



**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
“JORNALISTA ROBERTO MARINHO”
DE PRESIDENTE PRUDENTE**

**O USO DO FILME DE ANIMAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO
ENSINO BÁSICO DE PRESIDENTE PRUDENTE (SP)**

**GABRIEL BATISTA MOTA
GABRIELA DAS GRAÇAS OLIVEIRA LEAL
ISABELLE LAÍS GARCIA FURUYA
JOÃO PEDRO ROSSINI LEITE SILVA
MURILO DE OLIVEIRA
ROBERTO KAWASAKI SERAFINI**

**O USO DO FILME DE ANIMAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO
ENSINO BÁSICO DE PRESIDENTE PRUDENTE (SP)**

GABRIEL BATISTA MOTA
GABRIELA DAS GRAÇAS OLIVEIRA LEAL
ISABELLE LAÍS GARCIA FURUYA
JOÃO PEDRO ROSSINI LEITE SILVA
MURILO DE OLIVEIRA
ROBERTO KAWASAKI SERAFINI

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado à Faculdade de Comunicação
Social “Jornalista Roberto Marinho”,
Universidade do Oeste Paulista, como
requisito parcial para sua conclusão.
Área de concentração: Jornalismo

Orientadora: Profa. Dra. Thaisa Sallum Bacco

**GABRIEL BATISTA MOTA
GABRIELA DAS GRAÇAS OLIVEIRA LEAL
ISABELLE LAÍS GARCIA FURUYA
JOÃO PEDRO ROSSINI LEITE SILVA
MURILO DE OLIVEIRA
ROBERTO KAWASAKI SERAFINI**

O uso do filme de animação como ferramenta pedagógica no ensino básico de Presidente Prudente (SP)

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Faculdade de Comunicação Social “Jornalista Roberto Marinho”, Universidade do Oeste Paulista, como requisito parcial para sua conclusão.

Pres. Prudente, 15 de dezembro de 2016.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Roberto Aparecido Mancuzo Silva Junior – Presidente da Banca

Prof. Me. Homéro Ferreira – Membro da Banca

Profa. Dra. Thaisa Sallum Bacco – Orientadora

DEDICATÓRIA

À Deus, aos nossos pais e à nossa orientadora, Thaisa Bacco.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa e a todos que nos ajudaram na conclusão deste trabalho.

“Precisamos da ficção tanto quanto precisamos da realidade. Embora não possamos viver em um mundo de fantasias, temos necessidade de sair um pouco do mundo real para aprender a lidar com ele.”

Rosália Duarte

RESUMO

O uso do filme de animação como ferramenta pedagógica no ensino básico de Presidente Prudente (SP)

A pesquisa jornalística intitulada “O uso do filme de animação como ferramenta pedagógica no ensino básico de Presidente Prudente (SP)” teve como objetivo geral analisar o uso do filme de animação na escola, a partir de uma oficina de *stop motion*, área de domínio dos jornalistas, voltada para estudantes do 5º ano da rede pública de ensino de Presidente Prudente (SP). O objeto de estudo, nesta pesquisa, foi o uso da linguagem audiovisual aplicada ao cotidiano do ensino básico na Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa. A metodologia aplicada ao estudo foi a pesquisa de natureza qualitativa do tipo intervenção. Para a coleta de dados, os instrumentos utilizados foram a entrevista do tipo semiaberta com as crianças, a professora, a orientadora pedagógica e a diretora da instituição de ensino escolhida. Também foram adotadas a pesquisa de campo, a observação direta intensiva e a pesquisa bibliográfica. Todas as informações coletadas serviram como base para a composição do corte teórico e também da peça prática. A Oficina “animAÇÃO” teve duração de oito semanas e o resultado consistiu na produção de vídeos de animação em *stop motion*, embasados nos conteúdos previstos no currículo escolar. O presente trabalho teve como conclusão a constatação do relevante papel que a linguagem cinematográfica e a animação podem exercer como forma de comunicação e ferramenta educacional na educação básica.

Palavras-chave: Comunicação e Educação. Cinema na escola. Linguagem Audiovisual. *Stop Motion*. Ensino básico em Presidente Prudente.

ABSTRACT

The use of animated films as an educational tool for basic education in Presidente Prudente (SP)

The journalistic research titled as “The use of animated films as an educational tool for basic education in Presidente Prudente (SP)” aims to analyze the utilization of these kind of animated films in schools, with an application of a workshop of *stop motion*, there area where journalists masters, for students current taking the 5th grade at public schools in Presidente Prudente, SP. The study’s purpose, in this research, was using the audiovisual language adding it to the routine of the students from basic education at the School “Professora Odette Duarte da Costa”. The nature of the methodology assigned to the study was the qualitative research in an interventional way. For the data collecting, the tools utilized were interviews with the students, the teachers, the counsellor and the director of the institution which had been chosen. There were also field research, intense direct observation and bibliographic research. Every information that had been collected were used as base for the composition of the theory and the practical part as well. The Workshop “animAÇÃO” had the duration of eight weeks and the result consisted into the production of *stop motion* animation videos, grounded in the contents set out at the school curriculum. The present work had as conclusion the understanding of the valuable role that the film language and animation can exert in the way of communication and educational tool for basic education.

Keywords: Communication and Education. Cinema at school. Audiovisual Language. *Stop Motion*. Basic Education in Presidente Prudente.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 –	Símbolo animAÇÃO.....	49
FIGURA 2 –	Logotipo animAÇÃO.....	50
FIGURA 3 –	Turma do 5º ano B na primeira atividade prática da oficina: ida ao cinema.....	58
FIGURA 4 –	Horas que as crianças passam assistindo à TV.....	60
FIGURA 5 –	Crianças que assistem a vídeos no celular.....	61
FIGURA 6 –	Assuntos dos vídeos gravados pelas crianças.....	62
FIGURA 7 –	Desejo de aprender algo sobre o cinema.....	63
FIGURA 8 –	Organização do 5º ano B em grupos para desenvolvimento da primeira dinâmica.....	64
FIGURA 9 –	Exibição de curtas-metragens sobre o cinema.....	65
FIGURA 10 –	Dinâmica 2: “A força sobre o cinema”.....	66
FIGURA 11 –	Grupo “Diversão”.....	68
FIGURA 12 –	Grupo “Super D+”.....	68
FIGURA 13 –	Grupo “Combate”.....	69
FIGURA 14 –	Grupo “Super Animação”.....	69
FIGURA 15 –	Grupo “Heróis do Basquete”.....	70
FIGURA 16 –	Crianças concentradas nas explicações.....	71
FIGURA 17 –	Processo de produção do logotipo.....	72
FIGURA 18 –	Todos os grupos na produção de seu <i>storyboard</i>	73
FIGURA 19 –	Produção dos materiais para o <i>stop motion</i>	74
FIGURA 20 –	Finalização dos materiais para o <i>stop motion</i>	75
FIGURA 21 –	Grupo “Combate” fotografando o seu <i>stop motion</i>	76
FIGURA 22 –	Exibição de um vídeo às crianças sobre a pós-produção.....	78
FIGURA 23 –	Crianças aprendendo sobre a edição de suas animações.....	79
FIGURA 24 –	Crianças em processo de produção para a regravação.....	80
FIGURA 25 –	Roda de conversa com as crianças no último dia da oficina.....	82
FIGURA 26 –	Professora da sala e a equipe gestora da escola.....	85
FIGURA 27 –	Secretária de Educação de Presidente Prudente (SP).....	85
FIGURA 28 –	Jornalistas convidados ao Festival animAÇÃO.....	86
FIGURA 29 –	Equipe e convidados reunidos ao fim do Festival animAÇÃO.....	86

LISTA DE SIGLAS

DF	– Distrito Federal
DR	– Doutor
DRA	– Doutora
DVD	– <i>Digital Video Disc</i>
E.M.	– Escola Municipal
Facopp	– Faculdade de Comunicação Social “Jornalista Roberto Marinho” de Presidente Prudente
ME	– Mestre
Ince	– Instituto Nacional de Cinema Educativo
ORG	– Organização
PPS	– Partido Popular Socialista
Profa	– Professora
Seduc	– Secretaria Municipal de Educação
SP	– São Paulo
TCC	– Trabalho de Conclusão de Curso
TCLE	– Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
Unesp	– Universidade Estadual Paulista
Unoeste	– Universidade do Oeste Paulista
WWW	– <i>World Wide Web</i>

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	FUNDAMENTAÇÃO METODOLÓGICA.....	15
2.1	Problematização e justificativa.....	15
2.2	Objetivos.....	18
2.2.1	Objetivo geral.....	18
2.2.2	Objetivos específicos.....	18
2.3	Metodologia.....	19
3	CINEMA NA EDUCAÇÃO.....	23
3.1	Relação entre cinema e educação.....	23
3.2	Audiovisual como estratégia de ensino.....	27
4	FILME DE ANIMAÇÃO NO CONTEXTO ESCOLAR.....	31
4.1	Contextualização e conceituação.....	31
4.2	Técnica de <i>stop motion</i>.....	35
4.2.1	Processo de produção.....	36
4.2.1.1	Pré-produção.....	36
4.2.1.2	Produção.....	38
4.2.1.3	Pós-produção.....	40
5	PROJETO OFICINA animaÇÃO.....	42
5.1	Introdução.....	42
5.2	Objetivos.....	42
5.2.1	Objetivo geral.....	42
5.2.2	Objetivos específicos.....	42
5.3	Justificativa.....	43
5.4	Conteúdo programático.....	43
5.5	Material didático.....	44
5.6	Etapas da oficina.....	45
5.6.1	Primeira fase: diagnóstico.....	45
5.6.2	Segunda fase: produção de vídeos.....	46
5.7	Mídias sociais.....	48
5.8	Projeto visual.....	49
5.9	Recursos técnicos.....	50
5.10	Recursos financeiros.....	51

5.11	Recursos humanos.....	51
5.12	Proposta de avaliação.....	52
6	MEMORIAL DESCRITIVO.....	53
6.1	Primeira fase: diagnóstico.....	53
6.1.1	Experiência prática: produção de vídeos.....	56
6.1.1.1	<i>Stop Motion</i> com a professora.....	56
6.1.2	Visita ao cinema.....	57
6.1.2.1	Discussão sobre a experiência.....	58
6.1.3	Formulário de perfil dos sujeitos da pesquisa.....	59
6.2	Segunda fase: produção de vídeos.....	63
6.2.1	Conhecendo a sala.....	63
6.2.2	Discussão sobre animação.....	64
6.2.3	Praticando a animação e dividindo os grupos.....	66
6.2.3.1	Definição de nomes e temas das equipes.....	67
6.2.4	Conhecendo o <i>stop motion</i>	70
6.2.4.1	Pesquisa dos temas e produção dos logotipos.....	71
6.2.5	Pré-produção.....	72
6.2.6	Produção.....	73
6.2.6.1	Finalização da produção.....	74
6.2.7	Gravação dos <i>stop motion</i>	75
6.2.7.1	Continuação da gravação dos <i>stop motion</i> e edição.....	77
6.2.7.2	Correção e finalização dos vídeos.....	78
6.2.8	Regravando dois <i>stop motion</i>	79
6.2.9	Exibição dos curtas e roda de conversa sobre a oficina.....	80
6.3	O Festival animAÇÃO.....	83
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	87
	REFERÊNCIAS.....	90
	ANEXOS.....	97
	ANEXO A – A LEI Nº 13.006.....	98
	ANEXO B – ENTREVISTAS COM AS PROFISSIONAIS.....	100
	ANEXO C – RODA DE CONVERSA.....	111
	ANEXO D – ENTREVISTAS COM AS CRIANÇAS.....	115
	ANEXO E – CLIPPING.....	121

ANEXO F – ENTREVISTAS DOS CONVIDADOS DO FESTIVAL..	127
APÊNDICES.....	131
APÊNDICE A – CARTILHA animAÇÃO.....	132
APÊNDICE B – DOCUMENTAÇÃO: TCLE PARA MENORES.....	143
APÊNDICE C – DOCUMENTAÇÃO: CESSÃO DE IMAGEM.....	146
APÊNDICE D – DOCUMENTAÇÃO: TCLE PARA MAIORES.....	148
APÊNDICE E – FORMULÁRIO AOS ESTUDANTES.....	151
APÊNDICE F – DVD animAÇÃO.....	153
APÊNDICE G – CARTAZ DO FESTIVAL animAÇÃO.....	155
APÊNDICE H – CONVITE PARA O FESTIVAL animAÇÃO.....	157
APÊNDICE I – <i>RELEASE</i> ENVIADO À IMPRENSA.....	159

1 INTRODUÇÃO

A Comunicação é uma área que pode oferecer contribuição à Educação, pois possibilita a inserção de ferramentas pouco usuais ao método pedagógico tradicional.

Dentre os recursos comunicacionais, de domínio do jornalismo, que podem servir como subsídio aos docentes para tornar as aulas mais atraentes está a linguagem audiovisual. O cinema destaca-se por oferecer uma forma dos discentes introduzirem-se ao conteúdo proposto com mais facilidade já que o Brasil, assim como a maioria das sociedades ocidentais, apresenta uma relação mais intensa com o universo imagético (PFROMM NETTO, 2011).

A linguagem cinematográfica pode ser dividida em várias vertentes, uma delas é o *stop motion* que se configura como uma técnica didática e acessível a todas as faixas etárias.

O presente trabalho apresenta ao leitor o processo de desenvolvimento de uma oficina audiovisual, que resultou no planejamento, produção, exibição e análise de vídeos de animação em *stop motion* em uma unidade escolar da rede pública de Presidente Prudente (SP). Ao decorrer deste trabalho, é possível entender como se dá o uso do filme de animação em prol do ensino básico.

Para introduzir o leitor neste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), no capítulo seguinte será apresentada a fundamentação metodológica, destinada ao estudo da compreensão do problema, da justificativa e dos objetivos, como também da metodologia que discorre sobre a abordagem, a natureza da pesquisa e os instrumentos de coleta de dados.

O panorama contextual em torno da Comunicação e Educação será abordado no capítulo 3, com o intuito de debater os principais pontos relacionados às áreas mencionadas. Ainda neste contexto, foram tratadas as técnicas e estratégias de uso da animação no cenário escolar, as particularidades e especificidades desta vertente da linguagem cinematográfica.

Sendo a aplicação da linguagem audiovisual, na sala de aula, fundamental para o desenvolvimento da peça prática, o capítulo 4 foi construído com as informações conceituais sobre os elementos constitutivos da técnica do *stop motion*. O capítulo orienta as etapas de produção de um filme, a partir dos princípios do Jornalismo, que dão base e constituem o desenvolvimento da peça prática.

O capítulo 5 apresenta ao leitor o projeto da Oficina animAÇÃO, que é voltada para a inserção do filme de animação no ensino básico. Dando sequência, são expostos os tópicos que guiam o desenvolvimento de trabalhos audiovisuais, assim como explicações e esclarecimentos sobre todas as etapas da construção, planejamento, produção, execução e análise desta oficina.

No penúltimo capítulo, o Memorial Descritivo, encontram-se os bastidores e todos os passos percorridos durante a execução da oficina intitulada como “animAÇÃO” que desenvolveu, junto com estudantes do ensino básico, a produção de curtas-metragens em *stop motion*. A peça prática deste trabalho foi desenvolvida na E.M. Profa. Odette Duarte da Costa, em Presidente Prudente (SP). Criada há dez anos, a partir decreto nº 17587/05 de 27/10/2005, a unidade escolar foi inaugurada em 07 de novembro de 2006, com o objetivo de atender ao berçário, maternal, pré I e II e iniciou suas atividades com o ensino básico em 2007.

Já no último capítulo, nas Considerações Finais, são demonstradas as conclusões dos pesquisadores quanto ao problema de pesquisa apresentado, bem como os pontos de vista sobre os resultados alcançados.

Com isso, o leitor é convidado a conhecer, no DVD da Oficina animAÇÃO, os vídeos produzidos pelos pesquisadores e pelas crianças participantes. Assim, faz-se o convite à leitura referente ao uso do audiovisual enquanto ferramenta pedagógica no ensino básico, que resultou na confecção de cinco curtas-metragens em *stop motion* pelas crianças participantes.

2 FUNDAMENTAÇÃO METODOLÓGICA

2.1 Problematização e justificativa

A lei 13.006, sancionada em 26 de junho de 2014 (ANEXO A), pela presidente Dilma Rousseff, determina que todas as escolas de educação básica do Brasil acrescentem em seu componente curricular a exibição de duas horas de cinema nacional por mês, lembrando que o audiovisual deve contribuir com o conteúdo pedagógico.

O projeto foi proposto pelo senador Cristovam Ricardo Cavalcanti Buarque (PPS-DF) e sofreu resistências, que logo foram derrubadas pelas articulações políticas do parlamentar. Entrou em questão, em debate, se a exibição de filmes seria uma proposta pedagógica da instituição ou apenas da disciplina de arte. Segundo Fresquet e Migliorin (2015, p.5), “[...] a exibição de filmes nacionais seria apenas um indicativo e não uma obrigatoriedade”.

Fresquet e Migliorin (2015, p.9) afirmam que esta lei viabiliza o acesso das crianças e suas famílias ao cinema, tendo em vista que o contato com novas formas de expressão permite a aquisição de novos conhecimentos.

A relação entre cinema e educação é discutida há décadas e, com a prática do audiovisual, ampliou-se esta relação no contexto escolar, levando em consideração que o cinema contribui para a formação cultural da sociedade. Duarte, R. (2009, p.70) acredita que “Embora valorizado, o cinema ainda não é visto pelos meios educacionais como fonte de conhecimento”.

Duarte, R. (2009, p.14) afirma que a linguagem audiovisual é um campo ainda pouco estudado e explorado pelos professores e estudantes de escolas brasileiras. Ainda segundo a autora (2009, p.14), “Em sociedades audiovisuais como a nossa, o domínio dessa linguagem é requisito fundamental para se transitar bem pelos mais diferentes campos sociais”.

É interessante lembrar que a sociedade passou por diversas mudanças nas últimas décadas, inclusive a escola, que é a base principal para a construção de um corpo social mais justo e igualitário (MORAES, 2005, p.299). De acordo com o autor (2005, p.299), a escola, que antes era fonte exclusiva de informação, passa a ter uma nova finalidade, instigando o pensamento crítico de jovens sobre o que

aprendem para que não sejam passivos e saibam transformar a educação em conhecimento.

Pires (2008, p.16-17) explica que a inserção da mídia no processo de ensino enfraquece a resistência das instituições tradicionais às novas formas de diálogo. Moraes (2005, p.298) acredita que “Muitos de nossos alunos dedicam mais horas aos novos recursos tecnológicos – consumindo imagens e mensagens – do que às atividades em sala de aula”. Desta forma, é importante compreender as conexões que o audiovisual estabelece na sociedade, pois segundo Duarte, R. (2009, p.54):

Pesquisadores, professores, comunicadores vêm tentando, por diversas frentes, entender o modo como as relações entre mídia audiovisual e sociedade interferem na composição do imaginário social, na produção de identidades e na transmissão de valores éticos e morais.

Desde o início do uso do que era conhecido como cinematógrafo – nome dado pelos irmãos Lumière ao inventarem o conceito do cinema –, de acordo com Pfromm Netto (2011, p.109), pesquisadores, educadores e psicólogos estudavam a eficácia do uso da linguagem audiovisual como método no ensino básico. Pfromm Netto (2011, p.110) afirma que o audiovisual possui uma base para a aprendizagem, especialmente, em relação ao ensino rápido e em massa.

Para Pfromm Netto (2011, p.109), o audiovisual tem grande influência no aprendizado, pois é capaz de ampliar os conhecimentos facilmente. Contudo, o autor (2011, p.109) alerta que “Sua influência é pequena quando o conhecimento prévio é inadequado ou quando seu conteúdo se opõe às atitudes e motivações da audiência”. Ele deve ser ensinado como qualquer outro código, para que seja colocado em prática. Segundo Canto (2013, p.138), o uso do audiovisual é importante na educação, uma vez que “A linguagem visual é tão legítima como qualquer língua; [...] aprender a sua gramática é um passo fundamental para compreendermos e podermos fruí-la”.

É interessante ressaltar que a linguagem audiovisual possibilita a produção de conteúdo por meio de suas diferentes vertentes. Entre elas, está a animação que, pela eficiência ilustrativa, chama atenção não só de crianças, mas de adultos, ganhando evidência na atualidade. Uma das técnicas da animação, o *stop motion*, segundo Canto (2013), é didático e pode desencadear o desenvolvimento do pensamento.

Ao incorporar ideias e saberes, de forma didática, a técnica do *stop motion* é relevante como proposta metodológica no universo escolar, pois pode promover aprendizagem de conteúdos de forma única, ampliando o pensamento e o interesse dos estudantes (CANTO, 2013).

Os pesquisadores escolheram o *stop motion*, uma das vertentes da linguagem cinematográfica, por não requerer uma grande estrutura técnica. Com isso, as crianças têm a possibilidade de aprender de maneira lúdica e prática, introduzindo a linguagem audiovisual como ferramenta pedagógica.

O grupo acredita que a pesquisa apresentada tem importância social, principalmente por trazer aos estudantes da rede pública de ensino no município do Presidente Prudente a chance de interagir com tecnologias audiovisuais que podem auxiliar em seu aprendizado.

Cientes da dimensão educativa da linguagem do vídeo, os pesquisadores creem que se no ensino básico, independentemente da disciplina, o *stop motion*, enquanto ferramenta pedagógica, for usado de maneira mais participativa é possível oferecer auxílio à prática educacional. O presente trabalho sugere o uso da linguagem audiovisual aplicada ao ensino básico para atender à educação. Trata-se de uma proposta de discutir a linguagem audiovisual – de domínio dos jornalistas – dentro das unidades escolares. Acredita-se que, dessa forma, o jornalismo pode contribuir com a formação desses cidadãos (professores e estudantes) que, consumidores de imagens, não têm conteúdo específico na grade curricular para estudar a linguagem de vídeo.

Como justificativa acadêmica, projetos como este visam, por meio de uma intervenção, vivenciar a responsabilidade social do jornalismo, que é contribuir com a sociedade, neste caso, na área de educação, primordial para contribuir com o desenvolvimento da leitura crítica e vivência da cidadania.

A Faculdade de Comunicação Social “Jornalista Roberto Marinho” (Facopp) já possui, entre as pesquisas realizadas, estudos sobre a linguagem audiovisual e a educação. Contudo, faltam trabalhos sobre esta mesma linguagem aplicada ao ensino básico. Assim, os jornalistas esperam contribuir à galeria acadêmica da Universidade do Oeste Paulista (Unoeste) com um Trabalho de Conclusão de Curso na área de cinema, utilizando as técnicas de *stop motion* na educação.

Esta investigação possui um valor pessoal aos pesquisadores, por propor a vivência social do jornalismo, além de contribuir à formação da leitura crítica dos meios, em particular, filmes de animação, um gênero fílmico muito consumido na atualidade.

Desta forma, espera-se que o trabalho incentive estudantes e professores a utilizar a linguagem audiovisual como meio de ensino e de aprendizagem. Entende-se que a escola é um espaço legítimo e favorável para discutir as questões da atualidade, sendo o consumo e uso de imagens e da linguagem fílmica, algo necessário de se debater no processo formativo de cidadãos. É importante trazer para a sala de aula uma prática que integra o repertório do dia a dia das crianças e jovens, para que esta possa ser usada a favor da educação, ou seja, uma ferramenta como meio para ensinar e aprender. O professor, como mediador, pode contribuir na formação das crianças sobre o uso de mídia de forma responsável e ética.

Sendo assim, o presente projeto lança o questionamento síntese da pesquisa: como utilizar filmes de animação na educação básica, enquanto ferramenta pedagógica a favor dos processos de ensino e de aprendizagem?

2.2 Objetivos

2.2.1 Objetivo geral

- Analisar o uso do filme de animação na escola, a partir da aplicação de uma oficina de *stop motion*, voltada para estudantes do 5º ano da rede pública de ensino de Presidente Prudente.

2.2.2 Objetivos específicos

- Discutir as relações entre cinema e educação;
- Identificar e analisar os elementos da linguagem audiovisual e as suas aplicabilidades no contexto escolar;
- Capacitar estudantes e professores sobre o processo de produção de filmes de animação, em especial sobre a técnica de *stop motion*;

- Desenvolver, aplicar e avaliar uma oficina sobre o uso do cinema na escola, visando à leitura crítica fílmica.

2.3 Metodologia

O presente trabalho expressa a iniciativa de estudar e explorar uso da linguagem cinematográfica na rede pública municipal de ensino de Presidente Prudente. Assim, os acadêmicos utilizaram a pesquisa científica como meio para a realização do projeto.

Segundo Diehl e Tatim (2004, p.47), “A pesquisa constitui-se num procedimento racional e sistemático, cujo objetivo é proporcionar respostas aos problemas propostos.”

A pesquisa científica conceituada acima por Diehl e Tatim (2004, p.47) orienta os pesquisadores na busca por alternativas ao uso educacional do audiovisual, visto que esta linguagem pode auxiliar o professor na disseminação de novos conteúdos aos estudantes.

Compreendendo o conceito da pesquisa científica, os pesquisadores partiram para a escolha da metodologia, que segundo Diehl e Tatim (2004, p.47), “[...] pode ser definida como o estudo e a avaliação dos diversos métodos, com o propósito de identificar possibilidades e limitações no âmbito de sua aplicação no processo de pesquisa científica”. Andrade (2010, p.117) acrescenta que “[...] metodologia é o conjunto de métodos ou caminhos que são percorridos na busca do conhecimento”.

Para a elaboração deste trabalho, foi utilizada a pesquisa qualitativa, pois o objeto de pesquisa, ou seja, o uso da linguagem audiovisual na escola, é uma prática que requer análise aprofundada do comportamento e desenvolvimento de cada indivíduo. A realidade e o sujeito são informações indissociáveis. Sendo assim, tais detalhes não podem ser explanados em números quantificáveis.

Diehl e Tatim (2004, p.52) enfatizam o uso da abordagem qualitativa na relação entre as variáveis e a complexidade do tema.

Os estudos qualitativos podem descrever a complexidade de determinado problema e a interação de certas variáveis, compreender e classificar os processos dinâmicos vividos por grupos sociais, contribuir no processo de mudança de dado grupo e possibilitar, em maior nível de profundidade, o entendimento das particularidades do comportamento dos indivíduos. (DIEHL; TATIM, 2004, p.52)

A investigação contou com a participação efetiva dos pesquisadores, ou seja, o fenômeno foi observado de perto. Foi necessário o deslocamento até o *locus* da pesquisa, neste caso, a unidade escolar, observar as aulas, durante a oficina, e conteúdos apresentados, para que assim o projeto pudesse ser aplicado ao conteúdo e cotidiano das crianças.

Para a realização deste trabalho, foi usada a pesquisa tipo intervenção, pois há necessidade de interferir nas atividades cotidianas da escola e da turma selecionada. Segundo Rocha e Aguiar (2003, p.67):

O processo de formulação da pesquisa-intervenção aprofunda a ruptura com os enfoques tradicionais de pesquisa e amplia as bases teórico-metodológicas das pesquisas participativas, enquanto proposta de atuação transformadora da realidade sócio-política, já que propõe uma intervenção de ordem micropolítica na experiência social.

Castro e Besset (2008, p.11) apontam o crescimento deste tipo de pesquisa em grupos menos favorecidos politicamente:

Os estudos de pesquisa-intervenção têm crescido no campo da infância e da juventude. Isso é revelador na medida em que partem exatamente da pesquisa com grupos politicamente minoritários os desafios de se repensar os modelos canônicos de pesquisa baseados em uma distância entre pesquisador e pesquisado e em um controle do processo de pesquisa a partir da centralidade dada à posição do pesquisador (CASTRO; BESSET, 2008, p.11).

A intervenção proposta resume-se à realização de uma oficina sobre a técnica de *stop motion* em uma turma de estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental I de uma escola da rede pública de ensino de Presidente Prudente.

A oficina foi teórico-prática, com discussão sobre a linguagem audiovisual e também produção de curtas-metragens pelos estudantes, embasados em conteúdos escolares sugeridos pela docente da classe. A turma de estudantes de 10 e 11 anos foi escolhida, pois se entendeu que essa idade é propícia para as discussões referentes ao consumo e ao uso de imagens midiáticas. A oficina possui duração de dois meses, com atividades de uma hora e meia, três vezes por semana.

Para pôr em prática o projeto, os pesquisadores usaram a pesquisa bibliográfica como técnica de escolha de materiais impressos e eletrônicos relacionados ao tema, que ajudaram na composição da peça teórica e prática do

projeto. Lakatos e Marconi (2010, p.166) afirmam que essa forma de coleta de dados enfatiza a necessidade do contato direto ao conteúdo já feito relacionado ao assunto:

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc. [...] Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas (LAKATOS; MARCONI, 2010, p.166).

A pesquisa de campo, assim como a bibliográfica, também foi um dos instrumentos escolhidos para o projeto, pois houve a necessidade de ir até a escola selecionada para fazer parte da intervenção e realizar entrevistas com os estudantes, professores, diretora e a orientadora junto com as crianças, a oficina do *stop motion*.

A pesquisa de campo, segundo Andrade (2010, p.133), utiliza técnicas específicas, com o objetivo de recolher e registrar, ordenadamente, os dados sobre o assunto estudado. Andrade (2010, p.133) afirma que “As técnicas específicas de pesquisa de campo são aquelas que integram o rol da documentação direta: a observação direta e a entrevista”.

Sendo assim, os pesquisadores acreditam que houve necessidade da realização de entrevistas, pois acrescentou dados da gestão escolar e da professora ao projeto e ajudou a solucionar o problema identificado. A entrevista em profundidade do tipo semiaberta é um meio pelo qual o investigador recolhe, segundo Duarte, J. (2009, p.62), “[...] respostas a partir da experiência subjetiva de uma fonte, selecionada por deter informações que se deseja conhecer”.

A entrevista do tipo semiaberta foi realizada com a diretora, a orientadora pedagógica e a professora da turma escolhida. Em seguida, foi aplicado às crianças um formulário com questões abertas e fechadas com o objetivo de perfilar esses estudantes e compreender o seu envolvimento com o universo cinematográfico, visando orientar a preparação da oficina.

Com o objetivo de recolher dados, a técnica de observação direta intensiva também foi usada pelos pesquisadores. Lakatos e Marconi (2010, p.173) ressaltam que essa é a técnica pela qual se conseguem informações por meio dos sentidos na obtenção de aspectos da realidade, uma vez que, ainda segundo Lakatos e Marconi (2010, p.173), essa técnica “Não consiste apenas em ver e ouvir, mas

também em examinar fatos ou fenômenos que se deseja estudar”. Os pesquisadores usaram a técnica acima para observar o funcionamento da turma e a interação com a professora. Como uma das formas de documentar os resultados da observação direta intensiva, os pesquisadores usaram o *Facebook* como diário de bordo, realizando publicações periódicas, embasadas em suas observações e vivências no ambiente escolar.

A pesquisa adotou a análise de dados qualitativa, que visa compreender o objeto de estudo de forma contextualizada. As informações coletadas na pesquisa de campo, por meio da técnica da observação direta intensiva, foram cruzadas com os dados adquiridos nas entrevistas semiabertas. O referencial teórico foi a base para o desenvolvimento da oficina e para a produção dos vídeos em *stop motion*.

