesp, 2004.

SHUSTERMAN, Richard. Vivendo a arte: o pensamento pragmatista e a estética popular. São Paulo: 34, 1998.

SIBILIA, Paula. Redes ou poaredes: a escola em tempos de dispersão. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SOARES, Ismar de Oliveira. Educomunicação: o conceito, o profissional, o educador. São Paulo: Paulinas, 2014.

SPRINGGAY, Stephanie; IRWIN, Rita; LEGGO, Karl e GOUZOUAZIS, Peter (Org). Being with A/r/tography. EUA: Lightning Source, 2007.

VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan; ROSCH, Eleanor. Mente corpórea: ciência cognitiva e experiência humana. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.

VASCONCELLOS, Maria José Esteves de. Pensamento sistêmico: o novo paradigma da ciência. Campinas (SP): Papirus, 2013.

ANIMAÇÕES

CANTOLLA, David; GARCÍA, Guillermo; GALLEGRO, Luis. Pocoyo. Zinkia (Espanha). Globo Play, 2005.

CATUNDA, Célia; MISTRORIGO, Kiko. O show da Luna. Criado por Célia Catunda e Kiko Mistrorigo (Brasil). Discovery Kids/NBC Kids, 2014 -.

ENRICO, Juliano; SOLDADO, Rodrigo. Irmão do Jorel. Criado por Juliano Enrico (Brasil). Cartoon Network Brasil/TV Cultura/Netflix, 2014 -.

FORNI, André. Tainá e os guardiões da Amazônia. Criado por Pedro Rovai (Brasil). Nickelodeon/Nick Jr/Band/Netflix, 2018 -.

KEWITT, Kyle; TATIT Paulo. O peixonauta. Criado por Célia Catunda, Kiko Mistrorigo e Kile Hewitt (Brasil/Canadá). TV PinGuim/ Tooncan/Disney Channel/XD, 20 de abril de 2007 - 10 de abril de 2018.

KUZUKOV, Oleg. Masha e o urso. Animacord (Rússia). SBT/Cartoon Network/Boomerang, 2009 -.

WISE, Kirk; TROUSDALE, Gary (dir). A Bela e a Fera. Walt Disney Pictures (Estados Unidos), 1991.

JOGOS DIGITAIS

BLENDOKU. iOS e Android. Lonely Few, Estados Unidos, 2013.

DYS4IA. Navegador web, Adobe Flash. Anna Anthropy (Auntie Pixelate), Estados Unidos, 2012.

EVERYTHING IS GONNA BE OK. MacOS, Windows. Nathalie Lawhead, Estados Unidos, 2017.

FACES I MAKE. iOS. Imagine Machine, Israel, 2011.

FORTNITE. Windows, MacOS, Nintendo, Playstation, Xbox, Android. Epic, Estados Unidos, 2017.

FREE FIRE. Android, iOS. 111dots/Garena, Vietnã, 2017.

JOURNEY. Playstation 3 e 4, iOS, Android, MacOS, Windows. Thatgamecompany/Santa Mônica/Tricky Pixels, Estados Unidos, 2012.

LEAGUE OF LEGENDS.Windows, iOS. Riot, Estados Unidos, 2009.

MINECRAFT. Android, iOS, Xbox, Playstation 4, Nintendo. Mojang/Microsoft/Sony, Suécia, 2011.

MONUMENT VALLEY. iOS, Android, Windows Phone. Ustwo, Inglaterra, 2014.

PAPERS PLEASE. Windows, MacOS, Linux, iOS. Lucas Pope, Estados Unidos, 2013.

ROBLOX. Windows, Android, Xbox, iOS, MacOS. Roblox, Estados Unidos, 2006.TENGAMI. iOS, Android, Wii, Windows, MacOS. Nyamyam, Inglaterra, 2014.

THIS WAR OF MINE. iOS, Android, Nintendo Switch, Windows, MacOS, Linux, Xbox One, Playstation 4. 11 Bit/Crunching Coalas, Polônia, 2014.

**ANEXO 1 - TERMOS DE CONCORDÂNCIA DAS INSTITUIÇÕES
PARTICIPANTES DA PESQUISA**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL/UFRGS
INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ESTUDOS AVANÇADOS/ILEA

CARTOGRAFIAS DO PENSAMENTO NA INFÂNCIA: COMPOSIÇÕES ENTRE ARTE, EDUCAÇÃO E FILOSOFIA

Projeto de Pesquisa

Coordenador Geral: Luciano da Costa Bedin
Vice-coordenadora: Patrícia Cardinale Dalarosa
Colaboradora: Paula Mastroberti

ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MIDIÁTICA INFANTIL E JUVENIL: EDUCAÇÃO, PRODUÇÃO E LEITURA

Coordenadora: Paula Mastroberti

Projeto de Pesquisa do Instituto de Artes Visuais — Licenciatura em Artes Visuais

TERMO DE CONCORDÂNCIA DA INSTITUIÇÃO

Esta pesquisa, inserida no projeto coordenado pelo Prof. sr. Luciano Bedin da Costa, envolve a área de artes visuais com ênfase na educação, voltada para o desenvolvimento teórico e prático destinado à pesquisa, produção, ensino e leitura da cultura midiática infantil e juvenil. Ela têm por corpi, entre outros, observações e registros produzidos a partir de entrevistas e atividades artísticas realizadas com crianças e jovens em suas interações com materiais impressos ou eletrônico-digitais tais como: livros ilustrados ou de imagem, histórias em quadrinhos e fanzines, jogos, peças publicitárias e aplicativos em geral, destinados à educação ou ao entretenimento. Nosso objetivo é, a partir disso, promover a produção de materiais poéticos e didáticos e planos educativos cujas temáticas abordem a cultura midiática infantil e juvenil para aplicação em espaços educativos institucionais e/ou informais. Para tanto, solicitamos autorização para realizar este estudo na instituição **Escola Municipal de Ensino Básico Liberato Salzano Vieira da Cunha, localizada na Rua Xavier de Carvalho, 274, Bairro Sarandi, Porto Alegre, RS.**

Os participantes do estudo serão claramente informados de que sua contribuição é voluntária e pode ser interrompida a qualquer momento, sem nenhum prejuízo. A qualquer momento, tanto os participantes quanto os responsáveis pela Instituição poderão solicitar informações sobre os procedimentos ou outros assuntos relacionados a este estudo.

Este projeto foi aprovado pela Comissão de Pesquisa do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Todos os cuidados serão tomados para garantir o sigilo e a confidencialidade das informações, preservando a identidade dos participantes bem como das instituições envolvidas. Os procedimentos utilizados nesta pesquisa obedecem aos Critérios de ética na Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos realizados oferece riscos à dignidade do participante. Todo material desta pesquisa ficará sob responsabilidade da pesquisadora coordenadora do estudo, Paula Mastroberti e, após 5 anos, será destruído.

Dados individuais dos participantes coletados ao longo do processo não serão informados às instituições envolvidas ou aos familiares, mas deverá ser realizada uma devolução dos resultados, de forma coletiva, para a escola, se for assim solicitado.

Através deste trabalho, esperamos contribuir para a compreensão dos modos como crianças e jovens interagem com a cultura midiática de entretenimento, através da apropriação, reinvenção e intervenção.

Agradecemos a colaboração dessa instituição para a realização desta atividade de pesquisa e colocamos-nos à disposição para esclarecimentos adicionais. A coordenadora responsável por esta pesquisa é Paula Mastroberti, docente doutora do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul no município de Porto Alegre. O pesquisador encarregado das entrevistas é Matheus Rodrigues Huve, aluno de graduação e bolsista de iniciação científica deste Projeto.

O plano de trabalho a ser realizado na escola, inclui as seguintes etapas:

- a) **observação:** em que o bolsista, mediante combinação com a escola, observará turmas de interesse em artes visuais e educação infantil.
- b) **entrevistas:** em que o bolsista realizará entrevistas com as turmas de interesse em artes visuais e educação infantil e familiares ou responsáveis, a partir da aplicação de formulários de pesquisa (modelo em anexo) ou de entrevistas orais;

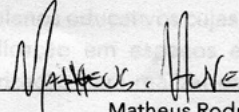
- c) **desenvolvimento de plano de atividade(s):** em que o bolsista, a partir da observação realizada e das entrevistas, desenvolverá um plano de atividade(s) artístico-educativa(s) para aplicação nas turmas de interesse, em combinação prévia com a escola;
- d) **aplicação de atividade(s):** em que o bolsista aplicará o plano aprovado pela escola em dia(s), turno(s) e horário(s) ainda a verificar e conforme interesse e disponibilidade da escola;

As etapas (a), (b) deverão ser desenvolvidas no primeiro semestre de 2018, entre os meses de abril até primeira quinzena de julho, conforme calendário da escola; a etapa (c) deverá ser desenvolvida durante os meses de julho e primeira quinzena de agosto, e a etapa (d) a partir da segunda quinzena de agosto até o final do segundo semestre letivo, conforme calendário da escola.

Contato:

paulamastroberti@gmail.com - Cel/Whatsapp: (51)982545000.


Profª Paula Mastroberti
 Dep. de Artes Visuais
 Instituto de Artes da UFRGS
 Paula Mastroberti
 Coordenadora da Pesquisa

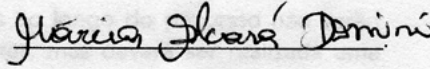

 Matheus Rodrigues Huve
 Bolsista

Porto Alegre, 10 de ABRIL 2018.

Concordamos que os educadores, crianças e jovens, que trabalham ou estudam nesta instituição, participem do presente estudo.

Escola EMEB LIBERATO SALZANO VIEIRA DA CUNHA

Diretor, Coordenador Pedagógico ou Responsável:


 Gláucia Glória Damini

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

PESQUISA 32206

**ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MIDIÁTICA INFANTIL E JUVENIL:
EDUCAÇÃO, PRODUÇÃO E LEITURA**

Profa. Dra. Paula Mastroberti
Coordenadora

TERMO DE CONCORDÂNCIA DA INSTITUIÇÃO

Estamos realizando uma pesquisa interdisciplinar envolvendo a área de artes visuais com ênfase na educação, voltada para o desenvolvimento teórico e prático destinado à pesquisa, produção, ensino e leitura da cultura midiática infantil e juvenil, tendo por *corpi*, entre outros, registros produzidos a partir de entrevistas com crianças e jovens e suas interações com materiais impressos ou eletrônico-digitais tais como: livros ilustrados ou de imagem, histórias em quadrinhos e fanzines, jogos, peças publicitárias e aplicativos em geral, destinados à educação ou ao entretenimento. Nosso objetivo é, a partir disso, promover a produção de materiais poéticos e didáticos e planos educativos cujas temáticas abordem a cultura midiática infantil e juvenil para aplicação em espaços educativos institucionais e/ou informais. Para tanto, solicitamos autorização para realizar este estudo nesta instituição.

Os participantes do estudo serão claramente informados de que sua contribuição é voluntária e pode ser interrompida a qualquer momento, sem nenhum prejuízo. A qualquer momento, tanto os participantes quanto os responsáveis pela Instituição poderão solicitar informações sobre os procedimentos ou outros assuntos relacionados a este estudo.

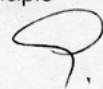
Este projeto foi aprovado pela Comissão de Pesquisa do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Todos os cuidados serão tomados para garantir o sigilo e a confidencialidade das informações, preservando a identidade dos participantes bem como das instituições envolvidas. Os procedimentos utilizados nesta pesquisa obedecem aos Critérios de ética na Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos realizados oferece riscos à dignidade do participante. Todo material desta pesquisa ficará sob responsabilidade da pesquisadora coordenadora do estudo, Paula Mastroberti e, após 5 anos, será destruído.

Dados individuais dos participantes coletados ao longo do processo não serão informados às instituições envolvidas ou aos familiares, mas deverá ser realizada uma devolução dos resultados, de forma coletiva, para a escola, se for assim solicitado.

Através deste trabalho, esperamos contribuir para a compreensão dos modos como crianças e jovens interagem com a cultura midiática de entretenimento, através da apropriação, reinvenção e intervenção.

Agradecemos a colaboração dessa instituição para a realização desta atividade de pesquisa e colocamo-nos à disposição para esclarecimentos adicionais. A coordenadora responsável por esta pesquisa é Paula Mastroberti, docente doutora do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul no município

Profª Paula Mastroberti
Dep. de Artes Visuais
Instituto de Artes da UFRGS



de Porto Alegre. O pesquisador encarregado das entrevistas é Matheus Rodrigues Huve, aluno de graduação e bolsista de iniciação científica deste Projeto.

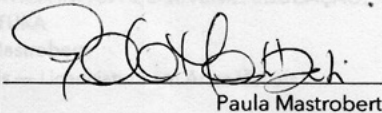
Em anexo, segue o grupo de entrevistas a ser distribuído pela Bolsista a cada participante. Elas serão entregues pela Bolsista na escola e deverão ser devolvidas em até dez (10) dias úteis após a entrega ao mesmo Bolsista, que as recolherá na escola.

Contato:

paulamastroberti@gmail.com - Cel/Whatsapp: (51)982545000.

ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MIDIÁTICA INFANTIL E JUVENIL: EDUCAÇÃO, PRODUÇÃO E LETRAMENTO

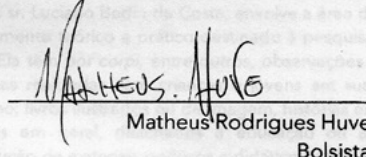
Coordenadora: Paula Mastroberti
Projeto de Pesquisa do Instituto de Artes Visuais


Paula Mastroberti

Coordenadora da Pesquisa

TERMO DE CONCORDÂNCIA DA INSTITUIÇÃO

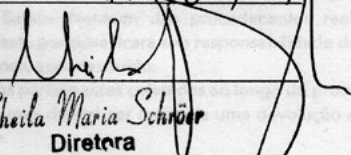
Este pesquisa, inserida no projeto coordenado pela Prof.ª Luciana Bortolotto, insere-se a área de artes visuais com ênfase na educação, voltada para o desenvolvimento teórico e crítico da pesquisa, produção, ensino e leitura da cultura midiática infantil e juvenil. Ela se desenvolve a partir de registros produzidos a partir de entrevistas e atividades artísticas em situações com materiais impressos ou eletrônico-digitaís tais como: quadrinhos e filmes, jogos, peças publicitárias e aplicativos em smartphones e tablets. Nesse objetivo, a partir disso, promover a produção de materiais gráficos e digitais educativos cujo objetivo aborde a cultura midiática infantil e juvenil para aplicação em espaços educativos institucionais e não institucionais. Para tanto, solicitamos autorização para realizar o estudo na Instituição Escola Municipal de Ensino Básico Lúcia de Salzano Viçes de Salzano, Porto Alegre, RS.


Matheus Rodrigues Huve
Bolsista

Porto Alegre, 3 de outubro 2017.

Concordamos que as crianças, que estudam nesta instituição, participem do presente estudo.

Escola CENTRO INTEGRADO DE DESENVOLVIMENTO

Responsável: 
Cheila Maria Schärer
Diretora

Assim que este trabalho, esperamos com a participação das crianças e jovens interagirem com a cultura midiática de seu cotidiano, através da apropriação, reflexão e intervenção. Agradecemos a colaboração dessa instituição para a realização desta atividade de pesquisa e colocamo-nos à disposição para esclarecimentos adicionais. A coordenadora responsável por esta pesquisa é Paula Mastroberti, docente doutora do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul no município de Porto Alegre. O pesquisador encarregado das entrevistas é Matheus Rodrigues Huve, aluno de graduação e bolsista de iniciação científica deste Projeto.

O plano de trabalho a ser realizado na escola, inclui as seguintes etapas:

- a) observação: em que o bolsista, mediante colaboração com a escola, observará turmas de crianças;
- b) entrevistas: em que o bolsista realizará entrevistas com as crianças, pais, professores e familiares ou responsáveis, a partir da aplicação de formulários de pesquisa (entrevista) ou de entrevistas orais.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL/UFRGS
INSTITUTO DE ARTES

PESQUISA E EXTENSÃO

ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MIDIÁTICA INFANTIL E JUVENIL: EDUCAÇÃO, PRODUÇÃO E LEITURA

Coordenadora: Paula Mastroberti

Projeto de Pesquisa do Instituto de Artes Visuais — Licenciatura em Artes Visuais

TERMO DE CONCORDÂNCIA DA INSTITUIÇÃO

Esta pesquisa envolve a área de artes visuais com ênfase na educação, voltada para o desenvolvimento teórico e prático destinado à pesquisa, produção, ensino e leitura da cultura midiática infantil e juvenil. Ela tem por *corpi*, entre outros, observações e registros produzidos a partir de entrevistas e atividades artísticas realizadas com crianças e jovens em suas interações com materiais impressos ou eletrônico-digitais tais como: livros ilustrados ou de imagem, histórias em quadrinhos e fanzines, jogos, peças publicitárias e aplicativos em geral, destinados à educação ou ao entretenimento. Nosso objetivo é, a partir disso, promover a produção de materiais poéticos e didáticos e planos educativos cujas temáticas abordem a cultura midiática infantil e juvenil para aplicação em espaços educativos institucionais e/ou informais. Para tanto, solicitamos autorização para realizar este estudo na instituição **Colégio Santa Inês, localizada na Avenida Protásio Alves, 2493, Bairro Petrópolis, Porto Alegre, RS.**

Os participantes do estudo serão claramente informados de que sua contribuição é voluntária e pode ser interrompida a qualquer momento, sem nenhum prejuízo. A qualquer momento, tanto os participantes quanto os responsáveis pela Instituição poderão solicitar informações sobre os procedimentos ou outros assuntos relacionados a este estudo.

Este projeto foi aprovado pela Comissão de Pesquisa do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Todos os cuidados serão tomados para garantir o sigilo e a confidencialidade das informações, preservando a identidade dos participantes bem como das instituições envolvidas. Os procedimentos utilizados nesta pesquisa obedecem aos Critérios de ética na Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos realizados oferece riscos à dignidade do participante. Todo material desta pesquisa ficará sob responsabilidade da pesquisadora coordenadora do estudo, Paula Mastroberti e, após 5 anos, será destruído.

Dados individuais dos participantes coletados ao longo do processo não serão informados às instituições envolvidas ou aos familiares, mas deverá ser realizada uma devolução dos resultados, de forma coletiva, para o Colégio Santa Inês, se for assim solicitado.

Através deste trabalho, esperamos contribuir para a compreensão dos modos como crianças e jovens interagem com a cultura midiática de entretenimento, através da apropriação, reinvenção e intervenção.

Agradecemos a colaboração dessa instituição para a realização desta atividade de pesquisa e colocamo-nos à disposição para esclarecimentos adicionais. A coordenadora responsável por esta pesquisa é Paula Mastroberti, docente doutora do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul no município de Porto Alegre. O pesquisador encarregado das entrevistas é Carolina Viana da Silva, professora do Colégio, aluna de graduação do Curso de Licenciatura em Artes Visuais e bolsista de iniciação científica voluntária deste Projeto.

O plano de trabalho a ser realizado o Colégio Santa Inês inclui as seguintes etapas:

- a) **observação:** em que o bolsista, mediante combinação com a instituição, observará turmas de interesse;
- b) **entrevistas:** em que o bolsista realizará entrevistas com as turmas de interesse, seus educadores e familiares ou responsáveis, a partir da aplicação de formulários de pesquisa (modelos em anexo) ou de entrevistas orais;
- c) **desenvolvimento de plano de atividade(s):** em que o bolsista, a partir da observação realizada e das entrevistas, desenvolverá um plano de atividade(s) artístico-educativa(s) para aplicação nas turmas de interesse, em combinação prévia com a instituição;
- d) **aplicação de atividade(s):** em que o bolsista aplicará o plano aprovado pela instituição em dia(s), turno(s) e horário(s) ainda a verificar e conforme interesse e disponibilidade da instituição;

As etapas (a), (b) deverão ser desenvolvidas no segundo semestre de 2018, entre os meses de setembro até primeira quinzena de dezembro, conforme calendário do Colégio; as etapas (c) e (d) poderão ocorrer a partir de 2019, conforme calendário do Colégio e disponibilidade da bolsista, que já atua como professora neste local.

Contato:

paulamastroberti@gmail.com – Cel/Whatsapp: (51)982545000.

Paula Mastroberti

Paula Mastroberti
Coordenadora da Pesquisa

Caroline V. da Silva

Carolina Viana da Silva
Bolsista

Porto Alegre, 19 de outubro 2018.

Concordamos que os educadores, crianças e jovens, que trabalham ou estudam nesta instituição, participem do presente estudo.

Instituição _____

Diretor(a), Coordenador(a) Pedagógico(a) ou Responsável:

[Handwritten Signature]

COLÉGIO SANTA INÊS
Av. Protásio Alves, 2493 - Porto Alegre- RS
Mantido pela Assoc. Educ. Sto. Agostinho
Portaria de Unificação: 18339 SEC - 30/08/79

Porto Alegre, 19 de outubro 2018.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL/UFRGS
INSTITUTO DE ARTES

PESQUISA E EXTENSÃO

ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MIDIÁTICA INFANTIL E JUVENIL: EDUCAÇÃO, PRODUÇÃO E LEITURA

Coordenadora: Paula Mastroberti

Projeto de Pesquisa do Instituto de Artes Visuais □ Licenciatura em Artes Visuais

TERMO DE CONCORDÂNCIA DA INSTITUIÇÃO

Esta pesquisa envolve a área de artes visuais com ênfase na educação, voltada para o desenvolvimento teórico e prático destinado à pesquisa, produção, ensino e leitura da cultura midiática infantil e juvenil. Ela tem por *corpi*, entre outros, observações e registros produzidos a partir de entrevistas e atividades artísticas realizadas com crianças e jovens em suas interações com materiais impressos ou eletrônico-digitais tais como: livros ilustrados ou de imagem, histórias em quadrinhos e fanzines, jogos, peças publicitárias e aplicativos em geral, destinados à educação ou ao entretenimento. Nosso objetivo é, a partir disso, promover a produção de materiais poéticos e didáticos e planos educativos cujas temáticas abordem a cultura midiática infantil e juvenil para aplicação em espaços educativos institucionais e/ou informais. Para tanto, solicitamos autorização para realizar este estudo na instituição **Escola Martinho Lutero, localizada na Rua Martinho Lutero, 45 Bairro Vila Mauá, em Cachoeirinha, RS.**

Os participantes do estudo serão claramente informados de que sua contribuição é voluntária e pode ser interrompida a qualquer momento, sem nenhum prejuízo. A qualquer momento, tanto os participantes quanto os responsáveis pela Instituição poderão solicitar informações sobre os procedimentos ou outros assuntos relacionados a este estudo.

Este projeto foi aprovado pela Comissão de Pesquisa do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Todos os cuidados serão tomados para garantir o sigilo e a confidencialidade das informações, preservando a identidade dos participantes bem como das instituições envolvidas. Os procedimentos utilizados nesta pesquisa obedecem aos Critérios de ética na Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos realizados oferece riscos à dignidade do participante. Todo material desta pesquisa ficará sob responsabilidade da pesquisadora coordenadora do estudo, Paula Mastroberti e, após 5 anos, será destruído.

Dados individuais dos participantes coletados ao longo do processo não serão informados às instituições envolvidas ou aos familiares, mas deverá ser realizada uma devolução dos resultados, de forma coletiva, para a Escola Martinho Lutero, se for assim solicitado.

Através deste trabalho, esperamos contribuir para a compreensão dos modos como crianças e jovens interagem com a cultura midiática de entretenimento, através da apropriação, reinvenção e intervenção.

Agradecemos a colaboração dessa instituição para a realização desta atividade de pesquisa e colocamos à disposição para esclarecimentos adicionais. A coordenadora responsável por esta pesquisa é Paula Mastroberti, docente doutorado Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul no município de Porto Alegre. O pesquisador encarregado das entrevistas é Carolina Viana da Silva, professora da Escola, aluna de graduação do Curso de Licenciatura em Artes Visuais e bolsista de iniciação científica voluntária deste Projeto.


