

## **A PRODUÇÃO DE AUDIOVISUAIS E METODOLOGIAS TRANSDISCIPLINARES NA INTERFACE DAS ARTES VISUAIS E DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

Thiago Stefanin / Universidade Estadual Paulista – Bauru

Maria do Carmo Monteiro Kobayashi / Universidade Estadual Paulista – Bauru

### **RESUMO**

A presente pesquisa ocorreu em ambiente não formal de ensino, envolvendo ações de criação e divulgação de vídeos, no Zoológico e UNESP de Bauru. Espera-se com este artigo compartilhar a metodologia de projetos de trabalho, empregada nas ações transdisciplinares na interface da arte educação, conforme Hernández (2006), e na Abordagem Triangular de Barbosa (2010). Os estudantes participaram de todas as etapas de produção fílmica como: a criação dos roteiros, o registro das imagens e a edição dos vídeos. Apresenta-se, ainda, com este artigo a descrição dos vídeos finalizados. Os alunos multiplicadores demonstraram total domínio das TICs, superando vários desafios ao longo dos encontros, como reflexões socioambientais e visitas a outros espaços, harmonizando uma diversidade de assuntos e locações.

### **PALAVRAS-CHAVE**

arte educação; educação ambiental; produção audiovisual; TICs.

### **ABSTRACT**

This research occurred in non-formal educational environment, involving the actions of creation and disclosure of videos at the Zoo and UNESP in Bauru. It is hoped that this article share the methodology of work projects, used in disciplinary actions in art education interface as Hernández (2006), and used in Barbosa's Triangular Approach (2010). The students participated in all filmic production steps such as the creation of scripts, the recording of images and edition of the videos. It is presented, also, with this article the description of the finished videos. The multiplier students demonstrated total mastery of ICT, overcoming several challenges over the meetings, such as social-environmental reflections and visits to other areas, harmonizing a variety of subjects and locations.

### **KEYWORDS**

art education; environmental education; audiovisual production; ICT.

Os aparatos tecnológicos encontram-se cada vez mais disseminados em nossa sociedade, em todas as situações, momentos e espaços, no entanto uma relação paradoxal marca essa inferência quando direcionamos nossos olhares para os ambientes de ensino.

A cultura tecnológica em ascensão modifica nossa linguagem e, portanto, faz-se necessário uma nova abordagem das artes visuais quanto aos recursos tecnológicos que possibilitam registro e produção de hipermídia, disponíveis muitas vezes em nosso bolso. Essa cultura visual e/ou imagética influencia as pessoas.

Hoje mais do que nunca, as pessoas são motivadas pelas imagens. Por essa razão, acho que devemos insistir sobre a cultura visual nos centros de ensino. Os jovens devem compreender que as imagens não são apenas para consumo imediato e depois o esquecimento. Devemos ensinar a eles a diferença entre as imagens que contribuem para o desenvolvimento de sua humanidade e de sua inteligência e as imagens que apenas venderem algo. (MARTIN SCORSESE, Forum Jefferson, Washington – EUA, 2013)

Assim, possibilitando reflexões transdisciplinares a caminho da preservação do meio ambiente e do estudo das influências da cibercultura sob o olhar da cultura visual. A pesquisa em questão pretende traçar novas incursões no ensino das artes visuais em busca de uma metodologia do ensino da arte educação e a produção audiovisual.

Utilizando-se dos diferentes gêneros discursivos e da multimodalidade textual, valendo-se também da riqueza do meio ambiente, que oferece material transdisciplinar, os participantes são desafiados a criarem textos, vídeos, teatros entre outras situações a serem transformadas em audiovisuais, com o uso das TICs na construção e divulgação de diferentes saberes.

Neste sentido, os recursos audiovisuais permitem a criação e produção de histórias com base nas acomodações do zoológico e dos espaços visitados no decorrer das ações.

O uso dos jogos teatrais e das dinâmicas de Spolin (2008) foram utilizados, rotineiramente, no início dos encontros, pois aproximaram as relações dos participantes possibilitando a cooperação e o trabalho em grupo. Decidido os conteúdos e os pro-

cedimentos a serem utilizados, foi necessário diagnosticar os conhecimentos e as experiências que o grupo tinha no uso das TICs – tecnologias da informação e comunicação –, o que ocorreu com a exposição do grupo nos primeiros encontros. A essas ações se seguiu a produção de um roteiro fantasioso, o qual foi registrado por meio de ilustração.

