

PROJETO “MASCOTES DA FEDERAL”

Daniel Massayuki Ikuma

IFSP- Hortolândia
danielik@ifsp.edu.br

Resumo

O projeto “Mascotes da Federal” foi desenvolvido pelo aluno do Curso Técnico de Informática, Francisco Eduardo Rodrigues da Silva, no segundo semestre de 2014. O projeto fez parte do fomento de ações culturais no IFSP Campus Hortolândia, com o objetivo de reconhecer e valorizar a importância da esfera artística/cultural como elemento estratégico no campo educativo.

O projeto consistiu na produção de um vídeo com personagens desenhados à mão e digitalizados pelo aluno e que estão servindo para divulgar a imagem e informações do Campus. Os personagens retratam o universo dos vários adolescentes que frequentam o espaço institucional e refletem os aspectos educativos da cultura visual na construção de identidades. Além disso, representam a importância do uso das tecnologias digitais na contemporaneidade, que possibilitam diferentes modos de representação e viabilizam a expressão e a percepção variada dos indivíduos nos contextos em que estão inseridos.

Palavras chave: arte, cultura, modos de representação, identidade, tecnologia.

Introdução

As instituições de ensino são lugares marcados pela pluralidade cultural e são ambientes privilegiados para desenvolver estratégias e ações que abarcam essa diversidade. A criação de espaços para reconhecer os diferentes sujeitos socioculturais presentes em seu contexto é essencial para a manifestação e valorização das diferenças e para reconhecer os diferentes saberes artísticos e culturais como campo de conhecimento. O projeto

“Mascotes da Federal” fez parte do fomento de ações culturais, através do PNAES – DECRETO Nº 7.234, DE 19 DE JULHO DE 2010, promovido por profissionais da Coordenadoria Sociopedagógica e da Coordenadoria de Assistência de alunos do IFSP-Campus Hortolândia e teve como objetivo de reconhecer e valorizar a importância da esfera artística/cultural como elemento estratégico no campo educativo. Desenvolvido pelo aluno do Curso Técnico de Informática, Francisco Eduardo Rodrigues da Silva, no segundo semestre de 2014, o projeto consistiu na produção de um vídeo com personagens desenhados à mão e digitalizados pelo aluno e que estão servindo para divulgar a imagem e informações do Campus. Os personagens retratam o universo dos vários adolescentes que frequentam o espaço institucional e refletem os aspectos educativos da cultura visual na construção de identidades. Além disso, representam a importância do uso das tecnologias digitais na contemporaneidade, que possibilitam diferentes modos de representação e viabilizam a expressão e a percepção variada dos indivíduos nos contextos em que estão inseridos.

Fundamentação Teórica

Atualmente, vivemos numa sociedade marcada pela globalização, centrada no uso e na aplicação de informações e conhecimentos tecnológicos. Uma revolução tecnológica sem precedentes na história tem contribuído para mudanças profundas nas relações sociais, nos sistemas de valores e que impactam nos sistemas tradicionais de ensino (BERTOLETTI, 2010).

É primordial por parte das instituições educacionais a busca de novos caminhos que norteiem a construção de conhecimentos enredados com a realidade em que vivemos, instrumentalizando os educandos diante da conjuntura atual dos meios tecnológicos. (BERTOLETTI, 2010).

(...) “Educar é por o indivíduo em contato com a cultura a que pertence e, mais do que isso, é prepara-lo para discernir situações que exijam reformulações e para agir em consonância com essas necessidades de transformação (...)”
(CUNHA, 1994, P.38,39 *apud* PEDRO,2010)

Para além da responsabilidade que a instituição educativa em relação à cidadania digital que representa um paradigma de sobrevivência na sociedade pós-moderna no século XXI, o uso das tecnologias na educação pode servir como instrumento profícuo para ajudar no processo de ensino/aprendizagem dos alunos, através de artifícios que se aproximam mais do cotidiano e interesse dos discentes.

Compartilhando a visão de que aprender é um processo de criação (GARCIA, 2010), a potência do ato criativo pode ser estimulada através dos diferentes recursos tecnológicos, por exemplos, os aparatos tecnológicos para trabalhar com imagens, como o se propõe o Projeto “Mascotes da Federal”.

Os estudos feitos sobre a imagem apontam para sua importância no campo da subjetividade, assim como, para o desenvolvimento global, social e profissional do

indivíduo. A sua potencialidade no campo da comunicação humana contribui para retratar os múltiplos pontos de vista que os homens constroem a respeito de si mesmos e dos outros, de seus pensamentos e sentimentos em diferentes experiências de tempo e espaço. (BERTOLETTI, 2010).

