



VIII
EXPOCRATIVIDADE

“Biomass do Brasil, diversidade, saberes e tecnologias sociais”

**Heróis do Folclore Brasileiro:
Defensores dos Biomass em Arte Digital**

EPG Carlos Franchin

EPG Hamilton Felix

Renato Salustiano de Sousa

Elisângela Cristina de Oliveira

salustiano.professor@gmail.com

GUARULHOS, SP

07/09/24

Heróis do Folclore Brasileiro: Defensores dos Biomas em Arte Digital

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o uso da tecnologia entre crianças tem se tornado cada vez mais passivo, com muitos educandos utilizando dispositivos digitais de maneira reativa e limitada, sem interação criativa ou educacional significativa. Em meio a esse cenário, o presente projeto surge com o objetivo de transformar, mesmo que de modo inicial, a maneira como as crianças utilizam a tecnologia, utilizando a arte digital e pixel arte como ferramentas pedagógicas para engajar os alunos em uma experiência interativa e criativa. O projeto foi desenvolvido nas escolas **EPG Carlos Franchin** e **EPG Hamilton Felix**, localizadas dentro do complexo do **CÉU Jardim Cumbica**, em uma colaboração entre o professor Renato Salustiano e a professora Elisângela Cristina. A proposta aproveita a estrutura da sala de games existente na instituição, onde todas as turmas, do 1º ao 5º ano, tiveram a oportunidade de vivenciar a experiência de jogos clássicos em 8 bits, seguidas por aulas sobre a história dos games e arte digital, produção de pixel arte em malha quadriculada. Além disso, foi realizada uma produção prática de pixel arte, onde os alunos puderam aplicar os conceitos aprendidos criando animações digitais. O foco principal do projeto, no entanto, está na turma do 5º ano da professora Elisângela, onde será finalizado o desenvolvimento completo do trabalho. Esta última etapa propõe a reinterpretação de personagens do folclore brasileiro como defensores dos biomas brasileiros, sensibilizando os alunos sobre questões ambientais e a preservação da natureza.

O ponto de partida é a necessidade de criar uma experiência tecnológica ativa e educativa para os alunos, fomentando a criatividade e o senso crítico, ao mesmo tempo que promove o aprendizado sobre temas culturais e ambientais.

OBJETIVO

O objetivo geral deste projeto é **promover o uso autônomo, consciente e ativo das tecnologias digitais** entre todos os alunos, utilizando a **arte digital e pixel arte** como ferramentas pedagógicas. A proposta visa desenvolver habilidades tecnológicas e artísticas, além de transformar a relação dos alunos com a tecnologia, incentivando seu uso como ferramenta de expressão e aprendizagem criativa.

Especificamente para os alunos do 5º ano da professora Elisângela Cristina de Oliveira, o projeto tem como objetivo **aprofundar o conhecimento sobre os biomas brasileiros e a conscientização ambiental**. Por meio da reinterpretação de personagens do folclore brasileiro como defensores dos biomas, busca-se integrar cultura, arte e consciência ambiental, proporcionando uma experiência educativa inovadora.

DESENVOLVIMENTO

O projeto teve início no começo do ano letivo, com a proposta de utilizar a sala de games existente nas imediações do CÉU Jardim Cumbica, de maneira mais significativa e pedagógica. A ideia inicial era transformar o uso desse espaço, que anteriormente não possuía uma aplicação didática consistente, pelo menos por nossos estudantes, em uma oportunidade de aprendizado interativo.

A primeira etapa do projeto envolveu a apresentação de jogos clássicos em 8 bits para os alunos, seguida por uma aula explicativa sobre a história dos games e a evolução da pixel arte, produção e exposição de pixel arte física, criada em malha quadriculada e canetinhas. Todos os alunos, do 1º ao 5º ano, participaram dessa fase, onde tiveram a oportunidade de experimentar os jogos e entender o impacto cultural e artístico da pixel arte no mundo dos games e na cultura da arte digital.

Após essa introdução, os alunos foram envolvidos em atividades práticas de arte digital, onde puderam criar suas próprias peças artísticas e animações digitais, explorando as possibilidades da tecnologia e ferramentas específicas como forma de expressão artística. No nosso caso, a ferramenta utilizada é o site Piskel (<https://www.piskelapp.com/>). Essa fase serviu para despertar o interesse e a criatividade dos alunos em relação ao uso ativo da tecnologia.

Com o intuito de incentivar ainda mais o uso consciente e ativo das ferramentas digitais, foi criado o perfil no **Instagram @8bits.educa**, onde a maioria dos trabalhos realizados pelos alunos foi postada. O objetivo dessa ação foi expor o talento das crianças e promover o uso das redes sociais de forma educativa e construtiva, em oposição ao uso passivo de plataformas que exigem o uso quase acrítico, como o YouTube ou aplicativos de vídeos curtos, como o TikTok. A criação desse ambiente digital proporcionou uma oportunidade para que os alunos vissem seus trabalhos compartilhados e reconhecidos

em um contexto online, se tornando criadores e não apenas espectadores, reforçando o poder criativo e interativo da tecnologia.