O próximo capítulo fará um resgate contextual sobre o uso do cinema como ferramenta pedagógica na educação.

3 CINEMA NA EDUCAÇÃO

3.1 Relação entre cinema e educação

O conceito de cinema como exibição de filmes, segundo Napolitano (2006, p.68-69), surgiu em dezembro de 1895, pelos irmãos franceses Louis e Auguste Lumière. Eles projetaram longas-metragens em um café em Parisiense e surpreenderam os espectadores. A novidade era que “[...] as pessoas tinham a possibilidade de ver imagens reais em movimento, projetadas sobre uma tela grande” (NAPOLITANO, 2006, p.68-69).

Duarte, R. (2009, p.21) acrescenta que estavam presentes 33 espectadores no salão do *Gran Café*, no nº 14 do *Boulevard des Capucines*, em Paris. A imprensa não apareceu “[...] mas o boca a boca espalhou a novidade e, em breve, haveria mais de duas mil pessoas, todos os dias, à porta do salão, aguardando a chance de ver aquelas curiosas fotografias animadas” (DUARTE, R. 2009, p.21).

Tais fotografias animadas eram, no entanto, para Faria (2011, p.13), decorrência de uma série de pesquisas científicas realizadas anteriormente. Ainda segundo o autor, esse período antecedente à invenção do cinema, “[...] conhecido hoje como pré-cinema, foi estabelecido por seus protagonistas com caráter científico focado na pesquisa [...]” atendendo a educação. Conforme Faria (2011, p.13), isso demonstra que as afinidades entre o cinema e a educação são mais antigas do que o aparecimento da linguagem cinematográfica propriamente dita.

O francês Georges Méliès¹ também é considerado um dos criadores do cinema como espetáculo, pois, de acordo com Napolitano (2006, p.69), “Méliès realizou vários filmes produzidos com cenários e efeitos especiais, empregou atores e teve intenção de contar uma história, não registrando apenas imagens cotidianas”.

Além de Méliès, Muybridge² foi um dos primeiros cientistas a analisar o movimento pela fotografia, durante uma corrida de cavalos, conforme afirma Faria (2011, p.14), ele “[...] registrou fragmentos do movimento com câmeras dispostas lado

¹ Marie Georges Jean Méliès nasceu em Paris, em 1861 e faleceu em 1938. Jovem, aprendeu truques de mágica, que também é chamada de ilusionismo. Méliès é considerado o “pai dos efeitos especiais” (ANTÔNIO, 2012).

² Eadweard James Muybridge foi um fotógrafo conhecido por suas experiências com várias câmeras. Tinha como objetivo captar os movimentos imperceptíveis na visão normal (FABRIS, 2004, p.52).

a lado, disparadas em sequência e que proporcionavam várias imagens fixas de etapas do movimento”.

A imagem em movimento também foi estudada por Thomas Edison³. Faria (2011, p.15) relata que com os “[...] resultados das pesquisas [...] em 1890, solucionou o problema de mover a película dentro da câmera ao idealizar o filme perfurado”. O autor (2011, p.19) ainda ressalta o caráter educacional e científico do cinema:

Edison realizou vários filmes sobre física, química e história natural para a educação de seu neto. O sucesso deste empreendimento intensificou as produções neste setor fazendo surgir no início do século XX inúmeras companhias voltadas para produzir e distribuir filmes educativos.

O cinema nasceu com pretensões acadêmicas, pois pode oferecer, quando usado corretamente, complementação à capacidade de assimilação do espectador (DUARTE, R., 2009, p.34). De acordo com a autora (2009, p.34), conhecer a linguagem cinematográfica possibilita melhorar a forma com que vemos os filmes.

Duarte, R. (2009, p.28) relata que o Brasil conheceu o cinematógrafo em 1896 e em 1898 já criava sua própria identidade cinematográfica. Pfromm Netto (2011, p.109) afirma que “Desde os tempos do cinema mudo, numerosos psicólogos e educadores realizaram pesquisas científicas sobre os filmes como meio de aprendizagem e ensino”. O autor (2011, p.106) ainda acrescenta que, além de estar presente no campo da arte e do entretenimento, o cinema “[...] tem sido amplamente usado para propósitos de documentação, demonstração, ilustração, pesquisa, educação e treinamento”.

Na época, pelo fato de existirem pesquisas envolvendo o cinema e a aprendizagem, ele foi censurado pelo sistema educacional de diretrizes católicas, pois a Igreja “[...] acreditava que os filmes poderiam deformar as mentes, por serem apreciados, antes de tudo, pela via da emoção”, tendo como exemplo o filme Cinema Paradiso, no qual “[...] o padre manda cortar as cenas de beijos” (MOGADOURO, 2014, p.4).

Duarte, R. (2009, p.72) afirma que o cinema também funciona como porta de entrada para novos conhecimentos, podendo “[...] despertar o interesse e

³ Thomas Alva Edison nasceu em 1847. Patenteou o desenvolvimento de vários dispositivos de grande interesse industrial, como baterias, luzes e energia elétrica, toca-discos e gravação de sons, cimento, mineração, imagens em movimento, telégrafos e telefones (BARKSDALE, 2012).

estimular a curiosidade em torno de temas e problemas que, muitas vezes, sequer seriam levados em conta”. Para a autora (2009, p.82), é importante incentivar, nos jovens, a leitura crítica e a vontade de saber apreciar a arte de ver filmes.

[...] parece urgente pensar em uma outra possibilidade de ensinar as novas gerações a ver filmes, tendo como objetivo construir conhecimentos necessários para a avaliação da qualidade do que veem e para a ampliação de sua capacidade de julgamento estético, partindo do princípio de que o cinema é umas das mais importantes artes visuais da atualidade, com um imenso poder de atração e indiscutível potencial criativo (DUARTE, R., 2009, p.82).

É importante ressaltar que o cinema e a educação são áreas cada vez mais interligadas, pois segundo Almeida, Falcão e Citelli (2012, p.1) “[...] não é mais plausível hoje discutir questões relacionadas à área da Educação sem pensar o campo da Comunicação”.

A relação entre o cinema e a educação surgiu no início do século XX, quando, segundo Pfromm Netto (2011, p.113), “[...] companhias [foram] criadas especialmente para produzir e distribuir filmes educativos para escolas, igrejas, clubes, instituições políticas e organizações industriais [...]”.

Nos séculos XIX e XX, na Alemanha e França, uma das primeiras experiências com o cinema, como ferramenta pedagógica, aconteceu no ensino da Medicina. No Brasil, o uso dos recursos cinematográficos para a educação começou em 1907, também na área da Medicina, quando o médico cirurgião brasileiro, Chapot-Prevost⁴, separou duas irmãs xipófogas no Rio de Janeiro (PFROMM NETTO, 2011, p.116).

Acrescentando ao pensamento do Pfromm Netto, Faria (2011, p.21) explana que, no Brasil, filmes surgiram como um recurso para a reprodução do mundo real. Estas obras, segundo o autor, tiveram o “[...] caráter de registro em grande parte dos filmes produzidos nos primeiros anos de sua história”. Faria (2011, p.21) completa que esta característica do cinema é indispensável e essencial “para a origem oficial do cinema educativo”.

Uma das formas de estimular o uso do cinema como ferramenta pedagógica é o fato de que a linguagem cinematográfica, segundo Napolitano (2006,

⁴ Eduardo Chapot-Prevost nasceu em 25 de junho de 1864 e morreu em 19 de outubro de 1907. Também foi o pioneiro no ensino de histologia e da cirurgia. Ficou famoso como professor e cirurgião em 1900 pela operação da primeira separação de pacientes xipófogas (FERREIRA, 1989, p.52).

p.15), convida, de forma visual, os estudantes mais desinteressados à leitura. Ainda, de acordo com o autor, “[...] o desinteresse escolar é um fato complexo, envolvendo aspectos institucionais, culturais e sociais muito amplos e não se reduz às insuficiências da escola e do professor [...]” (NAPOLITANO, 2006, p.15).

De acordo com Duarte, R. (2009, p.16), a linguagem cinematográfica é inserida na educação a partir do momento em que é necessária a compreensão da produção de padrões estéticos e também da socialização entre diferentes povos, culturas, valores e interesses. A autora (2009, p.14) ainda observa que “Ir ao cinema, ver filmes em salas de exibição é um hábito que precisa ser aprendido [...]” pois, segundo ela, a falta do contato com este tipo de linguagem dificulta a formação, visual e estética, dos espectadores.

Fantin (2006, p.140) acrescenta que o cinema pode contribuir com a formação do sujeito, tendo em vista que a linguagem audiovisual configura-se como uma importante alternativa à busca de novos conhecimentos.

Considerar o cinema como um meio significa que a atividade de contar histórias com imagens, sons e movimentos pode atuar no âmbito da consciência do sujeito e no âmbito sócio-político-cultural, configurando-se num formidável instrumento de intervenção, de pesquisa, de comunicação, de educação e de fruição (FANTIN, 2006, p.140).

É necessária que haja aproximação entre o cinema e a escola, pois, para Bacco e Lima (2012, p.13), a linguagem audiovisual, sozinha, não colabora, completamente, para o campo educacional. As autoras (2012, p.13) afirmam que “[...] o cinema como simples representação ou ilustração do passado ou como pretexto para as demais atividades não vai contribuir para a formação do cidadão-crítico do século XXI”.

O uso consciente do cinema na educação pode, de acordo com Pfromm Netto (2011, p.109), trazer ganhos a todos. Ainda segundo o autor (2011, p.109), “Quando filmes efetivos e apropriados são usados de modo adequado, as pessoas aprendem mais em menos tempo e são capazes de reter o que aprenderam”.

Para regularizar a exibição do cinema na sala de aula, foi criado o Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE) e, como relatam Bacco e Lima (2012, p.5), este fato deu-se em 1936, como prova de que o “[...] cinema nas escolas se configura como política pública, e ganha status oficial de cinema educativo”.

No Brasil, Mogadouro (2014, p.62-63) afirma que o cinema foi reconhecido pelos cineclubes, que eram espaços “[...] organizados principalmente pelo movimento estudantil e por ações da Igreja Católica progressista”. Após o golpe militar de 1964, muitos cineclubes, que eram espaços de discussão e politização, foram fechados.

Contudo, após 26 anos, como explica Duarte, R. (2009, p.32), o cinema brasileiro ressurgiu, por meio da criação das leis de incentivo fiscal, em meados dos anos 1990, mostrando o “[...] mesmo vigor, diversidade e criatividade que conquistaram admiração, interesse e reconhecimento internacional”.

3.2 Audiovisual como estratégia de ensino

Aplicar o uso do cinema na rotina pedagógica da sala de aula, para Napolitano (2006, p.11-12), “[...] é ajudar a escola a reencontrar a cultura ao mesmo tempo cotidiana e elevada [...]”, pois o cinema é a área que, através de sua fácil absorção e compreensão, é possível reunir em um único lugar, conceitos complexos como a estética, a ideologia, o lazer e todo e qualquer valor social. De acordo com Modro (2005, p.56), o uso de filmes na sala de aula, “[...] pode ser uma boa forma de trabalhar e enriquecer conteúdos que, apenas na teoria, podem ser considerados ‘chatos’ pelos alunos [...]”.

É importante ressaltar que o cinema pode tornar interessantes esses assuntos tidos como ‘chatos’, uma vez que, por meio de imagens e da linguagem cinematográfica é possível transmitir, com mais clareza, conceitos e valores educacionais (MODRO, 2005, p.56).

Para Teixeira e Lopes (2008, p.11), o uso do cinema como arte ou entretenimento não desqualifica sua função e capacidade didática, e também é “[...] urgente exercitar os professores, como também os jovens, nossos estudantes, no seu manuseio”. Os autores (2008, p.11) complementam que “[...] nenhum outro local será, à partida, mais indicado para fazê-lo do que a escola”.

Uma das experiências do audiovisual como estratégia de ensino aconteceu no Rio de Janeiro, como afirma Wilner (2006, p.176) lembrando que ao inserir esta ferramenta no cotidiano pedagógico de uma escola, durante a criação do

programa Anima Escola⁵, foram envolvidas outras instituições de ensino e segundo a autora (2006, p.176) foi necessário, em um primeiro momento, a formação específica dos professores que trabalhavam com estas crianças, para que fosse possível que estes profissionais pudessem, também, orientar seus discentes durante a oficina desenvolvida.

Em São Paulo, como estratégia de estudo e pesquisa, Martins (2013, p.42) relata sua experiência com alimentos, como as leguminosas, as verduras, as frutas e os legumes. A autora (2013, p.5) tinha como objetivo trazer para a atualidade a prática do *stop motion* como técnica artesanal de animação, uma vez que seu intuito era “[...] produzir pensamentos que não se fazem por intermédios de conceitos, mas por meio de ideias plásticas, da plasticidade das imagens” (MARTINS, 2013, p.158).

Quando o professor for definir qual audiovisual usará em suas atividades em sala de aula é importante ter em mente o contexto social ao qual se está aplicado pois, para Napolitano (2006, p.16), o docente “[...] deve levar em conta o problema da adequação e da abordagem por meio de reflexão prévia sobre os seus objetivos gerais e específicos”.

Este enfoque, para o manuseio do audiovisual, é um ponto importante ao qual o docente deve se atentar, já que o uso de filmes na sala de aula pode iniciar-se a partir de diversos objetivos ou ideias. Napolitano (2006, p.37) lembra que o foco pedagógico mais comum tem como critério inicial as disciplinas tradicionais do currículo escolar atual.

Desta forma, ao escolher o uso de filmes para a sala de aula, o professor deve ter cautela para respeitar os valores pessoais das crianças e seus familiares, pois, segundo Napolitano (2006, p.19-20), não é função do educador mediar escolhas dos estudantes e sim apresentar opções para a assimilação de novos conceitos e conteúdos.

Com a escolha da produção audiovisual também é necessária a atenção especial ao contexto linguístico, visto que a imagem é assimilada com mais rapidez, pois a sociedade brasileira é predominantemente imagética. “[...] o filme pode ser um estímulo para uma aprendizagem mais ampla de determinado assunto [...]” (MODRO, 2005, p.10).

⁵ Projeto criado em 2002 pela equipe do Anima Mundi, Festival Internacional de Animação do Brasil. O programa oferece cursos e oficinas a estudantes e professores, para que possam produzir em sala de aula os seus próprios filmes de animação (ANIMA MUNDI, 2011).

De acordo com o autor:

Pode-se trabalhar a linguagem visual dos filmes explorando as possibilidades de interpretação de suas imagens, diálogos, reconstrução de períodos, as marcas enunciativas, as relações pessoais e sociais, os possíveis valores morais, éticos, educacionais e didáticos. Caso o professor saiba como utilizar essa linguagem a mesma torna-se uma ferramenta poderosíssima em suas mãos, enquanto auxílio didático (MODRO, 2005, p.10).

Modro (2005, p.15) afirma que o audiovisual é uma importante ferramenta educacional, já que pode ser visto como um complemento à prática pedagógica.

A idéia é que o filme funcione como suporte e auxílio didático proporcionando ao aluno o despertar do espírito da pesquisa, não se limitando apenas às aulas, e ao conteúdo do livro didático, mas procurando outras fontes de pesquisa e estudo (MODRO, 2005, p.15).

A escolha audiovisual também deve ser feita com base na faixa etária do público em questão. Freitas (2011, p.67) diz que “As crianças devem ser iniciadas por volta dos oito anos [...] no desenvolvimento de um senso estético, quanto à capacidade de julgamento e sentido do real e do irreal [...]”.

No que se refere aos espectadores, especialmente crianças até os 11 anos, que é o público com o qual os pesquisadores realizam o presente trabalho, Borba e Bona (2013, p.3) verificam que o desenvolvimento na idade infantil é dividido em dois núcleos, sendo eles crianças que tenham de cinco a sete anos e o outro de oito a dez anos. De acordo com os autores (2013, p.3), estas duas fases representam o estágio em que o indivíduo “[...] inicia seu contato maior com a escrita, e momento também no qual o cinema pode influenciar de modo positivo na educação escolar”.

Freitas (2011, p.88) acrescenta que os primeiros anos escolares são os mais propícios à inserção do cinema na rotina pedagógica. Ainda segundo o autor (2011, p.88), “[...] os primeiros anos da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I são muito bons para o uso de filmes devido à habilidade de leitura de imagens em movimento que as crianças têm e sua capacidade de compreender as convenções narrativas”.

Napolitano (2006, p.28) complementa que “[...] um filme pode ser usado como fonte [de pesquisa] quando o professor direcionar a análise e o debate dos alunos para os problemas e as questões sugeridas [...]”. Assim como Napolitano

(2006, p.19-20), Freitas (2011, p.87) acredita que não se pode menosprezar a habilidade pedagógica dos filmes, pois eles têm a capacidade de nos “[...] induzir a novas relações, conexões, que rompem com a sugestão original [...]”, já que eles têm a função “[...] de ser uma obra dirigida a um determinado tipo de conclusão a que os estudantes/espectadores deveriam chegar”.

Este processo de incentivo à busca por novos conhecimentos, segundo Bragança (2015, p.75), instiga a reeducação do modo de percepção ao qual o estudante está habituado, pois a mudança de pensamento é essencial “[...] para que possamos enfrentar os textos audiovisuais não mais como apêndices ou ecos de uma realidade objetiva ou contextual [...]” (BRAGANÇA, 2015, p.76).

Abud (2003, p.188) acredita que a análise imagética deve, sempre, estar em sala de aula, pois sua leitura é feita, na maioria das vezes, de forma ativa. As imagens, segundo a autora, provocam nos estudantes uma atividade psíquica acentuada, baseada nas interligações entre os elementos da mesma obra. Para ela (2003, p.188), “A imagem fílmica situa-se em relação à outra, ausente, que se relaciona com a realidade que se supõe representada”.

Teixeira e Lopes (2008, p.14) afirmam que é de extrema urgência a formação e sensibilização das próximas gerações educacionais à especificidade da linguagem cinematográfica, já que é necessário incentivar a curiosidade sobre as especificidades inerentes à produção desta arte.

É importante ressaltar que, de acordo com Napolitano (2006, p.203), para tornar o uso do cinema pedagógico é necessária uma experiência atraente em sala de aula, é imprescindível “[...] gerar atividades interessantes voltadas sobretudo para as faixas etárias menores”. Contudo, o autor (2006, p.203) alerta quanto à idade com a qual a animação será trabalhada, pois deve haver “[...] cuidado na escolha e na abordagem deste material, pois certos desenhos são mais adequados para o público infanto-juvenil (14 a 16 anos) ou mesmo jovem-adulto (16 a 20 anos)”.

Entendido o uso do audiovisual como estratégia de ensino, o próximo capítulo abordará o filme de animação, vertente do cinema, com o propósito de contextualizar e aprofundar a técnica do *stop motion*, suas linguagens e seus processos de produção.

4 FILME DE ANIMAÇÃO NO CONTEXTO ESCOLAR

4.1 Contextualização e conceituação

A história do filme de animação é individualmente significativa para o audiovisual. Lucena Júnior (2011, p.28) explana que tal “[...] relação entre *técnica* e *estética* na produção visual da arte é indissolúvel e vital – simplesmente uma não existe sem a outra”, pois “[...] nutrem-se intimamente uma da outra, permitindo, dessa forma, uma evolução constante dos procedimentos para a elaboração plástica”. O autor completa que essa relação sempre tem resultados positivos, mas “nem sempre é harmoniosa”.

A palavra animação deriva do verbo latino *animare* (“dar vida a”) e só veio a ser utilizada para descrever imagens em movimento no século XX, como descreve Lucena Júnior (2011, p.28). Assim, o fato “[...] de estar inserida no conjunto das artes visuais, [constata que] a animação tem sua essência no *movimento* [...]” como aponta o autor (2011, p.28), já que, “[...] o movimento é a atração visual mais intensa da atenção, resultado de um longo processo evolutivo no qual os olhos se desenvolveram como instrumento de sobrevivência.” Magalhães (2015, p.11) complementa que a “Animação é a arte de conferir a ilusão de vida, através do movimento, a objetos inanimados”.

Este ato de conceder animação aos objetos, por meio do movimento, foi criado no século XVIII, pelo cientista holandês Pieter van Musschenbroek⁶ ao demonstrar que um disco giratório com imagens sequenciais poderia produzir a ilusão de movimento.

Em 1736, ele assombrou um visitante com imagens de um moinho de vento com suas pás em rotação, um homem tirando o chapéu, uma mulher curvando-se em cumprimento. Musschenbroek, posteriormente, incrementa seu aparelho usando múltiplas lanternas e imagens sincronizadas, para apresentar visões mais elaboradas. Era a primeira exibição animada (LUCENA JÚNIOR, 2011, p.30-31).

É interessante lembrar que os primeiros dispositivos capazes, efetivamente, de executar uma animação em desenhos foram apresentados entre

⁶ Pieter van Musschenbroek foi responsável em produzir a ilusão de movimento, em 1736, ano da primeira exibição animada. Este mecanismo se popularizou como veículo de entretenimento para exposições itinerantes (FOSSATTI, 2009, p.3).

1828 e 1832, com algumas alterações de execução, pelos cientistas Joseph Plateau⁷ e Simon von Stampfer⁸.

O fenaquistoscópio (nome do dispositivo de Plateau) consistia de dois discos: um com sequências de imagens pintadas em torno do eixo, outro com frestas na mesma disposição. Prendia-se um ao outro por meio de uma haste, através de orifícios no meio dos discos. Uma mão segurava o cabo da haste e a outra os girava. Quando os discos eram girados, o observador via as imagens em movimento através das frestas, que funcionavam como obturador, permitindo a interrupção requerida pelo olho para combiná-las corretamente – caso contrário, as imagens em movimento seriam percebidas turvadas (LUCENA JÚNIOR, 2011, p.34-35).

Deste modo, foi apenas em 1868 que surgiu o *kineograph*, mais conhecido como *flipbook* (livro mágico, em português), que chegou ao gosto popular por ser barato e simples. Segundo Lucena Júnior (2011, p.35), este objeto consiste de páginas com desenhos (ou fotografias) em sequência, montadas como um livrinho no qual “[...] quando as páginas são viradas rapidamente, a ilusão de movimento é criada”. Prático e eficiente, o método é usado ainda hoje.

Em 1891, Thomas Edison e William Dickson⁹ desenvolveram o kinetoscópio. O aparelho admitia a observação de uma pessoa por vez. Segundo Lucena Júnior (2011, p.39-40), o dispositivo “Tinha um visor com lentes. Dentro havia um filme com perfurações laterais, que serpenteava em ziguezague, numa exibição sem fim cujo ciclo tinha 25 segundos”.

Como abordado anteriormente no capítulo 3, sabe-se que foram os irmãos Lumière, em 1895, que apresentaram as primeiras projeções que, segundo Lucena Júnior (2011, p.40), foram o “[...] resultado direto do aperfeiçoamento do aparelho de Thomas Edison [...]”. O cinematógrafo, segundo o autor (2011, p.40), servia tanto para filmar quanto para projetar, contudo, “Não demorou para que também começassem a surgir as séries cinematográficas [...]” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p.47).

⁷ Joseph Antoine Ferdinand Plateau nasceu em 1801 e morreu em 1883. Foi um físico belga, e um dos responsáveis pela invenção do fenaquistoscópio, aparelho capaz de produzir a ilusão de imagens em movimento (BERNARDO, 2007, p.384).

⁸ Simon Ritter von Stampfer nasceu em 1792 e morreu em 1864. Foi professor de Geometria no Instituto Politécnico de Viena. Foi responsável, junto com o físico belga, Joseph Plateau, pela criação do fenaquistoscópio, aparelho que produzia a ilusão de movimento das imagens (BERNARDO, 2007, p.384).

⁹ William Kennedy Laurie Dickson foi um dos inventores do kinetoscópio, que era um aparelho que permitia a observação de apenas uma pessoa por vez, não sendo destinado à projeção (LUCENA JÚNIOR, 2011, p.39-40).

A exploração dos personagens de desenhos abriu definitivamente, “as portas do cinema para os desenhistas”.

Para Magalhães (2015, p.14), a ilusão de movimento que se conhece como cinema é apenas uma das muitas idealizadas por meio da arte da animação, uma vez que a animação “[...] foi a primeira a se tornar popular e estabelecer uma linguagem para a nossa expressão através das imagens em movimento.”

No início “[...] o desenho que se movia era parte da nova magia do cinema”, porém, Lucena Júnior (2011, p.48-49) recorda que, em dez anos, de 1908 a 1917, a animação deixou de ser uma novidade aos espectadores, no quesito de tecnologia, e passou a ser um elemento, autônomo, presente na sociedade.

Não se tratava de desvincular a arte da animação da técnica que lhe permitia existir (algo impossível), mas submetê-la a determinações artísticas – afinal, parte da riqueza artística está justamente na habilidade da exploração técnica. Para a emergência da animação como arte, tornava-se imperativo o deslocamento da técnica de animação do centro de atenção do espectador (LUCENA JÚNIOR, 2011, p.48-49).

Fantasmagorie (1908), de Émile Cohl¹⁰ (1857 - 1938), é considerado como “[...] o primeiro desenho animado de verdade, com seus dois minutos fotografados *frame a frame* e apresentando características estilísticas bem definidas” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p.50, grifo do autor).

O método de criação de filmes de animação transformou-se com o tempo, principalmente pelo avanço tecnológico. Lucena Júnior (2011, p.221) explica que “[...] a computação aparece como a primeira grande técnica a transcender os métodos tradicionais de produção gráfica” sendo inserida “[...] na já longa trajetória de invenções destinadas ao trato com imagens”.

Segundo Lucena Júnior (2011, p.206), poderíamos dizer que “[...] 1960 está para animação computadorizada assim como o período que vai de 1900 a 1910 se coloca para a animação tradicional [...]”, quando as técnicas mais básicas, tornam-se intensas experimentações e descobertas.

¹⁰ Émile Eugène Jean Louis Courtet, popularmente conhecido como Émile Cohl, citado como “pai do desenho animado”, é considerado o pioneiro na produção de desenho animado cinematográfico (CANTO, 2016, p.80).

Num levantamento realizado para o *Special Interest Group on Computer Graphics of the Association for Computing Machinery (ACM Siggraph)*, [...] chegaram a identificar mais de 250 filmes de animação computadorizada produzidos na década de 1960 [...] Nessa primeira metade da década foi registrada em torno de uma dúzia de animações computadorizadas (LUCENA JÚNIOR, 2011, p.207).

O início da difusão da animação computadorizada nas duas grandes mídias de massa, o cinema e a televisão, deu-se a partir do “[...] desenvolvimento da animação computadorizada [que] ocorreu paralelamente ao da computação gráfica, ambas indissolavelmente associadas” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p.241).

Lucena Júnior (2011, p.312) relata que “Nos anos 1970, já podemos falar de uma classificação da animação feita com sistemas digitais. Em relação à plataforma de trabalho computadorizado, vamos ter animação 2D e em 3D”. Em ambientes desse tipo, o autor relembra que gráficos e personagens poderiam ser animados, desde sua forma, quanto “ao movimento (mas com figuras chegando a apresentar uma aparência sólida)”, já que, com o avanço dos recursos tecnológicos do computador “[...] as iniciativas realmente válidas de criação visual [...] tornaram-se possíveis pela incorporação nos sistemas digitais [...]”, sistemas que reproduziam processos artísticos, justamente por sua perspectiva (LUCENA JÚNIOR, 2011, p.438).

No conceito do 2D, a perspectiva, para Lucena Júnior (2011, p.251), é clara e formada de linhas bem visíveis. Ainda conforme o autor, “Entre [as] várias características a se destacar, duas chamam particularmente atenção: o conceito de *célula transparente* (acetato) e a definição do *caminho da ação* (*motion path*), trazidas da animação tradicional” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p.251, grifo do autor).

Em 1960, verificou-se, segundo Lucena Júnior (2011, p.282), a aquisição dos conceitos práticos e teóricos dos gráficos tridimensionais, ou seja, 3D. Estes recursos com aparência colorida “[...] e a emergência de superfícies curvas para descrição de formas complexas [...] [desenvolveu] [...] a façanha de promover o realismo explícito, tanto pelo aperfeiçoamento das técnicas existentes, quanto pelo oferecimento de novos e surpreendentes métodos [...]” que deve ser atribuída à década de 1970.

Desta forma, para Lucena Júnior (2011, p.227), “Tanto em sistemas 2D quanto 3D, as orientações dos eixos nem sempre são iguais [...]”, portanto, é necessário atenção ao experimentar uma nova linguagem.

4.2 Técnica de *stop motion*

Magalhães (2015, p.78) conta que “O cinematógrafo dos irmãos Lumière foi a primeira câmera capaz de registrar, em um mesmo rolo de filme, várias fotografias por segundo por meio de uma manivela”. O autor acrescenta que o início da animação foi paralelamente ao do cinema, por esse motivo.

O *stop motion* é uma técnica derivada da linguagem cinematográfica, que consiste, segundo Nisio (2011, p.16), em fotografar um objeto ou uma pessoa, quadro a quadro (fotogramas) que, quando colocados em sequência, geram a ideia de movimento.

A construção e disposição dos elementos do *stop motion* - bonecos e cenários - exigem um cuidado com sua estabilidade e fixidez, como aponta Magalhães (2015, p.80), ao lembrar que o “[...] mínimo movimento não desejado causa defeitos na animação”, visto que a cada segundo em um *stop motion* costuma ter 24 quadros, tornando a animação muito próxima a do cinema ao vivo, “[...] pois nele se aplicam as mesmas técnicas de iluminação e filmagem de um filme com atores reais” (MAGALHÃES, 2015, p.80).

A “imagem com vida” possui algumas vertentes utilizadas para aperfeiçoar a técnica da animação quadro a quadro. Nisio (2011, p.19) cita quatro destes recursos, sendo eles a *Claymation*, *Pixilation*, *Claypaiting* e *Time-lapse*.

O mais popular dentre os recursos citados é o *Claymation* pois, conforme aponta Nisio (2011, p.19-20), utiliza materiais maleáveis, como massinha, plasticina e barro “[...] para compor todo o ambiente que envolve a animação incluindo cenários e personagens”. O *Claypaiting*, segundo o autor (2011, p.20), é uma variação do *Claymation*, pois:

[...] caminha entre três técnicas de animação, que são: a animação de barro, a animação tradicional e a animação de recortes. A técnica consiste em adicionar uma substância maleável sobre uma superfície plana e moldá-la como se fosse uma pintura desenvolvendo-se e formando imagens, sendo que a cada mudança uma foto é tirada (NISIO, 2011, p.20).

Outra variação da técnica do *stop motion* é a *Pixilation*, “[...] onde pessoas são usadas ao invés de objetos, ou seja, consiste na animação de pessoas ou animais vivos fotografando quadro a quadro até gerar o movimento desejado” (NISIO, 2011, p.20).

A vertente de *Time-lapse* consiste em acelerar as imagens, ainda mais que o normal, para dar o efeito de mais rápido que o real, já que, conforme Nisio (2011, p.19), ela é “[...] uma variação bem distante da técnica, mas, ainda assim, associada à *stop motion*”. Magalhães (2015, p.84) ressalta que essa técnica “[...] se utiliza o princípio do *stop-motion*: tirar fotos sucessivas e ir mudando a posição dos objetos filmados”.