No caminho do desenvolvimento de cada proposta, a leitura de imagens foi exibida por multimeios, como vídeos, textos, pesquisa pela internet e livros, contextualizando os conteúdos explorados nos contínuos encontros que acontecem no decorrer do ano, com temas propostos pelos participantes e desenvolvidos pela equipe do CAM (Clube de agentes multiplicadores). Pois, assim procedendo, esperava-se que os membros conseguissem refletir o conteúdo abordado com as ações proporcionadas em cada vivência, e ainda concluíssem o trabalho de multiplicadores do assunto desenvolvido, materializando na forma de conteúdo audiovisual, que viria a ser divulgado nas redes sociais.

Desta maneira, propôs aos integrantes aprender na prática a produção audiovisual, do roteiro à edição final. Munidos de aparelhos eletrônicos, como celulares, tablets e câmeras, a criação audiovisual foi implementada, no qual se abordou temas de arte, cinema e interpretação. Entretanto, esses conhecimentos não estão, na maioria das vezes, nos processos educativos formais e não formais.

As TICs permitem a produção de hipertextos e o compartilhamento de informações, aproximam o interesse dos estudantes pela possibilidade de registro, armazenamento e compartilhamento de tais conteúdos.

O uso dos recursos audiovisuais em sala de aula pode ser multiplicado quando colocamos nossos alunos como produtores de tais conteúdos e não apenas como meros espectadores passivos desse universo midiático. Saber se expressar utilizando os recursos audiovisuais pode desenvolver diversas áreas, artísticas, educativas e até pessoais. Transferindo do autor o repertório e a opinião para as cenas capturadas.

## Âmbito e população

Com sede no Centro de Educação Ambiental (CEA) “Horácio Frederico Pyles” do Zoológico Municipal de Bauru, que desde setembro de 2010 já atendeu mais de 100 crianças que participam das ações do projeto. Atualmente, são 25 integrantes, com idades entre 8 e 14 anos.

Para trabalhar com tais, firmaram-se os objetivos do projeto em curso com apoio da PROEX (Pró-reitoria de extensão universitária da UNESP – Bauru) e definiu-se a metodologia a ser empregada nos encontros de 2014 com o objetivo geral de:

- Oferecer formação complementar à crianças e jovens, que participaram do projeto clube de agentes multiplicadores no Zoológico Municipal de Bauru, na interface da arte educação e educação ambiental.

Os objetivos específicos fixados foram:

- Registrar as ações e as produções audiovisuais;
- Promover a reflexão socioambiental e da cultura visual;
- Utilizar diferentes mídias para o registro das ações de: planejamento, execução, avaliação com os alunos e posterior divulgação de materiais produzidos a partir do projeto de trabalho aplicado.

## Justificativa

Buscando preservar e cuidar do nosso planeta, respaldados pelos Parâmetros Curriculares da Educação – PCN – (BRASIL, 1998), entre outros, no qual a educação ambiental e as TICs são eixos, procedimentos e recursos para educar e conscientizar crianças e jovens. Para tal desafio aliamos-nos aos recursos que a TIC nos proporciona e trazemos para o ambiente educacional equipamentos eletrônicos, com a proposta de produzirmos vídeos e divulgá-los na internet.

Nosso contexto histórico atual utiliza mecanismos interpretativos pelos indivíduos onde o território inclui, obrigatoriamente, ciência, tecnologia e informação. Refletindo no modo de representar o mundo, além de mudanças culturais, presentes no cotidi-

ano em todos os ambientes. Esperamos que a divulgação da metodologia e dos materiais produzidos complete o ciclo dos estudos realizado.

## **Metodologia**

Como encontramos em Thiollent (2002), os projetos participativos que utilizam a pesquisa-ação como metodologia “lidam de modo participativo com os stakeholders implicados em programas sociais, planos de desenvolvimento rural, local ou sustentável, e em educação e gestão voltadas para o meio ambiente”.