O plano de trabalho a ser realizado na Escola Martinho Lutero inclui as seguintes etapas:

- a) **observação:** em que o bolsista, mediante combinação com a instituição, observará turmas de interesse;
- b) **entrevistas:** em que o bolsista realizará entrevistas com as turmas de interesse, seus educadores e familiares ou responsáveis, a partir da aplicação de formulários de pesquisa (modelos em anexo) ou de entrevistas orais;
- c) **desenvolvimento de plano de atividade(s):** em que o bolsista, a partir da observação realizada e das entrevistas, desenvolverá um plano de atividade(s) artístico-educativa(s) para aplicação nas turmas de interesse, em combinação prévia com a instituição;
- d) **aplicação de atividade(s):** em que o bolsista aplicará o plano aprovado pela instituição em dia(s), turno(s) e horário(s) ainda a verificar e conforme interesse e disponibilidade da instituição;

As etapas (a), (b) deverão ser desenvolvidas no segundo semestre de 2018, entre os meses de setembro até primeira quinzena de dezembro, conforme calendário da Escola; as etapas (c) e (d) poderão ocorrer a partir de 2019, conforme calendário da Escola e disponibilidade da bolsista, que já atua como professora neste local.



Paula Mastroberti
Coordenadora da Pesquisa



Carolina Viana da Silva
Bolsista

Porto Alegre, ____ de, _____ 2018.

Concordamos que os educadores, crianças e jovens, que trabalham ou estudam nesta instituição, participem do presente estudo.

Instituição  _____

ESCOLA LUTERANA DE ENSINO MÉDIO
MARTINHO LUTERO
Rua Dr. Martinho Lutero, Nº 45 - CEP: 94.920-410
Cachoeirinha/RS - Fone: 3470-3942

Diretor(a), Coordenador(a) Pedagógico(a) ou Responsável:

Porto Alegre, ____ de, _____ 2018.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL/UFRGS
INSTITUTO DE ARTES

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS

ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MIDIÁTICA INFANTIL E JUVENIL:
EDUCAÇÃO, PRODUÇÃO E LEITURA
Projeto de Pesquisa – Curso de Licenciatura em Artes Visuais/UFRGS

PROGRAMA DE EXTENSÃO LUDOPOÉTICAS: CRIAÇÃO EM JOGOS DIGITAIS
Paula Mastroberti
Coordenadora Geral

PROJETO LUDOPOÉTICAS NA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL
GENERAL DALTRO FILHO: CRIAÇÃO DE JOGO DIGITAL

Coordenadora: Paula Mastroberti (UFRGS)

TERMO DE CONCORDÂNCIA DA INSTITUIÇÃO

Este projeto envolve a área de artes visuais e de tecnologias em jogos digitais com ênfase na educação, voltada para o desenvolvimento teórico e prático destinado à pesquisa, produção, ensino e leitura da cultura midiática infantil e juvenil. Ela tem por corpi, entre outros, observações e registros produzidos a partir de entrevistas e atividades artísticas realizadas com crianças e jovens em suas interações com materiais impressos ou eletrônico-digitais tais como: livros ilustrados ou de imagem, histórias em quadrinhos e fanzines, jogos, peças publicitárias e aplicativos em geral, destinados à educação ou ao entretenimento. Nosso objetivo é, a partir disso, promover a produção de materiais poéticos e didáticos e planos educativos cujas temáticas abordem a cultura midiática infantil e juvenil para aplicação em espaços educativos formais e/ou informais. Para tanto, solicitamos autorização para realizar este estudo na instituição **Escola Municipal de Ensino Fundamental Jean Piaget, localizada na Avenida Major Manoel Monteiro, s. n., Bairro Rubem Berta, Porto Alegre, RS**, através dos alunos de graduação EMMANUEL RAMBO DOS SANTOS, IRIS MARTIELE OZUNA e ALINE LETICIA MACHADO, estudantes do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFRGS, orientados pelas coordenadoras deste projeto, Profa. Dra. PAULA MASTROBERTI (Instituto de Artes/UFRGS).

Os participantes do estudo serão claramente informados de que sua contribuição é voluntária e pode ser interrompida a qualquer momento, sem nenhum prejuízo. A qualquer momento, tanto os participantes quanto os responsáveis pela Instituição poderão solicitar informações sobre os procedimentos ou outros assuntos relacionados a este estudo.

Este projeto foi aprovado pela Comissão de Pesquisa do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Todos os cuidados serão tomados para garantir o sigilo e a confidencialidade das informações, preservando a identidade dos participantes bem como das instituições envolvidas. Os procedimentos utilizados nesta pesquisa obedecem aos Critérios de ética na Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos realizados oferece riscos à dignidade do participante. Todo material desta pesquisa ficará sob responsabilidade da pesquisadora coordenadora do estudo, Paula Mastroberti e, após 5 anos, será destruído.

Dados individuais dos participantes coletados ao longo do processo não serão informados às instituições envolvidas ou aos familiares, mas deverá ser realizada uma devolução dos resultados, de forma coletiva, para a EMEF Jean Piaget, se for assim solicitado.

Através deste trabalho, esperamos contribuir para a compreensão dos modos como crianças e jovens interagem com a cultura midiática de entretenimento, em especial com a cultura de jogos digitais, através da apropriação, reinvenção e intervenção.

Agradecemos a colaboração dessa instituição para a realização desta atividade de pesquisa e extensão e colocamo-nos à disposição para esclarecimentos adicionais. Os estudantes encarregados da execução do plano de trabalho estarão sob supervisão da Professora Aline Russo da Silva, e atuarão em turno inverso da escola, em projeto que oferece acolhimento a jovens e crianças de altas habilidades e superdotação, coordenado pela supervisora.

O plano de trabalho a ser realizado insere-se dentro de um projeto maior de pesquisa e extensão, e que este ano objetiva a criação de jogos digitais em formato protótipo ou finalizado, disposto a seguir:

- 1) Apresentação da equipe à turma selecionada, com bate-papo e entrevistas sobre jogos digitais (em junho);
- 2) Oficina de introdução "Como se faz um jogo?". Nessa Oficina, eles já podem formar equipes, iniciar uma tempestade cerebral (brainstorm) a partir do conhecimento pesquisa sobre Qorpo Santo;
- 3) Oficina de narrativa/mecânica/level design de jogo. Interpretações, recriações, a partir das poesias de Qorpo Santo. Aprofundamento dos insights da primeira oficina;
- 4) Oficina de produção gráfica/visual: elaboração de concepts, ilustrações, cenários, etc, com base no desenvolvido na Oficina anterior;
- 5) Oficina de programação/uso de softwares para finalização do jogo;

Também se inclui a possibilidade de visita a uma empresa ou curso de jogos digitais, sediada em Porto Alegre.

Os eventos (oficinas e visita) devem acontecer semanalmente em combinação com a Escola, Direção e Supervisora, durante o segundo semestre de 2019, em acordo com o calendário do Colégio e do projeto escolar no qual esta pesquisa se insere; a oficina destina-se aos interessados em experimentar-se no desenvolvimento de um jogo digital, conforme a proposta, sendo a adesão voluntária e gratuita.

Contatos:


Celular/Whatsapp: 51 982545000



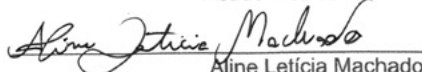
Paula Mastroberti
Coordenadora Geral



Emmanuel Rambo dos Santos
Acadêmico da UFRGS



Iris Martiele Ozuna
Acadêmica da UFRGS



Aline Letícia Machado
Acadêmica da UFRGS

Porto Alegre, 5 de Setembro 2019.

Concordamos que os educadores, crianças e jovens, que trabalham ou estudam nesta instituição, participem do presente estudo e suas atividades.

Instituição EMEF JEAN PIAGET.

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL
JEAN PIAGET
Decreto Criação e Denominação Nº 10303
Decreto Alteração de Denominação Nº 12905
Av. Major Manoel José Monteiro S/Nº
Fone: 33662400

Diretor(a), Coordenador(a) Pedagógico(a) ou Responsável:



Vera Lucia Santiago

Diretora - Aut. nº 104/2016

Porto

Alegre, 05 de Setembro 2019.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL/UFRGS
INSTITUTO DE ARTES

PESQUISA E EXTENSÃO

ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MIDIÁTICA INFANTIL E JUVENIL: EDUCAÇÃO,
PRODUÇÃO E LEITURA

Coordenadora: Paula Mastroberti

Projeto de Pesquisa – Curso de Licenciatura em Artes Visuais

TERMO DE CONCORDÂNCIA DA INSTITUIÇÃO

Esta pesquisa envolve a área de artes visuais com ênfase na educação, voltada para o desenvolvimento teórico e prático destinado à pesquisa, produção, ensino e leitura da cultura midiática infantil e juvenil. Ela tem por *corpí*, entre outros, observações e registros produzidos a partir de entrevistas e atividades artísticas realizadas com crianças e jovens em suas interações com materiais impressos ou eletrônico-digitais tais como: livros ilustrados ou de imagem, histórias em quadrinhos e fanzines, jogos, peças publicitárias e aplicativos em geral, destinados à educação ou ao entretenimento. Nosso objetivo é, a partir disso, promover a produção de materiais poéticos e didáticos e planos educativos cujas temáticas abordem a cultura midiática infantil e juvenil para aplicação em espaços educativos formais e/ou informais. Para tanto, solicitamos autorização para realizar este estudo na instituição **Escola Municipal de Ensino Fundamental Jean Piaget, localizada na Avenida Major Manoel José Monteiro, s.n., Bairro Rubem Berta, Porto Alegre, RS**, através da pesquisadora LUISA MEIRELLES HOLANDA COPETTI, aluna do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFRGS e pesquisadora orientada pela Coordenadora deste Projeto.

Os participantes do estudo serão claramente informados de que sua contribuição é voluntária e pode ser interrompida a qualquer momento, sem nenhum prejuízo. A qualquer momento, tanto os participantes quanto os responsáveis pela Instituição poderão solicitar informações sobre os procedimentos ou outros assuntos relacionados a este estudo.

Este projeto foi aprovado pela Comissão de Pesquisa do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Todos os cuidados serão tomados para garantir o sigilo e a confidencialidade das informações, preservando a identidade dos participantes bem como das instituições envolvidas. Os procedimentos utilizados nesta pesquisa obedecem aos Critérios de ética na Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução nº 196/96 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos realizados oferece riscos à dignidade do participante. Todo material desta pesquisa ficará sob responsabilidade da pesquisadora coordenadora do estudo, Paula Mastroberti e, após 5 anos, será destruído.

Dados individuais dos participantes coletados ao longo do processo não serão informados às instituições envolvidas ou aos familiares, mas deverá ser realizada uma devolução dos resultados, de forma coletiva, para a EMEF Jean Piaget, se for assim solicitado.

Através deste trabalho, esperamos contribuir para a compreensão dos modos como crianças e jovens interagem com a cultura midiática de entretenimento, através da apropriação, reinvenção e intervenção.

Agradecemos a colaboração dessa instituição para a realização desta atividade de pesquisa e colocamos à disposição para esclarecimentos adicionais. A coordenadora responsável por esta pesquisa é PAULA MASTROBERTI, docente doutora do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio

Grande do Sul no município de Porto Alegre. A pesquisadora encarregada do plano de trabalho a ser desenvolvido é LUISA MEIRELLES HOLANDA COPETTI, sob supervisão de ALINE RUSSO DA SILVA, professora da Escola, aluna de graduação do Curso de Licenciatura em Artes Visuais e bolsista voluntária de iniciação científica deste Projeto.

O plano de trabalho a ser realizado pela Pesquisadora a EMEF Jean Piaget insere-se dentro de um projeto que ocorre em turno inverso da escola coordenado pela supervisora, e que oferece acolhimento a jovens e crianças de altas habilidades e superdotação. Ele prevê o conhecimento e a criação de desenhos animados, incluindo as seguintes etapas:

- a) **Observação:** em que a bolsista, mediante combinação com a instituição, observará a turma de interesse em combinação com a supervisora;
- b) **Diálogos/entrevistas:** em que a bolsista realizará encontro com a turma de interesse, podendo ou não incluir reunião com educadores e familiares ou responsáveis, para realizar entrevistas e conversas com o objetivo de conhecer melhor a turma e as suas preferências culturais;
- c) **Desenvolvimento de plano de atividade(s):** em que a bolsista, a partir da observação realizada e dos diálogos travados, desenvolverá um plano de oficinas para criação de desenho animado, em turno inverso aos períodos de aula, em combinação prévia e com autorização da instituição;
- d) **Aplicação de atividade(s):** em que o bolsista aplicará o plano de oficinas aprovado pela coordenadora do projeto e pela instituição em dia(s), turno(s) e horário(s) ainda a verificar e conforme interesse e disponibilidade da instituição e da turma selecionada;

Todas as etapas deverão ser desenvolvidas nos meses de segundo semestre de 2019 e primeiro semestre de 2020, em acordo com o calendário da Escola e do projeto escolar no qual esta pesquisa se insere; a adesão dos alunos da escola é voluntária e gratuita.

Poderá ser emitido um certificado aos alunos participantes que concluírem as oficinas ministradas pela Pesquisadora que aqui subscreve-se.

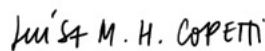
Contato:

paula.mastroberti@ufrgs.br - Cel/Whatsapp: (51)982545000.



Paula Mastroberti

Coordenadora da Pesquisa



Luísa Meirelles Holanda Copetti

Pesquisadora

Porto Alegre, 30 de agosto de 2019.



ANEXO 2 - FORMULÁRIOS DIVERSOS

1. Formulários aplicados no CID Infância

30/08/2021 ENTREVISTA : DESENHOS ANIMADOS

ENTREVISTA : DESENHOS ANIMADOS

Esse questionário tem por objetivo reunir respostas em torno da cultura midiática de animações entre crianças e jovens, suas preferências de consumo simbólico e/ou capital. A participação é livre e anônima. Os resultados contribuirão para com a Pesquisa PESQUISA ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MIDIÁTICA INFANTIL E JUVENIL: EDUCAÇÃO, PRODUÇÃO E LEITURA, coordenada por Paula Mastroberti, docente do Instituto de Artes da UFRGS e Coordenadora do PIBID Artes Visuais da UFRGS, e serão utilizados exclusivamente para esse fim.

Pedimos que não se identifique e agradecemos sua colaboração! Em caso de dúvida, entre em contato pelo email: paulamastroberti@gmail.com.

***Obrigatório**

1. Escreva aqui a idade da criança e a cidade/bairro onde mora: *

2. Gênero: *

Marcar apenas uma oval.

Feminino

Masculino

3. Qual a sua relação com a criança?

Marcar apenas uma oval.

Pai

Mãe

Parente próximo

Educador(a)

Outro:

https://docs.google.com/forms/d/1KRH58fvq9Yy_ZSF7ESIA2DSq0rQw04eXNjgrfQU/edit 1/3

30/08/2021 ENTREVISTA : DESENHOS ANIMADOS

4. Com que frequência ela assiste desenhos animados? *

Marque todas que se aplicam.

Diariamente

De vez em quando; Uma ou duas vezes por semana

Não assiste (Nesse caso, não é necessário continuar respondendo às questões.)

5. Quais os desenhos animados de sua preferência? Sabe dizer por quê?

6. Gosto principalmente de... (cite seus desenhos animados preferidos e explique um pouco por que gosta deles)

7. Como ela assiste desenhos animados? (pode escolher mais de uma)

Marque todas que se aplicam.

Na TV

Em DVD

Na Internet (Netflix, YouTube ou outro)

No cinema

Na escola/creche, ou em passeios ao cinema, em companhia dos colegas

Outro: _____

https://docs.google.com/forms/d/1KRH58fvq9Yy_ZSF7ESIA2DSq0rQw04eXNjgrfQU/edit 2/3

30/08/2021 ENTREVISTA : DESENHOS ANIMADOS

8. Na maioria das vezes, ela assiste:

Marque todas que se aplicam.

Com os amigos

Sozinho

Com seus familiares

Outro: _____

9. Ela interage de alguma forma com os desenhos que mais assiste? De que forma?

Marque todas que se aplicam.

Vestindo fantasia dos personagens

Consumindo produtos relacionados

Desenhando ou representando elementos dos desenhos animados de alguma forma, através de brincadeiras de faz-de-conta, contando histórias e outros

Outro:

10. Com quais desenho(s) animado(s) ela mostra maior interação? Você saberia dizer por quê?

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

https://docs.google.com/forms/d/1KRH58fvq9Yy_ZSF7ESIA2DSq0rQw04eXNjgrfQU/edit 3/3

ENTREVISTA : HISTÓRIAS EM QUADRINHOS OU ILUSTRADAS

Esse questionário tem por objetivo reunir respostas em torno da leitura de histórias em quadrinhos ou ilustradas entre crianças e jovens, suas preferências de consumo simbólico e/ou capital. A participação é livre e anônima. Os resultados contribuirão para com a Pesquisa PESQUISA ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MÍDIÁTICA INFANTIL E JUVENIL: EDUCAÇÃO, PRODUÇÃO E LEITURA, coordenada por Paula Mastroberti, docente do Instituto de Artes da UFRGS e Coordenadora do PIBID Artes Visuais da UFRGS, e serão utilizados exclusivamente para esse fim.

Pedimos que não se identifique e agradecemos sua colaboração! Em caso de dúvida, entre em contato pelo email: paulamastroberti@gmail.com.

***Obrigatório**

1. Escreva aqui a idade da criança e a cidade/bairro onde mora: *

2. Gênero: *

Marcar apenas uma oval.

- Feminino
 Masculino

3. Qual a sua relação com a Criança?

Marcar apenas uma oval.

- Pai
 Mãe
 Parente próximo
 Educador(a)
 Outro

4. A criança lê histórias em quadrinhos ou livros com ilustrações? *

Marcar apenas uma oval.

- sim (neste caso, pule para a questão 7 e responda dali em diante)
 não (neste caso, responda apenas à questão 5 e encerre o questionário. Agradecemos sua participação.)
 às vezes (neste caso, responda da questão 6 em diante)

5. Não, porque... (pode escolher mais de uma)

Marcar apenas uma oval.

- ...não gosto de ler.
 ...não compro nem tenho como ler emprestado
 ... prefiro ler "livros para adultos", sem ilustrações.
 Outro: _____

6. Às vezes, porque... (pode escolher mais de uma)

Marcar apenas uma oval.

- ...depende da história.
 ...porque nem sempre consigo comprar ou ler emprestado.
 ...porque divido meu tempo de leitura com livros.
 Outro: _____

7. Cite, se houver, um ou mais livros ilustrados ou quadrinhos preferidos, dizendo o título e autor.

8. Em relação à manipulação de livros ilustrados e e histórias em quadrinhos? (Pode responder mais de uma)

Marque todas que se aplicam.

- Ela os manipula sozinha ou já sabe ler e não precisa da mediação do educador/responsável.
 Ela necessita de um mediador educador/responsável para interagir com o livro ou quadrinhos.
 Ela os manipula sozinha, por iniciativa própria, em sua casa ou na biblioteca da creche/escola.
 Ela os manipula junto com os colegas, em rodas de grupos de leitura, com a mediação de um educador/responsável.

9. No caso em que ela manipula livros e HQs sem mediação do adulto, como ela faz?

Marque todas que se aplicam.

- Interage folheando, vendo as figuras e inventando suas próprias histórias
 Brinca com eles, como se fossem objetos
 Desenha ou pinta sobre eles ou recorta suas figuras para brincar
 Rasga-os ou os destrói
 Outro: _____

ENTREVISTA : JOGOS ELETRÔNICOS

Esse questionário tem por objetivo reunir respostas em torno da cultura midiática de jogos eletrônicos entre crianças e jovens, suas preferências de consumo simbólico e/ou capital. A participação é livre e anônima. Os resultados contribuirão para com a Pesquisa PESQUISA ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MÍDIÁTICA INFANTIL E JUVENIL: EDUCAÇÃO, PRODUÇÃO E LEITURA, coordenada por Paula Mastroberti, docente do Instituto de Artes da UFRGS e Coordenadora do PIBID Artes Visuais da UFRGS, e serão utilizados exclusivamente para esse fim.

Pedimos que não se identifique e agradeçamos sua colaboração! Em caso de dúvida, entre em contato pelo email: paulamastroberti@gmail.com.

***Obrigatório**

1. Escreva aqui a idade da criança e a cidade/bairro onde mora: *

2. Sexo biológico da Criança *

Marcar apenas uma oval.

- Feminino
 Masculino

3. Qual a sua relação com a criança?

Marcar apenas uma oval.

- Pai
 Mãe
 Parente Próximo
 Educador(a)
 Outro

4. A criança costuma brincar com jogos digitais? *

Marcar apenas uma oval.

- sim (neste caso, pule para a questão 7 e responda dali em diante)
 não (neste caso, responda apenas à questão 5 e encerre o questionário. Agradecemos sua participação.)
 às vezes (neste caso, responda da questão 6 em diante)

5. Não, porque... (pode escolher mais de uma)

Marque todas que se aplicam.

- Não Permitimos
 Ela não gosta
 Ela não tem acesso

Outro: _____

6. Às vezes, porque... (pode escolher mais de uma)

Marque todas que se aplicam.

- ...depende do jogo.
 ...restringimos o tempo de acesso.
 ...ela prefere dividir o tempo com outras atividades

Outro: _____

7. Quais seu(s) Jogo(s) preferido(s)? Por que você acha que ela prefere esse(s)?

8. Onde ela joga? (Pode escolher mais de uma)

Marque todas que se aplicam.

- Num console de jogo (playstation ou outro)
 No celular, usando internet ou não.
 No computador, usando a internet ou não.
 No tablet, usando a internet ou não.

Outro: _____

9. Como ela prefere jogar? (Marque todas as questões que se aplicam a vc):

Marque todas que se aplicam.

- Com amigos e familiares (em casa ou em rede online)
 Sozinha

Outro: _____

10. Qual o tipo de jogo que ela mais aprecia? (pode marcar mais de uma opção)

Marque todas que se aplicam.

- Competitivos (que marcam pontos, tem ganhadores e perdedores)
 Criativos (de criar situações, objetos e personagens, de artes, sons e outros)
 Pedagógicos (para aprender sobre algum assunto)
 Narrativos (que dependem do jogador para que a história prossiga)
 Outros (quebra-cabeças, de montar, etc.)

11. Ela manipula aparelhos e aplicativos de jogos digitais:

Marcar apenas uma oval.

- Sozinha, sem auxílio ou com pouco auxílio (ligar o aparelho, por exemplo)
 Com auxílio ou estímulo de um mediador (pai, mãe ou educador) ou jogador mais experiente.

2. Formulários aplicados na EMEF Liberato S. Vieira da Cunha, Col. Santa Inês e Col. Martinho Lutero.

30/08/2021 ENTREVISTA : DESENHOS ANIMADOS

ENTREVISTA : DESENHOS ANIMADOS

Esse questionário tem por objetivo reunir respostas em torno da cultura midiática de animações entre crianças e jovens, suas preferências de consumo simbólico e/ou capital. A participação é livre e anônima. Os resultados contribuirão para com a Pesquisa PESQUISA ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MIDIÁTICA INFANTIL E JUVENIL: EDUCAÇÃO, PRODUÇÃO E LEITURA, coordenada por Paula Mastroberti, docente do Instituto de Artes da UFRGS e Coordenadora do PIBID Artes Visuais da UFRGS, e serão utilizados exclusivamente para esse fim.

Pedimos que não se identifique e agradeçamos sua colaboração! Em caso de dúvida, entre em contato pelo email: paulamastroberti@gmail.com.

***Obrigatório**

1. Escreva aqui sua idade e a cidade/bairro onde mora: *

2. Agora informe o colégio/escola onde estuda e o ano que está cursando:

3. Gênero: *

Marcar apenas uma oval.

Feminino

Masculino

https://docs.google.com/forms/d/1_U1P9QAR1L6LZ7wRlQJG_T-Q5_77GcEVOj6kXXj8UA/edit 1/4

30/08/2021 ENTREVISTA : DESENHOS ANIMADOS

4. Você sabe o que é um desenho animado e como são feitos? Marque os tipos que conhece:

Marcar apenas uma oval.

Desenho animado tradicional - filmes animados feitos com desenhos e pinturas, geralmente mais antigos. A Bela e a Fera, A Pequena Sereia, animês japoneses em geral.