A animação em *stop motion* incorpora ideias e saberes. Segundo Canto (2013, p.141), a técnica “[...] reclama o rigor e a exigência, evoca o estético, desenvolvendo a percepção e o pensamento complexo”. A autora acrescenta que é “[...] um desafio criativo, vasto e obrigatoriamente estruturado”, no qual é necessário ultrapassar etapas como seleção e interpretação do *storyboard*, além da criação e montagem do cenário, imagens e bonecos, que exigem conhecimentos e ações diferenciadas por parte dos produtores da obra (CANTO, 2013, p.141).

4.2.1 Processo de produção

Com o objetivo de oferecer uma melhor compreensão sobre o processo de produção de vídeo, os pesquisadores estudaram o processo de produção, fundamentados no conteúdo jornalístico aprendido durante o curso de Comunicação Social, por meio de três etapas: a pré-produção, produção e pós-produção.

4.2.1.1 Pré-produção

Este primeiro momento, denominado como pré-produção, inicia-se com a formulação do tema ou assunto que será a base do trabalho. Segundo Watts (1990, p.22), “A idéia [...] precisa ser a mestra; a técnica deve se submeter a ela”. Nesta etapa, o produtor é o único responsável pela confecção da ideia. Pois, para o autor (1990, p.23), é necessário pensar “[...] naquilo que realmente lhe interessa e você terá chance de ter uma idéia de produção que seja atraente às outras pessoas”.

O segundo momento da pré-produção consiste em introduzir a pesquisa e o planejamento. Watts (1990, p.27) aconselha que, para que a ideia criada seja interessante e informativa, é necessário pesquisar. “Todo mundo precisa de pesquisa. Mesmo tendo um resumo escrito por um especialista. Dois pontos para serem

lembrados acerca de pesquisa: toda produção precisa dela; os próprios produtores devem fazê-la.” (WATTS, 1990, p.27).

Após a produção da ideia e a pesquisa, é preparado o planejamento que dará origem ao roteiro. A seleção do quê e como será feito é um passo importante neste momento. Harris Watts (1990, p.44) acrescenta que o roteiro, que não é imutável, é um documento no qual se encontram as ideias que pretende-se executar na etapa de produção. O autor (1990, p.44), ainda, afirma que “[...] as vantagens aparecerão na medida em que você [...] faz [o roteiro]. Ao colocar no papel o que você pretende, você se concentra magnificamente”.

O roteiro, inicialmente, é desenvolvido a partir da construção do *storyboard* que, para Fillmann (2014, p.4), é “[...] uma ferramenta que narra em uma sequência de imagens a previsão do projeto a ser desenvolvido” e que tem como meta narrar “[...] uma história ou um acontecimento numa sequência lógica, ou seja, compreende uma disposição de elementos visuais que representam uma narrativa no tempo”. Ainda segundo a autora (2014, p.4), esta ferramenta é predominantemente usada no meio cinematográfico, pois tem como objetivo pré-visualizar o material antes de sua finalização.

Ou seja, no mundo do audiovisual o *storyboard* é uma ferramenta projetada para dar uma programação organizada do plano de filmagem, frame por frame, tomada por tomada. Na maioria das vezes, o seu desenvolvedor, guiado pelo diretor do filme, captura as ações e as passagens traduzíveis do filme (FILLMANN, 2014, p.4).

A função do *storyboard* é, basicamente, mostrar ao produtor como se concretizará a relação entre seus personagens – ou bonecos – e o contexto que pretende-se construir, uma vez que, para Fillmann (2014, p.4), “[...] o *storyboard* desempenha a função de preparar ou projetar uma solução de comunicação [...]”. A autora (2014, p.7) lembra que “O *storyboard* pode ser gerado tanto de forma analógica, desenhado a mão, como através de softwares digitais”, tendo em vista que, ainda segundo ela, “[...] o *storyboard* apresenta-se como uma ferramenta de *design* de cunho altamente estratégico para o planejamento [...]”.

Para Fillmann (2014, p.9):

[...] o *storyboard* se associa a construção de modelos que antecipam situações do projeto. Dessa forma, apresenta-se para a equipe de trabalho uma maneira simplificada de como ficará a publicação na realidade,

permitindo que se avalie a pertinência ou não de determinadas decisões tomadas em equipe.

É importante ressaltar que os bonecos, objetos ou personagens utilizados no *storyboard*, para Lima (2009, p.25), caracterizam o conceito da animação em *stop motion* e devem ser pensados e confeccionados durante a pré-produção. Lima (2009, p.25), ainda, lembra que “recorte *stopmotion*’ se refere dessa forma a toda animação de recorte com manipulação manual direta nos bonecos”.

4.2.1.2 Produção

Neste segundo momento, as ideias construídas anteriormente são postas em prática, através de recursos como a fotografia e a iluminação, que permitem que as imagens formem a história criada na pré-produção.

A fotografia é essencial ao projeto, já que, como lembra Magalhães (2015, p.78), a animação em *stop motion* originou-se da técnica de atribuir movimento a várias fotografias por meio de uma manivela que funcionava incessantemente. Embora as técnicas e formas de se fazer *stop motion* sejam distintas, a fotografia é uma etapa crucial à animação, pois, como afirma o autor (2015, p.84), esta técnica da animação consiste em “[...] tirar fotos sucessivas e ir mudando a posição dos objetos filmados”.

Devido a esta importância da fotografia, Campanholi (2014, p.8) afirma que a comunicação por imagens, por si só, retém força apelativa e as imagens que apresentam cores possuem uma eficiência maior. Ainda segundo a autora:

A fotografia na História da Educação sempre esteve presente em dois seguimentos: a fotografia como ilustração de texto e a fotografia como registro de aulas. Porém, a fotografia é muito mais do que isso, ela por si só carrega diversas informações que um texto não é capaz de informar [...]. Trazer a fotografia para o cenário da educação significa dismantellar processos arraigados, porém felizmente isso já vem ocorrendo há certo tempo e em instâncias variadas, pois a presença da Fotografia na História da Educação amplia as metodologias de ensino (CAMPANHOLI, 2014, p.7).

Para que a fotografia exerça sua importância enquanto ferramenta de ensino, é imprescindível que sua captura resulte em um produto final de qualidade e para isso é necessário atentar-se aos elementos fotográficos que compõem a mesma, como afirma Oliveira Júnior (2007, p.101) “[...] o enquadramento, isto é, o ponto de

vista, o campo abrangido e o ângulo visual, a perspectiva, a composição, o momento ideal, o tempo interrompido e a luz que dá condição existencial para toda a imagem”.

O enquadramento, por sua vez, atua como resultante de um posicionamento da câmera em relação ao objeto/sujeito fotografado. “Não é à toa que o termo *enquadramento* possui como sinônimo a expressão *ponto de vista*” (OLIVEIRA JÚNIOR, 2007, p.104, grifo do autor).

Aliás, o enquadramento dá início aos fundamentos básicos a partir dos quais se alicerça a composição plástica da imagem, de acordo com Oliveira Júnior (2007, p.103-104) “A organização posicional dos referentes, a utilização criativa e subjetiva do enquadramento, tendo como base a distância focal [...] e seu respectivo ângulo de visão, bem como a distância entre câmera e assunto, existiu ao largo de toda a história da fotografia”.

Em relação à profundidade de campo, ainda segundo Oliveira Júnior (2007, p.105) serve “para designar a parte do espaço em que os objetos ou pessoas situados nele sejam vistos com nitidez”. Conforme o autor (2007, p.105-106), esse efeito permitiu uma interpretação mais aproximada da realidade, porque na visualidade humana não se tem concepção de profundidade de campo, uma vez que enxerga-se nitidamente todo o tempo.

Ainda que qualquer fotografia apresente uma profundidade de campo, isto é, uma zona de nitidez maior ou menor no sentido longitudinal, referir-se a ela é perceber como o desenvolvimento do dispositivo fotográfico foi se aproximando, progressivamente, de algumas das características da percepção visual humana (OLIVEIRA JÚNIOR, 2007, p.105-106).

Do aspecto formal, a representação fotográfica não é um procedimento autônomo e imparcial. Para Oliveira Júnior (2007, p.98) “[...] o fotógrafo seleciona os elementos que farão parte da composição”.

Pela importância significativa que a fotografia exerce na animação, é necessário que, assim como na pré-produção, haja planejamento minucioso sobre o uso desta ferramenta, pois a organização mal pensada pode, de acordo com Moura (1999, p.406), não apenas questionar a habilidade dos criadores, mas também por em risco todo o processo de produção e até mesmo a pós-produção, etapa seguinte.

[...] se encontrarmos uma forma de substituir uma ou mais imagens diante de nossos olhos a uma velocidade maior do que aproximadamente um décimo de segundo, nosso sistema fundirá as imagens em uma só. Se as imagens

tiverem suficiente coerência entre si, acreditaremos que se trata de uma única imagem em transformação ou... em movimento (MAGALHÃES, 2015, p.18).

Watts (1990, p.194) lembra que a iluminação é de extrema importância à fotografia e, conseqüentemente, à animação, dado que, “[...] se você tivesse de selecionar o fator mais importante a respeito de imagens, seria bom escolher a luz”. Moura (1999, p.391) acrescenta que é apenas por meio da iluminação que “[...] se pode criar [intencionalmente ou não] um segundo centro de interesse [...]” na fotografia.

As cenas, de acordo com Moura (1999, p.274), são finalizadas no momento da escolha da luz, já que é inconcebível “[...] ficar sem opções na hora de iluminar”. Ainda de acordo com o autor (1999, p.137-138), “[...] a luz, segundo a sua natureza, pode ser direta, rebatida ou filtrada. Usando-se esse sistema, pode-se iluminar qualquer cena em qualquer situação”. Contudo, é importante lembrar que, para Moura (1999, p.100-101), há dois fatores sobre os quais é preciso ficar atento no momento de fotografar “[...] primeiro, a dureza original das fontes de luz; depois, contraste decorrente dessas fontes pontuais [...]”, uma vez que, como lembra Duarte, R. (2009, p.57), uma mesma sequência de cenas é capaz de gerar interpretações diferentes.

4.2.1.3 Pós-produção

Agora, nesta etapa final, todo o trabalho que foi construído é passado para a edição, momento em que o projeto será finalizado e receberá, caso seja preciso, os ajustes e modificações necessários.

Watts (1999, p.58) afirma que “É importante que o editor veja todo o material disponível antes de começar a editar”, uma vez que assistir ao projeto audiovisual, que se está construindo, antes e durante a edição, segundo o autor (1999, p.58), “[...] fornece uma visão geral e permite avaliar os pontos fortes e fracos”. Todo o material pode ser editado em qualquer programa de edição, do mais simples ao mais complexo, a escolha fica a cargo do editor, que deve optar pelo *software* que mais lhe ofereça comodidade e tranquilidade.

A edição, por fim, é a etapa em que o áudio e o som são encaixados no vídeo já em processo de finalização. Neste momento, é importante construir um plano de edição, no qual se encontram todas as anotações sobre o que e como será inserido

na conclusão do seu trabalho audiovisual. Watts (1999, p.60) acrescenta que “Quando estiver fazendo o plano de edição, não se esqueça do som; ele exige tanto planejamento quanto reflexão as imagens”. O áudio da animação, segundo o autor (1999, p.60), pode ser formado por “[...] voz em *off* (comentário ou narração sobre o som original), música ou efeitos sonoros”, tudo depende do contexto e da necessidade de cada um na história original.

Entendida a utilização do filme de animação no contexto escolar, o próximo capítulo apresentará a construção detalhada de um projeto, de oficina audiovisual, para o uso em instituições de ensino.

5 PROJETO OFICINA animAÇÃO

5.1 Introdução

Há exatos 121 anos, o cinematógrafo, aparelho inventado e patenteado pelos irmãos Lumière, que tinha o objetivo de projetar imagens em grandes telas, era apresentado na França.

No Brasil, o cinematógrafo chegou em 1896, porém só começou sua exibição um ano depois. Na época, os filmes exibidos nesse mecanismo eram de total cunho acadêmico, sendo apresentados apenas para estudiosos ou interessados em algumas áreas do conhecimento. Com o passar dos anos, o cinema foi migrando para o entretenimento como forma de sobreviver a crises econômicas que enfrentou durante suas primeiras décadas de existência. Pouco tempo depois, grandes empresas e estúdios passaram a adotar a exibição de filmes como fonte de propaganda e assim, também, aliviar tensões de suas épocas.

Partindo da compreensão do cinema, enquanto ferramenta pedagógica, surge a Oficina animAÇÃO, voltada para o ensino básico de Presidente Prudente (SP).

A oficina é intitulada animAÇÃO por mesclar o gênero animação com a necessidade de ter uma ação mais intensa com as crianças no ambiente escolar.

5.2 Objetivos

5.2.1 Objetivo geral

- Introduzir a produção e a leitura crítica do cinema na educação básica na rede pública de ensino de Presidente Prudente, a partir da técnica do *stop motion*.

5.2.2 Objetivos específicos

- Compreender os conceitos e técnicas da animação em *stop motion* a serem trabalhadas no ambiente escolar;
- Identificar e analisar as etapas do processo de produção e filmes de animação em *stop motion*;

- Criar, produzir, editar e analisar os curtas-metragens feitos pelos estudantes;
- Auxiliar na construção do pensamento crítico e na formação de futuros jovens cidadãos com leitura fílmica.

5.3 Justificativa

Toda instituição de ensino no território brasileiro deve estimular a criação e execução, por no mínimo duas horas mensais, de atividades ligadas ao cinema nacional, segundo a Lei nº 13.006 proposta pelo senador Cristovam Ricardo Cavalcanti Buarque (PPS-DF) e promulgada em 24 de junho de 2014, pela então Presidente da República Dilma Rousseff.

A Oficina animAÇÃO tem como respaldo a lei citada acima, pois visa desenvolver a relação entre o audiovisual e a educação. A aplicação desta oficina visa trazer ao cenário educacional uma visão diferenciada sobre esse tipo de linguagem, sem desvalorizar a função predominante do professor.

Espera-se que, com a inserção dos conceitos de animação na escola, as crianças possam desenvolver vídeos de curta duração baseados nas técnicas de *stop motion*. Acredita-se que a produção audiovisual e sua inserção ao cotidiano pode estimular o desenvolvimento do seu pensamento e sua leitura crítica diante de obras cinematográficas.

Nos estudos acadêmicos, a oficina se justifica pelo fato de proporcionar, aos envolvidos, conhecimentos sobre o cinema e a educação, colaborando para a interação das duas áreas.

Assim, pretende-se mostrar que o uso de filmes em sala de aula, enquanto ferramenta pedagógica, pode contribuir para os processos de ensino e aprendizagem.

5.4 Conteúdo programático

O conteúdo programático da Oficina animAÇÃO é organizado a partir das etapas do processo de todo conteúdo audiovisual, que são pré-produção, produção e pós-produção.

Na primeira etapa, a pré-produção, os participantes envolvidos devem escolher um tema e definir o conteúdo a ser produzido, sendo necessária uma pesquisa inicial, para que os envolvidos delimitem o tema e construam suas primeiras concepções sobre o assunto definido.

Após a pesquisa, é necessário fazer um planejamento, momento em que o rascunho sai do papel e ganha forma, aprendendo a fazer o pré-roteiro, a partir da ideia inicial da história.

Durante o processo de produção, os estudantes realizam as gravações. A imagem e o som são pontos fundamentais para se atentar e produzir um bom conteúdo, que, posteriormente, será encaminhado à edição, primeiro passo da pós-produção.

Na pós-produção, tudo o que foi fotografado é avaliado, como os ângulos e enquadramentos. Escolhido, montado e sonorizado, o material produzido será usado na construção de um roteiro final, com base nas possíveis modificações que foram feitas durante o processo de gravação, dando ao conteúdo audiovisual um formato, com a edição de todo trabalho.

Por ser uma atividade que visa incentivar o uso do audiovisual no contexto escolar, a oficina procura trabalhar com métodos lúdicos, em que as crianças aprendem se divertindo.

5.5 Material didático

A Oficina animAÇÃO tem os seguintes materiais didáticos: cartilha, seis videoaulas e filmes de animação que encontram-se disponíveis na internet, no *YouTube* e em *sites* especializados.

Já o conteúdo audiovisual, próprio da oficina, conta com o total de seis vídeos contextualizando sobre cinema, gênero animação e técnica do *stop motion*.

Com o propósito de introduzir e consolidar o conteúdo desenvolvido em sala de aula foi produzida uma cartilha, intitulada “Cartilha animAÇÃO” (APÊNDICE A), que aborda as etapas de pré-produção, produção e pós-produção audiovisual e também apresenta orientações para ajudar o(s) docente(s) em atividades de natureza audiovisual, além de ilustrações, auxiliando a assimilação do conteúdo.

5.6 Etapas da Oficina

5.6.1 Primeira fase: Diagnóstico

Para a realização desta oficina, é indispensável que haja uma conversa com as gestoras da unidade escolar escolhida, pois as mesmas devem dar suporte durante o processo de produção do material audiovisual, contribuindo também com informações sobre a escola e a turma escolhida. Para isto, deve-se conhecer e familiarizar-se com o contexto escolar e com as crianças envolvidas no trabalho.

Em seguida, é necessário ter a autorização dos pais, para que os estudantes possam participar e imagens possam ser produzidas. Recomenda-se ir até a unidade escolar no dia da reunião dos pais, apresentar a oficina e distribuir os termos de TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) e Cessão Gratuita de Direitos Autorais com Autorização de Uso de Imagem, Nome e Som de Voz, para dar continuidade ao projeto.

Após essas etapas, é o momento de começar a trabalhar todo conteúdo planejado. É importante que o estudo e a discussão do conteúdo da apostila seja feito, pois auxilia os professores na compreensão do conteúdo a ser trabalhado. A partir dessa discussão, sugere-se que a docente produza um conteúdo audiovisual, com objetivo de introduzi-la no assunto que será trabalhado, posteriormente, com os estudantes. Esta experiência deve seguir os conceitos de pré-produção, produção e pós-produção de uma animação, em específico, o *stop motion*.

Como incentivo e forma de incitar a curiosidade das crianças que participarão da oficina, é recomendado levá-las ao cinema da cidade para assistir a algum filme de animação, tendo em vista que conhecer este ambiente, para o projeto, é necessário, visto que este tipo de conteúdo será abordado.

5.6.2 Segunda fase: produção de vídeos

Como sugestão de atividades para a oficina de *stop motion* animação, segue o cronograma abaixo:

QUADRO 1: Cronograma de atividades Oficina animAÇÃO

1º ENCONTRO
Dinâmica 1: “Conhecendo a sala” Vídeo e discussão sobre o cinema
2º ENCONTRO
Vídeo e discussão sobre animação Exibição de curta-metragem de animação
3º ENCONTRO
Dinâmica 2: “Aprendendo sobre o cinema e animação” Divisão da sala em grupos para a produção dos curtas-metragens
4º ENCONTRO
Vídeo sobre <i>Stop Motion</i> Dinâmica 3: “Conhecendo a técnica do <i>Stop Motion</i> ” Discussão sobre os temas
5º ENCONTRO
Vídeo sobre pré-produção Pré-produção e elaboração dos pré-roteiros (<i>storyboard</i>)
6º ENCONTRO
Vídeo sobre produção Dinâmica 4: “Aprendendo sobre a produção” Início da produção dos materiais
7º ENCONTRO
Finalização da produção dos materiais Vídeo sobre pós-produção Gravação do grupo 01 Exibição de curtas-metragens aos demais grupos (02, 03, 04 e 05)
8º ENCONTRO
Edição do vídeo do grupo 01 Gravação dos grupos 02 e 03 Exibição de curtas-metragens aos grupos (04 e 05)
9º ENCONTRO
Edição do vídeo do grupo 02 e 03 Gravação dos grupos 04 e 05 Exibição de curtas-metragens ao grupo 01
10º ENCONTRO
Correção e finalização de todos os vídeos
11º ENCONTRO
Exibição do <i>Making of</i> geral da oficina e comentários sobre a oficina
12º ENCONTRO
Exibição dos vídeos editados para a sala e entrega dos DVDs

Fonte: animAÇÃO

O primeiro contato com a turma deve promover interação. É necessário ganhar confiança, pois desta forma o comprometimento das crianças é maior. Para que os discentes conheçam suas próprias características, sugere-se iniciar com a primeira dinâmica, na qual, o colega apresenta o amigo, citando suas qualidades. Para isto, é necessário que todos estejam envolvidos, reforçando o trabalho em equipe.

O vídeo sobre cinema dá início ao conteúdo teórico previsto para a oficina, pois é necessário discutir antes sobre cinema para que as crianças possam se aprofundar no assunto escolhido.

No segundo encontro um audiovisual sobre animação será exibido, dando continuidade ao assunto abordado anteriormente. Em seguida, como forma de fixar melhor o conteúdo do filme, curtas-metragens serão apresentados às crianças e posteriormente, uma discussão sobre o gênero em questão é fundamental para esclarecer todas as dúvidas.

Na segunda dinâmica, no terceiro encontro, é abordado o conceito do cinema e da animação e para fixar este conhecimento, será aplicada uma atividade que se baseie no conhecido “jogo da forca”, na qual dicas sobre os temas são apresentadas e as crianças tentam adivinhar qual palavra está oculta e quando descobrem o verbete, conhecem o conceito do que foi encontrado.

Em outro momento, já na sala de aula com as crianças, a professora responsável divide a turma em grupos de até seis estudantes. O critério para a divisão é mesclar, em cada grupo, meninos e meninas, introvertidos e extrovertidos. Em seguida, sob a supervisão da professora, a turma ocupa-se em definir nomes e temas para cada equipe, além de, em outros dias, realizarem pesquisa sobre seus assuntos escolhidos, produzindo logotipo que represente a ideia de cada tema escolhido.

Como a técnica de *stop motion* é o procedimento escolhido, deve-se exibir um vídeo especificamente sobre ela e, para reforçar o conteúdo, realizar uma dinâmica, popularmente conhecida como “estátua”, adaptada ao conteúdo, na qual enquanto uma música é tocada, as crianças podem se mover, contudo, quando ouvem a palavra “*stop*”, todos ficam sem se mexer, e para ter movimento novamente, devem ouvir a palavra “*motion*”.

Na pré-produção, iniciada no quinto dia, as crianças devem elaborar o pré-roteiro e ter as primeiras ideias sobre o que querem trabalhar, bem como confeccionar o material necessário para a produção dos vídeos, como os cenários, personagens, falas, sons, entre outros elementos que compõem essa fase.

Na segunda etapa, a produção, tem início no sexto encontro, é hora de fotografar, mas antes disso um filme sobre essa fase é exibido. É essencial ter atenção e cuidado para que tudo se concretize de acordo com o pré-roteiro. Para fixar ainda mais o que foi aprendido neste dia, é aplicada uma dinâmica sobre produção, que constitui-se na elaboração, em ordem cronológica, da linha do tempo de todos os passos necessários até a etapa da produção. Neste momento, o professor acompanha todo o processo.

Com as fotografias tiradas, é o momento de passar para a terceira etapa, a pós-produção, com a edição dos vídeos. Antes da parte prática, um audiovisual sobre o conteúdo deve ser exibido, para introduzir e ajudar as crianças em cada um dos processos. Cada grupo, de forma escalonada, editará seus vídeos com supervisão do professor e/ou tutores. Enquanto alguns grupos editam, os demais devem assistir os curtas-metragens selecionados, como forma de complementar o entendimento das crianças sobre o cinema e a linguagem audiovisual.

O término da oficina, no décimo segundo encontro, é marcado pela apresentação do material editado para a sala e a exibição do último vídeo produzido pelos pesquisadores, de *making of*, que explica sobre o termo e como se registra os bastidores de uma produção audiovisual, além da entrega dos *DVDs*.

Posteriormente, sugere-se festival de curtas-metragens na escola, no qual, os vídeos produzidos com a técnica do *stop motion*, poderão ser exibidos aos pais, imprensa e à comunidade.

5.7 Mídias sociais

Com objetivo de divulgar o projeto e fortalecer o vínculo com o público foi criada uma página no *Facebook* (www.facebook.com/animacaooficina). Durante todo o desenvolvimento da oficina, é recomendado que se divulgue fotos e vídeos acompanhados de um resumo da atividade realizada no dia. A página é uma ferramenta de interação e garante a presença do projeto na internet, além de expandir seu conteúdo para o mundo, ao mesmo tempo em que possibilita comentários, curtidas e compartilhamentos, por parte de quem a acessa.

5.8 Projeto visual

A identidade visual do projeto tem objetivo de unificar todo o material audiovisual e impresso da oficina. Para isso, o logotipo foi criado com formas geométricas, que são elementos usados a partir da educação infantil, período em se que tem o primeiro contato com essas figuras, aprendendo suas diferenças, semelhanças, e estimulando a mente a partir de sua compreensão. Assim, por meio deste conceito das formas, a identidade visual da oficina se baseia no uso do quadrado, círculo e triângulo, que juntos compõem um ícone de “play” (FIGURA 1), elemento ligado ao conceito de vídeo e filme.

FIGURA 1: Símbolo animAÇÃO



Foto: animAÇÃO

As cores utilizadas são o azul claro e o laranja. O azul nesta tonalidade remete à sutileza, serenidade e produtividade. Já o laranja faz com que o símbolo se torne mais estimulante, contrastando com a leveza da tonalidade do azul, e assim transmitindo também a sensação de criatividade, entusiasmo e otimismo.

A fonte utilizada possui traços cômicos e segue o padrão de cor do símbolo. Unidos, o símbolo e a tipografia formam um logotipo (FIGURA 2) “alegre”, que transmite a mensagem do projeto.

FIGURA 2: Logotipo animAÇÃO

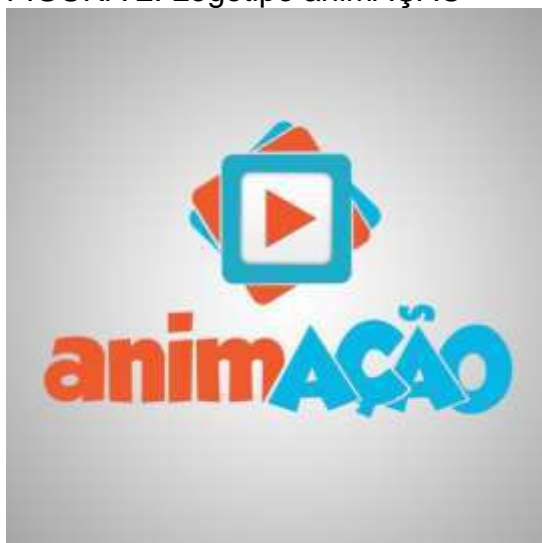


Foto: animAÇÃO

Uma vinheta também foi criada para sinalizar o começo de cada vídeo produzido no decorrer da oficina. Ela contém elemento de passagem quadro a quadro no decorrer do conteúdo audiovisual, além de rotação quando o logotipo é apresentado, o que remete ao início da apresentação do vídeo.

5.9 Recursos técnicos

Os recursos técnicos utilizados devem pertencer à unidade escolar na qual a oficina é realizada. São eles: câmera fotográfica ou filmadora, tripé e aparelho celular para a gravação das narrações em áudio, além do uso de iluminação das salas, projetores, *notebook*, caixa de som e equipamentos de *datashow*.

Para que seja possível aplicar o projeto, é imprescindível ter o conhecimento sobre a estrutura física da escola, pois durante esse processo, é indispensável verificar se tem condições físicas e se existe interesse do corpo administrativo e pedagógico para a elaboração da oficina.

Uma sala com boa iluminação e cortinas, ventilação, projetor e telão, mesas e cadeiras são necessários para o projeto. Além disso, há a necessidade de computadores ou *notebooks* que possuam *softwares* de edição. Estes são itens essenciais para o desenvolvimento da Oficina de *stop motion* animAÇÃO.

5.10 Recursos financeiros

O orçamento antecipa gastos de materiais de uso permanente e de consumo. A descrição dos gastos está exposta no quadro 2.

QUADRO 2: Orçamento oficina animAÇÃO

DESCRIÇÃO	QUANTIDADE	VALOR UNITÁRIO (R\$)	VALOR TOTAL (R\$)
Ida ao Cinema (ingresso + alimentação)	1 passeio	---	---*
Impressão da cartilha	03	50,00	150,00
Encadernação	03	3,00	9,00
DVD	50	0,50	25,00
Impressão capa DVD	50	1,50	75,00
Impressão convites	50	1,00	50,00
Papelaria (folhas A4)	1 resma	15,00	15,00
Caixa de lápis de cor (12 cores)	5	15	75,00
Caixa de tintas guache (6 cores)	5	4,00	20,00
Caixa de giz de cera (12 cores)	5	7,00	35,00
Caneta hidrográfica (12 cores)	5	13,00	65,00
Caixa de massa de modelar (12 cores)	5	9,00	45,00
TOTAL			564,00

Fonte: animAÇÃO

* Valor determinado a partir da quantidade de indivíduos participantes.

5.11 Recursos humanos

Em relação aos recursos humanos, a oficina deve ser orientada e coordenada por um grupo de, pelo menos, dois jornalistas, que devem ser tutores dos grupos de estudantes.

Além deles, a gestão escolar deve auxiliar durante todo o processo de desenvolvimento da oficina e apresentação dos resultados, em conjunto com a professora responsável pela sala na qual a Oficina animAÇÃO é realizada.

5.12 Proposta de avaliação

A avaliação das atividades deve ser formativa, pois tem como foco o ensino e a aprendizagem, o professor e participantes da oficina, sendo realizada a cada etapa concluída, com o intuito de averiguar os resultados alcançados, para que, caso necessário, haja a possibilidade de corrigir o erro a tempo. Além da avaliação do processo, sugere-se uma avaliação final de toda a oficina, após a exibição dos curtas-metragens produzidos. Recomenda-se que participem desta avaliação o(a) docente, gestão escolar e estudantes.

6 MEMORIAL DESCRITIVO

Os autores desta pesquisa escolheram trabalhar com a linguagem audiovisual e a Educação porque, de certa forma, todos sempre estiveram atrelados com essas áreas. Estágios em veículos de TV ou a Comunicação voltada à Educação foram setores que sucessivamente despertaram o interesse do grupo. A partir dessa vontade, os pesquisadores se reuniram com o objetivo de direcionar seu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) à prática audiovisual aplicada na área educativa.

6.1 Primeira fase: diagnóstico

O presente trabalho começou a ser construído em meados de fevereiro de 2016, quando a formação primária do grupo, contendo apenas dois dos seis pesquisadores, Gabriel Mota e Gabriela Leal, foram à Escola Municipal Profa. Odette Duarte Costa para o primeiro contato com a instituição que, mais tarde, seria o local de realização da peça prática.

Orientados desde o início pela professora doutora em Educação, Thaisa Sallum Bacco, o grupo optou por tratar da relação entre o cinema e a escola, e para produzir a peça prática, definiu-se a criação de uma oficina de animação em *stop motion* para crianças da rede municipal de Ensino em Presidente Prudente (SP). O objetivo era introduzir a leitura crítica sobre o audiovisual difundido na educação.