O exercício de descrever as ações em formato de “Diários de classe” foi adicionado a análise posterior para que os pesquisadores participantes pudessem auxiliar no planejamento das atividades.

Tais exercícios se demonstraram de grande ajuda também ao licenciando que ministrava tais oficinas, em que ao término das ações podia assistir o desenvolvimento do grupo e a mediação que estava sendo desenvolvida, trazendo grandes resultados para a melhoria dessa relação aluno-professor.

O áudio se mostrou de grande importância para produção e finalização dos vídeos, os usos de equipamentos domésticos de gravação audiovisual sofreram grande interferência sonora do espaço, invadindo as gravações e fazendo com que selecionássemos os locais para a gravação de acordo com o ambiente mais reservado e controlado, já que na maioria das gravações estávamos em ambiente externo nas locações do zoológico ou nas visitas.

Após decidido o áudio e os efeitos, as imagens eram selecionadas de acordo com o ritmo e as cenas eram escolhidas harmonizando o áudio e vídeo. Nessa etapa ficou clara a potência do áudio e trouxe reflexões de como desenvolvê-lo nos vídeos, além de exercícios de capturar áudios e selecionar trilhas sonoras.

Os alunos contextualizaram os conteúdos explorados nos encontros contínuos com os temas propostos pelos participantes e desenvolvidos pela equipe do CAM ao longo das atividades que acontecem na forma de explanações, jogos lúdicos, brincadeiras, experimentos. Os significados que os conteúdos registrados aproximam os alu-

nos ao público, com o intuito de atingir o senso crítico e a experiência estética que o vídeo pode gerar com as reflexões socioambientais.

Em relação ao tipo de pesquisa optou-se pela pesquisa-ação que Thioulet (1998) retrata como: “[...] conhecimento a ser cotejado com outros estudos e suscetível de parciais generalizações no estudo de problemas sociológicos, educacionais ou outros, de maior alcance”.

As TICs foram exploradas para produzir material divulgador do conhecimento, explanado nas reuniões dos multiplicadores, justificando tal pesquisa por produzir conteúdo didático para futuras pesquisas daqueles interessados em explorar conteúdo audiovisual em salas de aula.

### **Produção de roteiros**

Os roteiros foram definidos com os multiplicadores de diversas formas, contanto com a multimodalidade textual, propomos ilustração de narrativas assim como também a escrita de um roteiro, demonstrando o estilo textual do roteiro, suas características e desenvolvimento e a experimentação com os equipamentos disponíveis.

### **Registro fílmico**

Equipes de produção foram divididas sob suas funções e alteradas a cada encontro de forma que os participantes se sentissem mais a vontade.

Decidido os conteúdos e estratégias a serem trabalhados iniciamos os conhecimentos de experiências que os aprendizes relataram ou demonstraram nos primeiros encontros, a partir da produção de um roteiro fantasioso e autêntico.

Em continuidade às atividades, foi demonstrado os diferentes tipos de enquadramento fotográfico/cinematográfico e as possibilidades de narrativas que o diretor pode trabalhar. A Fotografia concreta ou poética – estimulando os alunos a formular suas ideias e perceberem que uma imagem pode ter vários significados.

## **Etapas do projeto**

### **1) Criação de Roteiro**

Ilustrou-se uma historia fantasiosa, promovendo reflexão com os demais multiplicadores. Demonstrando as diversas possibilidades das artes visuais. A posterior socialização das histórias demonstraram desenvoltura para se comunicar com as linguagens das artes.

As fábulas de Esopo foram essenciais para que os alunos se familiarizassem com a moral e ordenassem os papéis principais que cada um assume para que, posteriormente, formassem a equipe de produção e direção.

### **2) Leitura de imagens de artistas plásticos brasileiros e fotógrafos**

Foi explanada uma apresentação sobre leitura de imagens a partir de obras de artistas contemporâneos brasileiros como: Antônio Henrique Amaral, Vik Muniz, Claudia Leão, Sinval Garcia, Sebastião Salgado, Geraldo de Barros e Glauber Rocha.