Stop motion - filmes animados feitos com bonecos e maquetes de verdade. Ex.: Coraline, Estranho Mundo de Jack.

Animação digital 2D ou 3D - filmes criados e animados totalmente no computador, geralmente 3D. Ex.: Shrek, Frozen, Moana.

5. Você gosta de assistir desenhos animados? *

Marcar apenas uma oval.

sim (neste caso, pule para a questão 8 e responda dali em diante)

não (neste caso, responda apenas à questão 6 e encerre o questionário. Agradecemos sua participação.)

às vezes (neste caso, responda da questão 7 em diante)

6. - Não, porque... (pode escolher mais de uma)

Marque todas que se aplicam.

...não gosto.

...não assisto à TV ou Internet, não vou ao cinema ou não tenho acesso à DVDs.

...prefiro filmes com atores e lugares reais.

...prefiro outras formas de diversão.

Outro: _____

7. - Às vezes, porque... (pode escolher mais de uma)

Marque todas que se aplicam.

...depende da história.

...porque nem sempre consigo assistir à TV, acessar a Internet, ir ao cinema ou assistir em DVD.

...porque divido o meu tempo com outras formas de diversão.

Outro: _____

https://docs.google.com/forms/d/1_U1P9QAR1L6LZ7wRlQJG_T-Q5_77GcEVOj6kXXj8UA/edit 2/4

30/08/2021 ENTREVISTA : DESENHOS ANIMADOS

8. 7 - Gosto principalmente de... (cite seus desenhos animados preferidos e explique um pouco por que gosta deles)

9. Como você assiste desenhos animados? (pode escolher mais de uma)

Marque todas que se aplicam.

Na TV

Em DVD

Na Internet (Netflix, YouTube ou outro)

No cinema

Opção 5

Outro: _____

10. Você assiste aos desenhos animados (marque todas as questões que se aplicam a vc):

Marque todas que se aplicam.

Com os amigos

Sozinho

Com seus familiares

Outro: _____

11. Você também gostaria de criar ou sabe como criar animações? Se a resposta for sim, conte-nos um pouco sobre isso: os personagens e histórias que gostaria ou gosta de inventar, explique suas técnicas, se souber.

https://docs.google.com/forms/d/1_U1P9QAR1L6LZ7wRlQJG_T-Q5_77GcEVOj6kXXj8UA/edit 3/4

30/08/2021 ENTREVISTA : DESENHOS ANIMADOS

12. Você gostaria de aprender a criar seus próprios desenhos animados?

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

Nunca havia pensado nisso.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

https://docs.google.com/forms/d/1_U1P9QAR1L6LZ7wRlQJG_T-Q5_77GcEVOj6kXXj8UA/edit 4/4

ENTREVISTA : HISTÓRIAS EM QUADRINHOS OU ILUSTRADAS

Esse questionário tem por objetivo reunir respostas em torno da leitura de histórias em quadrinhos ou ilustradas entre crianças e jovens, suas preferências de consumo simbólico e/ou capital. A participação é livre e anônima. Os resultados contribuirão para com a Pesquisa PESQUISA ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MIDIÁTICA INFANTIL E JUVENIL: EDUCAÇÃO, PRODUÇÃO E LEITURA, coordenada por Paula Mastroberti, docente do Instituto de Artes da UFRGS e Coordenadora do PIBID Artes Visuais da UFRGS, e serão utilizados exclusivamente para esse fim.

Pedimos que não se identifique e agradecemos sua colaboração! Em caso de dúvida, entre em contato pelo email: paulamastroberti@gmail.com.

*Obrigatório

1. Escreva aqui sua idade e a cidade/bairro onde mora: *

2. Informe o nome da escola/colégio onde estuda e o ano que está cursando:

3. Gênero: *

Marcar apenas uma oval.

- Feminino
 Masculino

4. Você lê histórias em quadrinhos ou livros com ilustrações? *

Marcar apenas uma oval.

- sim (neste caso, pule para a questão 7 e responda dali em diante)
 não (neste caso, responda apenas à questão 5 e encerre o questionário. Agradecemos sua participação.)
 às vezes (neste caso, responda da questão 6 em diante)

5. 5 - Não, porque... (pode escolher mais de uma)

Marque todas que se aplicam.

- ...não gosto de ler.
 ...não compro nem tenho como ler emprestado
 ...prefiro ler "livros para adultos", sem ilustrações.

Outro: _____

6. 6 - Às vezes, porque... (pode escolher mais de uma)

Marque todas que se aplicam.

- ...depende da história.
 ...porque nem sempre consigo comprar ou ler emprestado.
 ...porque divido meu tempo de leitura com livros.

Outro: _____

7. 7 - Gosto principalmente de... (cite seus ilustradores ou quadrinhos preferidos)

8. Como você obtém seus livros ilustrados ou quadrinhos? (pode escolher mais de uma)

Marque todas que se aplicam.

- Compro nas bancas ou livrarias
 Peça emprestado
 Tem na biblioteca da minha escola
 Leio na Internet

Outro: _____

9. No caso de leitura de quadrinhos online, você lê... (pode escolher mais de uma)

Marque todas que se aplicam.

- No computador ou notebook
 No celular
 No tablet
 Imprimo para ler

Outro: _____

10. Você também gosta de criar suas próprias ilustrações ou seus próprios quadrinhos? Se a resposta for sim, conte-nos um pouco sobre os personagens e histórias que gosta de criar.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

ENTREVISTA : JOGOS ELETRÔNICOS

Esse questionário tem por objetivo reunir respostas em torno da cultura midiática de jogos eletrônicos entre crianças e jovens, suas preferências de consumo simbólico e/ou capital. A participação é livre e anônima. Os resultados contribuirão para com a Pesquisa PESQUISA ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS NA CULTURA MÍDIÁTICA INFANTIL E JUVENIL: EDUCAÇÃO, PRODUÇÃO E LEITURA, coordenada por Paula Mastroberti, docente do Instituto de Artes da UFRGS e Coordenadora do PIBID Artes Visuais da UFRGS, e serão utilizados exclusivamente para esse fim.

Pedimos que não se identifique e agradecemos sua colaboração! Em caso de dúvida, entre em contato pelo email: paulamastroberti@gmail.com.

*Obrigatório

1. Escreva aqui sua idade, a cidade/bairro onde mora: *

2. Agora, escreva o nome do colégio/escola e o ano que está cursando:

3. Seu sexo: *

Marcar apenas uma oval.

- Feminino
 Masculino

4. Você gosta de jogos digitais? *

Marcar apenas uma oval.

- sim (neste caso, pule para a questão 7 e responda dali em diante)
 não (neste caso, responda apenas à questão 5 e encerre o questionário. Agradecemos sua participação.)
 às vezes (neste caso, responda da questão 6 em diante)

5. 5 - Não, porque... (pode escolher mais de uma) *

Marque todas que se aplicam.

- ...não gosto.
 ...prefiro outras formas de diversão.
 ...dizem que eles me prejudicam.

Outro: _____

6. 6 - Às vezes, porque... (pode escolher mais de uma)

Marque todas que se aplicam.

- ...depende do jogo.
 ...porque nem sempre me permitem.
 ...porque divido o meu tempo com outras formas de diversão.

Outro: _____

7. 7 - Quais seu(s) tipo(s) de jogo(s) preferido(s)? Pode marcar mais de uma:

Marque todas que se aplicam.

- Competitivos (onde se ganham pontos, há vencedores e perdedores)
 Criativos (de montagem, de invenções ou de modificações de personagens, animais, ambientes etc)
 Narrativos (que dependem de um ou mais jogadores para que a história prossiga)
 Quebra-cabeças ou lógicos
 Educativos

8. Cite um ou mais jogos que gosta, explique por quê:

9. Onde você joga? (Pode escolher mais de uma)

Marque todas que se aplicam.

- Num console de jogo (playstation ou outro)
 No celular, usando internet ou não.
 No computador, usando a internet ou não.
 No tablet, usando a internet ou não.

Outro: _____

10. Como vc joga? (Marque todas as questões que se aplicam a vc):

Marque todas que se aplicam.

- Com os amigos (reunidos em casa ou em outro lugar)
 Com os amigos (em rede online)
 Sozinho
 Com seus familiares (em casa ou em rede online)

Outro: _____

11. Você também gostaria de criar ou sabe como criar jogos? Se a resposta for sim, conte-nos um pouco sobre isso: que tipo de jogos gostaria ou gosta de inventar. *

12. Você gostaria de aprender a criar seus próprios jogos? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não
 Nunca havia pensado nisso.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

3. Formulários aplicados nas turmas de 2018 e 2019 da Disciplina Laboratório de Arte Tecnologia e Ensino do Curso de Licenciatura em Artes Visuais.

30/08/2021 Perfil cultural midiático e tecnológico d@ estudante de Licenciatura em Artes Visuais

Perfil cultural midiático e tecnológico d@ estudante de Licenciatura em Artes Visuais

Formulário de entrevista para recolhimento de dados sobre Arte, Tecnologia e Cultura Midiática e suas relações com recém-ingresso ao Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. As respostas a esse formulário serão utilizadas na Pesquisa Artes Gráficas e Sequenciais: Leitura Produção Educação da Profa. Paula Mastroberti. Não é preciso se identificar. Você não é obrigado a responder às questões, e agradecemos sua voluntária participação. Caso esteja em dúvida ou deseje saber mais sobre a pesquisa e resultados, envie um e-mail para artessequenciais.ufrgs@gmail.com.

***Obrigatório**

- E-mail *
- Idade *
- Sexo: *
Marcar apenas uma oval.
 - Feminino
 - Masculino
 - Não me categorizo
 - Outro: _____
- Teu ensino médio foi cursado e concluído em ...(Município/Escola/Ano) *

<https://docs.google.com/forms/d/1G6eFM3JR6GWHzEaK57uQ57uYgK2u66K386Xy5Yv0eId> 1/5

30/08/2021 Perfil cultural midiático e tecnológico d@ estudante de Licenciatura em Artes Visuais

- Como qualificas o teu aprendizado escolar em artes? *
- Houve incentivo na escola ou família para a tua escolha profissional na área de artes? Que tipo de incentivo? *
- Entre teus hábitos culturais, tu incluis: *
Marque todas que se aplicam.
 - Leitura de histórias em quadrinhos
 - Assistir a desenhos animados (em geral, animés, desenhos infantis, adultos ou outros)
 - Jogar (usando aplicativos para celulares ou tablets)
 - Jogar (na internet, em portais de jogos)
 - Ter lido e apreciado livros ilustrados na infância
 - Ler e apreciar fanzines
 - Nenhum dos listados
- Que outros hábitos culturais poderias incluir, além dos citados acima? *
- Cite títulos de : livros ilustrados, quadrinhos, desenhos animados, aplicativos e/ou jogos que curtiste ou que curtes. (Se não fizerem parte dos teus hábitos culturais, pode ignorar essa questão e passar para a seguinte.)

<https://docs.google.com/forms/d/1G6eFM3JR6GWHzEaK57uQ57uYgK2u66K386Xy5Yv0eId> 2/5

30/08/2021 Perfil cultural midiático e tecnológico d@ estudante de Licenciatura em Artes Visuais

- Sentes que animações, quadrinhos, ilustrações ou jogos digitais influenciam no teu gosto ou na escolha pelas artes como lugar de trabalho, seja como artista, seja como educador? *
Marcar apenas uma oval.
 - Influencia e quero me dedicar em alguma dessas modalidades de arte em pesquisa, produção ou educação
 - Não influencia e não tenho interesse em me dedicar em alguma dessas modalidades de arte seja em pesquisa, produção ou educação
 - Não pensei nessa possibilidade, mas gostaria de ter mais conhecimento sobre esses temas: arte e Cultura Midiática, ilustração, quadrinhos, ou jogos digitais.
- Tiveste experiência em teu ensino médio com práticas educativas vinculadas ao uso de tecnologias digitais (uso de computadores, celulares ou tablets)? *
Marcar apenas uma oval.
 - sim
 - não
- Era permitido o uso de celular em sala de aula na tua escola? *
Marcar apenas uma oval.
 - sim
 - não
- Durante o Ensino Médio, como a tua escola relacionava-se com o acesso à Internet? *
Marcar apenas uma oval.
 - Não fornecia e não autorizava o uso de acesso por celulares.
 - Não fornecia, mas permitia acesso via celulares.
 - Fornecia, mas de acesso restrito para alunos.
 - Fornecia, mas apenas no laboratório.
 - Fornecia livremente para uso via wireless de celulares e tablets.

<https://docs.google.com/forms/d/1G6eFM3JR6GWHzEaK57uQ57uYgK2u66K386Xy5Yv0eId> 3/5

30/08/2021 Perfil cultural midiático e tecnológico d@ estudante de Licenciatura em Artes Visuais


- Havia um laboratório ou material de apoio de informática em funcionamento na escola onde cursaste o Ensino Médio? *
Marcar apenas uma oval.
 - Não havia
 - Sim, mas não funcionava, encontrava-se fechado ou de acesso restrito a professores.
 - Sim, e utilizamos para outras disciplinas, menos nas aulas de artes
 - Sim, e utilizamos nas aulas de artes
 - Usamos apenas celulares em algumas disciplinas mas não em artes
 - Usamos apenas celulares inclusive na disciplina de artes
 - Usamos tablets em algumas disciplinas mas não em artes
 - Usamos tablets inclusive na disciplina de artes
- O que pensas sobre usar tecnologias na educação em artes?
- Há mais alguma coisa que gostaria de acrescentar relacionada ao tema hábitos culturais e educação e que não foi contemplado nesta pesquisa?

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

<https://docs.google.com/forms/d/1G6eFM3JR6GWHzEaK57uQ57uYgK2u66K386Xy5Yv0eId> 4/5

4. Amostra de quadro comparativo para análise de dados recolhidos nos formulários de pesquisa

 QUADRO COMPARATIVO JOGOS DIGITAIS E ESCOLAS PESQUISADAS ☆ 📁 ☁						
Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Complementos Ajuda A última edição foi há alguns segundos						
↶ ↷ 🖨 📄 100% ▾ R\$ % .0 .00 123 ▾ Padrão (Ari... ▾ 10 ▾ B I U A 🔗 🏠 📄 ☰ ▾ ↑ ▾ > ▾ 🔍 ▾ ↻						
F12 fx						
	A	B	C	D	E	
1	Questão/Escola (valores em %)	EMEF LIBERATO S V DA CUNHA (13 a 16 anos, 70 respostas)	EMEB JEAN PIAGET (13 a 16 anos, 6 respostas)	EEEF GEN DALTRO FILHO (12 a 13 anos, 20 respostas)	COLÉGIO SANTA INÊS (13 e 14 anos, 51 respostas)	CO (11
2	Renda	Baixa renda	Baixa renda	Baixa e média renda	Alta renda	Mé
3	Meninos	61,4	66,7 (4 meninos)	40	40	30
4	Meninas	38,6	33,3 (2 meninas)	60	60	70
5	Se joga	80	100	70	60	72
6	Onde joga (dispositivo)	Celular (74,3%), Console (51,4%)	Computador (66,7%), Celular (66,7%), Console (50%)	Celular (90%), Computador (65%), Console (45%)	Celular (80%), Computador (60%), Console (50%)	Cor
7	Como joga	Sozinho (75,7%), Com amigos (57,1%)	Variável (83,3% sozinho, 66,7% com amigos)	Sozinho (90%), Amigos (75%)	Sozinho (90%) Com amigos (80%)	Soz
8	Gênero de jogo preferido	Tiros/Sobrevivência (84,1%)	RPG (Narrativo)	Tiros/Sobrev(90%), Criativos (55%)	Tiros/Sobrev (90%), Criativos (50%)	Tiro
9	Interesse por desenvolver jogos	57,1	Nunca pensou (83,4%)	75%	40	30
10	OBSERVAÇÕES ESPECÍFICAS	Jogos mais citados: Free Fire, FIFA	Citaram grande variedade de jogos. A pesquisa foi realizada com uma turma da Sala de Inclusão e Recursos (SIR), utilizada em turno inverso para inclusão de jovens considerados portadores de altas habilidades. A entrevista incluiu perguntas não feitas nas demais escolas, tais como: se jogos podem ser prejudiciais à saúde, quais as experiências positivas advindas dos jogos, se podem ser considerados uma forma de expressão ou de arte. Todos apontaram problemas derivados do hábito de jogar excessivamente (vício, problemas de tendinite, de visão, de sedentarismo, insônia, etc). Como experiências positivas citam: divertimento, aprendizado (conhecimentos diversos), desenvolvimento do raciocínio e de reflexos. Todos consideram que o jogo é um objeto cultural criativo e que envolve imaginação.	Jogo mais citado: Free Fire. A pesquisa foi realizada com turma interessada no projeto.	Jogos mais citados: Helix Jump, Call of Duty	Jog
11						



Compartilhar



F	G	H
LÉGIO MARTINHO LUTERO a 15 anos, 42 respostas)	CID INFÂNCIA (pais de crianças de 2 a 7 anos, 15 respostas)	OBSERVAÇÕES GERAIS
... e alta renda	Média renda	A localização da escola influencia no tipo econômico familiar atendido. Uma escola pública situada em área mais central tende a acolher famílias de renda média ao lado das de baixa renda. Escolas particulares localizadas em bairros mais afastados ou menos nobres podem receber crianças e jovens cuja renda familiar não é tão alta.
	53,3	Meninos jogam mais em grupo e com amigos, usando consoles, celulares ou computadores.
	46,7	Meninas jogam mais sozinhas e em seus celulares.
	33,3	Os tempo ocupado com o jogo reduz conforme menor idade e renda mais alta, devido a oportunidade de usufruir de outros bens culturais.
... computador (50%), Celular (50%)	tablet (80%) celular (70%)	O computador como dispositivo surge nas famílias de renda média, cujo hábito ainda se encontra preso a um dispositivo de mesa ou menos portátil, como notebooks.
... sozinho (80%), Amigos (50%)	sozinho (60%) família (60%)	O jogo solitário está necessariamente vinculado ao uso de celular. Jogos multiplayer ou de console relacionam-se ao jogar entre amigos. Pojkemon Go (jogo de celular passível de interação entre amigos) não foi citado nenhuma vez.
...s/Sobrev (90%)	Construtivos (Minecraft)	O segundo gênero só é mencionado quando surge em valor considerável, como é o caso dos construtivos ou criativos. Raros citam jogos de aprendizagem.
	NA	O número cresce conforme o oferecimento de uma proposta educativa de criação de jogos. No caso dos jovens da EMEB Jean Piaget, a adesão foi total após apresentação do projeto.
...o mais citado: Fortnite.	Respostas positivas questão (4) em crianças acima de 5 anos	Uma minoria, em várias escolas, cita o indie Undertale.

5. Roteiro da animação *Jornada heroica*. Elaboração: Paula Mastroberti e Luisa M. H. Copetti

HERÓI			
CENA/PLANO	ROTEIRO	DECUPAGEM	REFERÊNCIAS
01	CICLO COSMOGNICO, composto de astros, constelações, seres astrológicos transparentes e brilhantes. Uma entidade divina e brilhante desce em queda suave, como se fosse uma estrela cadente, numa espécie de PALCO-MUNDO.	Plano master do universo astral, um ponto de luz brilha ao centro, em plano sequência câmera acompanha a queda suave da luz que aumenta sua intensidade. Câmera para com se a luz tocasse algo, nesse momento se monta o PALCO-MUNDO, uma espécie de palco/ concha 180°.	https://vimeo.com/94045242 https://vimeo.com/279121175
02	O PALCO-MUNDO toma conta da tela. A entidade perde o brilho e envelhece, transformando-se numa espécie de xamã ou bruxa amigável, sem sexo definido. Ela veste trajes antigos e bizarros, que misturam os quatro elementos. Senta-se sobre uma espécie de cadeira ou trono que parece muito antigo. Essa personagem é a NARRADORA. Ele ou ela faz a seguinte pergunta, voltada para o espectador: N: Você sabe o que é um herói ou uma heroína? Qual o significado desse personagem para a humanidade?	A partir do plano master anterior começamos zoom in suave até a estrela que se transforma, até o close no rosto da versão velha sábia que pergunta para câmera.	
03	O PALCO-MUNDO se ilumina e surgem dois jovens, um menino (A) e uma menina (B), de aproximadamente 12 ou 13 anos, um de cada lado da NARRADORA. N: A primeira coisa que um herói ou uma heroína precisam aprender é andar em círculos! Faz gestos circulares, o círculo da Jornada se apresenta projetado a partir dos seus gestos no palco, animado, com micropersonagens circulando. Os jovens olham admirados.	Zoom out com estrobo de luz branca. Plano fechado na narradora, vemos os dois personagens em cada lado dela. Zoom out suave para plano master. A narradora movimentada seus braços em frente aos personagens e círculos se formam brilhosos com micropersonagens que vão surgindo.	
04	A e B: Ué! por que? Como assim? Cada jovem se imagina dentro desse círculo, meio perdido.	Corte seco para a tela dividida com o rosto confuso de cada um dentro do seu respectivo círculo. Temos referência da linha brilhosa do círculo e dos micropersonagens.	
05	N: É que toda aventura heroica deve terminar onde começou: com o retorno triunfante do herói!	Abre a tela dividida revelando o close da narradora.	
06	A e B: Ahhhhh! Mas e como é que tudo começa? N: Primeiro, é preciso um... CHAMADO! Os personagens do círculo param, como se estivessem escutando alguma coisa. Som de alarme, campainha, sino, trombeta... A: Tipo... (A escuta um chamado, olha para todos os lados à procura de onde vem) B: ...uma mensagem? (B escuta um "plim" e olha seu celular)	Abre para plano fechado, entram os rostos dos jovens. Em primeiro plano entram um celular que toca e ganha gravidade, saindo de cena pela própria queda.	
07	N: Ahh... (coçando a cabeça) É, pode ser, mas nem sempre. O chamado é um desafio, algo que acontece e desperta no herói ou na heroína um desejo de agir!	Os círculos dos personagens se juntam no centro. Transição de luz cor.	
08	A ou B: Mas eles não ficam com medo??? À medida em que falam, A e B vão se transfigurando. A nova imagem deles revela que estão com medo ou desconfiados. OU: à medida em que falam, a imaginação dos jovens vai revelando personagens heróicos de desenhos animados selecionados em cenas de medo e indecisão.	Tela dividida, os personagens em contextos diferentes. Reprodução de cenas de personagens de filmes.	Dois Irmãos (Disney/Pixar): Cena de Ian com medo do cajado que ganhou do pai (1940'). Frozen (Disney). Cena em que Elza tem revelada a dimensão de seu poder, apavorando a todos. (2014').
09	N: Ficam! Principalmente se o perigo for graaaande... É claro que, se isso acontecer, sempre vai surgir alguém pra dar um empurrãozinho. A NARRADORA pisca o olho e faz um gesto mágico, para que surja o auxiliar ou mentor.	Continua tela dividida. Entra mão gigante da narradora em ambas as cenas colocando o mentor em cena.	Moana com a avó (22'00'). Forky iniciado por Woody (17'59').
10	A: Alguém sábio, né? Ou mais experiente! B: Um mágico! Um mestre! Cada criança imagina o seu, que pode ser de um desenho animado conhecido ou inventado. N: Isso mesmo! Pode ser um homem, uma mulher, um animal... até uma árvore.	Continua tela dividida. Os corpos dos mentores vão mudando em corte seco conforme áudio.	
11	Com essa ajuda, o herói ou a heroína sentem-se mais seguros para PARTIR! Os jovens imaginam-se treinados pelo Mentor, de formas diferentes. A ou B: Até porque, se eles não se mexerem, nada acontece...	Continua tela dividida. Permanece apenas uma figura para o mentor, diferente tipos de treinos aparecem em formato de carta de baralho. Cartas descortinam personagens com narradora no palco mundo.	
12	N: Exato. Mas calma lá, que agora é que a aventura começa. O herói ou a heroína precisam passar, antes, por um teste! Coisas como resolver um enigma, enfrentar algum guardião ou descobrir uma chave escondida... A NARRADORA faz novos gestos, animando o PALCO-MUNDO com diversas imagens de portais, monstros, esfinges, passagens secretas, etc, por onde circulam as personagens imaginadas pelos jovens. Enquanto essas imagens aparecem, ela continua: N: ...E quando finalmente conseguem...	Plano master do palco mundo, zoom in suave enquanto a narradora faz os movimentos circulares em frente aos personagens que estão parados. Os diferentes elementos vão aparecendo como grafismos iluminados. Cada um coloca sua mão no centro do círculo de imagens, como se o próprio círculo fosse um portal.	
13	A: Eles caem num buraco sem fundo! B: Ficam presos numa caverna escura! A: São engolidos por um monstro... B: Se perdem numa floresta perigosa! N: Se ficarem ali por muito tempo, entram em crise! Podem querer desistir. A ou B: Mas... eles vão acabar dando um jeito, né? Ambos os jovens mostram-se preocupados com seus heróis imaginados, que estão deprimidos e desanimados.	Explosão de luz e estamos em tela dividida. Tela preta, um feixe de luz revela que cada personagem está no fundo de um buraco. Abre o plano de cada um revelando uma moldura que corresponde a parte externa daquela escuridão. Fecha novamente em personagens no fundo do buraco.	
14	N: Sempre! Faz parte da INICIAÇÃO do herói e da heroína refletir sobre seus pontos fracos, onde erraram, para poderem se superar. É assim que eles se fortalecem!	Close nos personagens que por corte seco ganham características de personagens conhecidos.	
15	A: Geralmente ai vai surgir uma lembrança, ou alguém que o herói já conhece ou ouviu falar há muito tempo... B: ...e que tinha esquecido! Cada um lembra de alguém ou um personagem querido, amigo. Ou do pai, ou da mãe. Ou da avó, ou do avô. N: Nossa! Vocês sabem das coisas! Sim, pode ser um deus ou uma deusa, ou alguém que o herói ou a heroína respeitem muito. Eles não ajudam exatamente, mas apontam caminhos...	Abre o plano de cada um. E como um jogo de memória ou roleta vão trocando personagens com lembranças. Eventualmente quando os pares se encontram temos a sinalização de um acerto.	
16	A: O herói ou heroína tem que enfrentar seus desafios sozinho! B: Éééé... Se não, qual é a graça? Em suas imaginações, os heróis libertam-se, cheios de energia, do local sombrio.	Da sinalização de acerto temos uma transição colorida com shaptes para o fundo do buraco. A cor impulsiona os personagens que começam voar saindo do buraco e se mesclando com as cores.	
17	N: Por fim, temos a grande batalha final, a APOTEOSE!	As cores revelam o close da narradora.	
18	É quando o herói ou heroína finalmente entendem quem são e porque estão ali! Toda a verdade se revela, e eles se sentem seguros para enfrentar todos os perigos.	Ela passa a mão na tela revelando closes nos olhos dos personagens em telas divididas. Nos olhos deles vemos uma retrospectiva das cenas anteriores.	