Em nossa primeira visita à escola, ainda de modo informal, no dia 20 de fevereiro de 2016, com o intuito de apresentar previamente o projeto, a orientadora pedagógica Jaqueline Leite Oliveira Silva Macedo, foi enfática ao lembrar que o bairro Jardim Morada do Sol foi formado, originalmente, por pessoas excluídas e que a Prefeitura demorou anos para reconhecer o bairro e passar a administrá-lo como faz com os demais da cidade. Ao falar do panorama social ao qual estávamos prestes a adentrar, Jaqueline apresentou-nos duas turmas em que poderíamos aplicar nosso projeto, o 5º ano A e B. A orientadora, porém, explicou detalhadamente como era a dinâmica das turmas, que por mais que sejam da mesma idade, possuíam métodos de ensino-aprendizagem distintos, já que a segunda turma, o 5º ano B, sofreu com o excesso de mudanças de gestão e por este motivo ficou “atrasada” em relação ao conteúdo educacional comum à idade das crianças da sala, que possuíam, na época,

em torno de dez anos. Diretora na unidade há três anos, Sirlei Aparecida Gomes dos Santos Oliveira contou que a instituição tentava adquirir novas ferramentas pedagógicas para incentivar as crianças, em sua maioria portadores de alguma deficiência social, a se dedicar aos estudos.

Diante disso, os pesquisadores escolheram a sala do 5^o ano B para ministrar a Oficina animAÇÃO. Esta turma possuía 29 discentes de 10 a 11 anos e, segundo a dirigente escolar, era a que apresentava com maior nitidez o reflexo da questão social a qual o bairro estava submetido. Assim, a escola procurava propor, sempre quando possível, novas ferramentas pedagógicas para que o tempo que passassem na escola não fosse visto como um 'fardo' ou um tempo perdido.

Conversamos também sobre a possibilidade de levar as crianças ao cinema da cidade, como a primeira atividade do projeto. Logo de início, ambas aceitaram a proposta e acrescentaram que uma outra sala, ganhadora de um prêmio da escola, também poderia ser levada e os custos desta atividade extracurricular, em torno de R\$ 560,00, seriam custeados pela própria escola. É importante apontar que atividades como esta possuem o objetivo de incitar o uso do cinema como ferramenta pedagógica, pois, como lembra Napolitano (2006, p.15), esta linguagem seduz, de forma visual, os estudantes mais desinteressados à leitura.

Terminamos nossa visita conhecendo a sala selecionada, o 5^o ano B, e a professora Roberta Paraizo Orosco Barcellos, responsável pela turma. Ao fazermos uma rápida enquete oral, descobrimos um fato interessante. Das 18 crianças presentes, cinco relataram que nunca foram ao cinema. Também distribuímos papéis no qual deveriam anotar os últimos três filmes assistidos, para que pudéssemos conhecer, mais ainda, o público com o qual estávamos prestes a trabalhar.

No fim da visita, combinamos com a professora Roberta que voltaríamos na próxima terça-feira, dia 21 de junho, para uma reunião especialmente com ela, para apresentar-lhe o projeto e sabermos, por meio da sua experiência com as crianças em questão, quais as melhores técnicas de *stop motion* para utilizar e para recebermos sugestões de temas para embasarmos a Oficina animAÇÃO.

O próximo passo se consistiu em nos reunirmos com as autoridades educacionais municipais para a devida análise do projeto e autorização da pesquisa. Para a realização deste trabalho, inicialmente, foi necessária a permissão por parte da Secretaria Municipal de Educação (Seduc) e também da direção da unidade escolar em questão.

Retornamos à escola no dia 21 de junho, conforme o combinado para explicar à professora o projeto e também saber suas expectativas para esta atividade. Este contato com a docente foi necessário para introduzi-la à linguagem de vídeo, para que assim ela pudesse adequar a oficina às necessidades dos estudantes, pois, conforme Napolitano (2006, p.16), além de ter o conhecimento do contexto social da sala, o professor que for utilizar o audiovisual precisa levar em conta a abordagem e os valores pessoais de cada criança.

Na ocasião, a profissional sugeriu que a sala fosse dividida em seis grupos, sendo, cinco crianças em cada um. Discutimos se era melhor trabalhar um tema geral ou específico. A docente achou viável que, cada grupo, produzisse conteúdo diferente um do outro. Com a ajuda da profissional, da orientadora e do grupo presente, os temas escolhidos, de acordo com a afinidade da sala, foram: animais, fazenda, sistema solar, profissões e olimpíadas.

Como foi visto na teoria, Nisio (2011, p.19) aponta a existência de diferentes vertentes do *stop motion*, como a *Claymation*, *Pixalation*, *Claypaiting* e *Time-lapse*. Os pesquisadores apresentaram, para a produção dos vídeos de animação, algumas técnicas à professora, como desenho, dobradura, objeto, pessoas e massinha, porém foi explicado que lidar com massinha requer mais habilidade e atenção, pois é um material mole e desmancha fácil.

Com as técnicas de produção escolhidas, em um segundo momento, definimos os horários, no qual o grupo pudesse aplicar o projeto. A professora nos disponibilizou três dias por semana, sendo toda terça, quinta e sexta, das 7h às 8h30, na sala número 8 da escola, pois o espaço possui recursos tecnológicos, uma vez que os pesquisadores necessitavam passar conteúdos audiovisuais para as crianças.

Conversamos também sobre a ideia da produção de um *stop motion*, em parceria com a docente, explicando o que é cinema, para introduzir o assunto, antes de levarmos as crianças ao cinema, no dia 26 de julho. A professora e a orientadora concordaram e combinamos que, nos dias 19 de julho e 20 de julho, iríamos nos reunir na escola a partir das 14h30 para a produção de um audiovisual, o qual seria feito com desenho. A docente falou sobre a sua expectativa com o projeto e anunciou seu principal objetivo era aumentar a autoestima daquelas crianças.

Retornamos à escola no dia 6 de julho para participar da reunião bimestral com os pais das crianças. O projeto foi apresentado aos responsáveis que estavam presentes. Além disso, também foi explicado sobre os documentos TCLE

(Termo de Consentimento Livre Esclarecido) para menores de idade (APÊNDICE B) e Cessão Gratuita de Direitos Autorais com Autorização de Uso de Imagem, Nome e Som de Voz (APÊNDICE C), ambos deveriam ser assinados pelos responsáveis dando autorização para que os estudantes pudessem participar e aparecer no projeto que foi realizado em sala de aula. A professora da turma, assim como orientadora pedagógica e a diretora da instituição também assinaram os documentos de cessão de imagem e o TCLE, neste caso, em especial, um documento destinado para maiores de idade (APÊNDICE D).

A apresentação do projeto contou com a ajuda da diretora Sirlei, que explicou a importância da ação para o desenvolvimento acadêmico das crianças, a orientadora pedagógica Jaqueline e a professora Roberta participaram auxiliando a esclarecer as dúvidas dos presentes. Aparentemente, todos gostaram da ideia e se colocaram à disposição quando necessário.

6.1.1 Experiência prática: produção de vídeos

Para iniciarmos este trabalho e desempenhar, de forma mais efetiva, as tarefas escalonadas, os pesquisadores dividiram a peça prática em duas etapas: o diagnóstico e a oficina. Desta forma a pré-oficina, foi um momento dedicado para conhecer a turma escolhida e dar início ao trabalho com a pré-produção da animação em *stop motion*. A segunda fase, a oficina propriamente dita, foi destinada à produção e à pós-produção.

6.1.1.1 *Stop Motion* com a professora

Na escola, junto com a professora Roberta, produzimos uma animação em *stop motion* experimental, cujo objetivo era meramente introduzir a docente no mundo e nos conhecimentos práticos da linguagem cinematográfica. Para Napolitano (2006, p.57), é importante que o professor tenha conhecimento sobre o recurso audiovisual que fará uso, contudo “[...] não precisa ser crítico profissional de cinema para trabalhar com filmes na sala de aula. Mas o conhecimento de alguns elementos de linguagem cinematográfica vai acrescentar qualidade ao trabalho”.

O trabalho constitui-se no recorte de figuras impressas da internet – devido à falta de tempo para a produção de desenhos manuais e autorais – e a montagem da rascunho que, mais tarde, deu origem ao roteiro.

Durante toda a tarde desenvolvemos e elaboramos a história que queríamos passar por meios das imagens. A professora, como desejado, participou ativamente de todo processo de criação, confecção e finalização da animação. Selecionamos 175 fotografias que, no dia seguinte, foram transformadas, durante a edição, em uma animação em *stop motion*.

Durante o encontro, orientamos a docente sobre como utilizar o *Windows Movie Maker* – programa escolhido para a edição dos vídeos de animação –, bem como suas ferramentas básicas para finalização do vídeo. Logo depois de entender as noções primárias do programa, acompanhada pelos pesquisadores, a professora fez sua própria edição.

Após a conclusão da animação, apresentamos o vídeo à orientadora pedagógica, Jaqueline Macedo, que assistiu à produção junto com os pesquisadores. O projeto também foi apresentado para professores da Escola Estadual Profa. Maria Luiza Bastos que estavam em visita na escola.

6.1.2 Visita ao cinema

No dia 26 de julho, os pesquisadores já estavam todos presentes na escola para a organização do conteúdo que seria exibido na sala antes do evento. O audiovisual apresentado foi o vídeo desenvolvido em parceria com a professora Roberta, intitulado “O que é cinema?” (APÊNDICE F), que serviu como apoio para introduzir o tema às crianças. Após a apresentação do vídeo, todos os estudantes demonstraram interesse em aprender e participar. Porém, nenhum deles questionou algo a respeito do tema. Segundo a professora, elas ainda possuíam um certo receio em perguntar sobre o conteúdo.

Depois de todo este processo mencionado acima, a sala foi organizada e partimos em direção ao cinema. Ao chegarmos ao local (FIGURA 3), todos estavam ansiosos, levando em consideração que, para alguns, era a primeira vez que iriam assistir um filme no cinema. Ficamos, por volta de 30 minutos, esperando abrir a sala de exibição. Lembrando que, antes de entrar, as crianças receberam um combo contendo saquinho de pipoca e copo de refrigerante, para consumir durante o filme.

O filme escolhido para assistir foi “Procurando Dory¹¹” (2016). Posteriormente, quando acabou o longa-metragem, as crianças bateram palmas.

FIGURA 3: Turma do 5º ano B na primeira atividade da oficina: ida ao cinema



Foto: Thaisa Bacco

6.1.2.1 Discussão sobre a experiência

No dia 2 de agosto, os pesquisadores reuniram-se às 7h na escola para que pudessem arrumar todo o material audiovisual (*notebook*, projetor e telão). Às 7h30, as crianças foram para a sala 15, na qual estava montado o projetor multimídia para que pudessem assistir a uma reportagem¹² falando sobre sua visita ao cinema feita anteriormente.

Ao chegarem, os estudantes foram questionados sobre a visita ao cinema, desde o que a história contava, até como os personagens se relacionavam. Com a ajuda da professora Roberta, as crianças reconheceram as deficiências de alguns dos personagens e puderam ver que apesar de seus problemas, todos eram capazes de buscar o que queriam.

¹¹ O filme conta a história de uma peixe azul que possui perda de memória e tenta reencontrar seus pais (PROCURANDO DORY, 2016).

¹² Vídeo disponível no *link*: <http://www.facebook.com/animacaooficina/videos/941836175945852/>

A reportagem foi exibida novamente porque, na primeira vez, eles se divertiram se vendo nas imagens, já na segunda vez, foram instruídos a ver o que estava além das imagens, como as tarjas, vinheta e créditos que apareciam no vídeo, pois Fantin (2006, p.140) reforça a tese de que o audiovisual pode contribuir à formação sobre a linguagem imagética, pois, segundo ela, é uma importante alternativa na busca de novos saberes.

6.1.3 Formulário de perfil dos sujeitos da pesquisa

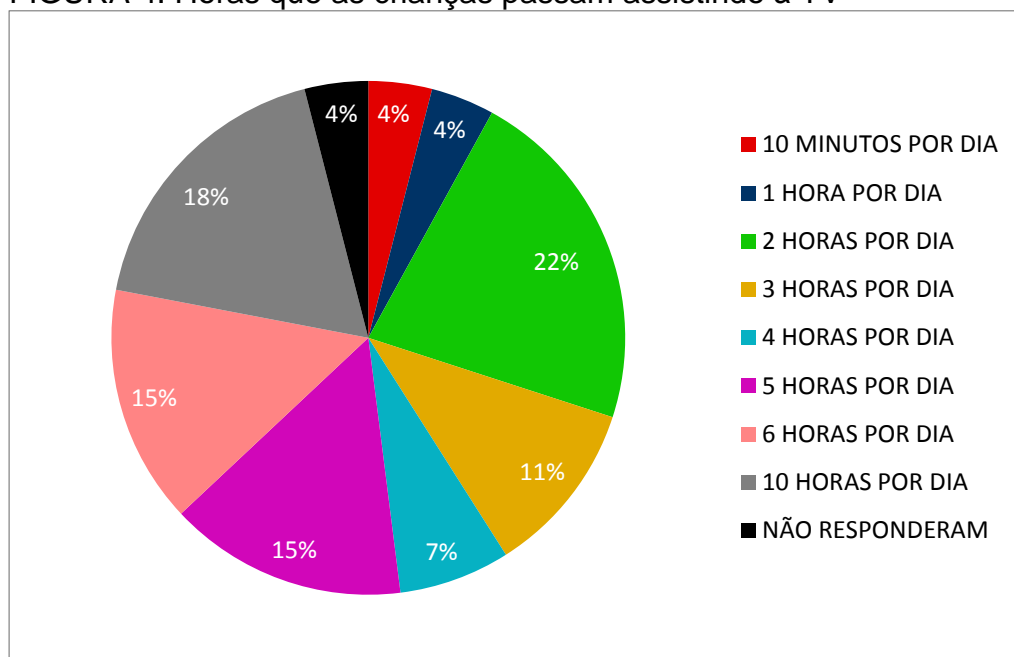
Para que os integrantes do grupo pudessem traçar um perfil da sala e conhecer melhor sua experiência com vídeo, foi necessário aplicar um formulário (APÊNDICE E) com perguntas abertas e fechadas. No total, 21 perguntas foram feitas. A seguir apresentamos a interpretação dos dados coletados.

A turma do 5º ano B é composta por 29 crianças, sendo 17 meninos (58%) e 12 meninas (42%). A faixa etária, no momento da aplicação do formulário, era de 10 (28%) e 11 anos (72%).

Desses 29 estudantes, 20 (69%) residem no bairro Jardim Morada do Sol, local onde foi realizada a oficina. As outras sete crianças moram no bairro Parque Residencial Francisco Belo Galindo (24%) e duas crianças no Conjunto Habitacional Jardim João Domingos Netto (7%).

De acordo com os dados coletados e apresentados na Figura 4, 93% (27 crianças) dos entrevistados assistem à televisão, destes, 22% (6 estudantes) passam cerca de duas horas por dia vendo televisão, seguidos por 18% (5 crianças) que chegam a passar 10 horas por dia em frente à TV. Conforme os dados levantados, quatro crianças (15%) assistem TV cerca de cinco horas, outros quatro estudantes (15%) passam seis horas em frente à TV. Três crianças (11%) gastam três horas com a TV, enquanto outros dois colegas (7%) assistem quatro horas de TV. Os entrevistados que assistem a uma hora de TV e os estudantes que assistem a 10 minutos de programas televisivos correspondem a 4% (um estudante) da sala.

FIGURA 4: Horas que as crianças passam assistindo à TV

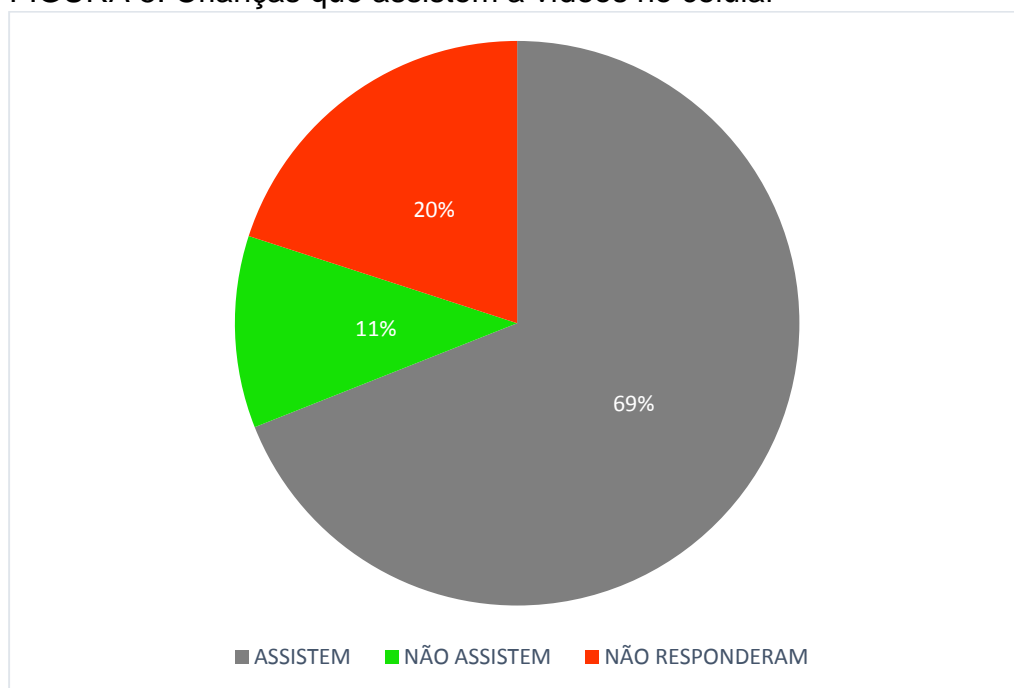


Fonte: animAÇÃO

Àqueles que responderam que assistem à TV, ou seja, 93% do total (27 crianças), foi pedido que falassem o que mais assistiam. Em uma pergunta aberta, cada criança poderia citar mais de uma opção. Os três gêneros mais mencionados foram: novela (70%), o que corresponde a 19 ocorrências, em seguida 10 estudantes (37%) citaram desenhos animados e nove crianças (33%) revelaram assistir filmes na TV.

Também foi questionado sobre o uso do celular. 20 crianças (69%) do 5º ano B afirmaram utilizar o aparelho. Perguntados se assistem a vídeos no celular, constatamos uma dúvida sobre a veracidade das respostas, pois seis dos estudantes (20%) não responderam à questão e 11% dos estudantes (três crianças) afirmaram que não assistem a vídeos no celular (FIGURA 5).

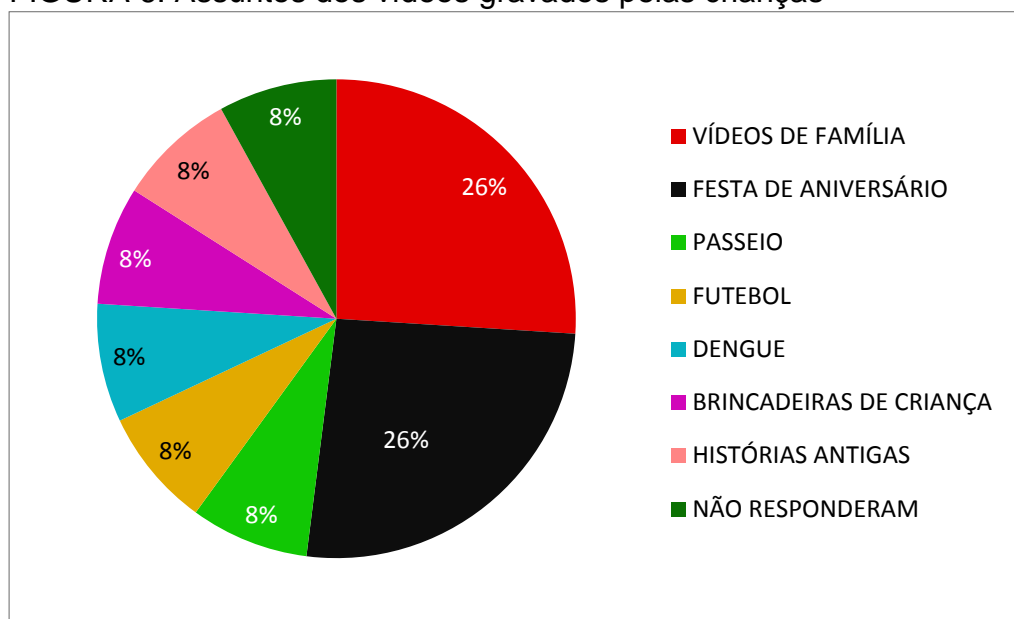
FIGURA 5: Crianças que assistem a vídeos no celular



Fonte: animAÇÃO

Em razão da peça prática desta investigação ser voltada para a criação de produtos audiovisuais, as crianças foram questionadas sobre o contato que elas têm com a produção de vídeos (FIGURA 6). Em relação aos assuntos abordados na produção dos vídeos, nas respostas à pergunta aberta, observamos que “festa de aniversário” e “vídeos de família” foram os mais citados e tiveram a porcentagem de 26%, representando três crianças, respectivamente. As demais respostas como passeio, futebol, dengue, brincadeiras de criança e histórias antigas foram escolhidas por uma criança cada, desta forma, representando 8% da turma.

FIGURA 6: Assuntos dos vídeos gravados pelas crianças

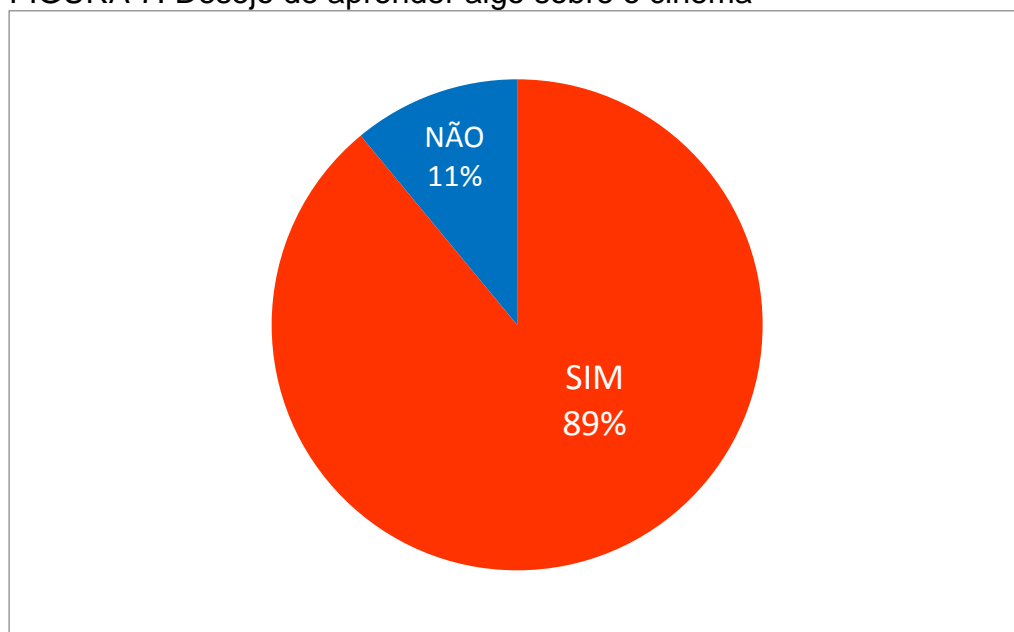


Fonte: animAÇÃO

O contato das crianças com a sala do cinema é importante para que elas tenham uma sensação diferente ao assistirem aos filmes em uma tela maior, já que estão acostumadas a verem na televisão. Visto que os estudantes do 5º ano B realizaram uma visita ao cinema para assistirem ao filme “Procurando Dory”, dos 29 entrevistados, 27 deles (93%) afirmaram que já foram ao cinema e apenas dois estudantes (7%) nunca visitaram o cinema, representado as crianças que se matricularam na sala após a visita técnica. Em uma pergunta aberta, onde os estudantes estavam livres para citar mais de uma opção, em relação aos filmes que assistiram no cinema, “Procurando Dory” correspondeu a 96% (26 crianças) das ocorrências, em seguida “A Era do Gelo” foi mencionado seis vezes (22% da turma) e 11% (três estudantes) das respostas foi sobre o longa “Carrossel”.

Durante os dias da oficina de *stop motion* as crianças se mostraram empolgadas. Isso fica evidente quando questionados das curiosidades que gostariam de desvendar sobre o cinema em que 89% (26 estudantes) se mostraram interessados em aprender algo sobre cinema e, dentro porcentagem, 13 crianças (50%) relataram que querem aprender a fazer um filme (FIGURA 7).

FIGURA 7: Desejo de aprender algo sobre o cinema



Fonte: animAÇÃO

Além de visitar o cinema, as crianças precisam ter contato com ferramentas audiovisuais dentro do ambiente escolar, e a Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa disponibiliza em sua grade curricular a opção para o professor passar filmes aos estudantes. Das 29 crianças entrevistadas, 24 delas (82%) afirmaram já ter assistido a filmes durante as aulas. Indagadas sobre os nomes dos filmes, os mais citados com quatro ocorrências (16%) foram “A Era do Gelo”, “Velozes e Furiosos 7” e “Malévola”. Vale ressaltar que a pergunta era aberta e 20% (cinco estudantes) não recordaram os títulos.

6.2 Segunda fase: produção de vídeos

6.2.1 Conhecendo a sala

Após alguns dias conhecendo a escola, a terça-feira, dia 23 de agosto, foi a data escolhida para dar início à segunda etapa da Oficina animAÇÃO. Esta fase foi o momento de interagir com a sala, para isso, foi aplicada uma dinâmica (FIGURA 8). Cada criança recebeu um papel dobrado, que tinha o nome de um colega, logo em seguida deveriam ir na frente da sala, abrir o papel, ler o nome da pessoa e dizer uma qualidade da mesma. No início, as crianças ficaram tímidas, com receio de contar o

que achavam do colega. Mas, ao longo da dinâmica, os estudantes foram se sentindo mais à vontade.

FIGURA 8: Organização do 5º ano B em grupos para desenvolvimento da primeira dinâmica



Foto: Roberto Kawasaki

Após este processo, foi discutida em sala de aula a relevância de se conhecer o próximo, antes de julgar querer ou querer trabalhar com ele(a). Esta abordagem teve o objetivo de quebrar a resistência que alguns estudantes tinham de sair de sua área de amizade e se socializar com os demais colegas da sala, uma vez que os grupos haviam sido montados com o intuito, por parte da professora, de separar os “grupinhos” previamente montados e dar espaços para o surgimento de novos talentos e expressão dos estudantes.

6.2.2 Discussão sobre animação

Neste segundo dia de oficina estava prevista a exibição de curtas-metragens, além de um vídeo produzido pelos pesquisadores sobre animação. Devido alguns problemas com a ilha de edição, o audiovisual não foi finalizado.

Reunimos a classe, durante a oficina, na sala de vídeo e exibimos três curtas-metragens (FIGURA 9), sendo eles: “*French Roast*¹³” (2008), “*Invenção do amor*¹⁴” (2010) e “*Peck Pocketed*¹⁵” (2013), que ilustram bem os conceitos sobre o cinema, a animação e também sobre o *stop motion*. Depois, foram discutidos os temas abordados nos audiovisuais. As crianças estavam cada vez mais à vontade com os pesquisadores. Nessa atividade, podemos perceber que participaram mais, além de estarem mais abertas e com menos “medo” de errar.

FIGURA 9: Exibição de curtas-metragens sobre o cinema



Foto: Gabriela Leal

Retornamos à sala para dar continuidade na atividade, as carteiras foram organizadas por grupos. Por fim, faltavam seis autorizações para a página do *Facebook* ser aberta ao público. Telefonamos e fomos até as residências para pegar o restante da documentação, mesmo assim, ainda ficou faltando uma que recolhemos na semana seguinte.

¹³ Em um café na cidade de Paris, um homem percebe que ele se esqueceu de trazer sua carteira e passa o tempo pedindo mais café (*FRENCH ROAST*, 2008).

¹⁴ No curta, um casal vê seu amor nascer em meio a um mundo onde tudo se tornou frio e cinzento, um mundo tomado pela artificialidade. Os dois se conhecem em uma das poucas partes do mundo ainda não artificiais. Ele a encontra admirando algumas rosas, e colhe uma delas para lhe dar. Eles acabam se apaixonando e se casam, indo morar na casa dele, lugar muito diferente do qual ela estava acostumada a viver (*INVENÇÃO DO AMOR*, 2010).

¹⁵ O curta conta a história de um pássaro que deseja ter uma casa e, para isto, ele recolhe os pertences dos pedestres e tudo o que acha necessário para construí-la (*PECK POCKETED*, 2013).

6.2.3 Praticando a animação e dividindo os grupos

Após reunir a turma na sala de aula, foi explicado sobre os audiovisuais que seriam exibidos a eles, vídeos produzidos pelos pesquisadores que contextualizavam a história do cinema, da animação e da técnica de *stop motion* (APÊNDICE F). Aproximadamente dez minutos depois, discutimos com as crianças sobre a história do cinema, como o surgimento, a produção e também sobre o gênero animação, um dos vários que o cinema possui. A técnica *stop motion* também foi discutida. Os pesquisadores sempre recapitulavam os assuntos e temas como o cinema, animação e o *stop motion*. Diante de uma observação sobre o envolvimento e entendimento em relação aos temas mencionados, é interessante citar que as crianças conseguiram entender sobre esta técnica, pois quando questionadas, sabiam responder os significados destas palavras e o que representavam no universo cinematográfico.

Participativos, todos queriam comentar e dar suas opiniões sobre os assuntos. Com isso, passamos à próxima etapa que estava previsto, a dinâmica 2 (FIGURA 10). A mesma consistiu-se em um jogo comum, conhecido como “forca”. Os pesquisadores escreviam uma palavra na lousa relacionada às temáticas dos vídeos e davam uma dica, em seguida, todas as crianças tinham a oportunidade de dizer uma letra, até alguém acertar ou completar a palavra.

FIGURA 10: Dinâmica 2: “A Forca sobre o cinema”



Foto: Gabriela Leal

Os pesquisadores perceberam que todos queriam participar e dizer uma letra para completar a palavra, o que evoluía de acordo com os encontros. No início, as crianças tinham certo receio de falar em público e de responder às perguntas realizadas. Porém, era possível notar uma evolução no quesito de participação.

Posteriormente, a professora Roberta separou os grupos de acordo com o seu conhecimento de sala de aula, colocando alguns estudantes com maior dificuldade com outros com mais facilidade.

Por fim, após os grupos formados, os pesquisadores comentaram sobre a importância de estar em uma equipe diferente da sua, em que cada um poderia aproveitar o melhor do outro, reconhecendo suas dificuldades e aprendendo com o próximo.

6.2.3.1 Definição de nomes e temas das equipes

Para dar continuidade à Oficina animAÇÃO, explicamos como funcionaríamos os grupos de trabalho e que cada um deles poderia escolher, livremente, um nome para a sua respectiva equipe. O tema, embora pudesse ser sugerido por eles, só seria aprovado mediante a autorização da professora Roberta, pois estes temas deveriam estar de acordo com o currículo.

Neste momento, cada um dos pesquisadores ficou responsável por orientar um grupo. Liderados pela professora, ouviram as sugestões de nomes e temas de cada grupo. Os nomes das equipes foram aprovados por ser de livre escolha das crianças e aprovados pela professora. Os temas foram autorizados pela docente após algumas intervenções da mesma.

Os grupos foram assim nomeados: “Diversão” (FIGURA 11), “Super D+” (FIGURA 12), “Combate” (FIGURA 13), “Super Animação” (FIGURA 14) e “Heróis do Basquete” (FIGURA 15). Os temas decididos foram: Animais, Arte, Fundo do mar, A Tabuada e A História do basquete, respectivamente.