### **3) Produção de cartaz com fotomontagens**

Explanou-se sobre os diferentes tipos de enquadramento e as múltiplas possibilidades narrativas que o vídeo pode oferecer. Foi proposto que os alunos se locomovessem pelo zoológico para tirar fotos, imprimimos as fotos e disponibilizamos materiais artísticos didáticos diversos para que compusessem um cartaz com uma mensagem, utilizando as fotos e quais elementos simbólicos achassem necessário. Demonstrando assim a *decupagem* de imagens, uma vez que as imagens foram recortadas para serem inseridas nos cartazes, exemplificando a edição fílmica com imagens paradas. Após a confecção, os alunos apresentaram em grupos as suas produções.

### **4) Enquadramento e plano**

Notou-se um interesse do grupo por gêneros jornalísticos. Para tanto, decidimos desenvolver um projeto chamado *Jornal Animal*, a partir das ilustrações dos roteiros feitos posteriormente e notícias da atualidade sobre animais e o meio ambiente, foi

firmado um roteiro e iniciado as filmagens a fim de demonstrar as etapas da produção fílmica.

Os alunos se mostraram curiosos e animados para o primeiro dia de filmagem, foi comunicado anteriormente para que os que possuíssem equipamentos para filmagem e gravação levassem ao próximo encontro. Grande parte dos alunos foi acompanhada de diversos aparelhos eletrônicos de filmagem, gravadoras DV, filmadoras, câmeras fotográficas com modo vídeo, celulares, tablets disponibilizando com sobra equipamentos para a equipe de produção.

Indagamos aos multiplicadores que se distribuíssem em grupos da forma que desejassem para formar as equipes: produtores, apresentadores do jornal, jornalistas, e fantoches de animais que o grupo quis utilizar como personagens do *Jornal Animal* – disponíveis no Centro de Educação Ambiental em outras atividades.

Impressões do roteiro foram distribuídas e uma equipe foi às instalações do zoológico para filmar as externas, outro grupo espontaneamente montou a bancada do jornal com duas mesas, posicionaram o apresentador e um fantoche, de um mico leão, para apresentar as notícias, um terceiro grupo apresentou notícias e fizeram-se chamadas, alguns utilizando fantoches.

Foi observada a necessidade de folhas grandes para fazer as laudas das notícias, facilitando a leitura, não necessitando decorar as falas, tornando as gravações muito mais fáceis e desenroladas.

Notamos certa dificuldade para a gravação dos áudios, que muitas vezes sofre interferência e ruído pela proximidade da rodovia às instalações do zoológico, assim, começaram a captar os áudios com outros equipamentos que estavam disponíveis como tablets e celulares, para depois adicionar o áudio à imagem capturada.

A aplicação dos jogos teatrais, fundamentando-se, em Spolin (2008) cativou os alunos, e proporcionou desenvolvimento da interpretação cênica, coordenação rítmica, integrando as equipes em um ambiente imerso em ludicidade e concentração propícia à produção audiovisual.



Um fato curioso observado foi a vontade dos alunos de trocarem de equipe e de funções a cada encontro, alguns que se mostravam envergonhados inicialmente e queriam ir para a produção para se esconder atrás das câmeras, se propuseram a atuar como jornalistas ou fantoches, assim como outros membros que estavam sendo fantoches optaram em outro encontro a exercer outras funções, demonstrando organização e colaboração natural do grupo, que aos poucos se tornou uma equipe unida e competente.

Chegando as férias, exibimos as imagens capturadas nos encontros anteriores e fizemos uma confraternização, que geraram comentários e reflexões com os multiplicadores, exibimos também um *teaser* do projeto, ilustrando o que seria aprendido no próximo semestre, pois terminaríamos as gravações e aprenderíamos a editar os vídeos no laboratório de informática da UNESP.

### **5) Visita ao Aterro Sanitário**

Como de costume o Clube de Agentes Multiplicadores – doravante CAM – tem a ativa de visitas e passeios a outros espaços, a fim de conhecer novos ambientes e desenvolver atividades de multiplicação do conhecimento com outras pessoas em novos territórios, a seleção dos lugares parte da coordenação do clube e busca reflexões ambientais e oportunidades de propagação dos temas trabalhados ao longo do ano.