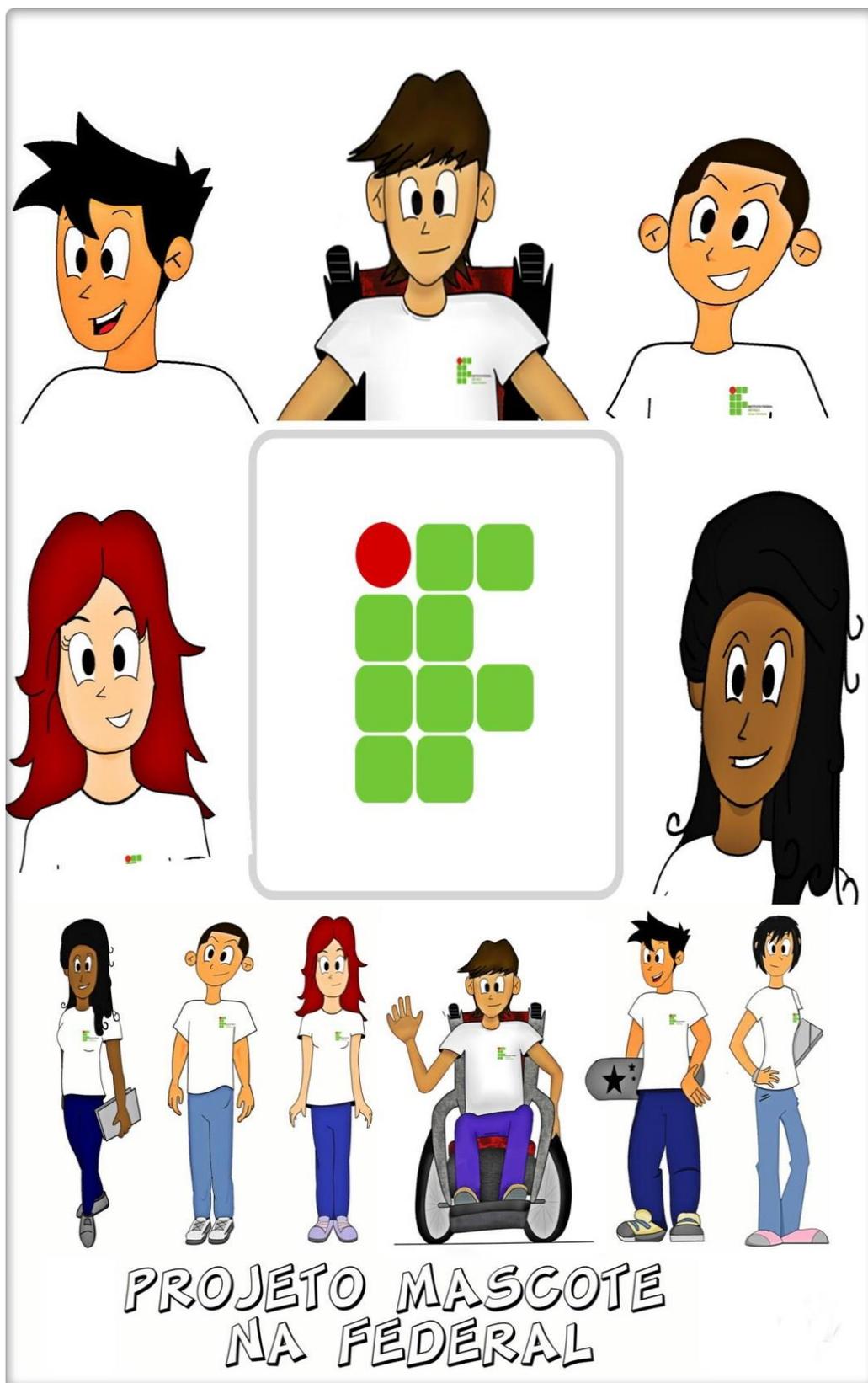


Figura A: Mascotes da Federal criados através do projeto pelo autor.

Agradecimentos e apoios

Apoio Pró-reitora de Ensino, através do PNAES – Decreto ° 7.234, DE 19 DE JULHO DE 2010. Agradecimento à psicóloga Marina Roquette Lopreato, à assistente social Juliana Fernanda da Silva, à assistente de aluno Luciana Barbosa Lemos e à Biblioteca do Campus Hortolândia, principalmente à Nirlei Maria Oliveira.

Referências

BARBOSA, A.M.T.B ; COUTINHO, R,G (Orgs). **Arte educação como mediação cultural e social**. Unesp, 2008.

BERTOLETTI, A. **Tecnologias digitais e o ensino da arte: algumas reflexões**. **Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc)**. **V Ciclo de Investigações do PPGAV – UDESC 3,4 e 5 de Novembro – 2010 – ISSN: 1982-1875**.

GARCIA, M.F. Sobre rizomas, fluxos, rupturas e convergências das tecnologias e mídias com a formação de alunos e professores no interior do projeto tecnologias e Mídias Interativas na Escola. **In. Tecnologias e mídias interativas na escola: Projeto TIME**. D’Abreu (e al.) (Orgs.). Campinas, SP: Unicamp/NIED, 2010. Pg. 379-401.

PEDRO, M.A.S.L. Sobre saberes, sabores e valores: a tecnologia na escola, um novo desafio. **In: Tecnologias e mídias interativas na escola: Projeto TIME**. D’Abreu (e al.) (Orgs.). Campinas, SP: Unicamp/NIED, 2010. Pg. 349-377.