Após essa definição, como tarefa de casa, os pesquisadores pediram para que cada grupo, nos períodos livres, pesquisasse sobre seu tema e trouxesse sugestões para discussão em sala de aula.

FIGURA 11: Grupo “Diversão”



Foto: Gabriela Leal

FIGURA 12: Grupo “Super D+”



Foto: Gabriela Leal

FIGURA 13: Grupo “Combate”



Foto: Gabriela Leal

FIGURA 14: Grupo “Super Animação”



Foto: Roberto Kawasaki

FIGURA 15: Grupo “Heróis do Basquete”



Foto: Gabriela Leal

6.2.4 Conhecendo o *stop motion*

Neste quarto encontro da oficina, no dia 30 de agosto, ao chegarmos, conversamos com a sala e, novamente, reforçamos o entendimento, recém-adquirido, sobre o *stop motion*, assim como o conceito de animação e cinema (FIGURA 16). Exibimos, logo após, o curta metragem em *stop motion* “*Sorry I’m late*”¹⁶ (2008), mostrando como fazer a animação com pessoas.

¹⁶ O curta afirma que não há desculpas para chegar atrasado em seus compromissos (*SORRY I’M LATE*, 2008).

FIGURA 16: Crianças concentradas nas explicações



Foto: Gabriel Mota

Depois, aplicamos uma pequena dinâmica denominada *stop motion*, que nada mais era que uma variação da já conhecida brincadeira ‘estátua’, na qual todas as vezes que falávamos “*stop*”, as crianças deveriam parar tudo o que estavam fazendo e, quando ouvissem a palavra “*motion*”, deveriam voltar a dançar ou fazer qualquer tipo de movimento. É importante ressaltar que todos participaram da dinâmica bem dispostos.

Em seguida, reforçamos a relação do *stop motion* com o audiovisual e com o nosso trabalho e anunciamos as técnicas que podem ser utilizadas.

Ao fim do encontro, nos atualizamos sobre a situação de cada grupo e como estão desenvolvendo seus temas e suas pesquisas sobre os respectivos assuntos, durante as aulas sob a supervisão da professora Roberta.

6.2.4.1 Pesquisa dos temas e produção dos logotipos

Neste encontro cada pesquisador se dirigiu ao seu respectivo grupo para analisar as pesquisas feitas pelas crianças sobre o tema do vídeo a ser produzido. Os discentes de Jornalismo também ajudaram a decidir a identidade visual de cada grupo, visando, é claro, a participação de todos e o desenho que mais se identificasse com o nome ou tema de cada grupo (FIGURA 17).

FIGURA 17: Processo de produção do logotipo



Foto: Gabriela Leal

6.2.5 Pré-produção

Dia 1º de setembro. Quinto encontro da oficina. A sala estava mais calma, o que, segundo a professora Roberta, era em decorrência de algumas broncas que levaram por mau comportamento durante aquela semana.

Ao começarmos, exibimos um vídeo, de nossa própria autoria, sobre a fase de pré-produção no *stop motion* (APÊNDICE F), além de explicarmos sobre o que é e como se faz o *storyboard*. Logo após, cada pesquisador reuniu-se com o seu respectivo grupo para dar início à produção do seu *storyboard* (FIGURA 18).

FIGURA 18: Todos os grupos na produção de seu *storyboard*

Foto: Gabriela Leal

Todos os grupos foram orientados, tanto pelos pesquisadores como pela professora, sobre seus temas e, desta forma, terminaram a construção de suas ideias. Alguns grupos, aliás, conseguiram finalizar o *storyboard* e já se prepararam à etapa de produção de seus materiais necessários para o *stop motion*.

Finalizamos o encontro ressaltando que qualquer pergunta deveria ser encaminhada à professora Roberta, pois ela ficou encarregada de tentar resolver as dúvidas nos dias em que os pesquisadores não estivessem na escola. Ficou combinado de dedicarmos o próximo encontro para a fase de produção dos materiais que seriam necessários – como lápis de cor, folhas de sulfite, tesoura, cola – à execução do *stop motion*.

6.2.6 Produção

No dia 02 de setembro, ao entrarmos na classe, a professora Roberta comentou que eles estavam agitados e os pesquisadores perceberam isso pela dificuldade em conseguir silêncio e explicar as atividades do dia. Esta agitação era devido ao fato de duas crianças da sala terem se desentendido durante o café da manhã e, desta forma, se agredido fisicamente e, por causa disto, foram retirados da sala para uma conversa com a orientadora pedagógica.

Ao começarmos as tarefas do dia, levamos as crianças para a sala onde foi exibido o vídeo produzido pelos pesquisadores sobre a etapa da produção do *stop motion* (APÊNDICE F). Após o vídeo, foi retomado o conteúdo contido nele e exemplificado para as crianças.

Retornando à sala de aula, cada pesquisador, com seu grupo, deu continuidade à confecção do material que seria utilizado para a produção do *stop motion* na próxima semana (FIGURA 19).

FIGURA 19: Produção dos materiais para o *stop motion*



Foto: Gabriel Mota

6.2.6.1 Finalização da produção

A manhã do dia 06 de setembro foi um pouco diferente do cronograma, pois as crianças não conseguiram terminar a produção de seus materiais para a gravação do vídeo em *stop motion*, devido à quantidade de desenhos que deveriam pintar. Sendo assim, o dia foi usado para finalizar todo o material necessário (FIGURA 20). As cartilhas finalizadas e diagramadas da Oficina animAÇÃO foram entregues, uma cópia para a orientadora pedagógica Jaqueline e outra para a professora da turma Roberta.

As gravações foram reprogramadas para começar na sexta-feira, dia 09 de setembro. Lembrando que, na quinta-feira, dia 08 de setembro, não tivemos a

oficina, pois as crianças foram levadas para um passeio. O vídeo sobre pós-produção foi agendado para ser exibido na terça-feira, dia 13 de setembro.

FIGURA 20: Finalização dos materiais para o *stop motion*



Foto: Gabriel Mota

6.2.7 Gravação dos curtas-metragens

No oitavo encontro da oficina, dia 09 de setembro, ao chegarmos, alguns pesquisadores montaram os equipamentos na sala da brinquedoteca da escola ao mesmo tempo em que os outros autores organizavam a sala de aula.

Para melhor desenvolver as tarefas planejadas, o grupo organizou o dia da seguinte forma: enquanto duas equipes produziam e fotografavam seu *stop motion*, os demais estariam na sala de aula assistindo a outros curtas-metragens. Desta forma, enquanto dois dos pesquisadores cuidavam da parte da fotografia do *stop motion* na brinquedoteca, outros dois se encarregaram de cuidar do *making of* – vídeo e foto –, ao mesmo tempo que um dos pesquisadores, junto com a professora Roberta, cuidava da sala, onde encontravam-se os demais grupos que não estavam gravando sua animação. E o último pesquisador cuidava de assuntos gerais e auxiliava aos demais.

Na brinquedoteca da escola, sob a supervisão e auxílio de parte dos pesquisadores e da orientadora pedagógica, Jaqueline Macedo, os grupos “Super

D+”, “Combate” (FIGURA 21) e “Super Animação” fotografaram, respectivamente, suas animações em *stop motion* neste primeiro dia de produção.

FIGURA 21: Grupo “Combate” fotografando o seu *stop motion*



Foto: Murilo Oliveira

Enquanto isto, na sala de aula, os demais grupos – “Heróis do Basquete” e “Diversão” – assistiram, sob a supervisão da professora Roberta Barcellos e com os comentários e aprofundamentos de um dos pesquisadores, aos curtas-metragens “Alma¹⁷” (2009), “O Farol¹⁸” (2012), “A arte do otimismo¹⁹” (1997), “Convivência²⁰” (2000) e “Cupido²¹” (2012), além dos filmes “Zootopia, Essa cidade é o bicho²²” (2016) e “Meu Malvado Favorito 2²³” (2013).

¹⁷ Uma criança entra em uma loja de brinquedos para brincar com tudo o que sempre quis (ALMA, 2009).

¹⁸ O curta mostra a relação entre pai e filho, suas dificuldades e peculiaridades (O FAROL, 2012).

¹⁹ O vídeo de animação mostra um jogo de xadrez jogado por uma pessoa só, mostrando que não há a necessidade de se estar acompanhado para divertir-se (A ARTE DO OTIMISMO, 1997).

²⁰ Um grupo de pássaros, sentados em um fio de energia, se sente incomodado com a presença de um novo membro na equipe (CONVIVÊNCIA, 2000).

²¹ A animação mostra um dia de trabalho de um cupido (CUPIDO, 2012).

²² Zootopia é um filme que debate a diferença e a procura por sonhos e objetivos de vida (ZOOTOPIA, 2016).

²³ O ex-vilão Gru, encara uma mudança de vida e passa a trabalhar pelo bem da cidade (MEU MALVADO FAVORITO 2, 2013).

6.2.7.1 Continuação da gravação dos *stop motion* e edição

Nono dia da oficina, dia 13 de setembro. O dia foi cheio e produtivo. Exibimos um vídeo (FIGURA 22), produzido pelos pesquisadores, sobre a etapa de pós-produção (APÊNDICE F). Os grupos “Combate”, “Super Animação” e “Super D+” ficaram em sala de aula para editarem o conteúdo gravado no último encontro. Nesta ocasião foi usado um *notebook* de um dos pesquisadores. Em um primeiro momento, as crianças tiveram um pouco de dificuldade, pois nunca haviam tido contato com este tipo de recurso. Contudo, depois de algumas dicas passadas pelos pesquisadores, os estudantes começaram a participar mais e querer fazer suas próprias edições. As demais equipes, “Heróis do Basquete” e “Diversão” foram para outra sala para darem início às gravações dos curtas-metragens.

Para os outros grupos, que estavam gravando, a tarefa ocorreu normalmente, pois conseguiram finalizar a etapa conforme o combinado e sem interrupções. Dando sequência nas atividades do dia, enquanto um grupo editava seu vídeo no *software Windows Movie Maker* na presença de um dos pesquisadores, os outros produziam suas respectivas fichas técnicas e escolhiam a trilha sonora. Quando as equipes que estavam gravando terminaram, os mesmos se uniram para montar também os créditos finais dos vídeos.

Ainda foi possível gravar os *offs*, sendo que o grupo “Super D+” não contou com este recurso e desta forma teve, na edição, somente a trilha sonora. No encontro seguinte, dia 15 de setembro, foi a vez de ensinar as crianças das equipes “Heróis do Basquete” e “Diversão” editarem seus vídeos.

FIGURA 22: Exibição de um vídeo às crianças sobre a pós-produção



Foto: Gabriel Mota

6.2.7.2 Correção e finalização dos vídeos

Ao chegarmos dividimos a sala em dois grupos. As crianças que já haviam feito suas edições foram encaminhadas à sala de vídeo para assistirem a alguns curtas-metragens para, ainda mais, aprofundar-se no assunto. Ao mesmo tempo, a outra metade da sala composta pelas crianças dos dois grupos que ainda não haviam iniciado a etapa da pós-produção, ficaram em sua sala de aula comum para editarem.

Os grupos “Heróis do Basquete” e “Diversão” editaram, sob a supervisão de um dos pesquisadores, seus vídeos de *stop motion*. Antes disto, um pesquisador ensinou, passo a passo, como manusear o programa *Windows Movie Maker* (FIGURA 23), além de mostrar, três vezes, todo o processo de edição com as imagens dos dois grupos que ali estavam presentes. Ambas as equipes conseguiram desenvolver muito bem a etapa da edição. Os dois grupos colocaram a mão na massa e cada integrante de cada grupo pôde manusear o programa e fazer sua própria edição.

Ao mesmo tempo, na sala de vídeo, os demais grupos assistiam, sob a orientação dos demais pesquisadores e sob a supervisão da professora Roberta, cinco curtas-metragens para inspirá-los ao que podem fazer em futuras atividades. Os

curtas-metragens exibidos foram: “Virando Gente²⁴” (2013), “Saindo de Casa²⁵” (2013), “Calango!²⁶” (2007), “Aquarela²⁷” (2003) e “Traça Teca²⁸” (2002).

FIGURA 23: Crianças aprendendo sobre a edição de suas animações



Foto: Murilo Oliveira

Combinamos, com a professora Roberta, para retornarmos na semana seguinte ao término das provas para a exibição dos curtas-metragens já editados. Devido a algumas falhas técnicas, como imagens desfocadas e problemas na narração os *offs*, na etapa de produção, os grupos “Diversão” e “Heróis do Basquete” tiveram que refazer suas animações, desta forma, na quarta-feira, dia 28 de setembro, combinamos de retornar na escola para refazermos estas produções e também realizarmos as entrevistas sobre a participação da oficina na escola em questão.

6.2.8 Regravando dois *stop motion*

Neste décimo primeiro encontro da oficina, dia 28 de setembro, dedicamos o encontro para refazermos os *stop motions* dos grupos “Diversão” e

²⁴ Um menino conta como começou a encarar o mundo desde quando ainda era um feto (VIRANDO GENTE, 2013).

²⁵ Um jovem hesita em sair de casa devido ao medo de ficar sem seus pais (SAINDO DE CASA, 2013).

²⁶ É um filme desenvolvido pelos estudantes da Oficina de Animação 3D da OZI (CALANGO!, 2007).

²⁷ O filme apresenta uma metáfora sobre a vida, do nascimento à morte (AQUARELA, 2003).

²⁸ A animação conta a história de Teca, uma traça que vive dentro de um armário (TRAÇA TECA, 2002).

“Heróis do Basquete”. Estas equipes refizeram seus vídeos de animação conforme as orientações dos pesquisadores. Os vídeos destes dois grupos necessitaram ser refeitos devido ao número de imagens desfocadas e alguns problemas com *offs*. O grupo “Heróis do Basquete” refez seu vídeo com poucas alterações, enquanto o grupo “Diversão” (FIGURA 24) aproveitou para alterar a frase final de seu vídeo.

Ao mesmo tempo em que as fotos do *stop motion* eram refeitas, a professora Roberta Barcellos continuou o conteúdo programático da sala.

Aproveitamos o dia para fazer as entrevistas semiabertas (ANEXO B) que possuem o objetivo de coletar mais dados e fazer um comparativo sobre a execução da oficina. Entrevistamos a orientadora pedagógica, Jaqueline Macedo, e a professora responsável pela sala, Roberta Barcellos.

FIGURA 24 – Crianças em processo de produção para a gravação



Foto: Gabriela Leal

6.2.9 Exibição dos curtas e roda de conversa sobre a oficina

O último encontro da Oficina animAÇÃO foi realizado em 30 de setembro de 2016. Nesse dia, exibimos os cinco *stop motion* produzidos pela sala, além do último vídeo autoexplicativo, feito pelos pesquisadores, que explanava sobre o *making of* (APÊNDICE F).

Ao chegar à sala os pesquisadores montaram todo o equipamento necessário para a exibição dos vídeos, sendo sobre o *making of*, e os *stop motion* (APÊNDICE F) produzido pelas crianças. Em seguida, todos os presentes sentaram em forma de “U” para, posteriormente, uma discussão sobre os audiovisuais pudesse ser realizada.

Os curtas, produzidos pelos estudantes, intitulados “A história do basquete” (Grupo “Heróis do Basquete”), “O Tubarão Branco” (Grupo “Combate”), “A regra do três” (Grupo “Super Animação”), “As Cores Super D+” (Grupo “Super D+”) e “Bob, o cãozinho” (Grupo “Diversão”), foram exibidos todos em sequência. A sala permaneceu quieta e em silêncio, era perceptível que as crianças estavam surpresas ao ver o vídeo finalizado.

Após, demos início à roda de conversa (ANEXO C). Os pesquisadores questionavam alguns pontos sobre o material exibido e as principais questões foram sobre os problemas delas ao produzir, sendo que, as equipes “Combate”, “Super Animação” e “Heróis do Basquete” apontaram dificuldades na produção do roteiro e na hora de gravar esse texto, pois, segundo eles, a leitura ainda é uma tarefa complicada, além do esforço para desenhar e pintar os desenhos maiores. Para o estudante João Paulo Martins (2016)²⁹, o seu maior obstáculo foi a etapa de gravar o áudio, que seria usado com *off*, “[...] eu até gostei, mas me atrapalhei na hora de gravar o áudio”. Já o grupo “Super D+” comentou como foi difícil conseguir esboçar as ilustrações e recortá-las. Por último, a equipe “Diversão” explicou que sentiu dificuldades na hora de fotografar, “[...] porque não podia mexer se não a foto iria sair ‘faiscada’” (FRANCISCO, 2016)³⁰. Todos os grupos conseguiram compreender o tema e assunto dos audiovisuais, neste quesito não houve questionamentos (FIGURA 25).

²⁹ Entrevista com João Paulo Martins, estudante da Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa. Entrevista sobre a oficina. Concedida a Gabriela Leal. 30 set. 2016.

³⁰ Entrevista com Sílvia Francisco, estudante da Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa. Entrevista sobre a oficina. Concedida a João Pedro Rossini. 30 set. 2016.

FIGURA 25: Roda de conversa com as crianças no último dia da oficina



Foto: Murilo Oliveira

Posteriormente a essa etapa foi exibido o vídeo 6, que explicava sobre o *making of*, porém havia também depoimentos dos pesquisadores no decorrer do audiovisual em agradecimentos a todos os participantes da oficina e à professora Roberta. Naquele momento, a emoção fez parte do ambiente, as crianças queriam que a oficina se estendesse mais, pois de acordo com elas, puderam aprender sobre como se faz um filme de forma divertida. Ao fim, os pesquisadores entregaram o que haviam preparado para a sala, um saco com doces. Todos gostaram da lembrancinha.

Como conclusão do último dia, cinco crianças, uma de cada grupo, foram escolhidas para gravar uma entrevista (ANEXO D) sobre a oficina, em uma visão geral, sobre o que haviam aprendido. A estudante Beatriz Gonçalves (2016)³¹, contou que aprendeu “Como faz um vídeo e [...] o que é *stop motion*”, assim como seus colegas Antony da Cruz (2016)³² e Felipe da Silva (2016)³³.

No penúltimo encontro, os pesquisadores fizeram entrevistas com a orientadora pedagógica Jaqueline e a professora da sala Roberta, porém ainda faltava entrevistar a diretora da escola Sirlei, que estava marcada para essa sexta-feira, mas

³¹ Entrevista com Beatriz Gonçalves, estudante da Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa. Entrevista sobre a oficina. Concedida a Isabelle Garcia. 30 set. 2016.

³² Entrevista com Antony da Cruz, estudante da Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa. Entrevista sobre a oficina. Concedida a Roberto Kawasaki. 30 set. 2016.

³³ Entrevista com Felipe da Silva, estudante da Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa. Entrevista sobre a oficina. Concedida a Gabriel Mota. 30 set. 2016.

não conseguimos, porque ela teve problemas de saúde e estava ausente, sendo assim, realizamos na primeira semana de outubro.

Executar um trabalho como este, segundo a diretora, é muito importante às crianças, contudo, é necessária uma estrutura melhor, além de “[...] ter pessoas com qualificação, habilidade para lidar, mais é um desejo nosso que as crianças vivenciem essas coisas, a escola ainda não consegue ser este espaço, nós queríamos muito dar continuidade” (OLIVEIRA, 2016)³⁴. A orientadora pedagógica e a professora concluíram que seria importante a continuação de trabalhos como este e o acréscimo de algumas alternativas à oficina, uma vez que “[...] Poderíamos produzir um jornal também, fazer outros *stop motion* e aí talvez poderíamos fazer com turmas de 3º e 4º ano, pois essas turmas estariam mais um ano na escola, pelo menos. Um aluno passaria ao outro” (MACEDO, 2016)³⁵, ainda segundo a orientadora pedagógica da instituição, é inquestionável a mudança de comportamento da turma em questão, “[...] têm crianças, por exemplo, que tem um sério problema sério de comportamento, mas em questão de leitura melhorou bastante [...] então foi muito válido”.

A professora Roberta conclui que delimitar o tema ou assunto facilita o desenvolvimento da produção audiovisual, pois “[...] pode até ser vários temas, mas espalhar durante o ano, cada bimestre um tema. Uma coisa mais pontual” (BARCELLOS, 2016)³⁶.

6.3 O Festival animAÇÃO

O Festival animAÇÃO ocorreu no dia 11 de novembro, durante a Mostra Pedagógica da instituição – evento no qual cada sala de aula apresentou um trabalho ou projeto, desenvolvido durante o ano, ao público presente. A sala escolhida foi a número 15, porque possui melhores condições para receber um público maior, já que os autores deste trabalho e a equipe gestora da unidade escolar esperavam por um público grande, pois os futuros jornalistas divulgaram o evento por meio de cartazes entregues na escola (APÊNDICE G), convites enviados aos convidados (APÊNDICE H) e *releases* emitidos à imprensa local (APÊNDICE I).

³⁴ Entrevista com Sirlei Oliveira, diretora da Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa. Entrevista sobre a oficina. Concedida a João Pedro Rossini. 5 out. 2016.

³⁵ Entrevista com Jaqueline Macedo, orientadora pedagógica da Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa. Entrevista sobre a oficina. Concedida a Gabriela Leal. 28 set. 2016.

³⁶ Entrevista com Roberta Barcellos, professora da Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa. Entrevista sobre a oficina. Concedida a Gabriel Mota. 28 set. 2016.

A exibição dos curtas-metragens, produzidos pelos estudantes, à comunidade e convidados começou às 20h50 e, inicialmente, apresentou os cinco vídeos em *stop motion* produzidos pelas crianças durante as oito semanas do projeto, ao fim os estudantes do grupo que havia acabado de apresentar seu curta, eram chamados na frente da sala e recebiam um DVD contendo as produções dos cinco grupos da turma (APÊNDICE F). Logo após isso, as gestoras da escola, Sirlei e Jaqueline, diretora e orientadora pedagógica respectivamente, disseram, ao público presente, suas considerações sobre o desempenho dos discentes de jornalismo e o trabalho dos estudantes participantes da Oficina animAÇÃO (FIGURA 26). A professora Roberta e a secretária da Educação da cidade, Ondina Barbosa Gerbasi, também comentaram sobre a importância de projetos externos em unidades de ensino e sobre essa iniciativa em especial (FIGURA 27). Os jornalistas convidados – Carla Moreno (TV Fronteira/Globo), Hortência Pinnaffi (Band Interior) e Jonathan Santos (SBT Interior) – também ressaltaram a qualidade dos trabalhos exibidos e apontaram a importância da relação entre os recursos audiovisuais e a educação (FIGURA 28). Os convidados, assim como a secretária da Educação, também deram entrevistas à Oficina animAÇÃO sobre o que acharam do festival (ANEXO F). No fim do evento, os autores entregaram um DVD (APÊNDICE F) às gestoras da escola e à professora Roberta e registram o festival por meio de fotografias com todos os convidados e participantes (FIGURA 29).

FIGURA 26 – Professora da sala e a equipe gestora da escola



Foto: Heitor Pedroso

FIGURA 27 – Secretária da Educação de Presidente Prudente (SP)



Foto: Nathiele Takahara

FIGURA 28 – Jornalistas convidados ao Festival animAÇÃO



Foto: Nathiele Takahara

FIGURA 29 – Equipe e convidados reunidos ao fim do Festival animAÇÃO



Foto: Heitor Pedroso

A divulgação do 1º Festival de Curtas-metragens da EM Profa. Odette Duarte da Costa feita pela mídia local encontra-se disponível no *clipping* produzido pelo grupo no Anexo E.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando a linguagem cinematográfica, através dos irmãos Lumière, chegou à Europa, não se fazia ideia do potencial pedagógico que esta arte possuía. Com a intenção de documentar fatos que considerassem relevantes, os franceses deram ao mundo uma importante ferramenta, além de tudo, educacional, já que segundo Pfromm Netto (2011, p.109), o uso adequado do cinema na educação pode trazer benefícios a todos.

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) abordou a inserção e a discussão do estudo da linguagem cinematográfica no cenário escolar. O presente estudo investigou como incluir a animação em *stop motion*, uma vertente da linguagem cinematográfica, no cotidiano de uma sala de aula da rede pública de Presidente Prudente (SP). Napolitano (2006, p.11-12) afirma que utilizar o audiovisual na rotina pedagógica ajuda a escola a reencontrar sua cultura, já que o cinema é uma área que consegue juntar valores sociais e conceitos complexos em um único lugar.

Trabalhos externos, como este, podem oferecer ajuda à educação proporcionando um outro olhar, não apenas aos docentes, mas aos discentes. No entanto, é necessário, antes de colocá-lo em prática, capacitar os professores e estudantes, uma vez que é primordial a posse das diretrizes primárias à construção de um audiovisual, para que possam interagir com o máximo entendimento sobre o que é tratado.

Tendo em vista a aplicabilidade de uma oficina fílmica no ensino básico, os pesquisadores desenvolveram a Oficina animAÇÃO, na qual estimularam a produção de curtas-metragens de animação em *stop motion* por crianças de 10 e 11 anos. Esta pesquisa aplicou e analisou a participação dos estudantes no universo cinematográfico.

Com o decorrer da oficina, os autores, como também a professora da classe, puderam observar uma mudança nos estudantes, uma vez que eles passaram a comportar-se melhor, durante a semana, para poder participar da oficina. É interessante apontar que as crianças, com o decorrer do projeto, começaram a questionar muitas coisas no universo audiovisual pois, depois de entenderem o processo de produção de uma animação em *stop motion*, ficaram mais críticas, assim como observadoras quanto à construção de seu vídeo e o motivo de cada detalhe

escolhido para ele. As crianças também entenderam e aprenderam, com o tempo, o significado e até a pronúncia, dos termos *stop motion* e *storyboard*.

Desta forma, os pesquisadores, após um estudo de quase seis meses e uma oficina de oito semanas, puderam concluir que é possível usar o filme de animação enquanto ferramenta pedagógica e que para isto é necessário, antes de tudo, capacitar todos os envolvidos que irão trabalhar no projeto, adequar, para cada faixa etária, a forma de comunicar-se com estes sujeitos, além de selecionar conteúdos que estejam, é claro, dentro do currículo escolar, assim como elencar assuntos que o público-alvo do projeto tenha interesse em estudar.

Também é importante planejar a melhor maneira de introduzir o conteúdo audiovisual na rotina pedagógica da turma e manter o compromisso, responsável, com o projeto proposto. É necessário lembrar da interdisciplinaridade que este trabalho pode abarcar e entender as relações de grupo, isto é, a forma como os indivíduos participantes desta pesquisa relacionam-se entre si. Esse acompanhamento leva em conta a observação individual e coletiva da equipe envolvida, uma vez que a utilização de técnicas audiovisuais necessita da inclusão integral do público-alvo, além de adaptar o trabalho conforme a escolaridade de quem participará do mesmo.

Aliás, na visão dos autores, comprometer-se em produzir essa oficina foi sem dúvida um desafio pessoal. Pois, embora formados em Jornalismo e, deste modo, habituados com as técnicas televisivas, de animação e de vídeo, o grupo conhecia pouco da rotina escolar, sob a visão de quem está à frente de uma sala de aula. Desta forma, dialogar com aquelas crianças, de modo a transmitir conhecimento e conquistar sua confiança na troca de experiências durante as produções dos curtas, reforçou em cada um dos pesquisadores a certeza do papel social a que estão designados.

A Oficina animAÇÃO foi um projeto piloto de uso do cinema na sala de aula e abre espaço para que novas experiências sejam estimuladas no âmbito acadêmico, vivendo a função social da profissão, já que a carreira de jornalista não se restringe apenas à redação jornalística. Há outros caminhos de atuação para este profissional, como na área da Educação, envolvendo o Jornalismo nas políticas e projetos públicos educacionais, visto que a Comunicação pode oferecer novos recursos e ferramentas à prática pedagógica, como também a utilização da linguagem audiovisual, uma forma de comunicação universal e acessível a todos.

Sugere-se, portanto, que os futuros estudantes de Jornalismo, da Faculdade de Comunicação Social “Jornalista Roberto Marinho” de Presidente Prudente (Facopp), que sentirem o interesse em trabalhar com a Comunicação inserida na Educação, deem sequência a esta oficina e produzam-na em uma outra instituição de ensino, o que dará, aos gestores e educadores do Brasil, um prisma de oportunidades à implementação do estudo da Comunicação nas unidades educacionais em que atuam. Recomenda-se, também, aos interessados, a busca por novos projetos ligados à Educação, como forma de incentivar a inserção e a valorização do Jornalismo nas políticas públicas educacionais.

REFERÊNCIAS

A ARTE DO OTIMISMO. Direção: Jan Pinkava. Produção: Karen Dufilho. Roteiro: Jan Pinkava. Música: Gus Viseur et son Orchestre. Califórnia: Pixar, 1997. 1 curta (5 min). Disponível em: <<http://curtadodia.blogspot.com.br/2015/04/a-arte-do-otimismo.html>>. Acesso em: 21 out. 2016.

ABUD, Katia Maria. A construção de uma didática da História: algumas ideias sobre a utilização de filmes no ensino. **História**, São Paulo, v. 22, n. 1, fev./abr., 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/his/v22n1/v22n1a08.pdf>>. Acesso em: 01 mar. 2016.

ALMA. Direção: Rodrigo Blaas. Produção: Cecile Hokes e Nina Rowan. Roteiro: Rodrigo Blaas. Música: Mastretta. Espanha, 2009. 1 curta (6 min). Disponível em: <<http://www.cinemasemerros.com.br/2013/06/curta-alma.html>>. Acesso em: 21 out. 2016.

ALMEIDA, Maria do Carmo Souza de; FALCÃO, Sandra Pereira; CITELLI, Adilson Odair. O cinema como instância formativa de professores, In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 35., 2012, Fortaleza. **Anais eletrônicos...** Fortaleza, Intercom, 2012. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-0576-1.pdf>>. Acesso em: 25 jul. 2016.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico**. 10. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

ANIMA MUNDI. **Apresentação**. 2011. Disponível em: <<http://www.animaescola.com.br/br/apresentacao>>. Acesso em: 27 set. 2016.

ANTÔNIO, Daniel. **'Hugo Cabret' leva Méliès de volta ao cinema; confira filmes do cineasta**. 2012. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2012/02/1046567-hugo-cabret-leva-melies-de-volta-ao-cinema-confira-filmes-do-cineasta.shtml>>. Acesso em: 21 set. 2016.

AQUARELA. Direção: André Koogan e Andrés Lieban. Produção: Tony Gil. Roteiro: André Koogan e Marília Pirillo. Música: Toquinho. Rio de Janeiro: Mundo da Criança, 2003. 1 curta (5 min). Disponível em: <<http://portacurtas.org.br/filme/?name=aquarela2039>>. Acesso em: 21 out. 2016.

BACCO, Thaisa Sallum; LIMA, Claudia Maria. Memória e Sociedade: a História do Cinema de Presidente Prudente (SP) nas Salas de Aula. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 35., 2012, Fortaleza. **Anais eletrônicos...** Fortaleza: Intercom, 2012. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-0904-1.pdf>>. Acesso em: 22 maio 2016.

BARKSDALE, Martha. **10 invenções desconhecidas de Thomas Edison**. 2012. Disponível em: <<http://ciencia.hsw.uol.com.br/10-invencoes-desconhecidas-de-thomas-edison.htm>>. Acesso em: 22 set. 2016.

