

## Informática e Língua Portuguesa: Uma Proposta Interdisciplinar por Meio do Núcleo de Animação e Roteiro – NuAR/IFMS

Amanda Raynara Quintana Theodoro<sup>1</sup>, Alice Barbosa do Couto<sup>2</sup>, Arthur Kassab Bastos<sup>1</sup>, Giulia Delarissa<sup>1</sup>, Gustavo Redua de Oliveira<sup>1</sup>, Isabelle Kazue Shuto<sup>1</sup>, Kryslia Barbosa Rocha de Carvalho<sup>1</sup>, Marlon Gomes de Matos<sup>1</sup>, Matheus Nathan de Araujo Martinez<sup>2</sup>, Cláudia Santos Fernandes<sup>1</sup>, Marta Luzzi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Coordenação dos Cursos do Eixo Tecnológico de Informação e Comunicação - Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul de Informática (IFMS) - 79100-510 – Campo Grande – MS – Brazil

<sup>2</sup>Coordenação dos Cursos do Eixo Tecnológico de Informação e Comunicação - Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul de Informática (IFMS) - 79100-510 – Campo Grande – MS – Brazil

{amandarqt, alice.barbosa114, arthurkassabim, giuliadelarissa, gustavoreduaoliveira, isabelleshuto, kryslilacarvalho1, marlongomes089, matheus.martinez114}@gmail.com, {claudia.fernandes, marta.luzzi}@imfs.edu.br

**Abstract.** *This project mission is to foment the lecture and the writing by using interdisciplinary studies to develop scientific knowledge about informatics and the use of languages. To that extent, using the style "script" to create animation by national and regional literature. Accordingly, the NUAR at Campo Grande campus, was created to interact and improve creative animation and scripts by using the teaching-learning process.*

**Resumo.** *Este projeto tem como objetivo fomentar a leitura e a escrita, por meio da interdisciplinaridade em um aprofundamento dos estudos relacionados a informática e a linguagem. Nesse sentido, utiliza-se do gênero roteiro para a elaboração de animações que são criadas a partir da literatura nacional e regional. Diante disso, o NuAR no Campus Campo Grande, foi criado para essa interação, propondo de forma criativa animações e roteiros em meio ao processo de ensino/aprendizagem.*

### 1. Introdução

Os estudos voltados para o ensino/aprendizagem a partir da leitura e da escrita norteiam toda a esfera escolar que, além de oferecer o aporte teórico essencial, permite aos estudantes a compreensão sobre o mundo em que vivem. Nesse sentido, as atividades do Núcleo de Animação e Roteiro têm como base a literatura nacional e regional, em que se conectam, diretamente, com os objetivos do IFMS, que visa: a formação interdisciplinar, contextualizada, ativa e crítica de seus estudantes. Dessa forma, para Martins (2006), a escola precisa preocupar-se em proporcionar aos estudantes, situações em que vivenciem o que precisam aprender, pois a aprendizagem corre de maneira simultânea com que elas desenvolvem na sua vida prática, tornando o ensino cada vez mais significativo. Segundo a autora há:

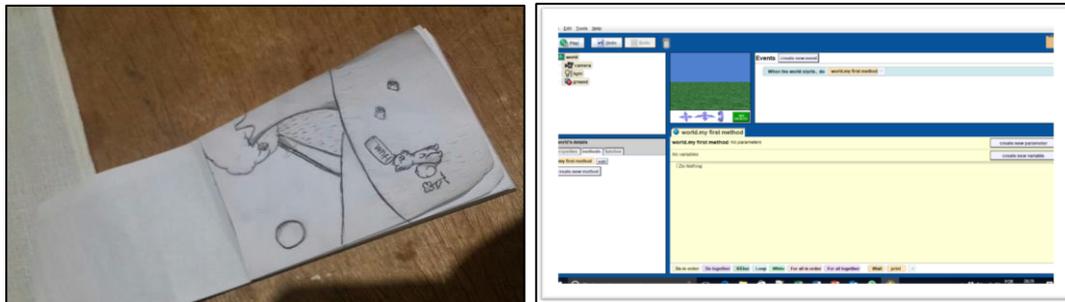
[...] necessidade de se compreender tanto a questão da leitura quanto a da cultura para além dos limites que as instituições impuseram. [...]. Seria preciso, então, considerar a leitura como um processo de compreensão de expressões formais e simbólicas, não importando por meio de que linguagem. Assim, o ato de ler se refere tanto a algo escrito quanto a outros tipos de expressão do fazer humano, caracterizando-se também como acontecimento histórico e estabelecendo uma relação igualmente histórica entre o leitor e o que é lido. (Martins, 2006, p.30).