No aterro sanitário da cidade de Bauru, fomos recebidos por dois funcionários da SEPLAN que nos guiaram até todos os espaços do aterro, explicando todas as etapas de cuidado com os resíduos domésticos, biológicos e industriais que chegam ao local.

### **6) Edição digital**

A etapa de edição das imagens capturadas ao longo dos encontros ficou programada para os últimos encontros, deixando a ansiedade da finalização minutos antes da primeira apresentação, que aconteceu no mesmo dia da confraternização e encerramento do projeto de 2014.

Para resolver os diversos tamanhos e formatos de vídeos capturados por todos os multiplicadores em dispositivos com extensões, resoluções e interfaces diferentes, foi utilizado o software *Format Factory*, todas as imagens foram gravadas em uma resolução menor e em formato *avi*, armazenadas em uma Mídia de DVD, que distribuímos a todos os multiplicadores para tomarem posse das imagens e se apropriarem delas se assim quiserem.

Como planejado inicialmente o projeto abordaria a categoria de programas de código aberto e para a tarefa de finalização foi escolhido o *Software Kdenlive*, disponível em plataforma *Unix*.

Sob posse de um laboratório de informática, fizemos a tentativa de utilizar uma máquina virtual do *Linux*, com os arquivos e programas necessários para edição. No entanto o desempenho dos computadores dificultou o desenrolar da primeira oficina de edição. Utilizando o *VirtualBox*, importando uma imagem virtual, os computadores dividiram processamento, transformando a primeira oficina em uma demonstração do software *Kdenlive* e apreciação das imagens que iríamos trabalhar na edição e finalização.

Encontrada tal dificuldade, iniciou-se uma busca por um laboratório de informática que melhor atendesse os requisitos da pesquisa, infelizmente no ano de 2014 não encontramos no campus da UNESP – Bauru, um laboratório disponível com *Linux*, que comportasse os softwares que escolhemos.

Com a finalidade de resolver tal problema de posse do LEA (laboratório de edição audiovisual), que faz parte dos laboratórios unificados da UNESP – FAAC / Bauru, com equipamentos de ponta, conseguimos desenvolver o segundo dia da oficina de edição conforme esperado.

A finalização aconteceu no terceiro e último encontro, deixando livre para que o aluno escolhesse a plataforma que mais o facilitaria, trazendo mais resultados com o software *Adobe Premiere* pela disponibilidade do laboratório, demonstrando grande facilidade de assimilação das plataformas de edição fílmica.

## **Análise das produções resultantes da intervenção educativa**

Na visita ao aterro Sanitário de Bauru iniciamos a gravação em uma grande área aberta, o que dificultou a captura dos áudios interferidos pelo vento, por tal dificuldade na edição do vídeo, os alunos inutilizaram a trilha de áudio original e adicionaram uma música, dando uma referência à nossa passagem na terra.



Frames do vídeo: Visita ao aterro sanitário de Bauru, 04"12', cores, 2014, Bauru

O vídeo começa com imagens a caminho do aterro, e também cenas da fila de caminhões para entrar no local e despejar os dejetos da cidade. Logo após, selecionamos imagens de um trator compactando todo o lixo que era despejado e caminhões surgindo ao horizonte, recobrando os resíduos com terra.

Conforme o CAM foi se locomovendo pelo aterro cenas foram registradas e adicionadas ao vídeo, como uma revoada de urubus adicionadas de efeitos e a canalização do chorume que é captado e armazenado em uma lagoa, até que uma equipe especializada retire o resíduo para tratamento. Retomando a ação de compactar o lixo e aterr-lo, os alunos adicionaram filtros que produziram listras que se aumentavam de diâmetro até tornarem a imagem preta, no final fica o registro de alguns materiais separados pela equipe para o correto descarte e reciclagem, como pneus, madeiras, vidros e outros materiais de fácil separação e grande volume que eram triados logo no início do aterro, pois tal local não conta com separação e reciclagem dos resíduos.

Inseriram frases de impacto no vídeo que foram transcritas da fala da responsável pelo aterro, que nos acompanhou pelo passeio, e selecionadas pelos alunos para somar ao caráter informativo que o vídeo propôs.