19	A ou B: Se tornam invencíveis! Na imaginação, cada jovem se imagina muito poderoso. N: E assim conquistam a glória, o reconhecimento, a felicidade...	Zoom out para contra-plonges dos dois em posição de poder. Cada um pode corresponder a um contexto já conhecido ou novo de nossa criação.	
20	A ou B: Puxa! Eles poderiam se transformar em um grande líder, ou até virar deus!	Corte seco para outros contextos.	
21	Dai nem precisa fazer mais nada, só descansar e curtir a vida.	Corte seco para ambos em contexto de relaxamento: praia, spa, etc.	
22	Os jovens se imaginam cheios de glória, em meio a aplausos, festas, riquezas etc.	Corte seco para primeira imagem de poder. Mãos entram batendo palmas e tirando fotos.	
23	A ou B, tristes: Só que... isso não é o que acontece. A imagem vitoriosa se desfaz, para desapontamento dos jovens. N, meio escandalizada com a vaidade dos jovens: Ora, e nem é bom que aconteça!	Entram mão gigante da narradora tirando as mãos que batem palmas e os artefatos de poder. Com a mão faz transição close dela própria no palco mundo.	
24	N, impaciente: Porque o herói ou a heroína precisam retornar ao que eram no princípio, precisam estar prontos para agir de novo, caso seja necessário. O círculo da jornada retorna, girando. A ou B: Um herói ou heroína nunca descansam? O círculo girando. N: Descansam, sim, por algum tempo, só pra recuperar as forças. O círculo pára de girar. A ou B: Puxa, mas não teria outro jeito? A gente bem que queria descansar um pouco (bocejos)	Zoom out do close para plano conjunto. Ela gesticula com as mãos. Rostos dos personagens acompanha as voltas. Ela para os gestos abruptamente e a cabeça/ ombros dos personagens caem pesados. Bocejam.	
25	N: Ah é? Ok, até pode ter, mas fiquem sabendo que a solução requer uma sabedoria muito mais misteriosa e profunda. (N faz uma pausa. Os jovens bocejam e caem adormecidos.)	Um brilho toma conta da tela revelando close nos olhos quase fechando de sono.	
26	N (achando graça dos "heróis" adormecidos, cada um de um lado, a cabeça encostada em seus joelhos): É quando um herói ou heroína parecem ter morrido. Você sabem, todos ficamos tristes quando isso acontece. Enquanto ele fala, os jovens sonham com heróis que caem e deitam-se como se estivessem mortos.	Zoom out e cada personagem está em um tipo diferente de situação de morte. Podemos trocar para diferentes contextos também.	
27	Os jovens despertam, assustados, reclamando: A ou B: Ah, eu odeio quando isso acontece! A ou B: É muito trágico!	Os olhos dos personagens abrem bruscamente. Com o mesmo brilho de transição voltamos ao palco mundo.	
28	N: Não! Não se sintam assim! Heróis e heroínas têm uma enorme vantagem sobre a morte: eles sobrevivem em espírito! Os heróis e heroínas despertam e ressurgem, resplandecentes, ao lado de deuses e deusas celestes do ciclo cosmogônico. Os jovens olham, admirados: A: Eles serão os guias dos próximos heróis e heroínas, não é?! B: Uau! Isso é muito massa! Ambos os jovens imaginam-se transfigurados, junto a outros heróis, deuses e deusas do ciclo cosmogônico. O círculo dos heróis vai diminuindo e sendo envolvido pelo ciclo cosmogônico, mostrando que há algo muito maior do que a jornada heróica: o cosmos, com sol, lua, constelações...	Zoom out do plano conjunto para master. A narradora retoma os movimentos circulares. Nossos personagens começam se transformar em grafismos luminosos como seus círculos. Ao mesmo tempo um grande círculo começa surgir do centro, se ampliando e envolvendo os círculos dos personagens, revelando o ciclo cosmogônico.	
29	N: Ahahaha! Eu não disse? O PALCO-MUNDO vai se distanciando. As crianças e a NARRADORA estão rindo e seus heróis imaginários estão sobrevoando livremente, junto com outros heróis, deuses e deusas, no cosmos que envolve o palco-mundo.	A narradora também começa se transformar em grafismo luminoso enquanto a cena acontece. Os três começam a flutuar com os círculos.	
30	Enquanto os jovens riem, a NARRADORA vai se transfigurando, rejuvenesce e volta a ser a entidade divina do início, retornando ao seu lugar no ciclo cosmogônico.	Do plano master a câmera começa subir para o céu acompanhando a flutuação dos personagens. Concomitante a isso a narradora começa a retornar seu formato inicial, seguida pelos personagens. Ela desponta na frente em direção ao seu lugar, acompanhada dos personagens que também se tornam pontos de luz no cosmos.	

6. Amostra de análise de alguns desenhos animados a partir do estudo de Joseph Campbell.

				DECUPAGEM DE
ESTÚDIO	FILMES DE ANIMAÇÃO	CHAMADO	PARTIDA	INICIAÇÃO
DISNEY/PIXAR	DOIS IRMÃOS (ONWARD)	Os irmãos Ian e Barley ganham de sua mãe, no aniversário de 16 anos do caçula, um cajado mágico que pertenceu ao pai. (16'21"). Apenas Ian é capaz de despertar seu poder. (19'37").	Os irmãos partem, levando o 1/2 pai, em busca da Gema Fênix que fará o cajado voltar a funcionar, usando a vovó Guinevere. Barley torna-se o mentor de Ian (23'54"). LIMIAR 1: Taverna de Mantícora, auxiliar: Mapa (27'17").	ETAPA 1: Ian vence sua insegurança e consegue fazer magia (32'34"). Os irmãos precisam ir às montanhas dos Corvos (33'05"). ETAPA 2: Os irmãos precisam ir às montanhas dos Corvos (33'05") e 38'00 a 41'00 as fadas, eles tem que ajudar um ao outro. Mais uma vez, Ian precisa confiar no irmão, que o ajuda a dirigir Guinevere. (45'12", 45'35" a 45'50") vencem o desafio de se livrar das fadas e entram na rota correta em direção aos Corvos. ETAPA 5: Desafio dos policiais: os irmãos se unem mais um pouco (disfarce) para livrarem o 1/2 pai de ser preso por embriaguez (49'03" a 53'00" a 54'36"). ETAPA 7: Reconciliados, os irmãos voltam a acertar o caminho. LIMIAR 2, PONTO DOS CORVOS. mas tem que enfrentar a polícia (54'36" a 58'00"). O preço pago pela passagem é Guinevere (1:06 a 1:06'38"), mas tem que trazer o "amuleto" (a lanterna de Guinevere) (1h06'47"). ETAPA 8: Terceiro desafio: água (1h08"). No rio subterrâneo, Barley conta seu segredo a Ian sobre o cajado. ETAPA 9: LIMIAR 3: COLÉGIO MUSHROOMTON. Enfrentamento do dragão (1h13'08"), solução do enigma do poço (1h14') e saída na Escola (1h14'30"). O dragão brigam entre si e se separam (1h17"). Ian descobre seu verdadeiro nome: a Gema (1h20"). Desafio final: enfrentamento do Dragão, com auxílio de Guinevere (1h21' a 1h24"). Ian abre mão de encontrar o pai, para que Barley erre o caminho e derrotar o dragão com ajuda da mãe. (1h26"). APOTEOSE: Barley conta a história de Ian e a mãe e Ian assiste de longe (1h27") e BENÇÃO reconciliação final entre os irmãos.
PIXAR	VALENTE (BRAVE)	Wisps (fios de luz) surgem duas vezes na história (3'10" e 29'48"). Na segunda vez, elas a convidam a atravessar o portal/limiar (pedras em círculo) e a guiam até a bruxa.	Merida parte após rompimento com sua mãe, quando ela rasga sua tapeçaria (28'10") e a mãe que quebra o arco dado pelo pai (28'24").	Merida inicia sua jornada através da floresta (28'30"), com auxílios de sua mãe e a Bruxa. Temos então: Os Testes (lidar com a mãe transformada em urso com auxílio dos trigêmeos (42'30" a 46'39"), e um processo de transformação (46'39" a 51'14" a 58'33"); o momento em que surgem os Testes (51'14" a 58'33"); o momento em que surgem os Testes para uma Apoteose, a descoberta da ligação entre o Urso Mor'du, a mãe (1:00 a 1:02). Ainda, como parte dos Testes, temos a retirada do arco do pai à Mãe-Ursa e aprisionamento de Merida, até a fuga (1:02 a 1:04) é antecipada, quando Merida faz um discurso sábio junto ao pai e à Mãe-Ursa.
PIXAR	TOY STORY 1	Chegada de Buzz Lightyear (15'00") ou queda de Buzz Lightyear da janela do quarto de Andy (27'00") até o momento do passeio de Woody com Andy até a Pizza Planet levando Buzz na carona (29'00")	O primeiro limiar é ultrapassado quando Andy acaba levando Woody para um passeio com sua mãe. Ao mesmo tempo, Woody causa a partida de Buzz, iniciando-o na aventura. A partir daí eles mergulham no ventre escuro do quarto de Sid, que os captura. Buzz quer desistir e permanecer com Sid, ao descobrir sua identidade de brinquedo.	Entrada no Ventre (quarto de Sid, 40'00"). Encontro com a Deusa (Teia) (40'00") e Buzz quem ele é (46'36"), que ao mesmo tempo o seduz e permanece sempre (57'00"). Woody cumpre o papel de expiação da culpa (52'00") e "inferno" (presença de brinquedos estragados) são punidos por um processo de transformação (52'00" a 57'30"). Buzz e Woody reerguem-se e conquistam o "ventre-inferno", após derrotarem o oponente Sid (Apoteose, 1h00 a 1h02) pela amizade e parceria (1h09 a 1h10)
DISNEY	MOANA	Chamado 1: Moana bebê é convidada pelo oceano (6'00"). Chamado 2: Moana adulta com a avó, descobre quem é e o oceano curva-se diante dela. (27'20").	Limiar: Moana entra numa caverna secreta, guardada por sua avó (guardiã) (22'00"). Moana atravessa o limiar aos 31'20"	Etapa 1: Naufrágio no oceano (34'50"). Etapa 2: Encontro com Maui e concordância em auxiliar Moana no segundo Limiar - Kakamora (45'16" a 58'00"). Etapa 5: Maui começa a duvidar de seu poder. Seu anzol e Moana precisa recuperar Maui (1h08"). Etapa 6: Maui torna-se o Mentor. Etapa 7: Te Ka. Maui abandona Moana: Expiação com o Pai (1h16"). Refúgio e auxílio feminino/materno Avó-Raia. (1h18') Moana reencontra o Pai. Etapa 9: Moana enfrenta Te Ka (1h23'). Maui retorna (1h25') e auxilia Moana a restaurar o coração de Te Fiti/Te ka, reunindo o masculino e o feminino (1h29')

REFERÊNCIAS

	RETORNO	COSMOGONIA
<p>37'04"). Obtido o mapa, os irmãos ainda não confiam (1h06). ETAPA 3: Ao enfrentar a mãe para vencer seus medos e a mãe (1h52"). ETAPA 4: Juntos eles vão em direção às montanhas Dois Mundos (compondo um mapa) a 49'12") ETAPA 6: Merida e reconcilia os irmãos para encontrar a rota e passam ao limiar novamente (1h00 a 1h05') e também eles conseguem um mapa: seguir o curso da montanha sobre a morte do pai. (1h12'). O Cubo de Gelatina (1h16'). ETAPA 10: Os irmãos encontram o pai (1h19') Barley descobre a morte da mãe e Manticora. Merida encontra o seu. (1h25'). Lançamento inversa com o pai, enquanto os irmãos (1h30').</p>	<p>Retorno com inclusão de mágica na realidade (1h31').</p>	<p>O chamado é para os dois irmãos, mas eles não se dão conta disso. Por isso, a magia só funciona pela metade (metade do pai). Enquanto os irmãos brigam, essa imagem do Uno-Pai apresenta-se dividida (pai imaginário de lan e pai real de Barley) Cada irmão precisa encontrar seu próprio "pai" (princípio masculino desintegrado): para lan, é seu irmão; para Barley, é o pai inteiro, do qual não conseguiu se despedir e, por isso, se sente "punido". A mãe e a magia são os princípios femininos que propiciam esse encontro com o masculino, através do cajado entregue pela mãe e auxílio final com a espada. O dragão simboliza a "realidade material" sem mágica (aprisionada em seu coração). Essa realidade assustadora do dragão feito de entulhos (materialista) é masculina e amedrontadora (policiais, ordem, normas). Com o despertar da Manticora e o auxílio da mãe, os irmãos recuperam a harmonia entre o masculino (matéria) e o feminino (magia, vida), recompondo a figura do Uno (pai integral) em cada um.</p>
<p>o cavalo Argus, Wisps e Urso (36'30" a 40'); a fuga de Merida de Expição, em que elas e Wisps que as conduzem são capturadas pelo Pai e a Urso para a tapeçaria do castelo, o Urso (1:10 a 1:15). A Bênção Final é dada com aprovação da Mãe.</p>	<p>Na etapa inicial do "Retorno", Merida é impedida pelo pai, que a aprisiona. Mas ela consegue escapar, cavalcando Argus, realiza seu voo mágico em direção à Mãe-Ursa e ao Pai que a persegue (1:15 a 1:17). Wisps a auxiliam e a resgatam, conduzindo-a ao limiar, onde ela enfrentará o pai (1:17), e quebrará o feitiço da mãe (1:20), ao jogar sobre ela a tapeçaria remendada. Mas será a mãe que matará o Urso Mor'dú. (1:18). Ao se concluírem as tarefas, Merida torna-se senhora dos dois mundos, ao reconhecer sua culpa e redimir-se (1:20 a 1:22). Contudo, ela é libertada entre aspas, pois é a mãe, como Urso, que protege a filha e mata o Urso Mor'dú. O papel heroico fica dividido entre ambas as personagens femininas.</p>	<p>Merida separa o pai (princípio terra) da mãe (princípio céu) e quebra a unidade familiar (clã). Com a permissão do pai, ela se volta contra a mãe. Etapas de transformação de Mérida: nascimento e infância > tirania > redenção. Merida não cumpre, entretanto, a cosmogonia completa, pois ainda não está totalmente desperta: ela permanece no devaneio, pois a história finaliza mostrando a heroína ainda dependente da mãe. O Urso, signo de representação das forças masculinas e femininas, não é compreendido totalmente por ela, mas com ajuda da mãe, mediadora entre a figura símbolo Urso-Pai e a filha. Assim, Merida não se emancipa completamente.</p>
<p>o V, cujo comercial revela a presença no quarto de Sid para Sid. Ele entra com Buzz num mundo de deus maligno (Sid). Buzz e Sid conseguem escapar do mundo até 1h08). São abençoados</p>	<p>O voo mágico: trajeto em que Woody e Buzz perfazem juntos desde o carrinho até o voo no ar, graças ao foguete preso às costas de Buzz (1h11 a 1h15). Woody e Buzz retornam às mãos de Andy (Resgate, 1h15), ainda no carro. Eles atravessarão o segundo limiar, que é a casa e a vida nova de Andy, que ganha um cachorro de Natal (1h15 a 1h17). Ao firmarem amizade, Buzz e Woody dividem as mesmas preocupações de serem substituídos por um novo brinquedo. Madeira (Woody) e Plástico (Buzz), brinquedo mecânico (corda) e brinquedo eletrônico (Buzz), cowboy (herói antigo, da terra) e astronauta (herói do futuro, celeste), eles se tornam senhores de dois mundos (1h17). Temporariamente, o equilíbrio se instaura no quarto de Andy.</p>	<p>Woody e Buzz precisam se aliar e unificar ambos os princípios para restaurar o equilíbrio microcosmico representado pelo mundo dos brinquedos, de acordo com o macrocosmo (amor de Andy, o deus onipotente, punitivo e amoroso). A desordem e o vazio ocorrem quando eles rompem com seu microcosmo e vivem aventuras no universo humano ameaçador e ao mesmo tempo governante do universo dos brinquedos. Os heróis, ao ultrapassarem o limite de seu microcosmos, despertam na ordem do macrocosmos, e com isso entendem a multiplicidade de ambos os mundos. Tanto Buzz quanto Woody são os brinquedos preferidos de Andy, que determina seu caráter heroico. Contudo, Woody torna-se o tirano, enquanto Buzz comporta-se como uma criança que ainda não sabe seu lugar. Ambos assumem a condição de guerreiros e tomam-se, por fim, redentores de seu mundo. Atenção para o macrocosmos (mundo humano) em que Andy (masculino bom) é, por sua vez governado por um princípio feminino (Mãe de Andy) pois o pai de Andy é inexistente. Sid (masc mau) introduz os heróis o princípio terreno feminino terreno (ventre, deusa TV).</p>
<p>(37'04"). Etapa 3: Maui ganha a vida. Etapa 4: Ventre: Tamatoa está amaldiçoado.(1h08). Etapa 5: Maui encontra de Moana (1h12'). Etapa 8: Ventre de Moana: Maui entra a si mesma (1h20'). Etapa 9: Moana encontra a vida presente na natureza</p>	<p>Etapa 1: Bênção/Tapete Mágico: Moana, abençoada por Te Fiti, ganha um novo barco. (1h32'). O equilíbrio é restaurado (1h33'). Sob sua liderança, a comunidade de Moana retorna às origens como navegadores amigos do oceano.</p>	<p>A cosmogonia privilegia o feminino como potência. O princípio masculino surge desequilibrado e como oponente, tanto na figura do semi-deus Maui, como na divindade destruidora Te Ka. No mundo, a comunidade liderada pelo Pai de Moana inicia patriarcal e predadora da natureza. Para restaurar o equilíbrio cósmico perdido, uma nova ordem, feminina, precisará surgir, liderada pela heroína Moana, com auxílio de sua avó. Cabe ao feminino restaurar e religar terra e cosmos, devolvendo o coração a Te Ka para que ele dê lugar a Te Fiti. Assim, os princípios cósmicos retornam à harmonia, mediados pelas águas do Oceano, sem que um seja superior ao outro. O heroísmo do feminino não invalida o herói masculino (Maui); ele é redimido de sua culpa (assim como a doxa patriarcal passa por uma revisão) e colabora com o feminino. Tanto Maui como a comunidade Motonui resgatam ambos os princípios em si mesmos.</p>

ANEXO 3 - RELATÓRIOS DOS BOLSISTAS ENVOLVIDOS NA PESQUISA *

* A escrita de cada bolsista foi respeitada, com alterações somente na formatação.

RELATÓRIO DE MATHEUS RODRIGUES HUVE (AGOSTO DE 2017 A JULHO DE 2018)

Observações na E.M.E.B Liberato

Semestre: 2018/01

Turma: C32 - 9ºano

Dia: 10/04

A turma está desenvolvendo uma atividade com a profa. Patrícia a partir de reflexões sobre os caminhos da vida. Os alunos devem se utilizar de materiais trazidos pela professora, como papel pardo, tintas e pincéis, canetinhas, etc.

Foi mostrado, previamente, exemplos de trabalhos feitos por outros alunos, como os ensinados médios do período da noite. Os mesmos irão apresentar seus trabalhos, em uma manhã, explicando os motivos que levaram a fazer suas atividades.

Os exemplos de trabalhos feitos são: Estrada da vida, universo da vida, rio da vida, etc.

Os grupos foram formados a partir de projetos em comum que os alunos tinham interesse.

Pouco uso do celular para realizar a atividade. Porém, é óbvio o uso para redes sociais, chats e ouvir música.

A sala de informática foi aberta para alguma eventual pesquisa.

Dois alunos se posicionaram fora da atividade pois ainda não estão enturmados com o grupo. Decidiram por realizar outras atividades como estudo de ciências e matemática.

Grande parte da turma se envolveu na atividade. Alguns alunos conversaram, tiraram fotos, entre outras coisas, mais do que se focaram no trabalho mas foi a minoria.

Os alunos, por conta própria se apropriaram da sala de aula, usando o chão como apoio para o suporte (papel pardo), pela grande dimensão do papel. Além da sala, também foram ao corredor e na sala de informática para a produção do trabalho.

Turma: C21 - 8ºano

Dia: 16/04

Turma muito agitada na troca de períodos.

Uso da sala de vídeo, para usar slides sobre Cubismo. Os alunos sentem-se confusos pelas deformações, porém trazem diversas interpretações e trazem algumas referências de funk (principalmente), atualidades, etc.

Os alunos trazem referências da atualidade para falarem (e fazer piadas) sobre as obras.

A aula tem algumas dificuldades na execução. Os alunos são bem agitados, falam muito e alto. Falam muitos palavrões.

“Fazer rabisco e dizer que é arte?” - Reflexão feita, a partir de uma piada, por um dos alunos, ao ver os exemplos de obras trazidos pela professora.

Pouquíssimos exemplos de cultura visual são observados nas roupas ou acessórios dos alunos.

Turma: C32 - 9ºano

Dia: 24/04

Aula na sala de artes. A sala é decorada com algumas (poucas) impressões de obras de arte, algumas colocadas pela professora e outras com obras do modernismo.

Os alunos estão fazendo atividades sobre Cubismo. Precisam demarcar linhas para recortar os desenhos que fizeram previamente. Recortaram os desenhos em formas geométricas os irão remontá-los.