Na etapa final do projeto, o foco passou a ser a turma do 5º ano da professora Elisângela Cristina. Com esses educandos, o projeto se aprofundou na conscientização ambiental e no conhecimento dos biomas brasileiros. A proposta principal foi reinterpretar personagens do folclore brasileiro, como o Curupira e a Iara, transformando-os em defensores dos biomas. Cada estudante foi incentivado a criar seu próprio personagem, utilizando a técnica de pixel arte, e a desenvolver cenários que representassem os biomas e as lendas brasileiras de forma criativa.

Essa etapa culminará em uma exposição final dos trabalhos dos alunos, onde serão apresentados os personagens e suas histórias de proteção ambiental, conectando a cultura brasileira com a preservação da natureza.

METODOLOGIA

O projeto foi desenvolvido em etapas, envolvendo tanto o uso de tecnologia quanto práticas pedagógicas criativas, com o objetivo de transformar o uso passivo de dispositivos digitais em uma experiência ativa e educativa.

Seleção dos Jogos Clássicos em 8 Bits: Para iniciar o projeto, foram selecionados jogos clássicos no formato 8 bits, que seriam apresentados aos alunos na sala de games do CÉU Jardim Cumbica. Esses jogos foram escolhidos por sua importância histórica e simplicidade gráfica, que facilita a introdução ao conceito de pixel arte. Todos os alunos, do 1º ao 5º ano, participaram dessa etapa. Ainda apresentei relações sobre conteúdos consumidos por eles hoje que surgiram na era dos jogos pixelados, como o filme do Mário, grande sucesso no ano passado.

Aula sobre a História dos Games e Pixel Arte: Após a experiência com os jogos, foi realizada uma aula expositiva abordando a história dos games e a evolução da pixel arte como uma forma de expressão artística. A aula teve como objetivo contextualizar o conteúdo prático que os alunos desenvolveriam posteriormente, conectando o entretenimento dos jogos com a arte digital. Tentei deixar explícito que antigamente os gráficos eram pixelados por limitações técnicas, hoje os artistas fazem assim por escolha estética.

Atividade de Criação de Pixel Arte no Papel Quadriculado: Antes de introduzir os alunos ao uso do aplicativo digital, foi realizada uma atividade prática de criação de pixel arte no papel quadriculado. Esse momento proporcionou aos alunos uma compreensão mais concreta do conceito de pixel arte, permitindo que eles desenhasssem seus personagens e experimentassem a criação de imagens pixeladas manualmente. Após essa atividade, foi realizada uma exposição dos trabalhos feitos em papel.

Atividades Práticas de Arte Digital com Piskel: Em seguida, os alunos participaram de oficinas de arte digital, onde aprenderam a criar suas próprias obras em pixel arte utilizando o aplicativo Piskel (<https://www.piskelapp.com/>). Essa ferramenta possibilitou que os alunos aplicassem os conceitos aprendidos durante as aulas práticas no papel de forma digital, desenvolvendo suas habilidades tecnológicas e criativas.

Criação e Divulgação dos Trabalhos no Instagram: A fim de incentivar o uso ativo e criativo das ferramentas digitais, foi criado o perfil no Instagram @8bits.educa. Os alunos tiveram seus trabalhos postados na plataforma, promovendo o uso das redes sociais como um ambiente educativo. Essa etapa serviu como uma forma de engajar os alunos e suas famílias, incentivando o uso de tecnologias de forma mais consciente.

Desenvolvimento da Reinterpretação das Lendas do Folclore: Com os alunos do 5º ano, a etapa final do projeto focou na criação de personagens do folclore brasileiro como defensores dos biomas. As crianças foram incentivadas a explorar sua criatividade e reinterpretar lendas como a do Curupira e da Iara, transformando-as em figuras protetoras dos biomas brasileiros. Essa atividade envolveu pesquisa sobre os biomas e o folclore, seguidas de atividades de criação artística em pixel arte utilizando o Piskel.

Exposição dos Trabalhos: Ao final do processo, os trabalhos dos alunos do 5º ano serão exibidos em uma exposição na escola, onde os personagens criados e suas histórias serão apresentados. Isso reforça o objetivo pedagógico do projeto de integrar cultura, tecnologia e consciência ambiental.

DESAFIOS

O desenvolvimento do projeto enfrentou diversos desafios, tanto em termos de infraestrutura quanto em relação à interação dos alunos com a tecnologia.