Frames do vídeo: Caça a baleias, 03"15', p/b, 2014, Bauru

Este segundo vídeo foi resultado das primeiras ações, em que a partir de um roteiro ilustrado encenamos a história que o grupo escolheu como sendo a mais interessante, o enredo foi absorvido de recentes notícias sobre o ataque a baleias por pescadores e a novas leis ambientais que reprimiam tais atividades.

Voluntariamente os alunos se posicionaram em um canteiro de flores, se apropriaram de um guarda-sol como se fosse a vela do barco e definiram a área como se fosse o barco caçador de baleias, tornando o restante abaixo ou chão o mar, um aluno pegou um tecido, cobriu-se com ele e passou se movimentando e emitindo sons, encenando ser uma baleia, os caçadores vendo o animal, lançaram mão de uma rede que estava no CEA e utilizaram como arma que atinge o animal e o abate, logo após outro grupo de alunos encenam as autoridades prendendo os caçadores e levando eles para fora da cena.

O vídeo “Caça as Baleias” esta mergulhado na ludicidade e ilustra como os alunos se apropriam de objetos para construir a narrativa que desejam. Eles se mostraram muito contentes com o resultado, apesar de simples e objetivo.

Na edição, escolheram alguns filtros, retomando a filmes antigos, além do filtro preto e branco, que traz uma aura dos primeiros registros fílmicos, contradizendo com a atualidade da notícia encenada, como sendo um ato antigo e retrógrado e um último que traz uma moldura a imagem com degradês convergindo ao centro.

Para tal vídeo foi escolhido uma música, “Maktub”, que traz uma aura de concentração e mistério, a música foi apropriada da internet no meio da edição e resultou em uma estética única para o vídeo.

A primeira legenda trazia o título: “A Morte da Baleia”; a segunda: “As autoridades chegaram”; e a terceira: “Prenderam os caçadores”, completando a história.



Frames do vídeo: Não incomode os animais, 02”11’, cores, 2014, Bauru

No vídeo acima os alunos quiseram encenar um aprendizado do CEA, de não perturbar os animais em seus recintos ou no ambiente natural, respeitando o espaço e a vida dos animais silvestres e também os em cativeiro.

A recorrente perturbação e assédio aos animais em seus recintos no zoológico trazem diversos problemas, para isso inicialmente um aluno encenou ser um leão tirando um cochilo, quando chega um humano e começa a cutucar o animal com uma vareta, o leão acorda e ataca o visitante. Para completar a mensagem, os alunos se apropriaram de imagens do *youtube* sem a instrução dos monitores e concluíram a narrativa utilizando recortes dos vídeos apropriados; como de um desenho em que um touro estava bravo por ter sido incomodado, uma imagem do Caetano Veloso conversando com Gilberto Gil e finalizando com a celebre cena do Chaves dizendo: “Que burro, dá zero pra ele”.



Frames do vídeo: Jornal animal, 8”55”, cores, 2014, Bauru

O *Jornal Animal* foi o projeto que tivemos maior número de material para a edição, o que tornou uma grande dificuldade de finalizá-lo, pois as gravações foram feitas em mais de um dia, gerando problemas de sequência e continuidade.

Este era o projeto que os alunos se mostravam mais interessados em desenvolver, evidenciando o interesse por gêneros jornalísticos pela equipe, talvez pelo formato jornalístico já ter sido trabalhado anteriormente com os alunos ou então pelo gosto e influência das mídias e da imprensa.

No vídeo um grupo de alunos encena o *Jornal Animal*, produzido por eles com notícias reais do mundo e da região sobre temas ambientais, os alunos se revezaram entre apresentadores humanos e apresentadores animais (fantoques disponíveis no CEA).

Ao longo do vídeo, notícias são chamadas, exibidas e comentadas pelos apresentadores que se situam nas instalações do zoológico. As notícias selecionadas trazem a atenção à temática ambiental regional e também mundial, sem deixar de possuir um tom humorístico em algumas cenas.

### **Considerações finais**

Após análise das imagens, produtos e relatos, averiguou-se a necessária aplicação do repertório fílmico para o desenvolvimento de atividades como a proposta de nosso projeto, o que deve ser feito de forma sistemática, com acompanhamento pedagógico e com a exibição de filmes, documentários, vídeos em geral, na forma de audições acompanhadas e comentadas.