Sobre as roupas - as dos meninos em maioria são lisas. As com estampas possuem relação com marcas, estampas com caveiras estilizadas, âncora, etc, com um estilo mais “street”. Calças com cores sóbrias e jeans.

Nas meninas há um pouco mais de variações. Blusas com estampas florais, outras lisas, tim, etc.

Os materiais dos meninos tem cores mais escuras e sem estampas. No máximo com alguns detalhes de marcas conhecidas. Novamente, as meninas têm os objetos com mais estampa e destaque. Bichos, figuras coloridas, estampas coloridas, etc.

Elementos da cultura visual inexistentes.

Realização da tarefa: As meninas são as que mais estão produzindo. Existe um grupo de meninos ao lado, que conversam e dispersam os outros colegas. Um dos meninos não está fazendo nada. No geral, a turma está comprometida na produção.

Pouco uso de celular. Quando usado, para redes sociais.

A professora comenta sobre a visita à bienal. Poucos alunos parecem se interessar. Uma das meninas disse que não irá, pois não gosta de perder as aulas de ciência.

Os desenhos dos alunos são retratos. Utilizaram folhas, lápis, giz de cera coloridos, lápis de cor, recortes e cola.

Turma: Ja1 - Jardim 1

Dia: 24/04

Aula na sala de artes das turmas dos alunos pequenos, que é em uma parte mais afastada do prédio principal, onde as turmas mais avançadas, sala dos professores e outros departamentos ficam. A sala possui uma decoração bem mais colorida, com elementos lúdicos, personagens “genéricos” que representam personagens de contos, livros, etc. Bob esponja, sininho, princesas, pequeno príncipe, entre outros, são personagens identificados pela sala.

Tem muitos bonecos, pelúcias, materiais básicos, como lápis de cor, canetinhas, giz e muitos outros pela sala.

A professora trabalha com o rádio ligado e canta algumas músicas que todos os alunos conhecem também.

Vejo, nas crianças, roupas coloridas e estampadas. Meninas com blusas e calças com florais, coloridas, algumas mais estilosas. Uma delas da personagem Minnie.

Meninos seguem com as roupas coloridas e com desenhos.

Os materiais das crianças são os que carregam, mais ricamente, os elementos da cultura visual. Mochilas todas com desenhos de animais, desenhos animados e filmes. Ex.: Frozen, Patrulha Canina, Vingadores, Princesas.

Sem uso de dispositivos digitais/eletrônicos.

A turma possui cerca de 20 crianças. Na sala, eles são divididos em 3 mesas grandes. A professora levou folhas recortadas em círculos para serem expostos no mural do corredor.

Foram colocadas um folha por mesa, para que as crianças façam um trabalho coletivo. Cada grupo está com um material diferente.

A professora explica que nesse primeiro mês de aula, eles experimentam materiais diversos, pois muitos não têm essa experiência anterior. Após os primeiros meses que são introduzidos os projetos, próprios da professora e propostos pela alfabetizadora.

Cada criança tem um modo de experimentar o material, desenham coisas pequenas, grandes, rabiscos, grafismos. Outras apenas mexem na caixa com vários gizos, canetas e lápis.

Turma: A31 - 3º ano

Dia: 24/04

Vamos até a sala da turma. A sala possui desenhos e imagens coladas nas paredes.

A turma está agitada, por conta de estarem voltando do recreio.

Em suas roupas, encontramos personagens, símbolos de super-heróis, ilustrações, etc.

Meninas com roupas coloridas (principalmente rosa), acessórios (como uma tiara com flor).

Alguns outros acessórios pelas mesas, como uma garrafa de personagem (especificamente da Minnie).

Novamente os materiais escolares, estojos (principalmente) e mochilas, são os materiais onde a cultura midiática está mais presente.

Ex.: Homem aranha, Mickey, Max Steel, super-heróis em geral, estojos rosas com personagens femininas, com estampas coloridas e chamativas.

Não usam dispositivos eletrônicos ou digitais.

A professora tem vários livros e materiais físicos no armário da sala.

Os alunos continuam com um trabalho que vinha sendo feito desde antes, sobre o Sítio do Pica-pau amarelo.

A crianças fizeram desenhos de observação dos personagens do Sítio.

Um dos alunos veio até mim e mostrou um desenho que fez do personagem Mario do video game. Depois ele voltou e me presenteou com o desenho.

Turma: Jb2 - Jardim 2

dia: 03/05

Aula na sala de artes do Jardim.

Foi um dia mais frio, entre as primeiras observações. As meninas com roupas na maioria rosas, estampadas com algumas marcas, bichinhos, personagens femininas (genéricas). Os meninos com roupas neutras, lisas, coloridas, com poucas estampas (dragões, lettering, etc.)

A professora retoma o conteúdo da aula anterior, lembrando do conteúdo. Eles haviam assistido alguns vídeos do grupo “Palavra Cantada”.

Eles tem a tarefa de identificar formas geométricas.

Com a turma dividida em 3 mesas, receberam folhas e fizeram desenhos coletivos.

Desenhos que surgiram foram: Castelos, dragões, sol, flores, muitos rabiscos, personagens variados, um pouco de narrativa também (como o rei dragão e os outros dragões).

Como a aula foi diretamente na sala de artes, não pude ver os materiais dos alunos.

Não fazem uso de dispositivos eletrônicos ou digitais.

Turma: C11 - 7ºano

Dia: 03/05

Turma bem agitada, conversam muito. Mistura de alunos menores com maiores.

O professor trabalha com uma atividade que chamou de “Quem eu sou?”.

O professor é novo e busca saber mais sobre cada um, portanto está trabalhando a identidade dos alunos. Ele pesquisou a origem do nome de cada um dos alunos.

Após a leitura da origem dos nomes dos alunos, as definições são passadas para os mesmos. Cada um deve fazer um desenho do significado descrito.

As roupas são básicas, neutras, algumas possuem estampas, camisetas de futebol, marcas, “escudos”, etc. (principalmente marcas).

Mochilas e materiais básicos, estampas de marca, neutras (com um só cor), coloridas e com figuras de símbolos repetidos (coração, cactus, losango, etc).

A sala, talvez por ser dividida com outras turmas, possui algumas figuras coladas, alfabeto ilustrado, personagens do Sítio do Pica-pau amarelo, calendário ilustrado, balões de fala com datas de aniversário, etc.

Pouco uso do celular em sala de aula. Um dos alunos ouve música (funk).

Os alunos transitam e trocam de lugar livremente.

Um dos alunos fez desenhos, como se fossem tatuagens, com desenhos de cruz, um símbolo que se repete na mão e no braço, parece ser uma flor. Também está escrito seu nome, o ano de 2006 (provavelmente data de nascimento) e mais algumas coisas escritas.

Alguns dos alunos parecem se interessar por Star Wars, pela citação à alguns personagens.

Turma: C12 - 7ºano

Dia: 03/05

O professor trabalha com uma atividade que chamou de “Quem eu sou?”. (mesma atividade da turma C11)

O professor é novo e busca saber mais sobre cada um, portanto está trabalhando a identidade dos alunos. Ele pesquisou a origem do nome de cada um dos alunos.

Após a leitura da origem dos nomes dos alunos, as definições são passadas para os mesmos. Cada um deve fazer um desenho do significado descrito.

Decoração da sala com alfabeto ilustrado, calendário com personagens da Turma da Mônica e um mural com desenhos de turmas diferentes.

As roupas são com estampas de marcas, lettering e design, camisetas de time, lisas e com cores sóbrias e um de animê (Death Note)

Seus materiais possuem estampas com diversos ícones com repetições, como gravuras (estrelas, corações,

elefantes, flores). Marcas também são presentes, cores e sem estampas.

Uso de celular mais frequente nessa turma. Redes sociais, fotos e música. (porém o professor não permite).

Os alunos parecem se interessar por histórias de terror e quadrinhos.

A turma é agitada, porém eles parecem trabalhar bem e são educados.

Turma: B33 - 6ºano

Dia: 03/05

Sala decorada com um mural com trabalho de outros alunos e algumas palavras com significados variados.

Trabalho com a geometria, à pedido dos professores de matemática, linhas e uso da régua.

Camisetas com marcas, estampas com lettering, jeans, degradê, ícones esportivos, camisetas de futebol, etc.

Materiais com cores sóbrias, principalmente em cores mais escuras na parte dos meninos. Estampas repetidas como gravuras, marcas e ícones gerais, corações, estrelas, raposa, etc.

Os alunos perguntam se eu sabia desenhar e pediram por desenhos dos personagens de Dragon Ball.

A aula tem algumas interrupções por conta dos orientadores da escola chamarem por alunos com problemas anteriormente e, pelo diretor, que lembra aos alunos que no sábado (dia 05/05) será a comemoração de 64 anos da escola (completados no dia 03/05), onde haverão atividades diversas.

A professora comenta sobre essa faixa etária ser preciso um trabalho diferente, com mais calma, pois o aprendizado é mais lento.

Turma: A21 - 2ºano

Dia: 11/05

Turma com mais ou menos 25 alunos.

Sala decorada com alfabeto e números. Possui caixas organizadoras, caixas com jogos, materiais propositores (jogos, brinquedos, etc).

Dia chuvoso, todos estão com casacos e moletons. Básicos, coloridos, com estampas repetidas, etc.

Materiais com vários elementos e personagens da cultura midiática: Naruto, Tartarugas Ninja, Guardiões da Galáxia, Moana, princesas, bailarinas, Pokémon, Mário, Disney, super-heróis, etc.

Os alunos retomam os assuntos de aulas anteriores: Figura humano, corpo humano (cabeça, tronco e membros)

Eles fazem desenho do corpo humano. A professora observa a evolução dos alunos de um ano para o outro.

Turma: C31 - 9ºano

Dia: 11/05

Trabalho na sala de artes do prédio principal da escola. A sala é decorada com algumas (poucas) impressões de obras de arte, algumas colocadas pela professora e outras com obras do modernismo. (Sala já observada anteriormente).

O trabalho é feito com referência da pintura Guernica, de Pablo Picasso. Os alunos estão fazendo trabalho de cópia, buscando visualizar as diferentes formas de como fazer seus desenhos.

Todos os desenhos possuem margens e aquelas “normas” que vemos nas escolas.

Vestimentas como já vimos em outras turmas: Marcas, estampas com padrões e ícones, cultura do funk.

O celular é usado somente para ouvir músicas.

As meninas fazem seus trabalhos em uma mesa separada (eles são em menor número).

Metade dos meninos fazem a atividade mas a outra metade ignora a atividade, conversam e fazem piadas.

Os alunos, ao acabarem as atividades, mexiam no celular, jogavam jogos, acessavam redes sociais, etc.

Turma: C13 - 7ºano

Dia: 11/05

Elementos da cultura visual: Camisetas de Star Wars, Capitão América, Mickey, unicórnios.

O resto das roupas são como vimos anteriormente, lisas, com cores neutras, coloridas, estampas padronizadas, marcas, etc.

Os materiais seguem esses mesmos padrões das roupas.

Os celulares são usados, principalmente, para ouvirem músicas.

A atividade da aula é fazer um auto retrato. Foram distribuídos espelhos e folhas, para que os alunos possam se ver e fazer os desenhos.

Muitos demonstram preocupação em se representarem nos desenhos

Algumas meninas ficam se observando em frente ao espelho, com certa vaidade. Outros usam os espelhos para brincar e o restante utiliza diretamente para a atividade.

A turma é dividida na produção da atividade. Alguns fazem o que foi proposto, seja conversando ou quietos. A outra metade conversa muito mais do que cumprem com a tarefa.

Nas conversas de alguns alunos, eles falam sobre música, bandas que gostam, redes sociais, fotos, etc.

Turma: B32 - 6ºano

Dia: 11/05

Nesse período, pegando de surpresa até mesmo a professora, foi feito um seminário da guarda municipal, falando sobre o ECA. Os alunos assistem a palestra atentamente.

Não tive a oportunidade de vê-los em sala de aula e nem seus materiais.

Suas roupas repetem os padrões anteriores: Roupas de marca, com símbolos, tipografias, estampas que se repetem como padrões, coloridas, etc. Pouco se vê de cultura visual, somente uma camiseta da Minnie e uma calça com o símbolo da Mulher Maravilha.

Turma: C14 - 7ºano

Dia: 11/05

A sala é dividida com outras turmas, em outros turnos, portanto tem alfabetos ilustrados, mural com nomes e desenhos.

A turma possui muitos alunos repetentes.

O professor passou um trabalho de fazer um letreiro ilustrado com seus nomes. Após completar a tarefa, eles fazem um desenho de tema livre.

Roupas e materiais no mesmo padrões de turmas anteriores, de marcas, com símbolos, tipografias, estampas que se repetem como padrões, coloridas, cultura funk, etc.

Não há o uso de celulares.

A turma é agitada. O professor provoca maior interação entre eu e os alunos.

Uma das alunas conversou sobre animes comigo.

O professor está organizando uma ida ao cinema, para os alunos assistirem o filme dos Vingadores.

Turma: C22 - 8ºano

Dia: 16/05

Aula de desenho livre na sala de artes do prédio principal.

A turma possui por volta de 25 alunos.

Consigo observar alguns elementos interessantes nas roupas dos alunos. Personagens como Hulk, Capitão América, camisetas de futebol e bandas de K-Pop.

No restante, os padrões se repetem de turmas anteriores.

Mochilas também seguem os padrões anteriores, sejam com as cores neutras, coloridas, estampadas com padrões repetidos e marcas.

Observei o uso de celular ser mais presente, principalmente para ouvir música enquanto realizam a atividade. Um menino abria em um jogo que não sei dizer qual é.

A sala está com atividades expostas anteriores das outras turmas, do trabalho realizado sobre cubismo.

A turma, em geral, parece ser tranquila em relação às outras. Obviamente há conversas paralelas, alunos que acabam a atividade perambulam pela sala mas, no geral, são calmos.

Turma: JB1 - Jardim 2

Dia: 16/05

Sala de artes dos pequenos. Turma de 20 alunos, aproximadamente.

Dia mais frio. Casacos coloridos e enfeitados, algumas personagens femininas, bonecas, princesas, são as estampas das roupas. Os meninos tem mais estampas com números e tipografias. Há um moletom dos Vingadores também.

Não tive a oportunidade de ver seus materiais.

Eles relembram a atividade da aula anterior, na qual eles pintaram, usando tintas e um material especial, sob um CD.

A atividade continua com a colagem de folhas recortadas no formato do CD, para ser colado em cima do disco.

Sem uso de dispositivos digitais/eletrônicos.

Turma: B31 - 6ºano

Dia: 16/05

Turma com, aproximadamente, 25 alunos.

A sala possui um mural com alguns desenhos colados e um grande recorte de um príncipe com a Branca de Neve no colo.

Roupas com os mesmos padrões vistos anteriormente. Roupas de marca, com símbolos, tipografias, estampas que se repetem como padrões, coloridas, etc.

A turma possui cadernos e blocos de artes, para que os alunos façam as atividades.

A professora retoma aulas anteriores. Trabalho sobre os tipos de linha. Esse trabalho de linhas serve como preparo para apresentar o artista Paul Klee e suas obras. Também os prepara para as leituras de obras.

Um dos alunos possui um mangá da Turma da Mônica, aberto do lado do seu caderno. Quando há um espaço de tempo ao copiar ou escutar a explicação, ele lê a revista.

Quando me apresentei e falei sobre o meu trabalho de quadrinhos, um dos alunos pediu para ensiná-lo, pois não ele disse que não sabia e gostaria de aprender.

Turma: A11 - 1ºano

Dia: 16/05

Turma com, aproximadamente, 20 alunos.

Aula na sala de artes dos pequenos.

Roupas de super-heróis, princesas, Disney, etc.

Os materiais têm carros, princesas, personagens dos Simpsons, Frozen, Homem Aranha, Disney, unicórnios, Megaman, Minecraft, etc.

Recapitulação da aula anterior, com os desenhos do corpo humano. Também coloriram desenhos com partes do corpo humano.

A atividade da aula é continuar pintando e, depois, recortar e colar as partes do corpo.

Sem uso de dispositivos digitais/eletrônicos.

RELATÓRIO DE CAROLINA VIANA DA SILVA (AGOSTO DE 2018 A JULHO DE 2019)

AGOSTO

As atividades da pesquisa iniciaram com reuniões entre a bolsista e a orientadora para o estabelecimento das metas, objetivos, diretrizes da aplicação da pesquisa e organização de um cronograma. Além disso, foram organizados os referenciais teóricos para determinar as metodologias utilizadas de acordo com a fundamentação da pesquisa.

Após esses encontros, seguiu-se para uma fase aproximação e familiarização da bolsista com os formulários da plataforma do Google Forms, que seriam aplicados nas escolas em que ela é professora. Os formulários foram adaptados a partir de um material já utilizado pelo antigo bolsista da pesquisa, que foram aplicados na E.M.E.B. Dr. Liberato Salzano Vieira Da Cunha, no bairro Sarandi, em Porto Alegre. Como os questionários eram direcionados ao Ensino Fundamental I – e o grupo que eles seriam aplicados pela bolsista pertencia a todo o Ens. Fund. II – algumas adaptações começaram a ser feitas, de modo a compatibilizar com a faixa etária em questão.

Depois de organizar e reestruturar alguns elementos do formulário, foram solicitadas pela bolsista reuniões com a coordenação das duas escolas em que ela atuava: Escola de Ensino Médio Martinho Lutero, em Cachoeirinha, e o Colégio Santa Inês em Porto Alegre. Ambas as escolas autorizaram a aplicação da pesquisa, e a bolsista, então, iniciou o planejamento de um cronograma de aplicação dos formulários em seus estudantes, de modo que não atrapalhassem o planejamento inicial das aulas formais.

Deste modo, foi estabelecida para o semestre 02/2018 a aplicação dos formulários conforme cronograma que seria organizado pela bolsista. As demais horas da bolsa foram destinadas as leituras bibliográficas, análise e levantamento de dados produzidos pelos estudantes participantes, preparação e organização de intervenções educativas nas escolas que fossem de encontro à proposta da pesquisa.

SETEMBRO

Os formulários começaram a ser adaptados em reuniões entre a bolsista e a orientadora para já começarem a ser aplicados nos meses de outubro e novembro. Foram considerados e reconsideradas algumas perguntas, tendo em vista a maturidade desse grupo de alunos em relação ao que respondeu o formulário anteriormente e a própria experiência desse antigo grupo ao questionário, pensando que, conforme a metodologia utilizada na pesquisa, o processo faz parte da construção do formulário, das análises e na obtenção dos dados, considerando esses estudantes como parte que constitui ativamente a pesquisa. A bolsista, além disso, elaborou e adaptou partes do seu planejamento nas escolas, de modo a conseguir encaixar os momentos do formulário durante os seus períodos. Houve, ainda, o agendamento dos laboratórios de informática das escolas e a organização das dinâmicas para o preenchimento dos formulários, tendo em vista que não havia computadores disponíveis para os estudantes responderem individualmente; eles foram, portanto, separados em turnos.

OUTUBRO

Os primeiros estudantes a responderem foi um grupo do sexto ano da Escola Martinho Lutero. Nas semanas seguintes, as outras turmas (7º, 8º, 9º e 1º anos do médio), também da mesma instituição foram convidados a responderem o formulário. A bolsista/professora realizou uma breve apresentação da pesquisa, explicando a

temática e objetivos da pesquisa, e esclarecendo possíveis dúvidas dos estudantes, promovendo, portanto, um engajamento por parte dos mesmos. Ainda durante a exposição desses alunos aos formulários, foram observados que alguns outros ajustes deveriam ser realizados nos formulários em relação às perguntas relacionadas à faixa etária, ano que estava cursando e cidade em que morava, e isso foi ajustado em reunião da bolsista com a orientadora neste período.

NOVEMBRO

Os formulários foram aplicados nas turmas do Colégio Santa Inês, iniciando por uma turma de oitavo ano. Nesta instituição, somente turmas de sexto e oitavo ano foram entrevistadas, pois eram as turmas das quais a bolsista era professora, e isso facilitava a logística da aplicação do questionário. O mesmo processo de engajamento e apresentação da pesquisa foi realizado com os estudantes antes do processo de resposta do formulário. Nesta experiência, os ajustes já haviam sido efetuados pela orientadora e pela bolsista, e isso facilitou alguns processos posteriores (como o levantamento da idade, cidade em que vivem e ano que estão cursando), além de tornar-se mais objetivo e claro para os estudantes nestes aspectos.

Na experiência da aplicação dos formulários do Colégio Santa Inês observou-se outras demandas para se pensar em relação às perguntas dos formulários que dizem respeito ao conteúdo, disposição e organização das perguntas, mais uma vez evidenciando a necessidade/intencionalidade da participação ativa dos estudantes nesses processos.

DEZEMBRO

Nesse período os dados coletados nas duas escolas foram organizados e estruturados para o trabalho de levantamento e análise planejados para os próximos meses 2019, além de servir de suporte para a organização de possíveis oficinas ou formações, para professores e estudantes. Alguns ajustes também foram necessários para organizar alguns dados, tendo em vista as adaptações que foram necessárias no início da aplicação dos formulários.

JANEIRO

Levantamento, organização e análise dos materiais coletados na pesquisa. Leitura teórica e poética correlacionadas aos dados coletados e análise da prática. Incorporação de novos temas ao referencial bibliográfico.

FEVEREIRO

Estudo do referencial bibliográfico a partir dos dados levantados.

Preparação de conteúdo base para os encontros do semestre 01/2019 e para inscrição no Salão de Iniciação Científica de 2019.

MARÇO

Retomada dos encontros com a bolsista e orientadora para se debruçar sobre o planejamento da pesquisa. Definição de alguns procedimentos para registrar os dados levantados em tabelas (organização por gênero, idade, etc).

ABRIL

Preenchimento e organização das tabelas com os dados levantados pela pesquisa com os estudantes. Planejamento de uma oficina sobre Jogos, que integrava o projeto de trabalho de conclusão da estudante Aline. Aplicação da oficina no Colégio Santa Inês para os estudantes do sétimo ano.

MAIO

Preenchimento e organização das tabelas com os dados levantados pela pesquisa com os estudantes. Estudo do referencial bibliográfico a partir dos dados levantados. Levantamento, organização e análise dos materiais coletados na pesquisa para participação do Salão de Iniciação Científica de 2019.

JUNHO

Estudo do referencial bibliográfico a partir dos dados obtidos nos formulários. Levantamento, organização e análise dos materiais coletados na pesquisa para participação do Salão de Iniciação Científica de 2019. Organização do texto do pôster do evento.

JULHO

Estudo do referencial bibliográfico a partir dos dados obtidos nos formulários. Levantamento, organização e análise dos materiais coletados na pesquisa para participação do Salão de Iniciação Científica de 2019. Organização do pôster do evento e da apresentação para a banca avaliadora.



Figura 1 - Registro de atividade no Colégio Santa Inês 08/04/2019. Foto de Carolina Viana da Silva.



Figura 2 - Registro da atividade na Colégio Santa Inês em 08/04/2019. Foto de Carolina Viana da Silva.

REFERÊNCIAS

- CASTRO, Lucia Rabello de; BESSET, Vera Lopes. Pesquisa-intervenção na infância e juventude. Rio de Janeiro: Nau, 2008.
- FREIRE, Paulo. A importância do ato de ler. São Paulo: Cortez, 2009.
- HERNÁNDEZ, Fernando. Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- HERNANDEZ, Fernando. Educación y Cultura Visual. Barcelona. Ed. Bolsillo Octaedro, 2010.
- MATURANA, Humberto. Emoções e linguagem na educação e na política. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.
- SANTAELLA, Lucia. O método anticartesiano de C. S. Peirce. São Paulo: Unesp, 2004.
- SHUSTERMAN, Richard. Vivendo a Arte: Pensamento Pragmatista e a Estética Popular. ed. 34, 1998.
- TONÉIS, Cristiano. Os games na sala de aula ou a Gamificação da Educação. Ed. Bookess, 2017.