BERNARDO, Luís Miguel. **Histórias da Luz e das Cores**. 2. ed. Porto: UP, 2007. Disponível em: <https://books.google.com.br/books/about/Hist%C3%B3rias_da_Luz_e_das_Cores_volume_1.html?id=-YZL2h1jn8cC&redir_esc=y>. Acesso em: 22 set. 2016.

BORBA, Vanessa; BONA, Rafael José. O cinema como subsídio educativo nas escolas de educação básica do município de Blumenau: Pesquisa com professores da Rede Municipal de Ensino. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, 14., 2013, Cruz do Sul. **Anais eletrônicos...** Cruz do Sul: Intercom, 2013. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/sul2013/resumos/R35-0035-1.pdf>>. Acesso em 22 maio 2016.

BRAGANÇA, Maurício. Cinema e educação: por uma pedagogia indisciplinada. **Revista Educação, Cultura e Comunicação**, Lorena, v. 6, n. 12, jul./dez., 2015. Disponível em: <<http://publicacoes.fatea.br/index.php/eccom/article/view/1314>>. Acesso em: 21 maio 2016.

BRASIL. Congresso Nacional. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei n.º 13.006 de 26 de junho de 2014. Acrescenta § 8º ao art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 27 de jun. 2014. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2014/lei-13006-26-junho-2014-778954-publicacaooriginal-144445-pl.html>>. Acesso em: 28 set. 2016.

CALANGO!. Direção: Alê Camargo. Produção: Alê Camargo, Mario Lellis e Roger Burdino. Roteiro: Alê Camargo, Alessandra Mota, Alexandre Souza, Anderson Lopes e Dalmo Pereira. Música: Waldir Azevedo e Macaúba. Brasília: OZI, 2007. 1 curta (8 min). Disponível em: <<http://portacurtas.org.br/filme/?name=calango>>. Acesso em: 21 out. 2016.

CAMPANHOLI, Julie Anne Macedo. Fotografia e Educação: O uso da fotografia na prática docente. **Primus Vitam**, São Paulo, v. 2, n. 7, jul./dez., 2014. Disponível em: <http://mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/CCH/primus_vitam/primus_7/julie.pdf>. Acesso em: 17 nov. 2016.

CANTO, Ana. Do texto ao stop-motion. **Matéria-Prima: Práticas Artísticas no Ensino Básico e Secundário**. Lisboa, v. 1, n. 2, jul./dez., 2013. Disponível em: <http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/9994/2/ULFBA_PER_Ana%20do%20Canto.pdf>. Acesso em: 14 mar. 2016.

CANTO, Aylana Teixeira Pimentel. Animação no universo contemporâneo: o sincretismo dos desenhos animados e sua relação com o público infantil. **Ícone**, Porto Alegre, v. 1, n. 2, jul., 2016. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/icone/article/view/56807>>. Acesso em: 22 set. 2016.

CASTRO, Lucia Rabelo de; BESSET, Vera Lopes. **Pesquisa-intervenção na infância e juventude**: construindo caminhos. Rio de Janeiro: Nau, 2008. Disponível em: <<http://www.brunabenvegnu.com/pesquisa-intervcao.pdf>>. Acesso em: 30 maio 2016.

CONVIVÊNCIA. Direção: Ralph Eggleston. Produção: Karen Dufilho. Roteiro: Ralph Eggleston. Califórnia: Pixar, 2000. 1 curta (3 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BQTJgwq7gPQ>>. Acesso em: 21 out. 2016.

CUPIDO. Direção: Simon Bau, Clémentine Choplain, Marie Ecarlat, Benoît Huguet e Julien Soulage. Produção: Simon Bau, Clémentine Choplain, Marie Ecarlat, Benoît Huguet e Julien Soulage. Roteiro: Simon Bau, Clémentine Choplain, Marie Ecarlat, Benoît Huguet e Julien Soulage. Música: Damien Deshayes. Montpellier: Esma, 2012. 1 curta (7 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=byJ5ltUN3Pg>>. Acesso em: 21 out. 2016.

DIEHL, Astor Antônio; TATIM, Denise Carvalho. **Pesquisa em ciências sociais aplicadas**: métodos e técnicas. São Paulo: Prentice Hall, 2004.

DUARTE, Jorge. Entrevista em profundidade. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Orgs.). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. 2. ed. 3.reimp. São Paulo: Atlas, 2009. p.62-83.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

FABRIS, Annateresa. A captação do movimento: do instantâneo ao fotodinamismo. **ARS**, São Paulo, v. 2, n. 4, fev./jun., 2004. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2933/3623>>. Acesso em: 22 set. 2016.

FANTIN, Monica. **Crianças, Cinema e Mídia-Educação**: Olhares e experiências no Brasil e na Itália. 2006. 409 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Ilha de Santa Catarina – SC, 2006.

FARIA, Nelson Vieira da Fonseca. **A linguagem cinematográfica na escola**: o processo de produção de filmes na sala de aula como prática pedagógica. 2011. 90f. Dissertação (Mestrado em Ciência e Tecnologia) - Universidade Estadual Paulista, Presidente Prudente – SP, 2011.

FERREIRA, Moacyr Costa. **O estudo das ciências no Brasil**: resumo histórico do desenvolvimento científico no Brasil e sua ligação com a tecnologia e arte. São Paulo: Edicon, 1989.

FILLMANN, Maria Carolina Frohlich. Storyboard: uso estratégico da ferramenta no planejamento de revistas. **Blucher Design Proceedings**, São Paulo, v. 1, n. 4, 2014. Disponível em: <http://www.academia.edu/15212587/STORYBOARD_uso_estrat%C3%A9gico_da_ferramenta_no_planejamento_de_revistas>. Acesso em: 24 ago. 2016.

FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de animação: Uma trajetória marcada por inovações. In: Encontro Nacional de História da Mídia, 7., 2009, Fortaleza. **Anais eletrônicos...** Fortaleza, 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf>>. Acesso em: 22 set. 2016.

FREITAS, Enio Tadeu de. **História e cinema:** encontro de conhecimento em sala de aula. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/109250>>. Acesso em: 01 ago. 2016.

FRENCH ROAST. Direção: Fabrice Joubert. Produção: Bibó Bergeron, Louis Viau e Pascal Chevé. Roteiro: Fabrice Joubert. Música: Olivier Lliboutry. França: Les élèves de l'Ecole Georges Méliès, 2008. 1 curta (8 min). Produzido por: The Pumpkin Factory. Disponível em: <<http://curta1curta.blogspot.com.br/2013/11/french-roast.html>>. Acesso em: 21 out. 2016.

FRESQUET, Adriana; MIGLIORIN, Cezar. Da obrigatoriedade do cinema na escola, notas para uma reflexão sobre a lei 13.006/14. In: FRESQUET, Adriana (Org.). **Cinema e educação:** A lei 13.006. Belo Horizonte: Universo Produção, 2015. p. 4-25. Disponível em: <http://www.universoproducao.com.br/cineop/10cineop_2015/Livreto_Educacao10CineOP_WEB.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2016.

INVENÇÃO DO AMOR. Direção: Andrey Shushkov. Produção: Andrey Shushkov. Roteiro: Andrey Shushkov. Música: Polina Sizova, Anton Melnikov e Anna Gudkova. Rússia: HHG Film Company, 2010. 1 curta (10 min). Disponível em: <<http://www.casadoscurtas.com.br/invencao-amor-invention-love/>>. Acesso em: 21 out. 2016.

LAGE, Nilson. **A reportagem:** teoria e técnica de entrevista e pesquisa jornalística. 8. ed. Rio de Janeiro: Record, 2009.

LIMA, Daniel Pinheiro. **Animação de recorte do stopmotion ao digital.** 2009. 176f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte – MG, 2009.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação:** técnica e estética através da história. 3. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola:** técnicas de animação para professores e alunos. Rio de Janeiro, v. 2, s/n, 2015. Disponível em: <http://www.animaescola.com.br/media/arquivos/material%20pedag%C3%B3gico/animaescola_cartilha2015_web.pdf>. Acesso em: 13 mar. 2016.

MARTINS, Alessandra de Almeida. **Artemídia Movente: Processos e Procedimentos Artísticos em Animação**. 2013. 117 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de Pós-Graduação em Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp), São Paulo – SP, 2013.

MEU MALVADO FAVORITO 2. Direção: Pierre Coffin e Chris Renaud. Produção: Chris Meledandri e Janet Healy. Roteiro: Cinco Paulo e Ken Daurio. Música: Heitor Pereira e Pharrell Williams. Estados Unidos: Universal, 2013. 1 DVD (98 min).

MODRO, Nielson Ribeiro. **Cineducação: Usando o cinema na sala de aula**. Joinville: Casamarca Design Editorial, 2005.

MOGADOURO, Claudia. O cinema reinventando a escola – Um diálogo da Educomunicação com o filme A invenção de Hugo Cabret. **C&E, Vinte anos: uma trajetória para consolidar a Educomunicação no Brasil**, São Paulo, v.19, n.1, jan/jun., 2014. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/78568>>. Acesso em: 27 nov. 2016.

MORAES, Carlos Vinicius de Oliveira. O. De um mundo da escola para uma escola do mundo: reflexão sobre meios e sobre fins. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 10, n. 3, set./dez., 2005. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37543/40257>>. Acesso em: 08 mar. 2016.

MOURA, Edgar Peixoto de. **50 anos luz, câmera e ação**. 4. ed. São Paulo: Senac, 1999.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2006.

NISIO, Fernando. **Pré-produção de um curta em stop motion**. 2011. 45 f. Monografia (Graduação em Artes Plásticas) - Departamento de Artes Visuais, Universidade de Brasília (UnB), Brasília – DF, 2011.

O FAROL. Direção: Po Chou Chi. Produção: Dow Ning Yang. Roteiro: Po Chou Chi. Estados Unidos: Mango Work, 2012. 1 curta (7 min). Disponível em: <<http://educatube.blogspot.com.br/2013/09/o-farol-emocionante-animacao-que-ganhou.html>>. Acesso em: 21 out. 2016.

OLIVEIRA JÚNIOR, Antônio Rodrigues de. Paisagem na fotografia: sentidos e plasticidades. **Conexão**, Rio Grande do Sul, v. 6, n. 12, jul./dez., 2007. Disponível em: <<http://www.uces.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/viewFile/175/166>>. Acesso em: 18 nov. 2016.

PECK POCKETED. Direção: Kevin Herron. Produção: Kevin Herron. Roteiro: Kevin Herron. Música: Carlos Martin e Dione Tan. Estados Unidos: Ringling College of Art and Design Department of Computer Animation, 2013. 1 curta (2 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qmCWjjZketo>>. Acesso em: 21 out. 2016.

PFROMM NETTO, Samuel. A Odisseia do Cinema Educativo no Brasil. In: PFROMM NETTO, Samuel. **Telas que ensinam, Mídia e aprendizagem**: do cinema às tecnologias digitais. 3. ed. Campinas: Alínea, 2011. p.101-124.

PIRES, Eloíza Gurgel. A experiência audiovisual nos espaços educativos. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 13, n. 2, maio/ago., 2008. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/42298/45969>>. Acesso em: 13 mar. 2016.

PROCURANDO DORY. Direção: Andrew Stanton. Produção: Lindsey Collins. Roteiro: Victoria Strouse e Andrew Stanton. Música: Thomas Newman. Estados Unidos: Disney, 2016. 1 DVD (97 min).

ROCHA, Marisa Lopes da; AGUIAR, Katia Faria de. Pesquisa-intervenção e a produção de novas análises. **Psicologia**: ciência e profissão, Brasília, v. 23, n. 4, dez., 2003. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932003000400010&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 20 maio 2016.

SAINDO DE CASA. Direção: Joost Lieuwma. Produção: Chris Mouw, Arnoud Rijken, Michiel Snijders e Astrid Prickaerts. Roteiro: Joost Lieuwma. Música: Jorrit Kleijnen e Alexander Reumers. Holanda: Il Luster, 2013. 1 curta (6 min). Disponível em: <<https://vimeo.com/75849442>>. Acesso em: 21 out. 2016.

SORRY I'M LATE. Direção: Tomas Mankovsky. Produção: Rhun Francis. Roteiro: Tomas Mankovsky. Música: Keith Kenniff. Reino Unido: Blink, 2008. 1 curta (4 min). Disponível em: <<http://www.sorry-im-late.com/watch.html>>. Acesso em: 21 out. 2016.

TEIXEIRA, Inês Assunção de Castro; LOPES, José de Sousa Miguel. In: TEIXEIRA, Inês Assunção de Castro; LOPES, José de Sousa Miguel (Orgs). Apresentação. **A escola vai ao cinema**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2008. p.9-24.

TRAÇA TECA. Direção: Diego Doimo. Produção: Analúcia Godoi. Roteiro: Diego Doimo e Eduardo Bassi. Música: Fernando Mello, Otávio Bertolo, Rogério Toppa e Thiago Melo. São Carlos: Rocambole, 2002. 1 curta (8 min). Disponível em: <http://portacurtas.org.br/filme/?name=a_traca_teca>. Acesso em: 21 out. 2016.

VIRANDO GENTE. Direção: Analúcia Godoi. Produção: Pedro Luá. Roteiro: Analúcia Godoi. Música: Duda Larson. São Paulo: Giroscópio, 2013. 1 curta (10 min). Disponível em: <<http://www.mostradecinemainfantil.com.br/virando-gente/>>. Acesso em: 21 out. 2016.

WATTS, Harris. **On Camera**: o curso de produção de filme e vídeo da BBC. 3. ed. São Paulo: Summus, 1990.








WATTS, Harris. **Direção de câmera**: um manual de técnicas de vídeo e cinema. São Paulo: Summus, 1999.

WILNER, Renata. Do rio papa-couves ao toque do pandeiro: uma experiência de animação no núcleo de arte avenida dos desfiles. In: Centro de Referência da Educação Pública da Cidade do Rio de Janeiro. 6., 2006, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: E/CREP, 2007. p.176-226.

ZOOTÓPIA. Direção: Byron Howard e Rich Moore. Produção: Clark Lasseter. Roteiro: Jared Bush e Phil Johnston. Música: Michael Giacchino. Estados Unidos: Disney, 2016. 1 DVD (108 min).

ANEXOS

ANEXO A
A LEI Nº 13.006

CÂMARA DOS DEPUTADOS         

A Câmara **Deputados** **Atividade Legislativa** **Orçamento** **Documentos e Pesquisa** **Comunicação** **Transparência** **Responsabilidade Social** **Participe**

Você está aqui: [Página Inicial](#) > [Atividade Legislativa](#) > [Legislação](#) > [Detalhes da Norma](#)

Legislação

Legislação Informatizada - LEI Nº 13.006, DE 26 DE JUNHO DE 2014 - Publicação Original

Veja também:

- [Proposição Originária](#)
- [Dados da Norma](#)

LEI Nº 13.006, DE 26 DE JUNHO DE 2014

Acrescenta § 8º ao art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica.

A PRESIDENTA DA REPÚBLICA
Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º O art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, passa a vigorar acrescido do seguinte § 8º:

"Art. 26.
....."

§ 8º A exibição de filmes de produção nacional constituirá componente curricular complementar integrado à proposta pedagógica da escola, sendo a sua exibição obrigatória por, no mínimo, 2 (duas) horas mensais." (NR)

Art. 2º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Brasília, 26 de junho de 2014; 193º da Independência e 126º da República.

DILMA ROUSSEFF
José Henrique Paim Fernandes
Marta Suplicy

Este texto não substitui o original publicado no Diário Oficial da União - Seção 1 de 27/06/2014

ANEXO B
ENTREVISTAS COM AS PROFISSIONAIS

Entrevista sobre a oficina

Gabriel Mota – 28/09/16

Professora Roberta Barcellos



Foto: Isabelle Garcia

Formada em Pedagogia pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (Unesp), de Presidente Prudente (SP), Roberta Paraizo Orosco Barcellos, 37 anos, leciona há um ano e meio na Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa e, desde fevereiro do ano passado, acompanha a turma do 5º ano B. Antes da Oficina animAÇÃO, não havia produzido material audiovisual na unidade escolar.

Gabriel Mota: Após ter passado pela oficina, qual é a sua opinião sobre o uso do cinema na escola?

Roberta Barcellos: Contribui muito, bastante. Traz informações e se tivesse uma formação, acredito que teria mais rendimento. Chama mais atenção e os alunos se interessam mais.

Mota: Qual a avaliação que você faz do ponto de vista da aprendizagem dos alunos no 5º ano B?

Barcellos: Eu achei que eles (as crianças) se interessaram bastante, colaboraram e se comportaram direitinho, além de aprenderem sobre o conteúdo. Foi tranquilo. Eles ficavam ansiosos perguntando antes se haveria a oficina, gerou uma grande expectativa.

Mota: O que você acha da ferramenta *stop motion* para ensinar esses conceitos que foram tratados nos vídeos?

Barcellos: É uma ferramenta válida. Eu acredito que falta, na escola, a preparação para tudo isso, até em relação aos instrumentos, câmera, computador, que eles não têm acesso tanto quanto deveriam. Mas é válido, poderia usar. Eu fiz uma formação

em história em quadrinhos, aqui não tem para oferecer, mas eu vi que tem a oficina de *stop motion* também. Vou procurar saber sobre o curso para fazer também.

Mota: Em relação à turma do 5º ano B, notou alguma mudança no comportamento das crianças? Qual (is)?

Barcellos: Eles (as crianças) já vinham ficando mais tranquilos e permaneceram. Teve uma questão de interesse e de esperar para ter. A ansiedade era muito grande na sala. Todos têm caminhado bem.

Mota: O que você achou da apostila? O que aprendeu? Teve utilidade?

Barcellos: Eu gostei, aprendi. Tenho um pouco de dificuldade na edição ainda, tentei olhar por ser algo novo, mas nada que com um treino não resolva. Teve utilidade.

Mota: Com relação ao conteúdo da apostila, verificou algum ponto negativo ou positivo? Qual (is)?

Barcellos: Nenhum ponto negativo, eu gostei, li e entendi. Assim, está bem explicadinho, eu gostei muito da parte histórica, do cinema e a evolução. Ficou didática, tem o passo a passo.

Mota: A experiência com o vídeo dentro da sala de aula trouxe algum benefício para as aulas comumente assistidas pelas crianças?

Barcellos: Sim, principalmente português, na hora de recontar uma história, na escrita. Auxilia bastante.

Mota: O tempo dispensado para a realização da oficina está fazendo falta para o desenvolvimento do conteúdo programático?

Barcellos: Não, acredito que não, contribuiu na verdade. Por ser uma sala diferente que eu tenho essa flexibilidade de lidar, não senti falta do tempo, contribuiu mesmo.

Mota: O que você achou do desempenho dos alunos nas etapas da oficina?

Barcellos: Me surpreenderam, foram além. Eu achei que se empenharam bastante. Até para assistir os vídeos eles (as crianças) me surpreenderam, contribuíram bastante, ficaram quietos e prestavam atenção.

Mota: O audiovisual pode se tornar um método de ensino em seus próximos trabalhos?

Barcellos: Acredito que sim, se tiver o suporte de material. Eu pretendo usar, já comecei a pesquisar mais coisas sobre.

Mota: Você se sente preparada para desenvolver filmes de animação com a técnica do *stop motion* com outras turmas?

Barcellos: Eu acredito que no começo vou sentir um pouco de dificuldade, até em relação à edição, como já disse, mas eu vou tentar fazer sim, vou procurar.

Mota: O que foi a Oficina animAÇÃO para você como professora?

Barcellos: Foi uma animação geral. Acrescentou muito, gostei, pretendo usar o método e tenho muito a agradecer vocês.

Mota: Quais são suas sugestões para melhorar a próxima edição?

Barcellos: Então, eu senti um pouco de dificuldade em delimitar o tema, ver realmente o que daria para fazer. Teve grupo que quis mudar de tema, então assim, fechar um pouco mais. A partir do momento que delimita, facilita. Por exemplo, vamos aplicar em artes, aí pegar vários assuntos dentro da disciplina escolhida. Preciso desenvolver um projeto em ciências, a vamos fazer sobre os seres vivos, ficar só na ciências, não abrir demais. Pode até ser vários temas, mas espalhar durante o ano, cada bimestre um tema. Uma coisa mais pontual.

Entrevista sobre a oficina

Gabriela Leal – 28/09/16

Orientadora pedagógica Jaqueline Macedo



Foto: Isabelle Garcia

Formada em Pedagogia pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (Unesp), de Presidente Prudente (SP), Jaqueline Leite Oliveira Silva Macedo, 42 anos, é orientadora pedagógica na Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa há dois anos. Segundo ela, o audiovisual começou a ser inserido na unidade escolar após a Oficina animAÇÃO.

Gabriela Leal: Qual sua avaliação sobre a Oficina animAÇÃO?

Jaqueline Macedo: Foi muito válida, deu para ver na participação das crianças. Meu principal objetivo, quando pensei em vocês fazerem esse trabalho, não era nem para eles (as crianças) aprenderem mesmo a técnica *stop motion*, mas era a questão da autoestima dessa turma. Deu para ver isso durante o trabalho, deles fazerem, se comprometerem a realizar o que era pedido, eles obedeciam vocês longe da professora, isso é um feito, para quem conhece aquela turma.

Leal: Qual sua opinião/avaliação sobre a apostila impressa do projeto? O que ela trouxe de novidade para você?

Macedo: Para falar a verdade, eu não mexi muito na apostila e não coloquei em prática.

Leal: De que forma a oficina pôde contribuir para os processos de ensino e aprendizagem dentro do 5º ano B?

Macedo: Bom, já que a autoestima deles deu uma melhoria, mostraram que são capazes de fazer algo, automaticamente o que é trabalhado em sala de aula também acaba melhorando. Então, eles estão mais desinibidos, têm crianças, por exemplo,

que têm um problema sério de comportamento, mas em questão de leitura melhorou bastante, é um dos que obedecia vocês sem a presença da professora. Então foi muito válido.

Leal: O que você notou nos alunos durante o projeto? E sobre a professora da turma, Roberta Barcellos, o que você tem a dizer sobre a participação dela no projeto?

Macedo: Esta questão da autoestima fez com que eles (as crianças) se interessassem mais, a gente tem alunos naquela sala com bastante dificuldade e com a oficina eles acabaram participando, se empenhando, apesar de não ter a parte escrita, pois eram bem práticas, eram os desenhos, as falas. Considerando a turma isso foi um avanço enorme. Ter visto eles terem escrito o textinho que ia aparecer e lendo, foi bem legal. Em relação à Roberta, no começo ela ficou bem apreensiva, não sabia do que se tratava, mas encarou logo de cara. Durante o processo, eu vi que ela estava bem empenhada, preocupada em fazer as coisas darem certo, incluiu a oficina dentro da rotina dela. Eu acredito que para ela foi vantajoso.

Leal: O uso do audiovisual é lei federal, o que a escola tem feito para atender ao que o governo exige? Existe alguma dificuldade para que isso aconteça? Qual(is)?

Macedo: As dificuldades acho que vocês vivenciaram um pouco. Primeiro é ter o equipamento adequado para isso, é ter o espaço, porque vocês tiveram que levar telão para um lado, caixa de som para outro, nessa sala não, agora é naquela sala. Imagina um professor sozinho com 30 (estudantes) ter que fazer o que vocês seis tinham que fazer? Então acaba travando o trabalho aí, de não ter condições mesmo de como lidar com esse audiovisual. Não temos equipamentos adequados, os computadores que a gente tem na escola possuem mais de dez anos e com um programa que ninguém usa em casa. Então já fica uma dificuldade. Aí vem esse professor que não encara o audiovisual como algo que vá acrescentar na prática, ele acha que está perdendo tempo. A gente ainda tem um pouco desse receio do professor que, fugir um pouco da lousa, do caderno, acha que não está fazendo nada. Mas aí as outras pessoas também acham, tem pais que acham isso, então fica complicado colocar essa lei em prática. Quando alguém faz um trabalho voltado para isso e vê o resultado, aí sim acredita, por exemplo, o ano que vem acredito que a Roberta vai querer fazer, pois ela já vivenciou algo que dá certo. Quando fazemos algo que dá certo tende-se a fazer de novo. Mas a maioria não, porque para no meio do caminho por causa das dificuldades.

Leal: Você acredita que os resultados esperados com a oficina foram alcançados? Se sim ou não, por quê?

Macedo: Para mim, os resultados foram alcançados, o que eu queria de principal foi. Eu estou ansiosa para ver pronto. Quero ver as carinhas deles ao olhar e ver que foram eles quem fez. Lembram quando vocês vieram no primeiro dia apresentar o projeto e eu falei que tinha duas turmas? Um 5º A e um 5º B e se fosse para fazer para realmente falar que deu certo, teria que fazer com o 5º B, pois com o 5º A seria óbvio dar certo, mas o grande desafio seria com o 5º B. Então o trabalho que foi feito para gente, por exemplo, ano que vem não tem como não dar certo, porque a turma

com mais dificuldade, em todos os sentidos, conseguiu fazer. Volto a dizer, muitos momentos eles foram fazer longe da professora e eles obedeciam e faziam do mesmo jeito.

Leal: A oficina trouxe alguma repercussão entre as demais turmas, alunos, professores, funcionários, pais e familiares?

Macedo: Ainda não, acho que vai precisar ver esse trabalho pronto. Uma boa vocês terem feito o *making of*, para provar mesmo que eles (as crianças) fizeram, pois quem olhar vai pensar: será que foram eles mesmo que produziu?

Leal: Você acredita que haverá continuidade na produção de vídeos com alunos na escola? Se sim, como acredita que será?

Macedo: Olha, a Roberta é nossa efetiva na escola, eu acredito que vamos tentar fazer. Tanto que vocês fizeram questão de gravar com máquina normal, sem ser profissional, para mostrar que dá certo. Então, vamos ver. O certo seria se a gente tivesse uma sala funcionando conforme a lei exige, mas eu acredito que dê. Ou outro tipo de atividade não só o *stop motion*, mas qualquer outra coisa que usa a mídia, a Roberta terá mais esse recurso do *stop motion*, por exemplo, esse ano não saiu o *blog* da escola, talvez ano que vem dê para fazer e podemos incluir dentro do *blog* como fazer o *stop motion*.

Leal: Quais suas sugestões para as próximas edições da oficina?

Macedo: Olha, uma das coisas que encantaram eles (as crianças) que eu percebi, foi a questão da fotografia. Poderíamos produzir um jornal também, fazer outros *stop motion* e aí talvez poderíamos fazer com turmas de 3º e 4º ano, pois essas turmas estariam mais um ano na escola, pelo menos. Um aluno passaria ao outro.

Entrevista sobre a oficina

João Pedro Rossini – 05/10/16

Diretora Sirlei Oliveira

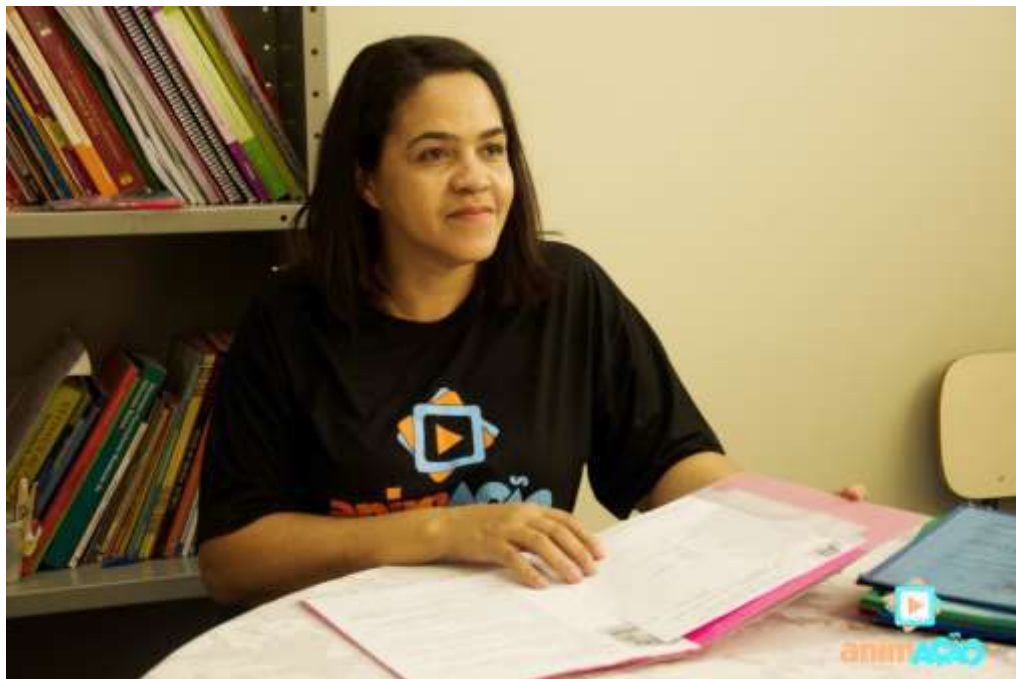


Foto: Murilo Oliveira

Formada em Direito e Pedagogia pela Unoeste (Universidade do Oeste Paulista), de Presidente Prudente, Sirlei Aparecida Gomes dos Santos Oliveira, de 43 anos, é diretora da Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa há três anos.

João Pedro Rossini: Qual sua opinião e/ou avaliação sobre o desenvolvimento da oficina na unidade escolar?

Sirlei Oliveira: A oficina foi na verdade uma oportunidade muito interessante, muito ímpar, principalmente para a realidade da sala do 5º ano B, então foi algo diferente que agregou em nós, enquanto escola. Nós não tínhamos condições técnicas de promover. Para nós foi algo positivo.

Rossini: A Oficina animAÇÃO trouxe benefícios diretos e/ou indiretos para a escola, corpo docente e os estudantes?

Oliveira: Essa realidade do 5º ano B, eu acredito que ela (oficina) veio como oportunidade deles (crianças) vivenciarem o universo da animação, do desenho, esse processo. Como eu disse, eles são meninos que começaram alfabetização a partir do 3º ano, então nós focamos muito em português e matemática, e artes, desenho ficou muito para terceiro plano. Na área de mídia, animação muito menos, eles não tinham. Então, para eles, foi algo que veio para fechar com chave de ouro em relação ao próximo currículo que nós estamos desenvolvendo com eles em sala de aula.

Rossini: Quais mudanças ocorreram na unidade escolar para a realização da oficina?

Oliveira: Na verdade a dinâmica no momento de realização da atividade, no dia de sair, no dia de trabalhar com as crianças, ela (oficina) movimentou um pouco mais,

mas em momento nenhum foi prejudicial, pelo contrário, a gente está acostumado a lidar com esta diversidade de questões. Para nós foi positivo em todo o tempo.

Rossini: Houve alguma repercussão da oficina entre a comunidade escolar? Incluindo os demais professores, alunos, funcionários, pais e familiares dos estudantes?

Oliveira: Houve curiosidade, até porque a gente não apresentou o trabalho para eles, ficou muito em nível de gestão, professores e alunos. Mas existe muita curiosidade, essa coisa de saber o que está acontecendo, foram ao cinema, então foi muito isso, um movimento de curiosidade.

Rossini: A direção tem intenção de continuar com projetos de mídia na escola? Se sim, de que maneira?

Oliveira: Nós temos, sempre tivemos, a intenção de trazer este universo para a escola. Nós temos alguns complicadores, um é a questão da estrutura mesmo, hoje nós temos um laboratório de informática que está arcaico, os equipamentos têm praticamente uma década, infelizmente, temos muita dificuldade em lidar com isso, agregado ao fato de que nós, professores, temos dificuldade em lidar com aquele tipo de equipamento, *Linux*, por exemplo. Então precisaríamos melhorar essa estrutura e ter pessoas com qualificação, habilidade para lidar, mas é um desejo nosso que as crianças vivenciam essas coisas, a escola ainda não consegue ser esse espaço, nós queremos muito dar continuidade.