Falta de Infraestrutura Adequada: Um dos principais desafios foi a falta de internet estável nas escolas e a ausência de espaços com projetores funcionais. Embora houvesse uma sala de games disponível, ela não era devidamente equipada ou utilizada para fins

pedagógicos e o uso dela demanda de disponibilidade do CÉU Jardim Cumbica. Isso exigiu uma adaptação para utilizar ao máximo os recursos limitados, muitas vezes utilizando equipamentos pessoais ou improvisando formas de contornar a ausência de conexão com a internet. Algumas vezes tive que utilizar meu próprio pacote de dados.

Falta de Familiaridade com o Uso Ativo da Tecnologia: Outro desafio significativo foi o fato de que muitas das crianças nunca haviam utilizado a tecnologia de maneira ativa. A maioria dos alunos tinha contato apenas com celulares, usados de forma passiva, seja para assistir a vídeos ou jogar, sem interagir de forma criativa ou educativa com as ferramentas digitais. Esse fator demandou um trabalho inicial de educação tecnológica básica, introduzindo os alunos à ideia de que dispositivos digitais podem ser utilizados para criar e não apenas para consumir conteúdo.

Desconhecimento de Computadores: Em alguns casos, foi necessário lidar com a realidade de que alguns alunos nunca haviam tocado em um computador com teclas físicas. Essa situação apresentou desafios não apenas técnicos, mas também emocionais, pois os alunos precisavam superar o medo de errar e se familiarizar com uma nova ferramenta. O processo de aprendizado foi gradativo, exigindo paciência e suporte individualizado para garantir que todos pudessem acompanhar as atividades propostas. Apesar desses desafios, o projeto foi capaz de superar as barreiras iniciais, adaptando as atividades e encontrando soluções criativas para garantir a participação e o envolvimento de todos os alunos. A experiência de transformar dificuldades em oportunidades de aprendizado contribuiu para o sucesso e a inovação do projeto.

APLICAÇÃO CONTENDO O ALCANCE DA AÇÃO

A aplicação prática do projeto foi realizada de maneira gradual, começando com atividades simples de introdução ao uso da tecnologia, evoluindo para atividades mais complexas de criação artística e conscientização ambiental. A proposta teve um impacto significativo tanto no desenvolvimento criativo dos alunos quanto na forma como eles interagem com a tecnologia.

Participação de Alunos de Todas as Séries: O projeto começou envolvendo alunos de todas as séries, do 1º ao 5º ano, nas atividades iniciais de experimentação com jogos em 8 bits, aulas sobre a história dos games e pixel arte, produção física de pixel arte utilizando papel quadriculado e canetinhas. Essa etapa foi fundamental para familiarizar os alunos com a ideia de que a tecnologia pode ser usada de maneira ativa e criativa. Após isto,

focamos em utilizar a ferramenta Piskel (<https://www.piskelapp.com/>), onde experimentamos diversas formas de criação de animações digitais em pixel arte.

Exposição e Divulgação dos Trabalhos no Instagram: O perfil no Instagram @8bits.educa contém todo o processo do projeto desde o início, documentando as atividades realizadas na sala de jogos, passando pelas aulas de pixel arte e chegando às criações dos alunos. Essa plataforma serviu como um meio para divulgar os trabalhos e deu visibilidade às criações dos estudantes, além de promover o uso consciente das redes sociais. A exposição final dos trabalhos na escola, prevista para ser realizada com os alunos do 5º ano, proporcionará uma celebração da criatividade e dos conhecimentos adquiridos ao longo do projeto.

Foco no 5º Ano para o Desenvolvimento de Personagens Folclóricos: Com os alunos do 5º ano, foi possível aprofundar o aprendizado e trabalhar de forma mais detalhada na criação de personagens folclóricos como defensores dos biomas brasileiros. Baseado em pesquisas realizadas em diversos momentos no ambiente escolar. Através do uso do aplicativo Piskel e das atividades anteriores de criação no papel quadriculado, os alunos desenvolveram suas pixel arts, transformando o conhecimento sobre folclore e meio ambiente em produções artísticas digitais.

Impacto Educacional e Tecnológico: O projeto conseguiu alcançar seu objetivo principal de promover o uso ativo e consciente da tecnologia. Alunos que, inicialmente, apenas consumiam conteúdo passivamente em seus dispositivos, passaram a criar e interagir de forma significativa com a tecnologia, explorando a arte digital e compreendendo o papel dos biomas brasileiros e do folclore na preservação ambiental. A experiência prática e interativa serviu não apenas como um aprendizado acadêmico, mas também como uma mudança na forma como os alunos percebem o uso da tecnologia no dia a dia.

Pesquisa sobre Biomas Brasileiros e Personagens do Folclore

Ao longo do desenvolvimento do projeto, foram realizadas pesquisas aprofundadas com os alunos do 5º ano sobre os biomas brasileiros e os personagens do folclore brasileiro, sob a orientação da professora **Elisângela Cristina de Oliveira**. Essas pesquisas ocorreram em diferentes oportunidades, servindo como base para a criação dos personagens em pixel arte e para a construção das histórias em que esses personagens se tornam defensores dos biomas.