Nessa perspectiva, além do roteiro como práticas de leitura/escrita, a animação está intrinsecamente ligada ao Projeto Pedagógico dos Cursos, pois, a proposta do Núcleo, trata-se de uso de aplicativos, técnicas e conceitos da área de informática. Para isso, as ações dessas atividades de ensino/aprendizagem abarcam temas como a interdisciplinaridade, o desenvolvimento de senso crítico e do interesse por assuntos de relevância social, a valorização da cultura local, a inserção dos estudantes no universo da produção de conhecimentos científicos e a democratização de saberes. Nessa linha de raciocínio, o ensino/aprendizagem e a pesquisa estão relacionados ao uso das técnicas e de conteúdos da área de informática, bem como o aprofundamento na área da linguagem. Entretanto, é importante ressaltar que os conteúdos previstos nas unidades curriculares estudadas, relacionados ao ensino, a pesquisa e a extensão, que forma a tríade da instituição, estão integrados às ações do NuAR pelo oferecimento de oficinas a participantes externos. Diante disso, para o desenvolvimento e a produção dos roteiros e das animações são evidentes os estudos sobre o gênero textuais que tem por base as orientações trazidas por Marcuschi (2008, p.151) que ressalta: [...] o estudo dos gêneros textuais é hoje uma fértil área interdisciplinar, com atenção para a linguagem em funcionamento e para as atividades culturais e sociais. [...]. Outrossim, na área de informática aplicada, os participantes terão de conhecer e aprender a utilizar aplicativos disponíveis para a formatação dos roteiros criados, edições de vídeo e a criação de animações. Deve-se ainda levar em conta que na área das artes, as ações implicarão o conhecimento das principais técnicas de desenho e a criação de personagens, isto é, os estudantes produzem as estruturas físicas de um dos personagens mencionados nos roteiros que tem por base a leitura e o desenvolvimento da criatividade. Nessa assertiva, é importante destacar que os estudantes percebem, na execução das atividades propostas, a integração e a inter-relação dos conhecimentos das mais diversas áreas do conhecimento.

## 2. Metodologia

As investigações e reflexões sobre a educação em um viés técnico tecnológico, tendenciam ao oferecimento de oportunidades efetivas de ensino/aprendizagem. Por isso, os participantes do NuAR, têm a possibilidade do crescimento interativo por meio da leitura, da escrita e dos conhecimentos aplicados não só à informática, mas em um contexto interdisciplinar. Assim, as produções dos curtas-metragens de animação, que dão vida aos roteiros produzidos, promovem o processo da criatividade e leva os espectadores/receptores a reflexão, a análise crítica da realidade em que a comunidade se insere e, principalmente, ao conhecimento de mundo por meio da linha tecnológica. A realização dessa proposta de ensino tem como processo inicial, dois momentos que compreendem: as pesquisas bibliográficas para o aporte teórico da leitura/escrita, oficinas, visitas técnicas e palestras abordando elementos da cultura e literatura local, estudo de técnicas de desenho e de produção de textos, Barros (2015). Em um segundo momento, para as animações digitais, iniciou-se utilizando o *software Alice* (2017), bem

como as técnicas de animação, Willians (2012), dos princípios de animação gráfica e dos softwares livres disponíveis para esse fim. Assim, os roteiros criados serão analisados para determinar qual ou quais técnicas de animação serão utilizadas para a produção dos curtas. Os curtas produzidos serão apresentados aos estudantes do IFMS *Campus* Campus Grande, por meio de pesquisas, que por sua vez, indicará o grau de aceitação das animações. Dessa maneira, de acordo com estes resultados serão definidas as técnicas para as próximas animações. Seguindo essas etapas, a partir do momento que o Núcleo compreender algumas técnicas de animação e de produção de textos são organizadas oficinas para que os participantes do Núcleo interajam com os demais estudantes do IFMS e de outras escolas de Campo Grande e assim, multipliquem o conhecimento adquirido. Ressaltamos, no entanto, que para a implantação do Núcleo foram identificadas algumas técnicas de animação: As tradicionais, em que os quadros são elaborados um a um, por meio de desenhos ou retratado com objetos inanimados. Na sequência, os quadros são organizados de forma que se tenha a ilusão de animação. Para isso, pode ser utilizado um software específico, ou simplesmente, utilizar o *flipbook*, como segue nas figuras (Figura 1).