Rossini: Você sente que falta capacitação para os professores?

Oliveira: É mais que capacitação, que é um complicador, mas o que falta realmente é habilidade, o perfil de quem vai trabalhar com isso, são pessoas que têm que gostar disso, têm que dominar, têm que estar com isso no coração para poder contaminar as crianças. Teria que ser algo que vem mesmo deste grupo de profissionais.

Rossini: Os materiais usados para a oficina eram, em grande parte, da escola, quais melhorias você acredita que devem ser feitas para manter os projetos audiovisuais futuros que a escola pode acrescentar ao seu currículo?

Oliveira: Precisa melhorar a estrutura, isso inclui laboratório, os multimídias, os nossos estão sobrevivendo, a gente precisa melhorar, estrutura de som a gente está concluindo, estamos concluindo também um projetor e tela no pátio, eu acredito que seja um avanço, mas seja como for, eu preciso de alguém que saiba fazer isso, a medida que nós tivermos alguém que saiba fazer isso, que goste de fazer isso e que goste de estar com as crianças, aí faz o trabalho.

Rossini: A divulgação, por meio dessa oficina, se faz necessária para a visibilidade da escola em outros bairros?

Oliveira: Eu acredito que faz. A visibilidade do trabalho é sempre boa para a criança, porque ela é valorizada, para o professor porque houve um investimento do tempo dele, da dedicação, o compromisso no processo do projeto, pois se o professor não agregar, não fazer parte do trabalho, vocês não conseguem o resultado, ele é o coração da sala, o grande agente de realização. Então, eu acredito que sim, a visibilidade sempre vai trazer o valor do trabalho, isso é legal.

Rossini: Quais investimentos você acredita serem necessários para que outras oficinas, como essa, possam continuar na escola?

Oliveira: Eu acredito que não ser apenas um projeto de conclusão de curso, acho que, talvez fosse algo que as universidades junto com o Sistema de Ensino Municipal ou até mesmo os outros, trouxessem isso como parte, não sei se do currículo, mas uma instrumentalização do conteúdo, vamos trabalhar desta forma, seria muito rico para nós. Então teria que partir deste prisma, universidade, sistema de ensino e aí estruturam isso para que as escolas possam oferecer para os alunos e para os professores também.

Rossini: Quais são suas sugestões para o aperfeiçoamento do projeto em outras edições?

Oliveira: Primeiro, eu acredito que talvez os próprios professores, no caso exatamente da oficina, da universidade, talvez tivessem um envolvimento maior, não estou dizendo sobre a logística, mas de ideal. Um envolvimento maior para criar de fato uma consciência da necessidade, porque vocês vão terminar um curso, vão apresentar um trabalho e isso pode ou não virar algo que possa vir a contribuir com as outras escolas ou virar uma realidade. Então à medida que eu tenho lá um professor, um formador de opinião, uma pessoa que é da área e que está dentro da escola, eu acredito que otimiza o trabalho, levanta ideias, começa a discutir essa questão da importância, porque eu vejo como importantíssimo, mas infelizmente não tem o investimento necessário, eu não falo só do investimento do recurso, mas no investimento das pessoas envolvidas nesta área, nós não temos essa formação, não sabemos fazer isso, mas a criança precisa, pois ela precisa de muito mais que carteira, uma sala, uma lousa e um giz, a criança precisa de muito mais. A criança dessa geração precisa de muito mais, então a universidade se envolvendo mais nisso, pegar algo que foi ligado à área do ensino, como política pública, tudo aquilo que for ligado à política pública deveria ser olhado com bastante atenção, com olhar provocar e reflexivo depois de dizer: olha isso vai ser bom para as crianças? Então vamos fazer disso algo efetivamente aplicável, permanente ou pelo menos temporariamente para a gente avaliar. Um projeto piloto.

Rossini: Quer deixar uma mensagem ou fazer uma observação?

Oliveira: Eu queria fazer uma observação sobre uma conversa que nós tivemos no primeiro dia em que a gente se viu, quando vocês vieram a primeira vez e nós sentamos na sala dos professores e eu falei para vocês que era muito importante tudo isso, as crianças poderem vivenciar coisas diferentes, que é um universo que eles não têm, especificamente essa realidade, porque às vezes as pessoas falam “nossa, será que essas crianças não têm mesmo, né?!”, eu digo para você que essa realidade desta comunidade, eles não têm muita coisa, e quando se fala em tecnologia, em recursos dessa natureza, eles não têm mesmo, porque a escola não tem, ela não consegue oferecer, o que nós temos não é suficiente. Mas eu disse para vocês também que eu queria muito que vocês fossem uma referência para essa turma, que eles olhassem para vocês e falassem: “Uau, eu quero ser alguém que nem ele ou que nem ela”. Eu observo que o relacionamento de vocês com as crianças foi bem tranquilo, bem amigável, fizeram parte do grupo, não houve rejeição, porque há, às

vezes há, tem trabalho que não dá para concluir, já tivemos. Eu achei muito legal, porque nós demos a sala com mais dificuldade de aprendizagem, de compreensão, de interpretação, vocês provavelmente viram no processo que têm questões simples, mas que algum ou outro não conseguiu compreender. Mas eles olharam para vocês, descobriram que de repente eles gostam, tem uma aluna na sala que desenha super bem, e agora ela fez um desenho para o nosso concurso do Ministério Público do Trabalho, que aborda a questão do trabalho infantil e eu vi naquele desenho coragem, coragem de fazer, porque ela é tímida e fez. Eu acredito teve influência, eles desenharam muito, exercitaram, então tudo isso para mim é gratificante, dá oportunidades para vocês, eu entendo que é meu dever como instituição, mas vocês devolveram isso para nós com humanidade, com paciência e aí eu quero também lembrar que nós combinamos que vocês digam aonde vocês forem o quanto essas crianças são preciosas, o quanto elas podem, o quanto elas têm direitos e aí quem sabe, nesta área de vocês, a gente não consiga agregar algo que enriqueça ainda mais a vida deles. As experiências deles nessa fase da vida para que no futuro seja um adulto corajoso, ousado e ir atrás dos sonhos.

ANEXO C
RODA DE CONVERSA

Roda de conversa com a sala do 5º ano B

30/09/2016

Crianças sentadas para a discussão sobre a oficina



Foto: Murilo Oliveira

O que vocês acharam, no geral, dos *stop motion*?

Kayky Santos: Legal, muito legal. Emocionante.

Silvia Francisco: Legal.

João Paulo Martins: Bem legal.

Vocês esperavam esse resultado?

Jeniffer Alves: Não.

Gabriel Santos: Não.

Faltou algum detalhe que vocês queriam ter feito?

Felipe da Silva: Achei muito curto.

Silvia Francisco: Muito curto.

Todo mundo entendeu a história dos cinco vídeos? Do tubarão vocês que viram que legal ele abrindo e fechando a boca?

Graziely Esteli: Sim.

João Paulo Martins: Sim, mas estou triste que vocês vão embora e está acabando. Eu queria aparecer no vídeo.

Silvia Francisco: Sim.

Gabriel Santos: Sim.

Beatriz Gonçalves: Sim.

Luan Santos: O elefante poderia se mexer, do Super D+.

Agora, depois de comentar de um modo geral, vamos falar de cada grupo. Para começar, equipe Heróis do Basquete, o que vocês acharam do seu *stop motion*?

Gabriel Santos: Muito legal.

Vocês gostaram do assunto? E de pintar?

Gabriel Santos: Sim, de pintar também.

Preferiu ter usado a pintura ou queria ter feito de outro modo?

Gabriel Santos: Não sei.

No que o grupo de vocês mais sentiu dificuldades?

Gabriel Santos: De ler o texto.

Antony da Cruz: De ler o textinho.

O que foi mais legal?

Antony da Cruz: Falar no celular para gravar a voz.

Vocês acharam que a voz saiu diferente?

Antony da Cruz: Aham.

Gabriel Santos: Aham.

Vocês mudariam alguma coisa no vídeo de vocês?

Antony da Cruz: Eu faria a gente lá na quadra gravando, sem usar desenho.

Gabriel Santos: Eu também.

Agora vamos falar do grupo Super Animação, o que vocês mais gostaram?

João Paulo Martins: De pintar.

Kayky Santos: Foi legal conhecer sobre o filósofo Pitágoras, não conhecia.

O que vocês tiveram mais dificuldade?

João Paulo Martins: A voz. Eu fiquei com um pouco de vergonha.

Kayky Santos: Eu fiquei com vergonha e quase não consigo falar.

Jeniffer Alves: Gravar a voz.

O que poderíamos melhorar para um próximo vídeo?

Kayky Santos: Não mudaria nada, acho que ficou legal.

Jeniffer Alves: Nada também.

Agora vamos falar do grupo Super D+, o que vocês mais gostaram?

Felipe da Silva: Gostei da parte do pica-pau.

A ideia do pincel colorindo o mundo do Joãozinho, vocês acharam legal?

Ana Lucia da Silva: Sim.

Felipe da Silva: Bem legal.

O que o grupo de vocês mais teve dificuldades para fazer? O de vocês não teve áudio, certo?

Felipe da Silva: Não teve, tive dificuldade em fazer a árvore (cenário do *stop motion*).

Ana Lucia da Silva: Foi tranquilo.

Vamos falar, agora, da equipe do Combate. O que vocês mais gostaram?

Beatriz Gonçalves: Eu gostei da parte que o tubarão vem e começa a comer os peixinhos.

O que o grupo teve dificuldades para fazer?

Beatriz Gonçalves: Na hora de pintar o tubarão, porque ele era grande.

Sobre o grupo Diversão, o que foi mais legal?

Luis Fernando de Oliveira: Na hora que o cachorro corre atrás da bolinha. Quando aparece a lupa e dá pra ver as pulgas é legal também.

O que o grupo mais teve dificuldades para fazer?

Silvia Francisco: Ah, tirar fotos. Não podia mexer nada.

Por fim, fariam de novo um *stop motion*? E com outros temas?

Silvia Francisco: Sim, queria fazer sobre profissões.

Gabriel Santos: Sim, profissões.

João Paulo Martins: Sim, profissões.

Luan Santos: Sim.

Felipe da Silva: Sim, profissões.

Antony da Cruz: Sim.

Kayky Santos: Sim, profissões.

Jeniffer Alves: Sim.

Beatriz Gonçalves: Sim, profissões.

Thiago Fernandes: Sim.

Ana Lucia da Silva: Sim.

Andrey Soares: Sim, profissões.

Luis Fernando de Oliveira: Sim.

Graziely da Silva: Sim, profissões.

ANEXO D
ENTREVISTAS COM AS CRIANÇAS

Entrevista sobre a oficina

Roberto Kawasaki – 30/09/16

Estudante Antony da Cruz



Foto: Murilo Oliveira

Roberto Kawasaki: Antony, de que grupo que você foi?

Antony da Cruz: Heróis do Basquete.

Kawasaki: O que vocês falaram no vídeo?

Cruz: Sobre o dia que foi criado o basquete.

Kawasaki: O que você achou mais difícil na hora de produzir o vídeo?

Cruz: Recortar, fazer tudo, desenhar.

Kawasaki: O que você mais gostou?

Cruz: De fazer (o *stop motion*).

Kawasaki: Qual a sensação de ouvir sua própria voz no vídeo?

Cruz: Ah, é legal.

Kawasaki: O que você achou e aprendeu na oficina?

Cruz: Bom, gostei muito de fazer. Aprendi muitas coisas boas, aprendi a fazer filme agora.

Entrevista sobre a oficina

Isabelle Garcia – 30/09/16

Estudante Beatriz Gonçalves



Foto: Murilo Oliveira

Isabelle Garcia: Bia, qual foi o seu grupo?**Beatriz Gonçalves:** Combate.**Garcia: Qual foi o assunto do vídeo?****Gonçalves:** O tubarão branco.**Garcia: O que vocês fizeram?****Gonçalves:** A gente fez uns tubarões, uns peixes, a gente recortou e fez o vídeo.**Garcia: O que você mais teve dificuldade?****Gonçalves:** De recortar.**Garcia: O que você mais gostou de fazer?****Gonçalves:** De pintar os peixes.**Garcia: O que você achou legal depois de ver o vídeo final?****Gonçalves:** O peixe, a hora que ele abre a boca e come os peixinhos.**Garcia: O que você aprendeu com a nossa oficina?****Gonçalves:** Como faz um vídeo e eu aprendi o que é *stop motion*.

Entrevista sobre a oficina

Gabriel Mota – 30/09/16

Estudante Felipe da Silva



Foto: Gabriela Leal

Gabriel Mota: Felipe, de que grupo você foi?**Felipe da Silva:** Super D+.**Mota: Qual foi o tema do vídeo do grupo de vocês?****Silva:** As cores primárias.**Mota: Qual a história do vídeo de vocês?****Silva:** A gente inventou a história do menino triste que depois fica feliz.**Mota: Por que ele ficou feliz no vídeo?****Silva:** Porque não tinha cores (o ambiente) e depois começou a ficar com as cores.**Mota: Você gostou fazer esse vídeo?****Silva:** Gostei.**Mota: O que você achou mais difícil de fazer?****Silva:** Mais difícil que eu achei de fazer foram as árvores.**Mota: O que você achou e aprendeu na nossa oficina?****Silva:** Muito bom. Fazer filmes.

Entrevista sobre a oficina

Gabriela Leal – 30/09/16

Estudante João Paulo Martins



Foto: Murilo Oliveira

Gabriela Leal: João, de que grupo você foi?**João Paulo Martins:** Super Animação.**Leal: Qual foi o assunto do vídeo de vocês?****Martins:** Sobre a matemática, quando a tabuada surgiu, sobre o filósofo. Usamos maçãs para fazer a tabuada do três.**Leal: O que você achou mais legal?****Martins:** Achei legal na hora de pintar e na hora de fazer.**Leal: O que você mais teve dificuldade?****Martins:** Na hora de falar (o texto), eu até gostei, mas me atrapalhei na hora de gravar o áudio.**Leal: O que você aprendeu com a nossa oficina?****Martins:** Eu não sabia o que era *stop motion*, não sabia o que era *storyboard*, mais agora eu aprendi.

Entrevista sobre a oficina*João Pedro Rossini – 30/09/16*

Estudante Silvia Francisco



Foto: Murilo Oliveira

João Pedro Rossini: Silvia, qual foi o grupo que você participou?**Silvia Francisco:** Diversão.**Rossini: Qual foi o tema do vídeo de vocês?****Francisco:** Bob, o cãozinho.**Rossini: O que contou a história do vídeo?****Francisco:** Sobre a história de um cãozinho que estava com carrapato e iria tomar vacina.**Rossini: O que você teve mais dificuldade na produção do vídeo?****Francisco:** Tirar fotos, porque não podia mexer se não a foto iria sair "faiscada".**Rossini: O que você aprendeu na nossa oficina?****Francisco:** Fazer um filme.

ANEXO E
CLIPPING

CINEMA/ANIMAÇÃO

Festival de curtas-metragens produzidos por crianças ocorre nesta sexta-feira

Alunos do 5º ano B da Escola Odette Duarte da Costa participam da ação supervisionada por acadêmicos de Jornalismo

REPORTAGEM

Estreia nesta sexta-feira o 1º Festival de Curtas-metragens por vídeos elaborados por alunos do 5º ano B da Escola Municipal Professora Odete Duarte da Costa, de Presidente Prudente. O evento contará com a participação da comunidade escolar e jornalistas convidados. O projeto intitulado "Oficina animAÇÃO" teve início há três meses e foi supervisionado pelos graduandos do curso de Jornalismo Gabriel Mira, Gabriela Loui, Isabelle Garcia, João Pedro Rosini, Muriel Oliveira e Roberto Kawasaki da Faculdade de Comunicação Social Jornalismo Roberto Marinho de Presidente Prudente da Uneste (Universidade do Oeste Paulista), orientadas pela professora doutora Thaís Bacca. Durante esse período, as crianças trabalharam com o linguagem da cinema e



As crianças trabalharam com temas cotidianos para as disciplinas em sala de aula

trabalham com equipamentos audiovisuais.

As crianças, que possuem idade entre 10 e 11 anos, trabalharam com temas voltados para as disciplinas em sala de aula. Os temas dos cinco

curtas-metragens são: "As Cores Super D", "A História do Basquete", "A Regra do Trê", "Bob, o Clovinho" e "O Tubarão Branco".

Durante as gravações, eles mostraram interesse na pro-

dução do audiovisual. Foi João Paulo Martins, que trabalhou com a disciplina de Matemática, "o mais legal foi na hora de pintar as maçãs e gravar". A professora Roberta Barcellos afirma que ficou

surpresa com a participação dos alunos. "Foram ótimos. Eu acho que se empenharam bastante", diz.

Para a orientadora pedagógica da escola, Jaqueline Macedo, o projeto levantou a autoestima das crianças e fez com que elas se tornassem mais participativas durante as aulas. "Temos alunos que não saem com bastante dificuldades e com a oficina, apesar de não trabalhar com a parte escrita, foi um avanço enorme no aprendizado deles", afirma.

O desenvolvimento da "Oficina animAÇÃO" na unidade escolar trouxe a chance de a escola ser reconhecida em outros bairros. Segundo a diretora da instituição, Suzi

Oliveira, "a viabilidade do trabalho é sempre boa para a criança, porque ela é valorizada, para o professor porque recebe um investimento de dedicação, o compromisso no processo do projeto". E finaliza dizendo que "a viabilidade sempre vai trazer o valor do trabalho, isso é legal".

Os filmes, montados em stop motion fazem parte de um projeto de estudantes de Jornalismo, Filip Motson (que pode ser traduzido como "movimento parado"), é uma técnica de animação onde os objetos são fotografados quadro a quadro para simular o seu movimento.

Com AI

Serviço

O Festival de Curtas-metragens será na sexta-feira, na Biblioteca Municipal Professora Odete Duarte da Costa, às 18h. A unidade está localizada à Rua Antônio Modesto, 121 - Jardim Mecenas do Sul. Na manhã do mesmo dia, o resultado final será apresentado em Banca Examinadora na universidade.

A Márcia Dória



HOME

O PREFEITO

A CIDADE

CIDADÃO

EMPRESAS

SALA DE IMPRENSA

Notícias

Alunos da Odette Duarte fazem animações com acadêmicos da Unoeste

Terça-feira, 8 de Novembro de 2016



Luz. Câmera. Ação!!! Com o intuito de incentivar o uso de recursos audiovisuais dentro da sala de aula, seis alunos do 8º termo do curso de Comunicação Social – habilitação em Jornalismo, da Unoeste (Universidade do Oeste Paulista), desenvolveram na EM Odette Duarte da Costa, do Jardim Morada do Sol, o projeto intitulado 'Animação'.

Trata-se de uma oficina que mostrou que é possível a inserção de vídeos em sala

de aula, como método pedagógico inovador, reforçando de forma lúdica e atrativa o conteúdo aprendido no currículo comum.

Sob a orientação da professora Thaísa Bacco, os alunos Gabriela Leal, Gabriel Mota, Isabele Garcia, Roberto Kawasaki, João Pedro Rossini e Murillo Oliveira organizaram os alunos do 5º ano B em grupos para a realização dos curtas-metragens. "Primeiramente, conversamos com a direção da escola, com os pais dos alunos para pedir autorização e depois os levamos para uma sessão de cinema, já que mais de 90% deles não conheciam um. Lá, assistiram "Procurando Dory". Depois exibimos alguns curtas-metragens na escola para eles entenderem a linguagem", disse a pesquisadora Gabriela Leal.

Stop Motion (que pode ser traduzido como "movimento parado"), é uma técnica de animação onde os objetos são fotografados quadro a quadro para simular o seu movimento.

As alunas Daniela Victoria Pereira da Silva e Graziely da Silva Esteli contaram que eles mesmos escolheram os temas dos curtas e também escolheram os nomes dos cinco grupos e também os seus logotipos. "Uma parte que gostei muito foi fazer o storyboard, onde a gente desenhou o roteiro e o cenário dos personagens. Gostei muito de aprender a fazer vídeos e foi muito legal ver o nome da gente no vídeo, fiquei orgulhosa", contou Graziely.

"Depois dos temas definidos, todos os grupos produziram suas animações, ou seja, desenharam, elaboraram o roteiro, fotografaram os personagens e em etapa posterior editaram os vídeos, escolhendo as trilhas sonoras, fizeram as fichas técnicas e gravaram os offs, tudo apenas supervisionado por nós", enumerou Murillo.

O resultado final será apresentado em Banca Examinadora na manhã desta próxima sexta-feira (11/11) na Unoeste e à noite (19horas) na Mostra Pedagógica da escola Odette Duarte da Costa, onde acontecerá o '1º Festival de Curtas-Metragens', evento aberto ao público.

"Apesar da nossa ansiedade, estamos orgulhosos dessa experiência. Pudemos ver como o stop motion pode se tornar uma forma de expressão na educação. A vivência que tivemos com as crianças valeu muito à pena, principalmente para mim que até outro dia fui um deles, estudei em escola pública municipal também e voltar a esse ambiente e ver o esforço e a alegria de cada uma a autoestima deles elevada ao final, foi recompensador e surpreendente", resumiu Murillo.

A orientadora pedagógica da escola, Jaqueline Leite Macedo explica que esta técnica de animação cinematográfica pode ser trabalhada em qualquer tema do cotidiano dos alunos. "É interessante porque ensina os alunos a trabalhar em grupo, elaborando roteiro e cenário, utilizando tecnologias acessíveis no dia a dia, como o celular, máquina fotográfica e o computador. O trabalho fez com que essa turma que tinha muita dificuldade em aprendizagem estudasse também sobre temas de sala de aula para depois produzir os vídeos. A parceria com a universidade só tem sentido quando é colocada em prática toda aquela teoria estudada. E isso foi feito pelos pesquisadores nesse trabalho magnífico", finalizou.

Fonte: Secretaria Municipal de Comunicação

acesso rápido

Pesquisa

Mais Acessados

certidões boletim home
processos cidadão a cidade
empresas secretarias
publicações Assistência Social
concursos departamentos
notícias central de mapas
leis e decretos caderno

Destaques

DENÚNCIA para apreensão de grandes animais em vias públicas Ligue: 3905-4220

ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR 3918-4200

C.C.Z Centro de Controle de Zoonoses

PRO CON 3221-2710

Manual de Aprovação de Obras



Fale com a Prefeitura

Canal direto para você entrar em contato e tirar dúvidas, solicitar informações, etc...

Encontre-nos



Você e outros 54 amigos curtiram isso



[Página Principal](#)

[Quem Somos](#)

[Fale Conosco](#)

sexta-feira, 11 de novembro de 2016

Oficina animAÇÃO realiza 1º Festival de curtas-metragens em Prudente

Região

APRENDIZADO



Filmes foram produzidos por alunos da escola, orientados por formandos em Jornalismo da Facopp. (Foto: Cedida/Murilo Oliveira)

Estreia nesta sexta-feira (11) o 1º Festival de curtas-metragens com filmes elaborados por alunos do 5º ano B da E.M. Professora Odette Duarte da Costa de Presidente Prudente. O evento contará com a participação da comunidade escolar e jornalistas convidados.

O projeto intitulado "Oficina animAÇÃO" teve início há três meses e foi supervisionado pelos graduandos do curso de Jornalismo Gabriela Leal, Gabriel Mota, Isabelle Garcia, João Pedro Rossini, Murilo Oliveira e Roberto Kawasaki da Faculdade de Comunicação Social "Jornalista Roberto Marinho" de Presidente Prudente (Facopp) da Universidade do Oeste Paulista (Unoeste), orientados pela professora doutora Thaisa Bacco. Durante esse período, as crianças

conheceram a linguagem do cinema e tiveram contato com equipamentos audiovisuais.

Os 29 estudantes participantes da oficina, que têm entre 10 e 11 anos, trabalharam com temas do currículo escolar para elaborar um filme de um minuto utilizando a técnica do stop motion. Os títulos dos cinco curtas-metragens são: "As Cores Super D+", "A História do Basquete", "A Regra do Três", "Bob, o Cãozinho" e "O Tubarão Branco".

Durante as gravações, eles mostraram interesse na produção do audiovisual. Para João Paulo Martins, que trabalhou conceitos de matemática, "o mais legal foi na hora de pintar as maçãs e gravar". A professora responsável pela turma, Roberta Barcellos, afirma que ficou surpresa com a contribuição dos alunos. "Eles foram além. Eu achei que se empenharam bastante." A formanda em Jornalismo, Isabelle Garcia, que orientou o grupo na produção do vídeo sobre a história do tubarão branco, conta que as crianças ficaram "super empolgadas com a montagem do material e todos tiveram uma participação positiva".

A Oficina animAÇÃO é a peça prática do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado "O uso do filme de animação como ferramenta pedagógica no ensino básico", que teve como objetivo geral analisar o uso do filme de animação na escola, a partir de uma oficina de stop motion, voltada para estudantes do 5º ano da rede pública de ensino de Presidente Prudente.

De acordo com a coordenadora pedagógica da escola, Jaqueline Macedo, o projeto levantou a autoestima das crianças e fez com que elas se tornassem mais participativas durante as aulas. "Temos alunos naquela sala com bastante dificuldades e com a oficina, apesar de não trabalhar com a parte escrita, foi um avanço enorme no aprendizado deles", afirma.

O desenvolvimento da "Oficina animAÇÃO" na unidade escolar trouxe a chance de a escola ser reconhecida em outros bairros. Segundo a diretora da instituição, Sirléi Oliveira, "a visibilidade do trabalho é sempre boa, para a criança, porque ela é valorizada. Para o professor, porque houve um investimento da dedicação, o compromisso no processo do projeto".

Serviço

O 1º Festival de curtas-metragens será na próxima sexta-feira (11/11), na Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa. O evento integra a Mostra Pedagógica que começa às 19h30. Endereço: Rua Antônio Modaeli, nº 131 – Jardim Morada do Sol.



Estudantes de Jornalismo promovem festival de curtas-metragens

17/11/2016 às 11:23 - Atualizado em: 18/11/2016 às 10:28

Jéssica Pessoa e Tamires Martins

Heitor Pinheiro



O evento reuniu universitários, professores, alunos do ensino básico e jornalistas da cidade.

Um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) pode sim mudar, pelo menos um pouco, algumas vidas. Voltado para alunos do 5º ano, o projeto intitulado de **AnimAÇÃO** mobilizou 29 estudantes da rede pública de ensino que apresentaram cinco curtas-metragens.

O lançamento dos filmes aconteceu na escola Proff Odette Duarte da Costa, na sexta-feira (11/11), e foi resultado de uma peça prática do TCC dos alunos da Facopp. Os responsáveis foram Gabriel Mota, Gabriela Leal, Isabella Garcia, João Pedro Rosari, Roberto Kawasaki e Murilo de Oliveira.

De acordo com a professora Thaisa Bacco, orientadora do grupo, o projeto analisou o uso do filme de animação na escola, a partir de uma oficina de stop motion, além de estudar o uso da linguagem audiovisual no ensino básico. "O nosso objetivo era o de fazer algo de cunho social que tivesse ação direta na sociedade". Ela disse ainda que a ideia de trabalhar as novas mídias, direcionadas à educação, partiu dos próprios alunos da Facopp.

Para a produção e desenvolvimento dos curtas-metragens, os 29 alunos envolvidos no projeto foram separados em cinco grupos. Para a professora do 5º ano E. Roberta Barcellos, o crescimento foi visível tanto para ela, como pedagoga, quanto para os alunos. "Eles aproveitaram ao máximo a oficina, os pais receberam muito bem a ideia. Participei das oficinas junto com eles, e apesar de todas as dificuldades, todos me surpreenderam", acrescentou.

A aluna da Facopp, Gabriela Leal, disse que este é o primeiro trabalho profissional a que o resultado final foi mais do que satisfatório. "Trabalhamos com crianças de 10 e 11 anos e não poderia ter sido melhor. Eles produziram um material audiovisual no nível dos nossos e sei que proporcionou às crianças resultados magníficos".

Ao todo a oficina **AnimAÇÃO** teve duração de oito semanas e resultou em cinco filmes com duração de 1 minuto e 20 segundos. Para a produção foram escolhidos tema, técnica e logotipos feitos à mão, além do nome dos grupos. Os filmes apresentados foram: *Az Gones Super D+*, *O Tabardo Branco*, *A regra do Três*, *Rob*, *o Cãozinho* e *A História do Buziquê*.

Para os convidados que estavam presentes no evento, o Festival foi mais do que um aprendizado. A editora-chefe e apresentadora da TV Fronteira, Carla Moreno, lembrou que este tipo de projeto merece sempre uma atenção especial. "É a troca de aprendizagem, a parceria entre alunos do ensino básico e superior que chama a atenção. Todos me surpreenderam e uma grande experiência", disse. Já para a secretária de educação, Ondina Barbosa, o evento foi um ensinamento a todos. "É um momento importante, pois beneficia a comunidade em geral, os pais, alunos e mídia".

A noite de apresentações agradou também aos pais presentes. Marlene dos Santos, mãe de uma das crianças, a oficina veio só para contribuir com o desenvolvimento da filha, em casa e na sala de aula. "A Tauary era mais tímida e hoje vejo que está mais desinibida, até aprendeu a ler. Penso que este tipo de projeto precisa ser desenvolvido não só aqui, mas em todas as escolas da rede pública".

A diretora da escola, Sireli Oliveira, finalizou a noite satisfeita com o resultado final e feliz com a participação da escola. Ela que acompanhou o projeto desde a pré-produção, disse ter sido gratificante a parceria com a Facopp. "Estamos muito contentes. Participei das lutas e agora da vitória, que é o produto final. Só tenho a agradecer aos alunos da universidade, hoje eles fazem a diferença na nossa história", finalizou.

Confira abaixo a galeria de fotos com os bastidores do evento!



**NOTAS VEICULADAS NAS RÁDIOS BAND FM E 98 FM NA QUINTA-FEIRA
(10/11/2016)**

AMANHÃ A “OFICINA ANIMAÇÃO” APRESENTA O “1º FESTIVAL DE CURTAS-METRAGENS” NA ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA ODETE DUARTE DA COSTA. O PROJETO É FRUTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) DOS ALUNOS GABRIEL MOTA, GABRIELA LEAL, ISABELLE GARCIA, JOÃO PEDRO ROSSINI, MURILO OLIVEIRA E ROBERTO KAWASAKI, ESTUDANTES DE JORNALISMO DA UNOESTE, ORIENTADOS PELA PROFESSORA DOUTORA THAISA BACCO.

NO FESTIVAL SERÃO EXIBIDOS OS VÍDEOS EM ANIMAÇÃO PRODUZIDOS PELOS ALUNOS DURANTE A OFICINA. O EVENTO COMEÇA ÀS 19h E SERÁ NA PRÓPRIA ESCOLA, QUE FICA NA RUA ANTÔNIO MODAELI, NO JARDIM MORADA DO SOL.