Pesquisa sobre Biomas: As aulas de pesquisa sobre os biomas brasileiros exploraram a diversidade ecológica do país, abordando aspectos como flora, fauna e a importância da preservação ambiental. Os alunos aprenderam sobre biomas como a Amazônia, o Cerrado, a Caatinga, a Mata Atlântica, entre outros, o que permitiu que eles relacionassem as características de cada bioma com as lendas e personagens do folclore.

Pesquisa sobre o Folclore Brasileiro: As pesquisas sobre os personagens do folclore brasileiro se concentraram em figuras emblemáticas como o Curupira, a Iara, e outros, explorando as histórias, características e o papel que essas figuras têm na proteção da natureza e dos recursos naturais. Essas pesquisas foram essenciais para que os alunos pudessem reinterpretar os personagens como defensores dos biomas, conectando cultura e meio ambiente de forma criativa e educativa.

Essas atividades de pesquisa não apenas enriqueceram o entendimento dos alunos sobre os temas propostos, mas também forneceram um fundamento sólido para a criação de suas artes digitais e histórias.

CONCLUSÃO

O projeto "Heróis do Folclore Brasileiro: Defensores dos Biomas em Arte Digital", alcançou seus objetivos ao promover o uso ativo, autônomo e consciente da tecnologia entre os educandos, transformando uma sala de games pouco utilizada em um espaço de aprendizado criativo e significativo. Desde o início, os estudantes tiveram a oportunidade de explorar o potencial da arte digital e da pixel arte, conectando a tecnologia com importantes temas culturais e ambientais.

A maioria dos trabalhos criados pelos educandos foi feita em animação digital, o que exige que sejam apreciados em movimento. Para isso, foi criado o perfil no **Instagram @8bits.educa**, onde estão registrados os momentos mais importantes do projeto, desde as atividades na sala de jogos até as produções finais. Além disso, está previsto o desenvolvimento de um vídeo que será exibido caso o projeto seja aceito na Expocriatividade, permitindo uma exibição mais completa das animações.

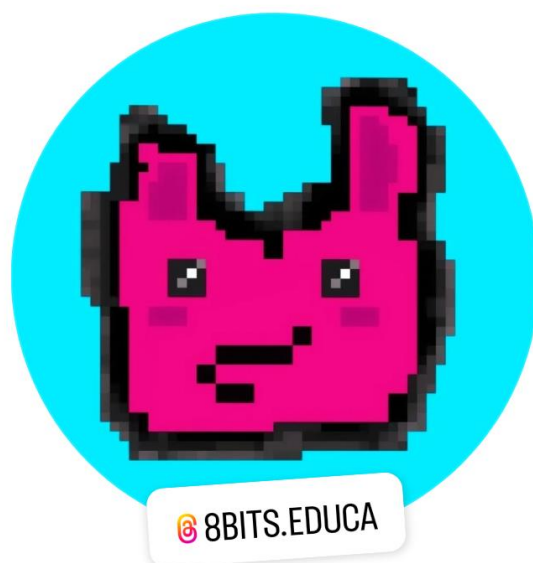
Por meio das atividades práticas, da pesquisa sobre os biomas brasileiros e os personagens do folclore brasileiro, e das produções artísticas realizadas com o aplicativo Piskel, os alunos desenvolveram suas habilidades tecnológicas e criativas, além de ampliarem sua consciência ambiental. O processo culminou na criação de personagens folclóricos

reinterpretados como defensores dos biomas, proporcionando uma maneira lúdica e visual de aprender sobre a preservação da natureza e a diversidade ecológica do Brasil.

O uso do Instagram como plataforma para compartilhar os trabalhos foi outro ponto alto do projeto, incentivando os alunos a enxergarem as redes sociais como ferramentas produtivas e construtivas, em contraste com o uso passivo de outras mídias digitais. O impacto educacional foi significativo, pois os alunos não apenas aprenderam novas habilidades técnicas, mas também mudaram a forma como percebem e interagem com a tecnologia.

Como projeto realizado em duas escolas e sob o nome **Coletivo 8BITS**, ele abre caminho para ramificações nos anos seguintes, permitindo a continuidade e expansão das iniciativas que integrem cultura, tecnologia e meio ambiente. A transformação do uso passivo da tecnologia em uma experiência educativa ativa deve continuar sendo uma meta para futuros projetos, incentivando a criatividade e a consciência crítica das nossas crianças.

ANEXOS



Coletivo 8BITS | Arte, Educação e Tecnologia

Pixel Art criada por estudantes da rede pública de ensino!

#pixelart #educacao #arte #tecnologia #coleti...