**Figura 1. Técnicas de Animação: Flipbook e Tela inicial do software Alice.**

E complementando, Animação Digital, que são as animações criadas utilizando computadores e podem ser elaboradas com imagens gráficas em 2 ou 3 dimensões. Para elaborar esse tipo de animação é necessário o uso de softwares, como *Adobe Flash*, *Pencil*, *Blender*, *Alice* (Figura 1) e muitos outros. Para esse projeto, iniciou-se as animações utilizando o software *Alice* (Alice, 2017), por ser livre, ter um ambiente gráfico interativo que permite a criação de animações 3D e pequenos jogos. De acordo com o Barros (2014), o software *Alice* proporciona que “...enquanto o estudante explora as variações do mundo virtual ele de fato está aprendendo os comandos complexos de linguagem de programação.” É importante ressaltar que em paralelo ao aprendizado e uso do software o grupo de animação, por meio das oficinas, analisa os textos de literatura dos autores nacionais e regionais como Manoel de Barros. Assim, as oficinas e as reuniões do Núcleo foram dedicadas à leitura e aos estudos desses textos, que fazem parte da criação de pequenos roteiros escritos e ilustrados pelos alunos e que juntos projetam as animações pelo software *Alice*. Nessa dinâmica é possível perceber que a produção tanto na área de informática quanto na área de língua portuguesa se complementa, tornando as atividades de pesquisa e aprimoramento prazerosas.

### **3. Resultados: Núcleo de Animação e Roteiro**

O Núcleo estruturou-se no início do mês de agosto de 2017, até o momento, foram realizadas diversas reuniões, oficinas, estudos de textos de autores nacionais/regionais e uma visita técnica à Biblioteca “Isaías Paim”. No desenvolvimento dessa atividade

tivemos uma oficina sobre: “Manoel de Barros: Vida e Obra”, direcionada pela professora Karina Kristiane Vicelli que proporcionou, pelo seu aporte teórico, um compartilhar de poesias e leituras e, como produção inicial, a escrita de diversos roteiros. Nos meses seguintes, o Núcleo participou da FECINTEC e da FETEC 2017, Feiras Científicas que se complementam em regional e nacional classificando-se em segundo e terceiro lugar nas categorias das Ciências Tecnológicas e Linguística, Letras e Artes. Além do resultado da classificação foi recebido o credenciamento para participar da 70ª Reunião Anual da SBPC em julho de 2018. Cabe ressaltar que, os participantes do Núcleo dividem-se em apresentação oral e oferecimento de oficinas, para a edição da FECINTEC foi realizada a oficina: Animação 3D e Lógica de Programação utilizando o Software Alice, em paralelo a exposição do banner. O NuAR também, está contribuindo em forma de plano de trabalho, no projeto do IF Maker, definido como um ambiente do IFMS inspirado no FabLab auxiliando os frequentadores do laboratório e ofertando oficinas de criação de personagens e animações.

#### 4. Conclusões

As atividades realizadas até o momento, mostraram que o estímulo à leitura e a escrita se efetivou, com os membros do Núcleo pesquisando e estudando conteúdos relacionados ao Núcleo. A partir dessas atividades, os estudantes conectaram os textos dos autores mencionados em seus roteiros mesclando a bagagem literária aos assuntos relacionados ao seu cotidiano. Nesse sentido, é importante ressaltar que houve uma perspectiva positiva quanto ao interesse dos estudantes aos temas desenvolvidos neste projeto, visto que o Núcleo contava inicialmente com 3 estudantes e, atualmente, são 12, corroborando com o interesse pela comunicação, pela tecnologia e a pela língua portuguesa no viés da leitura e da escrita. As próximas etapas, compreendem, estudos de outras técnicas de animação, conforme explicitado no item 2, elaboração roteiros, confecção de *story boards*, outras visitas técnicas, seleção de roteiros a serem animados, oferta de oficinas de elaboração de roteiros e técnicas de animação a outros estudantes externos ao IFMS.

#### 7. Referências

- Barros, E. (2017). “Software Alice ensina a lógica da programação de forma lúdica para crianças e jovens”. <http://www.abesssoftware.com.br/noticias/software-alice-ensina-a-logica-da-programacao-de-forma-ludica-para-criancas-e-jovens>, fevereiro.
- Alice (2017). <http://www.alice.org/index.php>, maio.
- Barros, M. (2015), Biblioteca Manoel de Barros. Obra Completa: Poemas Concebidos sem pecado [...], Leya.
- Feira de Ciência e Tecnologia de Campo Grande FECINTEC (2017). <http://www.ifms.edu.br/assuntos/eventos/feiras>, fevereiro.
- Williams, R. Animator’s Survival kit. The: a manual of methods, principles and formulas. EUA (2012), Farrar Straus & Giro, 1ª. edição.
- Marcushi, L. A. Produção Textual e Análise de Gêneros e Compreensão (2008). Parábola, 1ª. edição.
- Martins, M. H. (2006). O que é Leitura - Coleção Primeiros Passos, Brasiliense, 1ª. edição.