APÊNDICE - DADOS E CONSIDERAÇÕES DA BOLSISTA CAROLINA VIANA DA SILVA A PARTIR DOS FORMULÁRIOS E ENTREVISTAS REALIZADOS COM ESTUDANTES PRIMARISTAS DO COLÉGIO SANTA INÊS

FAIXA ETÁRIA: 13 e 14 ANOS (8º ANO) - 57 ESTUDANTES

GÊNERO: 41,5% MASCULINO; 58,2% FEMININO

DESENHOS ANIMADOS

A maioria dos estudantes, na pergunta “Você sabe o que é um desenho animado e como são feitos? Marque os tipos que conhece.” marcou a alternativa que diz “Animação digital 2D ou 3D - filmes criados e animados totalmente no computador, geralmente 3D. Ex.: Shrek, Frozen, Moana.”

Sobre este dado, acredito que isto tenha ocorrido justamente pela faixa etária do grupo, que nasce e está crescendo em um período em que este tipo de mídia (animações) supera às produções de desenhos animados tradicionais (feitos com desenhos e pinturas). Estando este grupo mais exposto e este tipo de produção acabam por consequência, estando mais expostos ao modo como estas produções são realizadas. Importante também pensar que a curiosidade sobre a produção destes desenhos também irá prevalecer justamente pelo contato com estes trabalhos. Por outro lado, aparentemente a motivação para a produção deste tipo de mídia acaba sendo menor justamente pelo “grande” aparato tecnológico que ela pressupõe para ser realizada - ou seja, o adolescente sabe como é realizado, mas não se vê produzindo pois sabe que os recursos necessários para produzir são tão inacessíveis (ou ele pensa que são).

Na questão que pergunta se os estudantes gostam de assistir desenho animado há um fato curioso: na faixa etária de 14 anos, 45,9% responde que sim e que às vezes, tendo 8,1% responderam que não gostavam. Já na faixa de 13 anos 50% responderam que sim, gostam de assistir, e 40% que não gostam. Penso que essa disparidade entre faixas etárias tão próximas (e que convivem entre si), se dá por uma necessidade de se distanciar do universo infantil e se autoafirmar como um adolescente (percebe-se isso na justificativa do porquê de não assistir, em que dizem - 66,7% - que preferem filmes com atores e lugares reais - como se isso os fizessem se sentir mais “maduros”, que sabe?). Aos 14 anos, apenas um ano, ou poucos meses de diferença, essa afirmação e distanciamento parecem já não ser necessária (e percebo que, naturalmente, esta necessidade vai diminuindo ao passar dos anos).

De 57 respostas, na pergunta sobre o uso do desenho animado em sala de aula, 19 responderam que não se recordam dos seus professores usarem o desenho animado como recurso em sala de aula, ou afirmam que os professores nunca usaram. O restante, que afirma que sim, os professores utilizam este recurso, e se recordam dos componentes curriculares em que foram exibidos ou dos desenhos utilizados, ou ambos.

E na última pergunta onde se questiona sobre a motivação dos estudantes em aprender a criar desenhos animados, a grande maioria responde que nunca havia pensado nisso (50,4%), seguido da resposta “sim” (33%), o que demonstra que esses jovens talvez não sejam incentivados ou expostos a outros modos de produção artístico-culturais que não os tradicionais, e por isso nunca tenham sequer questionado sobre a possibilidade de estar

neste lugar de criação. Isso atenta para uma necessidade ou responsabilidade de se pensar em projetos que se debrucem sobre estas questões relacionadas aos modos e campos profissionais que envolvem estas produções, contribuindo para que estes jovens acessem as diferentes possibilidades de trabalho neste espaço de criação.

FAIXA ETÁRIA: 13 e 14 ANOS (8o ANO) - 47 ESTUDANTES

GÊNERO: 39,9% MASCULINO; 60,1% FEMININO

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS OU ILUSTRADAS

Observa-se uma disparidade entre o consumo de Histórias em Quadrinhos ou Livros Ilustrados entre os dois grupos (13 e 14 anos). 60% do grupo da faixa etária dos 13 anos responde que não lê este tipo de publicação, e a razão para isto é por que simplesmente não gosta de ler (66,7%). Os outros 33,3% se alternam entre não ter acesso, interesse ou preferir “livros para adultos” (mais uma necessidade e autoafirmação como adolescentes e não mais crianças?). Já na faixa etária dos 14 anos, 43,8% já indicam que leem às vezes pois “depende da história”. Considero esta informação bastante significativa, pensando que talvez este jovem já possua uma consciência mais edificada sobre seus gostos e sobre o que o interessa ou não, levando-o a já se sentir confortável em escolher o que consumir ou não.

A porcentagem que diz o porquê destas publicações serem consumidas “às vezes” demonstra ser por falta de acesso (42/9% diz que não compra ou não tem onde conseguir emprestado). Este dado também pode gerar algumas reflexões: a maioria destes jovens fazem parte de uma classe média e alta (considerando-se a mensalidade da escola); pensando nisto, condições para o consumo de livros as famílias possuem. Excluindo os livros de histórias ilustradas e gibis para o público infantil, a biblioteca da escola possui um acervo quase inexistente de HQs que podem ser considerados adequados e interessantes para a faixa etária em questão (recentemente houve uma grande doação de gibis de super-heróis da Marvel e DC Comics). Além do acervo de HQs ser bastante pequeno, as poucas que a biblioteca possui ficam em um armário de vidro, fechado com chave, e só podem ser acessadas com o auxílio das bibliotecária. Entretanto, os estudantes não são frequentadores assíduos deste espaço (conversando com dois professores de língua portuguesa da instituição, eles alegam que de uma turma com mais ou menos 32 estudantes, no máximo 10 utilizam a biblioteca para retirar livros que não são leituras obrigatórias dos trimestres), então mesmo que a biblioteca tivesse um acervo mais significativo deste gênero, devem ser considerados outros aspectos para que consumo destas obras seja mais significativo. Portanto, pode-se concluir que há pelo menos dois fatores a se considerar sobre este dado:

O fato dos estudantes consumirem este tipo de publicação “às vezes” não se dá por falta de poder monetário para este acesso. Pode-se considerar a falta de incentivo e consumo de leitura por parte da família (não frequentam bibliotecas ou livrarias);

Os estudantes consomem “às vezes” porque “não tem como ler emprestado” pois a biblioteca, onde poderia ser um espaço no qual pudessem ter um acesso mais significativo a este gênero de leitura, não oferece um bom acervo. Porém não se pode considerar que é só por esta razão que os estudantes não acessam estas publicações pois eles não são frequentadores da biblioteca de um modo geral.

O que este grupo de estudantes leem pode ser resumido em Turma da Mônica, Mangás e Gibis de Super-Heróis. Um estudante disse que gostava d'A Gigante Barba do Mal, de Stephen Collins e outro cita Snoopy e Mafalda.

Na questão onde se perguntava sobre como estes estudantes obtinham estas publicações surge um dado interessante:

Sete estudantes demonstraram interesse em criar suas próprias histórias e personagens.

Sobre o uso da linguagem dos quadrinhos, HQs e histórias ilustradas em sala de aula, apenas 8 estudantes relataram que este gênero não é utilizado em aula. Porém o uso do gênero varia: grande parte relata que o uso se dá nas aulas de português e línguas estrangeiras, ou em outros componentes curriculares para “explicar” a matéria. 4 alunos somente relatam que produziram uma história em quadrinhos como atividade de aula.

FAIXA ETÁRIA: 13 e 14 ANOS (8º ANO) - 51 ESTUDANTES

GÊNERO: 42,6% MASCULINO; 57,3% FEMININO

JOGOS ELETRÔNICOS

**Dado interessante sobre este tema é que foi o questionário que mais teve adesão às respostas.*

A grande maioria dos estudantes afirma que gosta de jogos digitais (58%) e/ou às vezes (30%).

Dos 6 estudantes que responderam que não gostam, os motivos foram o de simplesmente não gostar, preferir outros jogos, e apenas um responde que “dizem que eles me prejudicam”.

84,8% afirmam preferir os jogos competitivos (será por que é o que o mercado mais oferece? pq é o que o “mundo” oferece de experiências?)

Na opção das preferências “jogos criativos”, há uma diferença entre a faixa etária dos 13 e dos 14 anos. 40% no grupo de 13 anos prefere este tipo de jogo, enquanto 51,7% do grupo de estudantes de 14 anos prefere jogos deste gênero. Importante ressaltar que no grupo de 13 anos, 64,7% são meninas. (meninas não possuem preferência por este tipo de jogos, será?). 46,7% do grupo de 13 anos prefere jogo narrativos, enquanto 41,4% do grupo de 14 anos prefere este gênero.

Sobre os jogos que esses estudantes jogam.

68% dos estudantes em questão jogam no celular e 52,9% jogam em console.

80,3% jogam sozinhos (poderíamos considerar o ato de jogar games um ato mais solitário?)

60,7% jogam em rede online com os amigos.

De 24 respostas da pergunta “Você também gostaria de criar jogos?” no total, 16 afirmam que não possuem interesse em criar seus próprios jogos. (66,6%) - (aqui não seria o mesmo caso das animações, no sentido da criação de games/programação talvez ser uma coisa tão distante conceitualmente e/ou tecnologicamente sendo, dentro desta lógica, muito difícil e inacessível. Obs: importante acrescentar que os estudantes possuem aula de robótica desde o sexto ano).

Os estudantes que afirmam que gostariam de criar jogos são bastante detalhistas e descritivos quando contam como são os jogos que gostariam de criar (parece que pensam sobre isso há mais tempo).

Quando questionados se gostariam de aprender a criar seus próprios jogos, 44,1% dizem que nunca haviam pensado nisso, 27,9% que não gostariam e 27,9% que sim, gostariam de criar. Há uma disparidade entre os grupos de 13 e 14 anos quanto a querer aprender a criar os seus jogos. No grupo de 13 anos apenas 3 estudantes marcaram que gostariam de aprender a criar, enquanto no grupo de estudantes de 14 anos, 13 estudantes responderam que sim, gostariam de aprender a criar (talvez por ter mais meninos na faixa etária dos 14 anos?).

Sobre o uso de jogos em sala de aula, 12 estudantes alegam que nunca tiveram essa experiência; 9 dizem que não lembram, e 10 dizem que sim, já utilizaram nos componentes de matemática e robótica (de 32 respostas no total).

Pode-se avaliar que, por estar ligado à ideia de programação, e este processo já estar legitimado dentro destes campos de conhecimento há mais tempo, estes dois componentes curriculares acabam prevalecendo na utilização desta linguagem. Porém é de se pensar o quanto a escola e os professores não estão familiarizados com a linguagem dos games a ponto de conseguirem relacionar e aplicá-los em sala de aula. A idade dos professores relacionado com o período que os games passam a ser mais acessíveis e legítimos enquanto linguagem, juntando o tempo para que isso se internalizasse no imaginário das pessoas (a partir dos anos 90 talvez?) pode ser algumas das hipóteses das limitações de seu uso em sala de aula. Referente e ligado justamente à estas considerações anteriores, a ideia mais ou menos perpetuada pelo senso comum de ser uma linguagem “menor”, ligada à indústria do entretenimento somente - diferente do cinema, que já foi internalizado nas práticas pedagógicas por estar a mais tempo circulando dentro das produções e do consumo ligados à cultura e entretenimento - também é um elemento a se considerar quando se pensa ao espaço que os games possuem dentro da escola. (É “louco” pensar que o game, na realidade, ESTÁ dentro das escola por meio dos alunos, mas não está conosco, educadores e instituição - pelo menos nos processos de ensino e aprendizagem).

RELATÓRIO DE LUÍSA M. H. COPETTI (AGOSTO DE 2019 A JULHO DE 2020)

O TRABALHO INICIA NOS ENCONTROS ENTRE BOLSISTA E ORIENTADORA com o objetivo de desenvolver detalhadamente as etapas propostas no plano de trabalho baseando-se nos eixos propostos pela pesquisa, organização de referencial bibliográfico e estudo de modelos de criação de metodologias interventivas e indutivas.

Dando seguimento a aplicação do plano no âmbito escolar foi realizada primeira reunião da bolsista com Aline Russo da Silva, responsável pelo programa voltado a jovens e crianças de altas habilidades e superdotação na E.M.E.F. Jean Piaget, acompanhada pela orientadora. Aline relatou a respeito de como as atividades eram desenvolvidas nesse programa disponibilizado aos alunos da rede municipal de Porto Alegre, e ainda de que maneira estavam disponíveis a abraçarem as atividades propostas pelo projeto em questão. A orientadora apresentou a pesquisa e a bolsista o plano de trabalho e cronograma elaborados para atuação e aplicação na escola. Foram alinhados às metodologias das atividades e pré-definidas datas de execução.

Sendo assim, foi estabelecido para o semestre 02/2019 encontros mensais com duração de 8h atendendo uma turma por turno. Demais horas de pesquisa foram destinadas as leituras bibliográficas, análise dos conteúdos produzidos pelos alunos participantes da pesquisa, preparação e organização de materiais para intervenção educativa realizada nos encontros.

SETEMBRO

A pesquisa iniciou pelas observações realizadas a campo nas turmas da E.M.E.F. Jean Piaget. Observações acompanhadas de diálogos com a professora e com os alunos que foram positivamente receptivos a pesquisa e participação em atividades futuras desde o primeiro momento. A partir da análise primeiro encontro e a pedidos da turma o planejamento do projeto foi reestruturado de maneira que a coleta de informações a respeito da cultura midiática acontecesse concomitante a realização as oficinas de produção de conteúdo.

Nesse sentido, as demais horas de pesquisa foram destinadas a elaboração das primeiras oficinas para produção de animação, linguagem sequencial elegida para o desenvolvimento do trabalho em conformidade com as preferências dos alunos, com seu espectro amplo que abrange outras técnicas sequenciais e narrativas e atributos profissionais da bolsista nessa área.

OUTUBRO

As saídas a campo ficaram combinadas para o início do mês, possibilitando a análise e produção de conteúdo em tempo hábil para o encontro do mês seguinte. No mês de Outubro tratamos de conversar sobre história e técnicas de animação, trocar preferências e experiências individuais a respeito desse objeto midiático. Pesquisar sobre como os personagens e universos preferidos por aquele grupo foram desenvolvidos pelos seus criadores. Em um segundo momento, foi proposto através de um jogo a produção dos próprios personagens e seus universos.

A partir desse encontro foram analisados os dados coletados sobre como os alunos daquele grupo acessam esse nicho da cultura midiática, o que consomem, como operam e agenciam esses conteúdos e como essas informações podem ser observadas visualmente e/ou conceitualmente na produção individual dos mesmos.

NOVEMBRO

Foram realizados dois encontros em que trabalhamos pesquisa, conceito e a produção de roteiro e storyboard. Através de um conteúdo pré-elaborado para as oficinas, conversas, jogos e dos elementos produzidos no encontro

anterior obtivemos os primeiros esboços das histórias que se transformarão em animações no decorrer do trabalho, na sequência do projeto no semestre 01/2020.

DEZEMBRO

A saída de campo programada para Dezembro foi realizado em Novembro devido ao calendário escolar da E.M.E.F. Jean Piaget.

Nesse mês os materiais produzidos e os dados coletados foram organizados para o trabalho de análise realizado em Janeiro e Fevereiro de 2020, bem como para orientar as próximas oficinas. No decorrer dos encontros a maneira como os alunos produziram geraram constantes reavaliações, adaptações e aprimoramentos da metodologia nas etapas do plano de trabalho, necessitando esse espaço regular de reestruturação.

JANEIRO

Análise dos materiais coletados. Leitura teórica e poética correlacionadas aos materiais coletados e análise das práticas. Inclusão de novos conteúdos ao referencial bibliográfico.

FEVEREIRO

Estudo do referencial bibliográfico a partir das experiências aplicadas. Preparação de conteúdo base para os encontros do semestre 01/2020.

MARÇO

Encontros com a bolsista e orientadora para reavaliação do planejamento. Preparação para o início das atividades junto a responsável na escola. Como o grupo altas habilidades começaria o trabalho efetivamente em Abril, o início das saídas a campo do projeto coincidiram com suspensão das aulas em função da pandemia COVID-19. Sendo assim, a coleta de dados mediante metodologias interventivas e indutivas ainda não foi concluído. Nesse momento a pesquisa encontra-se em desenvolvimento apenas no âmbito teórico, restrita apenas a continuidade dos estudos do referencial bibliográfico e materiais já coletados.

Nesse momento é uma lástima para tal pesquisa a impossibilidade da continuação das saídas a campo: pelo conteúdo da pesquisa que é baseado nos materiais coletados e pela interrupção da programação das oficinas oferecidas aos alunos da E.M.E.F. Jean Piaget e suas expectativas de aprendizado e conclusão em relação às produções desenvolvidas no semestre 02/2019. Tendo em vista o contexto atual de interrupção letiva, é de extrema importância para continuidade da pesquisa, e de interesse da bolsista, a renovação desta bolsa de iniciação científica, visando a conclusão efetiva do trabalho em si bem como finalizar adequadamente o cronograma de atividades com a escola.



Figura 1 - Registro da atividade na E.M.E.F. Jean Piaget em 08/11/2019. Foto de Aline Russo da Silva.



Figura 2 - Registro da atividade na E.M.E.F. Jean Piaget em 29/11/2019. Foto de Aline Russo da Silva.

Referências Bibliográficas

RODARI, Gianni. Gramática da Fantasia; tradução de Antonio Negrini. São Paulo: Summus, 1982.

EDWARDS, Carolyn. As cem linguagens da criança: a abordagem da Reggio Emilia na educação da primeira infância; tradução: Deyse Batista. Porto Alegre: Penso, 2016.

MATURANA, Humberto. Emoções e linguagem na educação e na política. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.

HERNÁNDEZ, Fernando. Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

CAMPBELL, Joseph. O herói das mil faces; tradução Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2017.

WILLIAMS, Richard. Manual de animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet; tradução de Leandro de Mello Guimarães Pinto. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2016.

RABIGER, Michael. Direção de cinema: técnicas e estética; tradução de Sabrina Ricci Netto. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

EGGERS, Dave; SPIKE, Jonze. Heads On and We Shoot: The Making of Where the Wild Things Are. New York: Harper Collins Books, 2009.

McDONNELL, Chris. The art of OOO. New York: Abrams, 2014.

CHONG, Andrew. Animação básica: animação Digital; Tradução: Eduardo Nobrega Tortello. Porto Alegre: Bookman, 2011.

WELLS, Paul; QUINN, J.; MILLS, L. Animação básica: desenho para animação; Tradução: Marianna Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2012.

MARCHETI, Ana Flávia. A trajetória do Cinema de Animação no Brasil. São Paulo: Ed. do Autor, 2017.

RELATÓRIO DE LUÍSA M. H. COPETTI (AGOSTO DE 2020 A JULHO DE 2021)

A pesquisa Artes Gráficas e Sequenciais na Cultura Midiática Infantil e Juvenil: produção, leitura e ensino, é interdisciplinar envolvendo a área de artes visuais com ênfase na educação, voltada para o desenvolvimento teórico e prático destinado à pesquisa, produção, educação e leitura da cultura midiática infantil e juvenil.

O projeto “Produção de cinema de animação como plano educativo no ensino de artes: herói em movimento” está inserido na respectiva pesquisa, contemplando o eixo que visa o desenvolvimento de projetos e estudos para produção e aplicação de materiais poéticos ou didáticos e de planos educativos. No ano anterior (2019-2020) a pesquisa tinha um escopo mais abrangente, sendo um plano educativo que compreende todas as etapas a produção de uma animação, intitulado “Produção de cinema de animação como plano educativo no ensino de artes: apropriação criativa da cultura midiática”.

O cinema e as séries de animação estão entre os principais objetos culturais midiáticos consumidos por crianças e jovens. Nesse sentido, visamos a importância da associação entre esses objetos e as proposições didáticas proporcionando aos alunos outras possibilidades de interação, exercendo um consumo de forma crítica e, principalmente, criativa, produzindo e inventando cultura. A narrativa audiovisual concatena inúmeros processos artísticos, podemos ampliar repertórios de aprendizado tendo esse percurso como base. A apreciação e a produção de objetos culturais midiáticos como tema, material ou conteúdo são valiosos em si mesmos, para a educação em artes e outras áreas.

Os objetivos do projeto são: contribuir para as estratégias educativas que tenham as linguagens, as artes gráficas e a cultura midiática por ponto de partida, meio ou finalidade; Analisar, para fins educativos, o arquétipo do herói presente na cultura, na literatura e nas artes com base nos estudos teóricos; Utilizar o arquétipo do herói como componente para o desenvolvimento de um conteúdo educativo em animação.

No primeiro ano da pesquisa (2019-2020) estruturamos para o plano educativo um percurso de aprendizagem baseado nas etapas do processo da produção de animação. O plano foi aplicado durante 3 meses na Sala de Inclusão e Recursos (SIRs) para Altas Habilidades instalada na E.M.E.F. Jean Piaget, no bairro Rubem Berta.

Devido a suspensão das aulas em função da pandemia de COVID-19, a pesquisa em campo foi interrompida, sendo sua continuidade restrita a análise dos dados coletados e estudo dos referenciais bibliográficos.

Nessas circunstâncias, durante o período da pesquisa 2020-2021, nos debruçamos nas etapas específicas que compõem a estrutura do plano educativo, traçando um estudo teórico mais detalhado objetivando o desenvolvimento de materiais didáticos mais consistentes, que enriqueçam as práticas metodológicas.

A pesquisa focou no conteúdo das três primeiras etapas do plano educativo – argumento, roteiro e concepção de personagens – em dois estágios:

ANÁLISE TEÓRICA:

Foi organizada em Linha de Extensão, pela professora coordenadora Paula Mastroberti, a ação cursiva de extensão “Herói e seus deslocamentos” para discussão e estudo de teoria e artefatos presentes na cultura-midiática sobre a temática do herói, suas configurações e narrativas:

- Teoria e conceito de herói; arquétipo do herói; heroísmo, etnia e gênero; personagem e protagonismo; representação do herói nas artes e na cultura.
- Foram vinte encontros semanais síncronos de 1h de duração, realizados através da plataforma Mconf da UFRGS, de julho de 2020 a Março de 2021. O Moodle foi utilizado como apoio didático.
- As leituras principais foram “O herói das mil faces”, de Joseph Campbell e “O herói”, de Flávio Kothe. Durante o percurso de estudo outras obras foram analisadas e relacionadas: narrativas literárias, cinematográficas, quadrinhos e jogos.



Figura 1 - Captura de tela do primeiro encontro “O herói e seus deslocamentos” realizado em 19/8/2020. Fonte: Documentação da Linha de Extensão “O herói e seus deslocamentos”, autoria da Prof. Paula Mastroberti.



Figura 2 - Captura de tela do encontro “O herói e seus deslocamentos” realizado em 18/11/2020. Autoria da Prof. Paula Mastroberti. Fonte: Documentação da Linha de Extensão “O herói e seus deslocamentos”, autoria da Prof. Paula Mastroberti.



Figura 3 - Captura de tela do encontro “O herói e seus deslocamentos” realizado em 27/1/2020. Fonte: Documentação da Linha de Extensão “O herói e seus deslocamentos”, autoria da Prof. Paula Mastroberti.

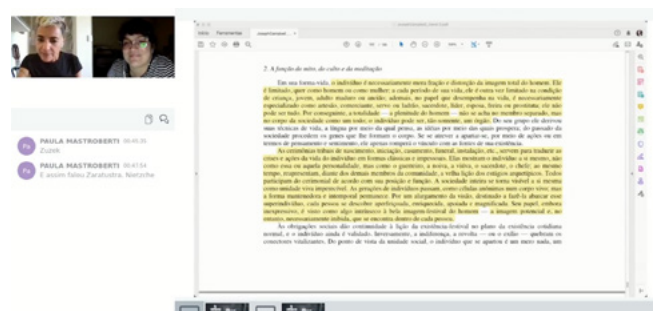


Figura 4 - Captura de tela do encontro “O herói e seus deslocamentos” realizado em 24/3/2020. Fonte: Documentação da Linha de Extensão “O herói e seus deslocamentos”, autoria da Prof. Paula Mastroberti.