Ponderamos sobre a grande influência do território que nos encontramos, dificultando o deslocamento das temáticas frequentes e amplamente exploradas nos ensinamentos de ciências praticadas no CEA do zoológico de Bauru.

Consideramos de grande importância a intercalação das atividades de produção fílmica, produção de roteiros, encenação e captação de imagens, e finalmente edição e finalização fílmica.

Outra colocação que se julga ponderar é sobre a visita de campo antes das ações acontecerem, trazendo melhores resultados para a captação, organização e produção da equipe audiovisual e o papel do mediador junto à atividade.

Os padrões estéticos foram interpretados pelo pesquisador como resultado da influência da cultura imediatista na vida social dos alunos, pois essas produções se aproximaram da estética praticada pelos veículos telecomunicativos de massa.

O desenvolvimento artístico dos alunos foi alcançado por meio da produção final dos vídeos que “[...] atuando na integralização do sujeito e na modulação de padrões estéticos, que são regidos por comportamentos sociais e coletivos que visam um todo de sentido” (RIBEIRO, 2013).

Desde o início da pesquisa-ação, notou-se uma apropriação espontânea por parte dos alunos quanto ao conhecimento necessário para os fazeres artísticos e o processo criativo, utilizando o meio ambiente e os recursos naturais para produzir suas obras. Repetir, registrar, relatar a experiência de novos olhares a fim de se difundirem os conhecimentos adquiridos nas vivências proporcionadas, criando novas oportunidades junto a essa proposta transdisciplinar cumprindo sua missão de integrar educação, ciência e cultura. Garantindo assim a sustentabilidade da Terra.

## Referências

BARBOSA, A. M. T. B.; DA CUNHA, F. P. *A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais*. São Paulo: Cortez Editora, 2010.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Brasília: MEC, 1998.

HERNÁNDEZ, F. *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Artmed, Porto Alegre, 2006.

RIBEIRO, Regilene Sarzi. *Sobre a arte do vídeo. Regimes de visibilidade do corpo fragmentado: Leticia Parente e Lia Chaia*. ANPAP – Pará, 2013.

SANCHO, J. M.; HERNANDEZ, F. et al. (Org). *Tecnologias para transformar a educação*. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SCORSESE, Martin. Discurso proferido no Fórum Jefferson em Washington, 2013. Disponível em: [http://redir.folha.com.br/redir/online/ilustrada/rss091/\\*http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/1255921-martin-scorsese-pede-melhor-conservacao-para-patrimonio-cinematografico.shtml](http://redir.folha.com.br/redir/online/ilustrada/rss091/*http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/1255921-martin-scorsese-pede-melhor-conservacao-para-patrimonio-cinematografico.shtml). Data de acesso: 01/06/2015.

SPOLIN, V. *Jogos teatrais para a sala de aula: um manual para o professor*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

STEFANIN, T. *Formação em arte educação para multiplicadores de educação ambiental: a produção e divulgação de audiovisuais utilizando as TICs como suporte para a produção de material didático*. Belo Horizonte: ANPAP, 2014.

THIOLLENT, Michael. *Construção do conhecimento e metodologia da extensão*. I CBEU – Congresso Brasileiro de Extensão Universitária, 2002.

THIOLLENT, Michel. *Metodologia da Pesquisa-ação*. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 1998.

### **Thiago Stefanin**

Graduando em Artes Visuais UNESP – Bauru, artista audiovisual com interesse em novas tecnologias – videoarte, videomapping e interatividade, atua como arte educador em projetos sociais, escolas municipais e estaduais da região, acredita que a arte educação deve ser vivenciada em diversos meios; desenvolvendo projetos de educação ambiental.

### **Maria do Carmo Monteiro Kobayashi**

Doutora em Educação, UNESP – Marília, especialista em linguagens da arte, Centro Universitário Maria Antônia – USP, docente da UNESP, Campus Bauru, Curso de Licenciatura Artes Visuais, Pedagogia e Programa de Pós-Graduação "Docência para educação básica", Faculdade de Ciências – UNESP, Campus Bauru, nas temáticas: educação, educação infantil, linguagens da arte, objetos lúdicos.