PRODUÇÃO PRÁTICA

Fundamentado nos resultados do estudo teórico bem como em demais pesquisas filmográficas, foi elaborada a produção de uma animação “A Jornada Heróica” inspirada na obra de Joseph Campbell. A animação está sendo produzida com intuito de ser utilizada como material didático no plano de educativo, nas etapas de desenvolvimento de roteiro e construção de personagens.

SINOPSE

Duas crianças guiadas por uma anciã mágica na descoberta de uma dupla jornada heróica.

ROTEIRO

O desenvolvimento do roteiro se deu a partir das análises e estudos produzidos durante a extensão “O Herói e seus deslocamentos”, formatando esses resultados em um conteúdo audiovisual educativo. O roteiro se encontra no Anexo I.

CONCEPÇÃO DAS PERSONAGENS:

Anciã mágica: representa a cosmogonia matriarcal, é um elo entre os mundos material e espiritual. É a guia.

Crianças: representam o despertar para jornada do herói, são a materialização da energia feminina e masculina, suas narrativas paralelas refletem abordagens de heroísmo, etnia e gênero.



Figura 5 - Art Concepts (arte conceitual) dos personagens: anciã e crianças. Fonte: Produção da autora.

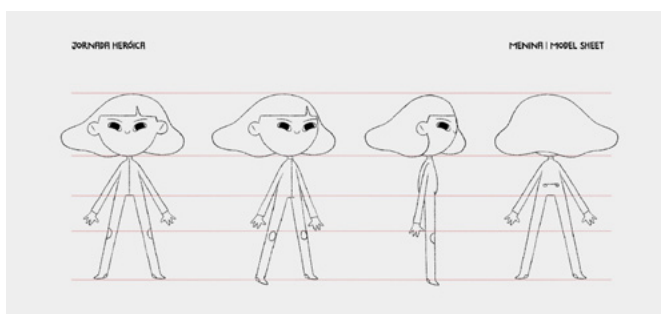


Figura 6 - Model sheet/ turn around (ficha modelo ou estudo de personagem) da personagem feminina. Fonte: Produção da autora.

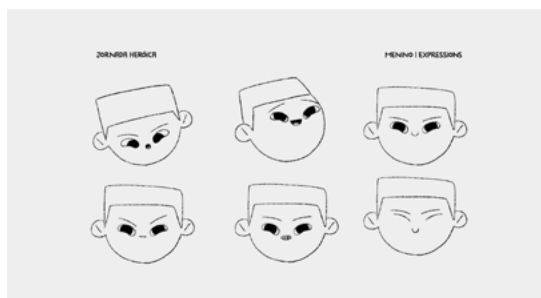


Figura 7 - Expressions (expressões) da personagem masculina. Fonte: Produção da autora.



Figura 12 - Concept art (arte conceitual) da abertura produzida para animação “Jornada Heróica”.
Fonte: Produção da autora.

DIREÇÃO DE ARTE

A concepção de arte dirige-se ao público infantil, concebendo visualmente um ambiente de conexão com produções infantis atuais, como Hora da Aventura, O incrível mundo de Gumball, e os brasileiros Oswaldo e Irmão do Jorel. Através das cores são definidos os tons de cada desafio, das emoções, criando ênfase e contraste.



Figura 13 - Paleta de cores. Fonte: Produção da autora.

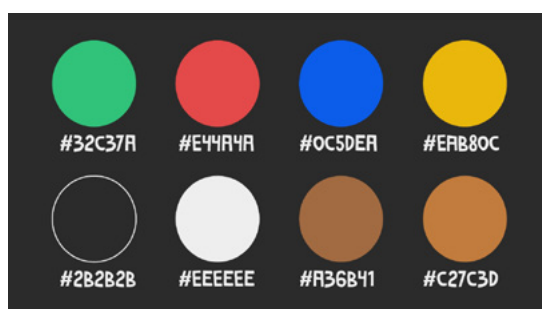


Figura 14 - Paleta de cores com códigos em RGB (abreviatura das cores red, green e blue - vermelho, verde e azul - que compõem o sistema de cor digital). Fonte: Produção da autora.

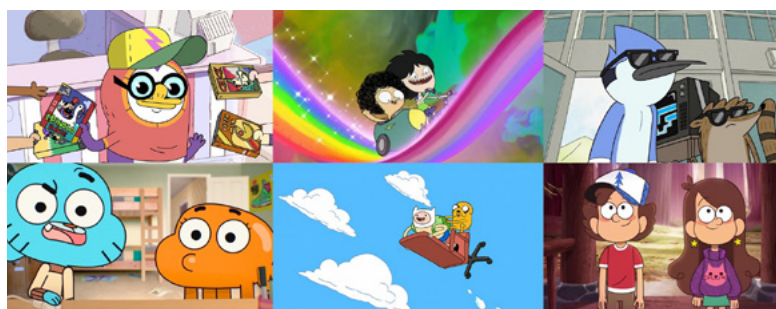


Figura 15 - Cenas das séries de animação usadas como referência no desenvolvimento da direção de arte. Primeira linha, da esquerda para direita: Oswaldo (Birdo Studio, 2017), Irmão do Jorel (Cartoon Network (Brasil), TV Quase e Copa Studio, 2014), e Regular Show (Cartoon Network, 2010). Na segunda linha, da esquerda para direita: O Incrível Mundo de Gumball (Cartoon Network, 2011), Hora da Aventura (Cartoon Network, 2007), e Gravity Falls: Um Verão de Mistérios (Disney, 2012). Fonte: produção da autora.

STORYBOARD E ANIMAÇÃO

O storyboard apresenta a decupagem técnica da direção, com uma linguagem simples e soluções de animação híbrida entre as técnicas de motion graphics (animação computadorizada) e 2D tradicional (quadro a quadro). A decupagem técnica se encontra no Anexo II.

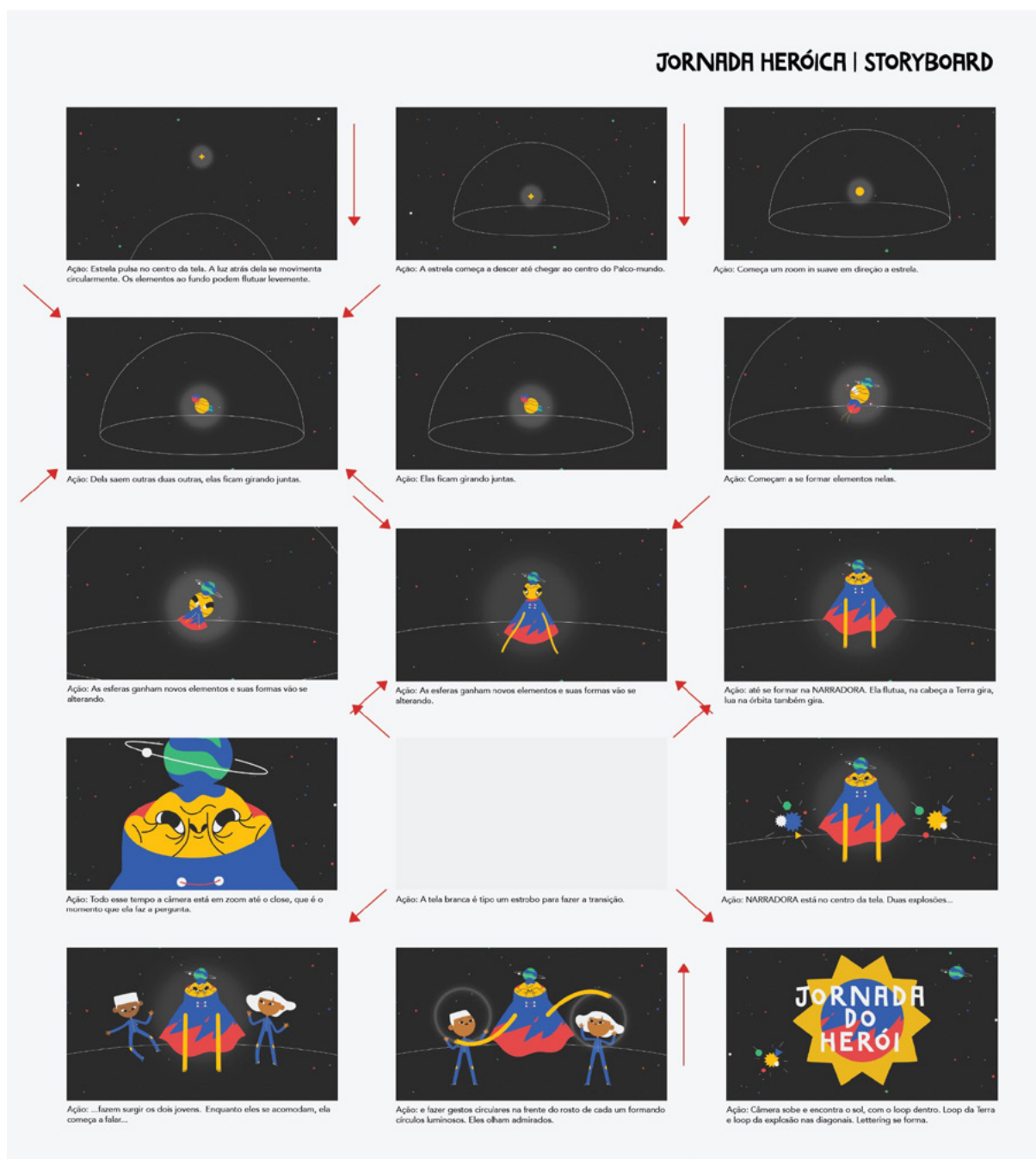


Figura 16 - *Storyboard* do trecho de abertura da animação “Jornada Heróica”. Fonte: produção da autora.

ANEXO 1 - *Printscreen* das páginas do roteiro produzido pela Profa. Paula Mastroberti com colaboração da autora.

JORNADA HERÓICA		
CENA/PLANO	ROTEIRO	DECUPAGEM
01	CICLO COSMOGÔNICO, composto de astros, constelações, seres astrológicos transparentes e brilhantes. Uma entidade divina e brilhante desce em queda suave, como se fosse uma estrela cadente, numa espécie de PALCO-MUNDO.	Plano master do universo astral, um ponto de luz brilha ao centro, em plano sequência câmera acompanha a queda suave da luz que aumenta sua intensidade. Câmera para com se a luz tocasse algo, nesse momento se monta o PALCO-MUNDO, uma espécie de palco/ concha 180°.
02	O PALCO-MUNDO toma conta da tela. A entidade perde o brilho e envelhece, transformando-se numa espécie de xamã ou bruxa amigável, sem sexo definido. Ela veste trajes antigos e bizarros, que misturam os quatro elementos. Senta-se sobre uma espécie de cadeira ou trono que parece muito antigo. Essa personagem é a NARRADORA. Ele ou ela faz a seguinte pergunta, voltada para o espectador: N: Você sabe o que é um herói ou uma heroína? Qual o significado desse personagem para a humanidade?	A partir do plano master anterior começamos zoom in suave até a estrela que se transforma, até o close no rosto da versão velha sábia que pergunta para câmera.
03	O PALCO-MUNDO se ilumina e surgem dois jovens, um menino (A) e uma menina (B), de aproximadamente 12 ou 13 anos, um de cada lado da NARRADORA. N: A primeira coisa que um herói ou uma heroína precisam aprender é andar em círculos! Faz gestos circulares, o círculo da Jornada se apresenta projetado a partir dos seus gestos no palco, animado, com micropersonagens circulando. Os jovens olham admirados.	Zoom out com estrobo de luz branca. Plano fechado na narradora, vemos os dois personagens em cada lado dela. Zoom out suave para plano master. A narradora movimentando seus braços em frente aos personagens e círculos se formam brilhosos com micropersonagens que vão surgindo.
04	A e B: Ué! por que? Como assim? Cada jovem se imagina dentro desse círculo, meio perdido.	Corte seco para a tela dividida com o rosto confuso de cada um dentro do seu respectivo círculo. Temos referência da linha brilhosa do círculo e dos micropersonagens.
05	N: É que toda aventura heroica deve terminar onde começou: com o retorno triunfante do herói!	Abre a tela dividida revelando o close da narradora.
06	A e B: Ahhhhh! Mas e como é que tudo começa? N: Primeiro, é preciso um... CHAMADO! Os personagens do círculo param, como se estivessem escutando alguma coisa. Som de alarme, campainha, sino, trombeta... A: Tipo... (A escuta um chamado, olha para todos os lados à procura de onde vem) B: ...uma mensagem? (B escuta um "plim" e olha seu celular)	Abre para plano fechado, entram os rostos dos jovens. Em primeiro plano entram um celular que toca e ganha gravidade, saindo de cena pela própria queda.
07	N: Ahn... (coçando a cabeça) É, pode ser, mas nem sempre. O chamado é um desafio, algo que acontece e desperta no herói ou na heroína um desejo de agir!	Os círculos dos personagens se juntam no centro. Transição de luz cor.
08	A ou B: Mas eles não ficam com medo??? À medida em que falam, A e B vão se transfigurando. A nova imagem deles revela que estão com medo ou desconfiados. OU: à medida em que falam, a imaginação dos jovens vai revelando personagens heróicos de desenhos animados selecionados em cenas de medo e indecisão.	Tela dividida, os personagens em contextos diferentes. Reprodução de cenas de personagens de filmes.
09	N: Ficam! Principalmente se o perigo for graaande... É claro que, se isso acontecer, sempre vai surgir alguém pra dar um empurrãozinho. A NARRADORA pisca o olho e faz um gesto mágico, para que surja o auxiliar ou mentor.	Continua tela dividida. Entra mão gigante da narradora em ambas as cenas colocando o mentor em cena.
10	A: Alguém sábio, né? Ou mais experiente! B: Um mágico! Um mestre! Cada criança imagina o seu, que pode ser de um desenho animado conhecido ou inventado. N: Isso mesmo! Pode ser um homem, uma mulher, um animal... até uma árvore.	Continua tela dividida. Os corpos dos mentores vão mudando em corte seco conforme áudio.
11	Com essa ajuda, o herói ou a heroína sentem-se mais seguros para PARTIR! Os jovens imaginam-se treinados pelo Mentor, de formas diferentes. A ou B: Até porque, se eles não se mexerem, nada acontece...	Continua tela dividida. Permanece apenas uma figura para o mentor, diferente tipos de treino aparecem em formato de carta de baralho. Cartas descortinam personagens com narradora no palco mundo.
12	N: Exato. Mas calma lá, que agora é que a aventura começa. O herói ou a heroína precisam passar, antes, por um teste! Coisas como resolver um enigma, enfrentar algum guardião ou descobrir uma chave escondida... A NARRADORA faz novos gestos, animando o PALCO-MUNDO com diversas imagens de portais, monstros, esfinges, passagens secretas, etc, por onde circulam as personagens imaginadas pelos jovens. Enquanto essas imagens aparecem, ela continua: N: ...E quando finalmente conseguem...	Plano master do palco mundo, zoom in suave enquanto a narradora faz os movimentos circulares em frente aos personagens que estão parados. Os diferentes elementos vão aparecendo como grafismos iluminados. Cada um coloca sua mão no centro do círculo de imagens, como se o próprio círculo fosse um portal.

13	<p>A: Eles caem num buraco sem fundo! B: Ficam presos numa caverna escura! A: São engolidos por um monstro... B: Se perdem numa floresta perigosa!</p> <p>N: Se ficarem ali por muito tempo, entram em crise! Podem querer desistir.</p> <p>A ou B: Mas... eles vão acabar dando um jeito, né? Ambos os jovens mostram-se preocupados com seus heróis imaginados, que estão deprimidos e desanimados.</p>	<p>Explosão de luz e estamos em tela dividida. Tela preta, um feixe de luz revela que cada personagem está no fundo de um buraco.</p> <p>Abre o plano de cada um revelando uma moldura que corresponde a parte externa daquela escuridão.</p> <p>Fecha novamente em personagens no fundo do buraco.</p>
14	<p>N: Sempre! Faz parte da INICIAÇÃO do herói e da heroína refletir sobre seus pontos fracos, onde erraram, para poderem se superar. É assim que eles se fortalecem!</p>	<p>Close nos personagens que por corte seco ganham características de personagens conhecidos.</p>
15	<p>A: Geralmente aí vai surgir uma lembrança, ou alguém que o herói já conhece ou ouviu falar há muito tempo... B: ...e que tinha esquecido! Cada um lembra de alguém ou um personagem querido, amigo. Ou do pai, ou da mãe. Ou da avó, ou do avô.</p> <p>N: Nossa! Vocês sabem das coisas! Sim, pode ser um deus ou uma deusa, ou alguém que o herói ou a heroína respeitem muito. Eles não ajudam exatamente, mas apontam caminhos...</p>	<p>Abre o plano de cada um. E como um jogo de memória ou roleta vão trocando personagens com lembranças. Eventualmente quando os pares se encontram temos a sinalização de um acerto.</p>
16	<p>A: O herói ou heroína tem que enfrentar seus desafios sozinhos! B: Éééé... Se não, qual é a graça? Em suas imaginações, os heróis libertam-se, cheios de energia, do local sombrio.</p>	<p>Da sinalização de acerto temos uma transição colorida com shapes para o fundo do buraco. A cor impulsiona os personagens que começam voar saindo do buraco e se mesclam com as cores.</p>
17	<p>N: Por fim, temos a grande batalha final, a APOTEOSE!</p>	<p>As cores revelam o close da narradora.</p>
18	<p>É quando o herói ou heroína finalmente entendem quem são e porque estão ali! Toda a verdade se revela, e eles se sentem seguros para enfrentar todos os perigos.</p>	<p>Ela passa a mão na tela revelando closes nos olhos dos personagens em telas divididas. Nos olhos deles vemos uma retrospectiva das cenas anteriores.</p>
19	<p>A ou B: Se tornam invencíveis! Na imaginação, cada jovem se imagina muito poderoso.</p> <p>N: E assim conquistam a glória, o reconhecimento, a felicidade...</p>	<p>Zoom out para contra-plonges dos dois em posição de poder. Cada um pode corresponder a um contexto já conhecido ou novo de nossa criação.</p>
20	<p>A ou B: Puxa! Eles poderiam se transformar em um grande líder, ou até virar deus!</p>	<p>Corte seco para outros contextos.</p>
21	<p>Daí nem precisa fazer mais nada, só descansar e curtir a vida.</p>	<p>Corte seco para ambos em contexto de relaxamento: praia, spa, etc.</p>
22	<p>Os jovens se imaginam cheios de glória, em meio a aplausos, festas, riquezas etc.</p>	<p>Corte seco para primeira imagem de poder. Mãos entram batendo palmas e tirando fotos.</p>
23	<p>A ou B, tristes: Só que... isso não é o que acontece. A imagem vitoriosa se desfaz, para desapontamento dos jovens.</p> <p>N, meio escandalizada com a vaidade dos jovens: Ora, e nem é bom que aconteça!</p>	<p>Entram mão gigante da narradora tirando as mãos que batem palmas e os artefatos de poder.</p> <p>Com a mão faz transição close dela própria no palco mundo.</p>
24	<p>N, impaciente: Porque o herói ou a heroína precisam retornar ao que eram no princípio, precisam estar prontos para agir de novo, caso seja necessário... O círculo da jornada retorna, girando... A ou B: Um herói ou heroína nunca descansam? O círculo girando.</p> <p>N: Descansam, sim, por algum tempo, só pra recuperar as forças. O círculo pára de girar. A ou B: Puxa, mas não teria outro jeito? A gente bem que queria descansar um pouco (bocejos)</p>	<p>Zoom out do close para plano conjunto. Ela gesticula com as mãos. Rostos dos personagens acompanha as voltas.</p> <p>Ela para os gestos abruptamente e a cabeça/ ombros dos personagens caem pesados. Bocejam.</p>
25	<p>N: Ah é? Ok, até pode ter, mas fiquem sabendo que a solução requer uma sabedoria muito mais misteriosa e profunda. (N faz uma pausa. Os jovens bocejam e caem adormecidos.)</p>	<p>Um brilho toma conta da tela revelando close nos olhos quase fechando de sono.</p>
26	<p>N (achando graça dos "heróis" adormecidos, cada um de um lado, a cabeça encostada em seus joelhos): É quando um herói ou heroína parecem ter morrido. Vocês sabem, todos ficamos tristes quando isso acontece.</p> <p>Enquanto ele fala, os jovens sonham com heróis que caem e deitam-se como se estivessem mortos.</p>	<p>Zoom out e cada personagem está em um tipo diferente de situação de morte. Podemos trocar para diferentes contextos também.</p>
27	<p>Os jovens despertam, assustados, reclamando: A ou B: Ah, eu odeio quando isso acontece! A ou B: É muito trágico!</p>	<p>Os olhos dos personagens abrem bruscamente. Com o mesmo brilho de transição voltamos ao palco mundo.</p>

28	<p>N: Não! Não se sintam assim! Heróis e heroínas têm uma enorme vantagem sobre a morte: eles sobrevivem em espírito! Os heróis e heroínas despertam e ressurgem, resplandecentes, ao lado de deuses e deusas celestes do ciclo cosmogônico.</p> <p>Os jovens olham, admirados: A: Eles serão os guias dos próximos heróis e heroínas, não é?! B: Uau! Isso é muito massa! Ambos os jovens imaginam-se transfigurados, junto a outros heróis, deuses e deusas do ciclo cosmogônico.</p> <p>O círculo dos heróis vai diminuindo e sendo envolvido pelo ciclo cosmogônico, mostrando que há algo muito maior do que a jornada heróica: o cosmos, com sol, lua, constelações...</p>	<p>Zoom out do plano conjunto para master.</p> <p>A narradora retoma os movimentos circulares.</p> <p>Nossos personagens começam se transformar em grafismos luminosos como seus círculos.</p> <p>Ao mesmo tempo um grande círculo começa surgir do centro, se ampliando e envolvendo os círculos dos personagens, revelando o ciclo cosmogônico.</p>
29	<p>N: Ahahaha! Eu não disse? O PALCO-MUNDO vai se distanciando.</p> <p>As crianças e a NARRADORA estão rindo e seus heróis imaginários estão sobrevoando livremente, junto com outros heróis, deuses e deusas, no cosmos que envolve o palco-mundo.</p>	<p>A narradora também começa se transformar em grafismo luminoso enquanto a cena acontece.</p> <p>Os três começam a flutuar com os círculos.</p>
30	<p>Enquanto os jovens riem, a NARRADORA vai se transfigurando, rejuvenesce e volta a ser a entidade divina do início, retornando ao seu lugar no ciclo cosmogônico.</p>	<p>Do plano master a câmera começa subir para o céu acompanhando a flutuação dos personagens.</p> <p>Concomitante a isso a narradora começa a retomar seu formato inicial, seguida pelos personagens.</p> <p>Ela desponta na frente em direção ao seu lugar, acompanhada dos personagens que também se tornam pontos de luz no cosmos.</p>

CENA	DESCRIÇÃO	DECUPAGEM
01	<p>CICLO COSMOGÔNICO, composto de astros, constelações, seres astrológicos transparentes e brilhantes. Uma entidade divina e brilhante desce em queda suave, como se fosse uma estrela cadente, numa espécie de PALCO-MUNDO.</p>	<p>Telas 01 a 03</p> <p>Estrela pulsa no centro da tela. A luz atrás dela se movimenta circularmente. Os elementos ao fundo podem flutuar levemente. A estrela começa a descer até chegar ao centro do Palco-mundo.</p>
02	<p>O PALCO-MUNDO toma conta da tela. Essa personagem é a NARRADORA. Ele ou ela faz a seguinte pergunta, voltada para o espectador:</p> <p>N: Você sabe que é um herói ou uma heroína? Qual o significado desse personagem para a humanidade?</p>	<p>Telas 04 a 11</p> <p>Começa um zoom in suave em direção a estrela. Ela infla suave ficando redonda, dela saem outras duas outras, elas ficam girando juntas. começa a se formar elementos nelas. As esferas ganham novos elementos e suas formas vão se alterando até se formar na NARRADORA. Ela flutua, na cabeça a Terra gira (dentro do clipping mask o desenho está completo), lua na órbita também gira. O fogo do vestido também pode ter um loop.</p> <p>Todo esse tempo a câmera está em zoom até o close, que é o momento que ela faz a pergunta.</p> <p>A tela branca é tipo um estrobo para fazer a transição.</p>
03	<p>O PALCO-MUNDO se ilumina e surgem dois jovens, um menino (A) e uma menina (B), de aproximadamente 12 ou 13 anos, um de cada lado da NARRADORA.</p> <p>N: A primeira coisa que um herói ou uma heroína precisam aprender é andar em círculos!</p> <p>Faz gestos circulares, o círculo da Jornada se apresenta projetado a partir dos seus gestos no palco, animado, com micro personagens circulando. Os jovens olham admirados.</p>	<p>Telas 12 a 15</p> <p>NARRADORA está no centro da tela. Duas explosões fazem surgir os dois jovens.</p> <p>Enquanto eles se acomodam, ela começa a falar e fazer gestos circulares na frente do rosto de cada um formando círculos luminosos. Eles olham admirados.</p>
00	Tela de assinatura	<p>Telas 16</p> <p>Câmera sobe e encontra o sol, com o loop dentro. Loop da Terra e loop da explosão nas diagonais. Lettering se forma (pode fazer no estilo do Mitochondrial).</p>

REFERENCIAL TEÓRICO

O presente projeto, focado na produção de roteiro e concepção de personagens tem como principal referencial teórico Joseph Campbell e a estrutura da Jornada do Herói, proposta em sua obra *O herói das mil faces*. O projeto, em sua dimensão mais ampla, enquanto plano educativo que compreende todas as etapas da produção de animação, inclui outros referenciais teóricos para construir seu percurso: Johan Huizinga e a origem da ludicidade em *Homo Ludens*; Gianni Rodari com suas metodologias de construção narrativa, compiladas no livro *Gramática da Fantasia*. Tânia Ramos Fortuna e seus estudos sobre brincar em sala de aula. Constantina Xavier e seu projeto/ pesquisa *Brincar de Cinema*. Rosália Duarte em *Cinema e educação*. Adriana Hoffmann sobre as *Crianças e os desenhos animados*. Alain Bergala e a *Hipótese cinema*. Fernando Hernández e a estruturação do projeto educativo. Jorge Larrosa, sob luz da sua abordagem de sujeito da experiência e as novas práticas educativas. E Paula Mastroberti, minha orientadora, com seu aporte a respeito das artes gráficas sequenciais e os avatares educacionais.

Também incluo aqui referenciais práticos. Temos uma gama de produções que contemplam algumas das atividades previstas no projeto de ensino, elas vão desde produções cinematográficas a análise de oficinas para público infantil em festivais de animação. Além disso, consideramos, dentro deste escopo, dois estudos de caso: o projeto de extensão “Brincar de fazer cinema com crianças”, da Prof. Dr. Constantina Filha Xavier, UFMS (Campo Grande/MS), e o projeto “Stop Motion! Motion! Motion!”, da Prof. Kelly Sabino, da Escola de Aplicação da Faculdade de Educação da USP (São Paulo/SP), similares à pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No mês de setembro de 2021 foi produzido o vídeo de apresentação do projeto para o XXXIII Salão de Iniciação Científica da Ufrgs - 2021. Também o trecho já finalizado da animação “Jornada Heróica”. Pode ser acessado no seguinte link: <https://youtu.be/GfyNrtDYj-Y>.

A produção da animação iniciou em agosto de 2021, após a conclusão da ação de extensão “Herói e seus deslocamentos”. Até outubro de 2021 foram realizadas a produção de roteiro, pesquisa de referenciais filmográficos (cinema e séries de animação), pesquisa de referenciais de arte, desenvolvimento conceitual das personagens, produção de storyboard, ilustrações e animação. A animação ainda está em fase de desenvolvimento com previsão de conclusão para 2022.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BERGALA, Alain. A hipótese cinema. Rio de Janeiro: Brooklink; CINED-LISE-FE/UFRJ, 2008.
- BERNARDET, Jean-Claude. O que é cinema. 21aed. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- CAMPBELL, Joseph. O herói de Mil Faces. Rio de Janeiro: Pensamento, 1989.
- DUARTE, Rosália. Cinema e educação. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- FERNANDES, Adriana Hoffmann. As crianças e os desenhos animados. Rio de Janeiro: NAU, 2021.
- FORTUNA, T. R.. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M.L.F. e DALLA ZEN, M.I.H. Planejamento em destaque: análises menos convencionais. 4. ed. Porto Alegre: Mediação, 2011.
- HERNÁNDEZ, Fernando. Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- IABELBERG, Rosa. Para gostar de aprender arte: sala de aula e formação de professores. APA, 2003.
- KOTHE, Flávio. O herói. São Paulo: Ática, 2000.
- LARROSA, Jorge. Tremores. Escritos sobre Experiência. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.
- _____. Esperando não se sabe o quê: Sobre o ofício do professor. Belo Horizonte: Autêntica, 2018.
- MARCHETTI, Ana Flávia. Trajetória do cinema de animação no Brasil. São Paulo: E. do Autor, 2017.
- MCKEE, Robert. Story - Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte e Letra, 2006.
- Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica. Brasília: MEC/SEB/DICEI, 2013.
- Ministério da Educação. Base nacional comum curricular. Brasília: MEC/SEB, 2019.
- RABIGER, Michael. Direção de cinema. Rio de Janeiro: Elsevier, 2017.
- RODARI, Gianni. Gramática da Fantasia. São Paulo: Summus, 1982. (Novas Buscas em comunicação; v. 11).

RELATÓRIO DE ALINE RUSSO, COORDENADORA DO SIR/RUBEM BERTA (CÓPIA EM PDF)

EMEF Jean Piaget

SIR – Altas Habilidades/Superdotação

Relatório sobre a oficina de criação de Jogos

A oficina de criação de jogos digitais foi oferecida através da parceria da UFRGS na pessoa da professora Paula Mastrobert e da Sala de Inclusão e recursos para Altas Habilidades/Superdotação.

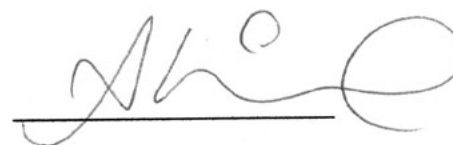
Foram realizados 6 encontros onde os bolsistas Aline, Emanuel e Iris realizaram as propostas com o grupo composto por 11 alunos da EMEF Jean Piaget, sendo que alguns destes alunos frequentadores da Sala de Inclusão e Recursos para Altas Habilidades/Superdotação.

Além dos encontros presenciais realizados na sala da SIR AH na EMEF Jean Piaget, realizamos no dia 22/10/2019 a visita ao Laboratório ATOMIC da UNISSINOS. Nessa visita os alunos tiveram um bate-papo com os responsáveis pelo trabalho no laboratório e ainda puderam jogar “sinergia” um jogo criado pelo Laboratório Atomic para um evento.

O andamento do trabalho foi muito rico para nosso grupo, que se envolveu de tal forma na criação do jogo que encontravam-se no espaço na SIR sempre que havia possibilidade, afim de trabalhar no desenvolvimento dos seus projetos.

O grupo de bolsistas organizou as oficinas de forma a propiciar a autonomia dos grupos na construção dos seus projetos, dando suporte aos alunos nas resoluções de problemas, sendo ativos e propositivos frente ao grupo de alunos.

A oficina de jogos para os alunos da EMEF Jean Piaget foi muito significativa em suas aprendizagens, acredito que o grupo continuará trabalhando de forma autônoma nos seus projetos de jogos.



Professora Aline Russo

Matricula 43418,0

RELATÓRIO DE EMMANUEL RAMBO DOS SANTOS, BOLSISTA DE EXTENSÃO DO PROGRAMA LUDOPOÉTICAS (2019)

ENTREVISTA

Data: 05/09

Executamos entrevista com os estudantes levantando questionamentos sobre o que é jogo digital, o que faz de um jogo “um jogo”, a relação de jogo digital e arte, quais as referências dos estudantes quando falamos em “jogos digitais”, como se faz um jogo digital e quais os interesses deles em relação à área que estudaremos. Aproveitamos um pouco do tempo que sobrou para falar com eles sobre as etapas de criação de um jogo, do projeto aos testes de jogabilidade, e quais partes da criação mais atraíram cada um.

OFICINA DE INTRODUÇÃO: JOGO, POESIA E ARTE

Retomamos com os estudantes as etapas de criação de um jogo digital reforçando conceitos básicos desde ter uma ideia para um jogo à fase de testes. Conversamos com eles sobre suas diferentes habilidades e como se viam aplicando isso em um projeto de criação de jogo digital, tentando ajudá-los a encontrar seu próprio caminho na formação de suas equipes. Iris Ozuna guiou o grupo em uma oficina de criação de personagens com materiais diversos pré-estabelecidos e fornecidos por nossa equipe e a Profa. Aline Russo. Os estudantes criaram seus próprios personagens, além de um contexto no qual ele seria usado, quais suas habilidades e objetivo. Encerramos a atividade ajudando as equipes a se formarem e designando uma tarefa optativa, pensar em que tipo de jogo gostariam de criar.

OFICINA PRÁTICA: ENREDO, REGRAS E PLANEJAMENTO

Data: 19/09

Felizmente, ambas equipes vieram ao encontro com ideias próprias para criar seus jogos. Retomamos as áreas nas quais as equipes precisam se dividir e pedimos para que escrevessem em um papel qual seria a tarefa de cada membro. Além disso, utilizamos o tempo da oficina para começar a definir as características de cada jogo no papel.

OFICINA PRÁTICA: DESENVOLVIMENTO DO JOGO (Roteiro, design de personagens, level design)

Data: 26/09

Uma das equipes acabou se destacando em organização e execução enquanto a outra teve um pouco mais de dificuldades. Nossa equipe auxiliou ambas rotacionando entre elas e eventualmente apenas observando as mesmas. Percebemos que, apesar de terem ideias ótimas e serem muito talentosos, ambos os grupos ficaram muito receosos ao começarem a concretizar seus projetos.

OFICINA PRÁTICA: LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA/EDIÇÃO DE ARTE, SONOPLASTIA

Data: 03/10

Introduzimos o uso do software livre, Sketchbook Autodesk, através das Tablets emprestadas pela UFRGS, na criação de arte para os jogos. Também começamos a introduzir o uso do software livre, Krita, para a edição de animação da arte dos jogos. Além disso, os membros de cada grupo que estavam livres, começaram a criar com nosso auxílio os efeitos sonoros para seus jogos, utilizando um celular e diferentes locais e objetos da própria escola.

OFICINA PRÁTICA: LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA/PROGRAMAÇÃO

Data: 10/10

Introduzimos o uso do software livre G-Develop para a parte de programação simplificada de um jogo. Esse programa não exige conhecimento avançado de programação, ainda que opere com questões de lógica básica similares aos programas mais avançados, e é uma ótima maneira de apresentar o campo a iniciantes de qualquer idade. O programa foi instalado em um notebook da escola e um da Profa. Aline Russo.

ENCONTRO FINAL: APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS PARCIAIS DE CADA EQUIPE E CONSIDERAÇÕES FINAIS DOS ESTUDANTES E DEMAIS ENVOLVIDOS

Data: 17/10

As equipes apresentaram uma a outra o que conseguiram criar ao longo das oficinas. Qual era o objetivo final de seus projetos e o que ainda faltava para a conclusão dos mesmos. Após, em círculo, conversamos sobre a experiência e relatamos o que achamos de mais interessante ao longo dos encontros e no campo estudado. Alguns estudantes apenas agradeceram a oficina e disseram que gostariam de ter mais encontros, enquanto outros relataram quais suas dificuldades e quais suas maiores conquistas na construção de seus projetos. Aproveitamos para comentar também o que nós, membros da equipe, mais admiramos em todo o percurso dos estudantes até ali, ressaltando os pontos fortes de todos os membros das equipes e dando uma espécie de respaldo para o que nos haviam apresentado, sempre deixando claro que o maior objetivo era o contato com a criação de um jogo e não necessariamente eles conseguirem concluir os mesmos ou não.

VISITA À ATOMIC UNISINOS-POA

Data: 22/10

O grupo de estudantes, junto da professora responsável Aline Russo, e de nossa equipe, visitou o laboratório de criação de jogos da Atomic para ver como é o ambiente de criação deles, a equipe em si, os equipamentos e toda a organização necessária. Tivemos uma conversa descontraída com os membros que estavam lá, na qual eles relataram que caminhos trilharam até ali, quais conhecimentos eles achavam mais necessários para estarem ali e quais possibilidades eles tinham após encerrarem o curso. Conversamos também sobre o mercado de jogos e fizemos algumas perguntas. Ao final, os estudantes da Jean Piaget puderam testar um dos jogos criados pela Atomic. Foi uma ótima oportunidade de nos despedirmos novamente de um grupo extremamente cativante.

CONTINUAÇÃO DO PROJETO

Data: 24/10 a 03/12

Após conversa com nossa coordenadora, Profa. Paula Mastroberti, e a professora responsável, Aline Russo, decidimos aproveitar os últimos encontros da turma da escola Jean Piaget para tentar dar um maior andamento aos projetos dos estudantes e algumas oficinas extras foram marcadas. Nem todos os estudantes seguiram trabalhando com tanto afinco quanto antes, mas todos ficaram extremamente contentes com a continuação do projeto. As oficinas encerraram dia 03/12 à tarde, em uma despedida descontraída conjunta da turma da manhã e da tarde ao projeto de PAH no ano de 2019.

RELATÓRIO DE IRIS MARTIELLE OZUNA, BOLSISTA DE EXTENSÃO DO PROGRAMA LUDOPOÉTICAS (2019)

SOBRE O PROJETO

O trabalho desenvolvido pelo projeto de extensão Ludopoéticas trabalhou com arte e educação na escola Jean Piaget, no município de Porto Alegre/RS, atuando com arte, jogos, tecnologia, animação e programação em oficinas dentro de um projeto para alunos de altas habilidades que já ocorria na escola, no período de contraturno. O projeto tem parceria com a Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), Instituto Estadual do Livro (IEL) e Fundação Cultural Qorpo Santo.

SOBRE OS ALUNOS E A ESCOLA

A escola, bem como a direção e a professora Aline Russo, responsável pela turma em que trabalhamos foram extremamente receptivos, disponibilizando e buscando mais suporte com materiais necessários para a realização das oficinas, bem como a integração, atenção e envolvimento técnico e sensível para que o projeto pudesse ser realizado de maneira proveitosa nas 3 horas semanais que as oficinas eram realizadas. A turma em questão fora criada para alunos com habilidades notáveis, como em música, desenho e cálculo, o que mostra uma preocupação e valorização desses alunos por parte dos professores e funcionários.

CONVERSAS E ENTREVISTAS

Os primeiros contatos com a turma que trabalhamos foram em modos de entrevistas e rodas de conversas, investigando o que lhes era cotidiano nas relações que mantinham com jogos, tecnologia (como tablets, PCs, celular), arte, poesia, cultura visual; as referências que traziam de casa, o modo como suas famílias se relacionavam com esses tópicos, sempre dialogando com a nossa relação, experiência e expectativas referentes ao projeto.

Como turma de altas habilidades, todos eles tinham em algum nível uma sensibilidade, uma tendência para determinadas áreas, que foram apontadas e colocadas nas conversas e explicações, bem como a experiência de vida, usada para trabalhar a poética de cada um, fazendo assim uma troca entre o saber como indivíduo pertencente a uma realidade e a universidade.

OFICINAS

As oficinas de arte aconteceram de forma produtiva, densa, com muita conversa, trocas de conhecimentos, tanto entre os alunos quanto os oficineiros. O objetivo, de modo geral, era entender o planejamento, a estrutura e a forma de pensar a construção de um jogo, todas as etapas, organização, conhecimentos a serem utilizados e obstáculos que compunham um trabalho em equipe na criação de um jogo poético, criado por eles. Mesmo com uma inclinação a determinada área, os alunos tiveram a experiência de trabalhar e entender o que cada um deveria fazer nos dois grupos em que foram divididos. As oficinas de desenho usaram exercícios tradicionais (com folhas, lápis, tesoura, cola, entre outros) e digitais (usando tablets, notebooks e celulares) junto da poesia de Qorpo Santo e elementos que fazem parte do acervo imagético de sua obra.

Com dois grupos formados, as oficinas seguiram de forma mais objetiva. Cada grupo criou um projeto de jogo, usando o que aprenderam nas oficinas de planejamento, arte, enredo, design de personagem, animação, programação, utilizando softwares livres, como o Krita e Autodesk Sketchbook (para criação de artes, edição e animação) e Gdevelop 5 (como engine para programação de jogos) nos tablets (cedidos pela universidade). Os grupos vinham com ideias de casa e colocavam em prática junto com suas anotações, consultando os oficineiros sempre que fora preciso, mas de modo geral, é possível afirmar que com algumas oficinas, eles foram capazes de desenvolver cada grupo um jogo, ainda que um dos grupos tenha se saído mais organizado do que outro, o protótipo, o projeto fora criado com êxito.

**ANEXO 4 - ATESTADOS DE PARTICIPAÇÃO EM BANCA DE
PÓS-GRADUAÇÃO**

De: ANA PAULA DA ROSA ANAROS@unisinis.br
Assunto: Re: parecer
Data: 20 de julho de 2017 15:08
Para: Paula Mastroberti paulamastroberti@gmail.com, Evelin Haslinger evelin.has@gmail.com

AD

Oi Paula,

Muito obrigada pelas contribuições e encaminhamentos. Foi muito importante tua presença na banca.

Vamos mantendo contato

bjos

Ana

De: Paula Mastroberti <paulamastroberti@gmail.com>

Enviado: terça-feira, 18 de julho de 2017 12:37:22

Para: ANA PAULA DA ROSA; Evelin Haslinger

Assunto: parecer

Olá, Ana e Evelin.

Segue meu parecer. Achei melhor enviar um resumo dos pontos mais importantes, para não sobrecarregá-las.

Abraços às duas e bom trabalho!

Paula

Aviso legal: Esta mensagem eletrônica e seus respectivos anexos, podem conter informações confidenciais. Se você não é o(a) destinatário(a) correto(a) e/ou o conteúdo do *e-mail* não lhe diz respeito notifique-nos, respondendo a este *e-mail* com cópia para esirc@asav.org.br, e apague-o imediatamente. Fica, desde já, notificado que qualquer ação baseada no conteúdo desta mensagem é estritamente proibida e ilegal.

A T E S T A D O

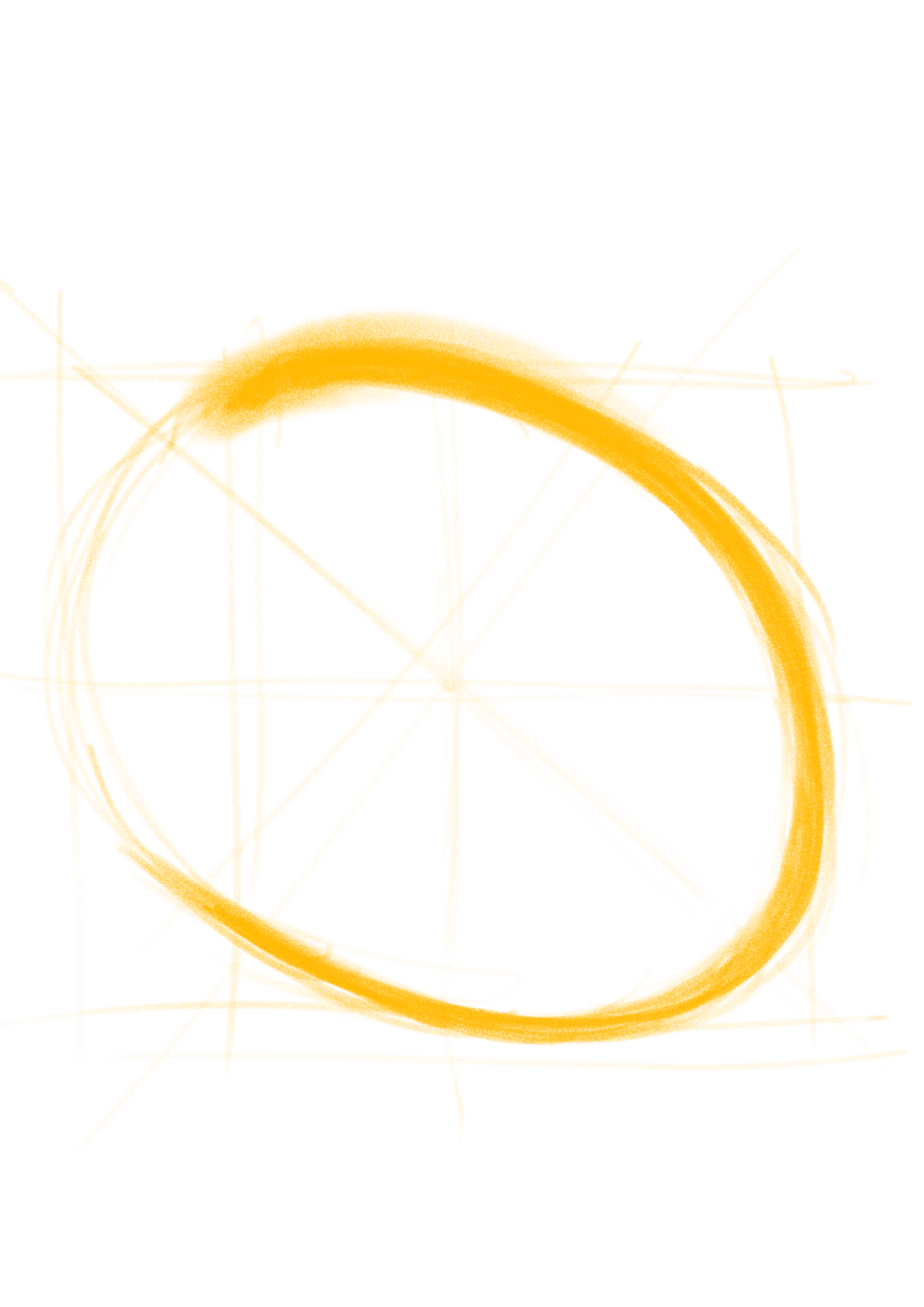
ATESTO, para os devidos fins, que a Prof^ª. Dr^ª. Paula Mastroberti integrou a Banca Examinadora de Defesa de Mestrado de **Luiz Alberto do Canto Pivetta**, discente do Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com a dissertação intitulada: **“Design de quadrinhos: como a metodologia projetual visual pode auxiliar a produção de narrativas gráficas”**, realizada na presente data, sendo a Banca Examinadora composta pelos seguintes docentes: Prof^ª. Dr^ª. Paula Mastroberti, Prof. Dr. Fábio Gonçalves Teixeira, Prof. Dr. Régio Pierre da Silva e Prof^ª. Dr^ª. Tânia Luisa Koltermann da Silva (Presidente).

Porto Alegre, 26 de março de 2018.



Eloisa Santana de Almeida
Técnico em Secretariado
Cartão 6437
Secretária PGDESIGN/UFRGS

Ilma. Sr^ª. Prof^ª. Dr^ª.
Paula Mastroberti
UFRGS





PAULA MASTROBERTI possui graduação em Bacharelado Artes Plásticas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1985), mestrado em Programa de Pós-graduação em Letras pela Faculdade de Letras da PUCRS (2008) e doutorado em Programa de Pós-Graduação em Letras pela Faculdade de Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2011). Atualmente, além de artista plástica, artista gráfica e escritora, é professora adjunta da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Depto de Artes Visuais. Foi Coordenadora do PIBID/Artes Visuais UFRGS de 2014 a 2018. Tem experiência nas áreas de Letras, Artes e Educação, e em sua **Linha de Pesquisa Calisquédio — Artes Gráficas e Sequenciais: Produção, Leitura e Ensino**, vem atuando nos seguintes temas, relacionando artes, tecnologias e metodologias educacionais: leituras, percepções e interações da arte em integração a narrativas ficcionais, artes gráficas e sequenciais, artes plásticas e visuais, cultura midiática e visual, quadrinhos e ilustrações, jogos eletrônico/digitais e animações. Na área da educação, é especialmente dedicada ao desenvolvimento poético da subjetividade midiático-educadora, no desenvolvimento de metodologias lúdicas e poético-educacionais.