ANEXO F
ENTREVISTAS DOS CONVIDADOS DO FESTIVAL

Entrevista com convidados presentes no Festival

Isabelle Garcia - 11/11/16

O 1º Festival de curtas-metragens contou a presença, além da comunidade, docentes, discentes e gestão escolar, dos jornalistas Jonathan Santos, que atualmente trabalha na produção do SBT Interior em Presidente Prudente (SP), Carla Moreno, editora-chefe e apresentadora do SPTV 1ª edição pela TV Fronteira - afiliada Globo -, Hortência Pinaffi, repórter, editora e apresentadora na Band SP Interior e a secretária da Educação de Presidente Prudente (SP), Ondina Barbosa Gerbasi.

Isabelle Garcia: Como você avalia esse projeto audiovisual?

Ondina Gerbasi: Eu faço uma avaliação de que é dez com estrelinhas, porque realmente é muito importante o fato de vocês estarem aqui na escola, o fato de conseguirem motivar as crianças para que elas possam aprender mais e muito mais, porque vocês viram como elas vão ficando mais desenvoltas, vão lendo melhor, interpretando melhor, elas vão, inclusive, tendo uma autoestima desenvolvida. Eu percebi um trabalho de equipe real, começaram a se comunicar e a perceber que isso é viver em sociedade, um auxiliando o outro. Só assim que realmente eles (estudantes) vão poder exercer sua efetiva cidadania, então é excelente, pois é um ensinar e aprender no dia a dia.



Foto: Nathiele Takahara

Jonathan Santos: Eu realmente fiquei encantado com o projeto, vocês me mandaram todo o conteúdo, mas ver ele pronto é outra cara. Vocês estão de parabéns, a escola está de parabéns por dar esta abertura para vocês trabalharem com essa sala, eu fiquei impressionado com a qualidade do trabalho que eles (estudantes) apresentaram e, principalmente, pela questão de que as crianças ficaram bastante felizes, deu para

perceber, era visível que estavam muito felizes em fazer esse trabalho, então vocês estão de parabéns, a escola está de parabéns e as crianças estão de parabéns porque o trabalho foi incrível, realmente.



Foto: Nathiele Takahara

Carla Moreno: Eu avalio como uma experiência muito importante para esses alunos da Escola Odette Duarte e, também, para vocês estudantes da Facopp. É uma troca de experiências muito boa. Para eles, eu acredito que tenha sido uma experiência que eles se sintam privilegiados, porque às vezes estão aqui em uma situação diferente dos outros alunos, principalmente, quando falaram que os alunos do 5º ano B é uma classe especial, então eles se sentem privilegiados, puderam ensinar para a gente e vocês ensinaram muitas coisas para eles, apresentou uma nova experiência, o cinema, o *stop motion*. Eles conheceram novas histórias e puderam contar novas histórias. Quem sabe alguns deles não se interessem por cinema, fotografia, pelo jornalismo e enxergue em vocês alguns exemplos que eles podem seguir no futuro. Eu achei uma experiência muito legal, bacana.



Foto: Nathiele Takahara

Hortência Pinaffi: Eu achei um projeto interessante no sentido de que vocês proporcionaram para essas crianças uma oportunidade de vivenciar coisas que elas não convivem no dia a dia, além de conhecer outros movimentos, outras ideias, entrosaram elas nesse mundo que, muitas vezes, não conhecem. Eu achei que trabalharam bastante a criatividade, os temas foram interessantes, coisas que eles (estudantes) conhecem, compreenderam essa parte da fala, essa parte da TV, narraram à historinha, foram criativos ao desenhar. Eu achei que vocês estão de parabéns, a história foi bem bacana, trabalhar principalmente aqui nessa comunidade, que é um pouco mais carente, em uma turma com mais dificuldades, então todos vocês estão de parabéns.



Foto: Nathiele Takahara

APÊNDICES

APÊNDICE A
CARTILHA animAÇÃO



animAÇÃO

Conceitos e técnicas de cinema e animação para professores





Cartilha animAÇÃO

*Conceitos e técnicas de cinema e animação
para professores*



Texto

Gabriel Mota
Gabriela Leal
Isabelle Garcia
João Pedro Rossini
Murilo Oliveira
Roberto Kawasaki



Projeto gráfico e diagramação

Julio Dourado



Orientação

Dr.^a Thaisa Sallum Bacco

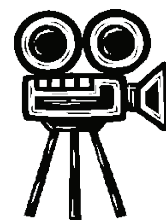
SUMÁRIO

O que é cinema?.....	4
Animação: movimento ao inanimado.....	6
Stop Motion.....	7
Técnicas.....	8
Ligando a luz.....	10
Como produzir animações em Stop Motion.....	11
Como editar.....	14
Referências.....	15

**O
QUE
É
CINEMA?**

O QUE É CINEMA?

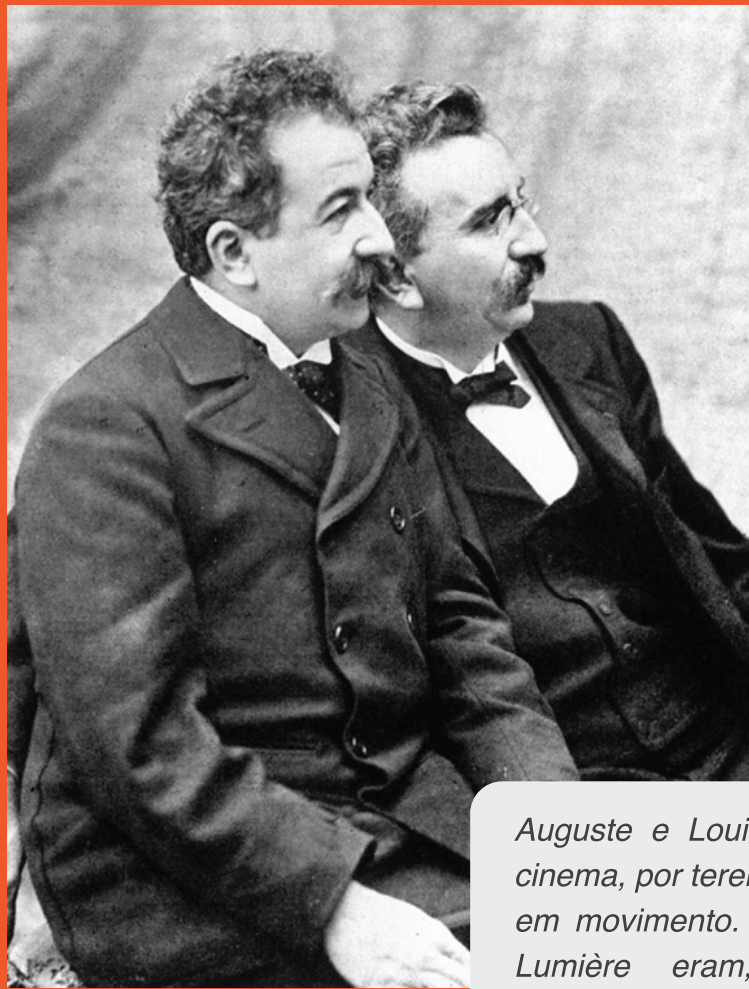
(Do grego: κίνημα - kinema "movimento")



Na década de 1880, várias experiências com imagens fotográficas sugeriam a probabilidade de invenção de uma nova arte: o cinema. O cinema pode ser definido como uma sequência de fotografias que gera a sensação de movimento. Entre os

pioneiros dessa ideia estavam os irmãos franceses Louis e Auguste Lumière, com a criação do cinematógrafo.

Em 28 de dezembro de 1895, na cave do Grand Café, em Paris, os irmãos realizaram a primeira exibição pública e paga do cinema, que consistiu em uma série de dez filmes, com duração, em média, de 40 a 50 segundos cada. Os primeiros rolos de película tinham apenas quinze metros de comprimento. Até hoje, os filmes mais conhecidos desta primeira sessão são “A chegada do trem à Estação Ciotat” e “A saída dos operários da Fábrica Lumière”.



Auguste e Louis Lumière são considerados os pais do cinema, por terem sido os pioneiros na exibição de imagens em movimento. Grande parte das produções dos irmãos Lumière eram, basicamente, documentários curtos relacionados à reprodução da vida real.

Comparada ao olho humano, a câmera cinematográfica buscava copiar a realidade que, no início, se limitava a registrar breves cenas do dia a dia. Porém, logo em seguida, apareceram os primeiros enredos que tratariam de temáticas históricas e sentimentais. Nesse período, não se reproduzia som junto à imagem. As primeiras exposições eram distinguidas pelos sinais dos atores e o uso de acompanhamento instrumental ao vivo.

No início do século XX, o francês Georges Méliès “inventa”, acidentalmente, a mágica do cinema. Filmando nas ruas de Paris, o mestre da magia no teatro percebeu que a película havia ficado presa. Soltou-a e voltou a filmar. Quando revelou o filme viu, entusiasmado, que o ônibus que estava filmando havia se transformado em carro fúnebre e os homens haviam se tornado mulheres.

No Brasil, somente na década de 1930, surgiram as primeiras empresas cinematográficas produtoras de filmes. O grande salto de desenvolvimento do cinema nacional aconteceu na década de 1960, com o conhecido “Cinema Novo”.



George Méliès foi um dos mais famosos mágicos ilusionistas da França, do século XVIII. Criador do primeiro filme de ficção científica da história, “Viagem à Lua” (1902), é também o inventor de uma técnica de efeitos especiais usada até hoje: o stop motion, o procedimento que dá movimento a objetos inanimados.



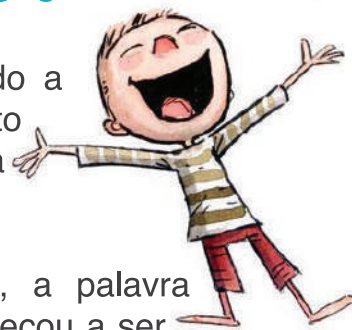
O Cinema Novo nasceu em 1952, no I Congresso Paulista de Cinema Brasileiro e no I Congresso Nacional do Cinema Brasileiro. Nesses eventos foram debatidas ideias sobre as intenções de fazer um cinema com mais realismo e mais barato.

Com o passar dos anos, o cinema também adquiriu o objetivo de trazer diversão para quem quer se distrair assistindo a um bom filme, mas sem deixar de trazer informação.

“ O cinema e a sociedade possuem uma relação de proximidade. ”

ANIMAÇÃO: MOVIMENTO AO INANIMADO

Animação é a arte de dar movimentos a uma imagem, dando a impressão de que o desenho tem vida própria. A partir do momento em que a figura deixa de ser estática, é possível trazer alegria para os desenhos.



Com a intenção de descrever as imagens em movimento, a palavra animação, que vem do latim *animare*, significa “dar vida a” e começou a ser usada em todo o país a partir do século XX.

“ Animação é a arte de conferir a ilusão de vida, através do movimento, a objetos inanimados. ”

(MAGALHÃES, 2015, p.11)

Ao dar vida a objetos inanimados, a animação pode atribuir personalidade, conflitos e objetivo aos personagens.

A ilusão de movimento que conhecemos, como o cinema, é apenas uma das muitas concebidas por meio da arte da animação.

Entre 1908 e 1917, o desenho que se movia deixou de ser a nova magia do cinema, aquilo que maravilhava os expectadores como efeito técnico, para tornar-se uma técnica com riqueza artística, justamente na habilidade da exploração técnica.

Fantasmagorie (1908) de Émile Cohl (1857-1938) é considerado o primeiro desenho animado de verdade, com seus dois minutos fotografados.



Émile Eugène Jean Louis Courtet, mais conhecido como Émile Cohl, foi um desenhista e animador. Atribui-se ao francês a paternidade do cinema de animação. Também trabalhou como cenarista no teatro. Em seus trabalhos de animação, os personagens possuem contornos bem nítidos ou são apenas simples linhas esquemáticas.

O método de criação de filmes de animação transformou-se com o tempo, principalmente pelo avanço tecnológico. A animação computadorizada se revelou nas duas grandes mídias de massa, o cinema e a televisão. A computação aparece como a primeira grande técnica a realmente superar os métodos tradicionais de produção gráfica.

STOP MOTION

A técnica de animação *stop motion* pode ser considerada uma maneira simples de se fazer cinema. Em sua tradução, significa “movimento parado”. É uma técnica que consiste em fotografar um objeto inanimado ou uma pessoa, foto por foto, em busca de dar movimento ao objeto.

Por meio da aplicação das técnicas cinematográficas, uma história pode ser criada e demonstrada em poucos segundos. É preciso muita atenção enquanto estiver criando o *stop motion*, pois um pequeno movimento errado, como esbarrar a mão em um personagem da cena, pode causar defeitos na animação.

O professor Marcos Magalhães (2015) explica que são necessárias, em média, 24 fotos por segundo, para que a impressão de movimento pareça real. Para compor um *stop motion* de um minuto serão necessárias, aproximadamente, 1440 fotos. Veja a tabela abaixo que mostra quantas fotos deve ter um filme, de acordo com sua duração:

FOTOS POR SEGUNDO	
1 SEGUNDO	24 FOTOS
2 SEGUNDOS	48 FOTOS
3 SEGUNDOS	72 FOTOS
4 SEGUNDOS	96 FOTOS
5 SEGUNDOS	120 FOTOS
10 SEGUNDOS	240 FOTOS
20 SEGUNDOS	480 FOTOS
30 SEGUNDOS	720 FOTOS
40 SEGUNDOS	960 FOTOS
50 SEGUNDOS	1.200 FOTOS
1 MINUTO	1.440 FOTOS
2 MINUTOS	2.880 FOTOS



TÉCNICAS

A técnica do *stop motion* possui algumas vertentes, dentre elas: Claymation, Pixilation, Claypaiting e Time-lapse.

Time-lapse: quando as imagens fotografadas são aceleradas para dar efeito de mais rápido que o real.



Claymation: é a técnica mais popular, traduzindo significa “barro animado”, ou seja, são utilizados materiais maleáveis como massinha de modelar e barro, para construir todos os personagens e o cenário.



Claypaiting: é uma alteração da Claymation e consiste na união entre três técnicas de animação, a de barro, tradicional e recortes. Forma-se ao adicionar um objeto maleável em uma superfície plana, moldando como se fosse uma pintura.



Pixilation: Técnica que utiliza as pessoas ou animais vivos como personagens, ao contrário das outras técnicas que usa objetos.



LIGANDO A LUZ

A iluminação pode acrescentar o envolvimento no drama da história ou da cena. Luz pode dar profundidade ao espaço onde não tem nenhuma, conduzir o foco da atenção, mexer com a textura dos objetos, adicionar o contraste ou amenizar algumas tonalidades. A luz também pode mostrar o estado emocional do personagem, além de definir se é dia ou noite. Boa iluminação é fundamental em qualquer animação. Lembrando que há três posições para se colocar a luz: ataque, compensação e contraluz.

Ataque: Ilumina-se sempre a partir do observador, que é a câmera.



Compensação: a compensação é o contraste. Iluminam-se as sombras.



Contraluz: Ilumina-se por trás do objeto.



COMO PRODUZIR ANIMAÇÕES EM STOP MOTION ►►

COM DESENHOS

Você vai precisar de:

Folhas de papéis, lápis, lápis de cor, canetinhas, borrachas, tesouras, câmera fotográfica e tripé.

Como fazer

Primeiro defina sobre o tema que será o *stop motion*. Após uma pesquisa, recolha informações e tenha determinado de que maneira pretende contar a história.

Após o procedimento, comece a desenhar. Faça imagens dos personagens, do cenário, dos objetos, de tudo que for necessário para compor a narrativa. Em seguida, pinte as imagens ou se preferir pode deixá-las em preto e branco. Recorte todo o material produzido. Por fim, monte o cenário, acrescente os personagens e objetos. Posicione a câmera e comece a fotografar!

COM FRUTAS

Você vai precisar de:

Frutas da sua preferência, canetinhas, câmera fotográfica e tripé.

Como fazer

Primeiro defina sobre o tema que será o *stop motion*. Após uma pesquisa, escolha de que maneira pretende contar a história. Também é possível desenhar caretinhas nas frutas, acrescentando expressões ao mantimento. Monte o cenário de acordo com a narrativa, depois coloque os personagens criados. Posicione a câmera e comece a fotografar!



BLOQUINHO ANIMADO

Como fazer

Com 500 folhas de papel branco, formato A4, são feitos 40 bloquinhos de 100 folhas. Aplica-se cola nos dois lados maiores da resma. Dividem-se as folhas em oito (um corte na vertical e quatro na horizontal), cortando-as de preferência em uma gráfica para o corte ficar bem rente e preciso (mas também pode ser feito à mão, com cuidado). Repartem-se os bloquinhos para que cada um tenha, no total, 100 folhas.



Para desenhar

Recomenda-se iniciar o desenho animado a partir da última folha do bloquinho. Escolha um personagem ou objeto bem simples para começar. Desenhe com o bloco no sentido vertical. Considere como área útil para o desenho a área quadrada inferior do papel.



Depois de fazer o primeiro desenho na última folha, desenhe na próxima folha aproveitando a transparência do papel; copie as partes de seus personagens que vão ficar estáticas e modifique as que terão movimento. Por exemplo, se você está fazendo um boneco que levanta os braços, copie o corpo, as pernas e a cabeça e modifique apenas a posição dos braços a cada desenho. Vá desenhando em cada folha desta maneira, até completar o bloquinho ou chegar a um ponto que fique do jeito que goste.

Fonte: Cartilha Anima Escola

ALTERNATIVAS

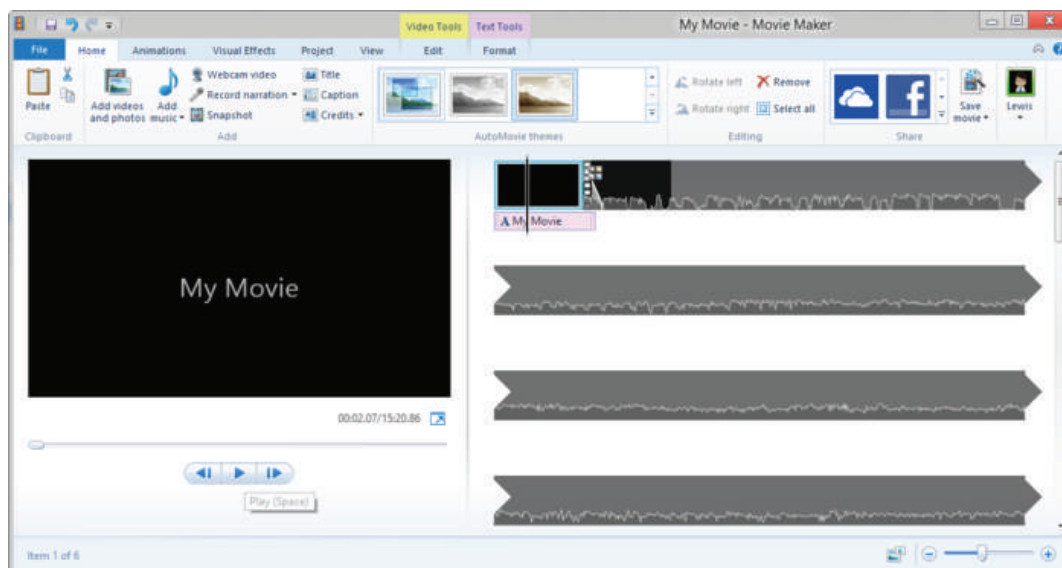
Também é possível fazer *stop motion* com pessoas. Como por exemplo, de uma mulher grávida. Basta acompanhar mês após mês, mas tem que ser no mesmo local, na mesma composição, na mesma iluminação, para dar ideia de crescimento de sua barriga. Depois é só juntar tudo. O resultado fica divertido!



TOQUE FINAL

É na edição que as fotografias são colocadas em ordem. Ao transferir as imagens para o computador, é mais viável separá-las por cenas, recordando que o recomendável são 24 fotos por segundo.

O Windows Movie Maker é o programa recomendado para a edição, pois além de ser de fácil de mexer, já vem instalado em qualquer computador com sistema operacional Windows.



COMO EDITAR

Ao abrir o Movie Maker clique em "arquivo" e depois "novo projeto" para criar o espaço de trabalho de vídeo. Não se esqueça de salvar o projeto em seu computador, para que possa retornar ao projeto quantas vezes forem necessárias até a conclusão da edição.

Depois clique na aba "adicionar vídeos e fotos" e selecione as imagens que serão utilizadas em seu filme. Repita este passo para importar os arquivos de áudio, que deseja usar no projeto.

Na aba "editar" é possível modificar a duração das imagens e cortar as partes desejadas. Há também opções de animações e efeitos visuais, que podem ser utilizados na edição.

Também é possível criar um título e adicionar legenda e créditos, basta clicar no item que fica localizado na barra de opções.

Depois de finalizada a edição do stop motion, clique "arquivo", depois "salvar filme em alta definição (1080p)".

Pronto, o stop motion está finalizado!



REFERÊNCIAS

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema.** São Paulo: Brasiliense, 1980.

DUARTE, Rosália. **Cinema e educação.** 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

LIMA, Daniel Pinheiro. **Animação de recorte do stopmotion ao digital.** 2009. 176 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte – MG.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história.** 3. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

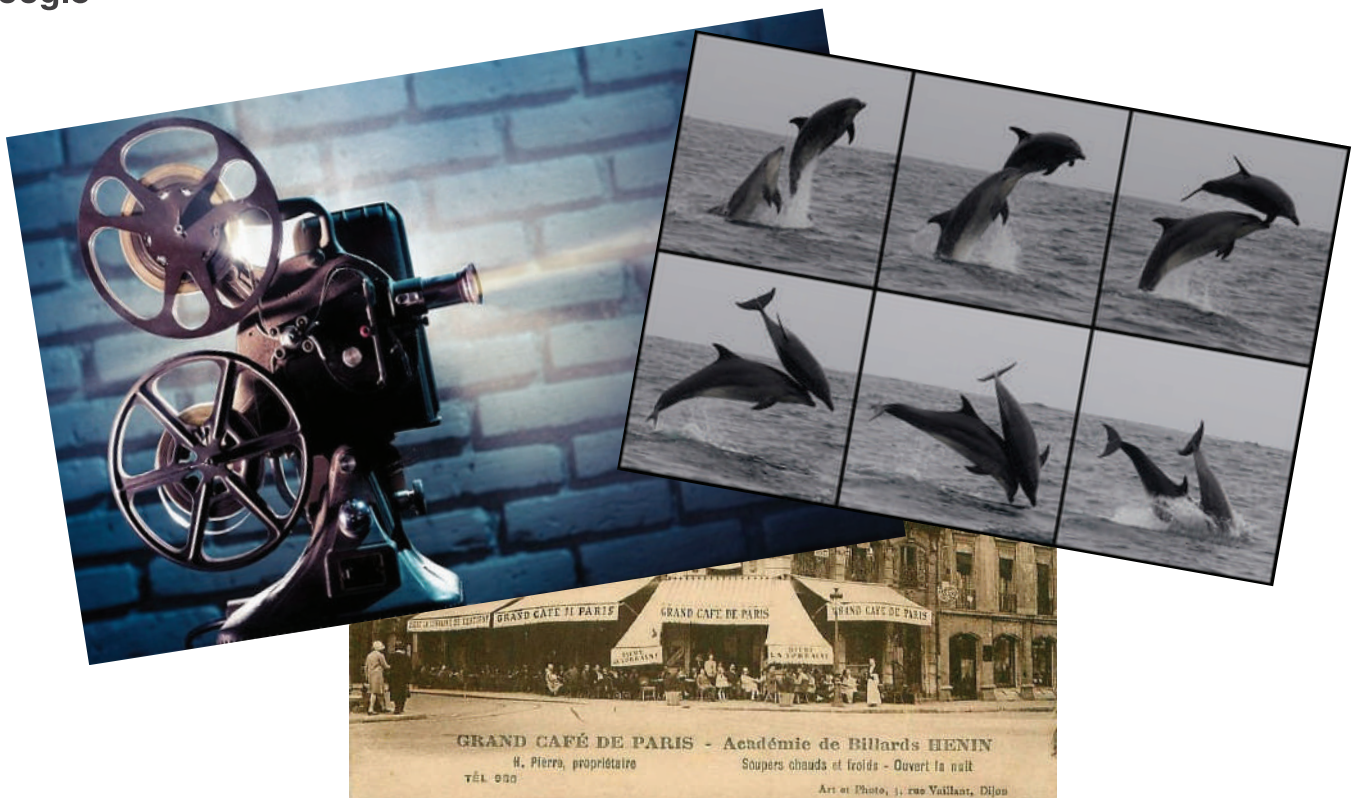
MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola: técnicas de animação para professores e alunos.** Anima Escola, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, 2015. Disponível em: <http://www.animaescola.com.br/media/arquivos/material%20pedag%C3%B3gico/animaescola_cartilha2015_web.pdf>. Acesso em: 13 mar. 2016.

MOURA, Edgar Peixoto de. **50 anos luz, câmera e ação.** 4. ed. São Paulo: Senac, 1999.

NISIO, Fernando. **Pré-produção de um curta em stop motion.** 2011. 45 f. Monografia Graduação em Artes Plásticas do Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília (UnB), Brasília – DF.

IMAGENS

Google



APÊNDICE B
DOCUMENTAÇÃO: TCLE PARA MENORES

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Titulo da Pesquisa: "O USO DO FILME DE ANIMAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO BÁSICO"

Nome dos Pesquisadores: Gabriel Batista Mota (RG: 46018331-X); Gabriela das Graças Oliveira Leal (RG: 2259817-0); Isabelle Laís Garcia Furuya (RG: 49927078-2); João Pedro Rossini Leite Silva (RG: 48783838-5); Murilo de Oliveira (RG: 42259412-X) e Roberto Kawasaki Serafini (RG: 44881090-6)

Nome da Orientadora: Thaisa Sallum Bacco

1. **Natureza da pesquisa:** O filho do Sr(a) está sendo convidado(a) a participar desta pesquisa que tem como finalidade o uso do filme de animação na escola, a partir de uma oficina de Stop Motion voltada para alunos do 5º ano.
2. **Participantes da pesquisa:** Alunos e professores da rede municipal de ensino de Presidente Prudente. Em média, 40 pessoas.
3. **Envolvimento na pesquisa:** Ao participar deste estudo o filho do Sr(a) permitirá que os pesquisadores desenvolvam, apliquem e avaliem uma oficina sobre o uso do filme de animação na escola, a partir da técnica de Stop Motion. O Sr(a) tem liberdade de se recusar a participar e ainda se recusar a continuar participando em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo para o Sr(a) e seu filho. Sempre que quiser poderá pedir mais informações sobre a pesquisa através do telefone dos pesquisadores do projeto e, se necessário através do telefone do Comitê de Ética em Pesquisa, que é o órgão que avalia se não há problemas na realização de uma pesquisa com seres humanos.
4. **Sobre as entrevistas:** As entrevistas serão feitas com os alunos, professores e diretora, respectivamente. Serão questionamentos sobre o uso do cinema em sala de aula.
5. **Riscos e desconforto:** a participação nesta pesquisa não infringe as normas legais e éticas. Os riscos e desconfortos são mínimos durante a realização das entrevistas realizadas. Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução no. 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos usados oferece riscos à sua dignidade.
6. **Confidencialidade:** todas as informações coletadas neste estudo são estritamente confidenciais. Somente os pesquisadores e sua orientadora terão conhecimento de sua identidade e nos comprometemos a mantê-la em sigilo ao publicar os resultados dessa pesquisa.

7. **Benefícios:** ao participar desta pesquisa seu filho não terá nenhum benefício direto. Entretanto, esperamos que este estudo traga informações importantes sobre o uso do filme da animação como ferramenta pedagógica, de forma que o conhecimento que será construído a partir desta pesquisa possa contribuir para o desenvolvimento escolar, onde pesquisador se compromete a divulgar os resultados obtidos, respeitando-se o sigilo das informações coletadas, conforme previsto no item anterior.
8. **Pagamento:** O Sr(a) não terá nenhum tipo de despesa para que seu filho participe desta pesquisa, bem como nada será pago por sua participação.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para que seu filho participe desta pesquisa. Portanto preencha, por favor, os itens que se seguem: Confiro que recebi uma via deste termo de consentimento, e autorizo a execução do trabalho de pesquisa e a divulgação dos dados obtidos neste estudo.

Obs: Não assine esse termo se ainda tiver dúvida a respeito.


Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento para que meu filho ou menor do qual sou responsável participe desta pesquisa.

Nome do Participante da Pesquisa

Nome do responsável pelo Participante da Pesquisa

Assinatura do responsável pelo Participante da Pesquisa

Assinatura do Pesquisador



Assinatura do Orientador

Pesquisadores:

Gabriel Batista Mota: (18) 99636-3980
 Gabriela das Graças Oliveira Leal: (18) 98188-8536
 Isabelle Lais Garcia Furuya: (18) 99645-4585
 João Pedro Rossini Leite Silva: (18) 99692-1672
 Murilo de Oliveira: (18) 99672-2779
 Roberto Kawasaki Serafini: (18) 99654-2601

Orientadora: Thaisa Sallum Bacco: (18) 99773-9807

Coordenadora do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP): Profa. Dra. Gisele Alborghetti Nai
Vice-Coordenadora do CEP: Profa. Dra. Rosa Maria Barilli Nogueira.
Telefone do Comitê: (18) 3229-2077 - **E-mail:** cep@unoeste.br

APÊNDICE C
DOCUMENTAÇÃO: CESSÃO DE IMAGEM

CESSÃO GRATUITA DE DIREITOS AUTORAIS COM AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, NOME E SOM DE VOZ

Por meio deste instrumento, cedo, gratuita e expressamente, de forma irrevogável, integral, definitiva e por tempo indeterminado, em todo o território nacional, o conteúdo do arquivo das gravações que participei, incluindo os direitos de reprodução parcial e/ou integral, de edição, de publicação, de adaptação, de transformação, de tradução, de licenciamento, de cessão, de distribuição para ou por terceiros. De exploração educacional, comercial ou institucional, de distribuição via cabo, fibra ótica, satélite, internet, ondas ou qualquer outra forma de comunicação, de concessão para representação, recitação, declaração, execução musicalizada, radiodifusão sonora ou televisiva e incluindo-se o uso na internet, em conformidade com a Lei n.º 9.610, de 19/02/98.

Autorizo, também, gratuitamente, a utilização da minha imagem – fixa ou em movimento, do meu nome e do som da minha voz, como forma de garantir a plenitude da presente cessão, transmitidas ou reproduzidas nos vídeos da pesquisa intitulada “O uso do filme de animação como ferramenta pedagógica na educação básica” de Presidente Prudente, produzidos por alunos da Faculdade de Comunicação Social “Jornalista Roberto Marinho” de Presidente Prudente (Facopp/Unoeste), que determinará a forma de exteriorização, sua apresentação, produção visual, sistema de reprodução, formato e demais aspectos técnicos, artísticos e que entender necessários, ficando, desde já, expressamente autorizado a sub-rogar total ou parcialmente os direitos patrimoniais ora cedidos a terceiros.

Presidente Prudente, _____ de _____ de 2016.

Nome:
Endereço:
Cidade:
RG N°:
CPF N°:
Telefone para contato:

APÊNDICE D
DOCUMENTAÇÃO: TCLE PARA MAIORES

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título da Pesquisa: “O USO DO FILME DE ANIMAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO BÁSICO”

Nome dos Pesquisadores: Gabriel Batista Mota (RG: 46018331-X); Gabriela das Graças Oliveira Leal (RG: 2259817-0); Isabelle Laís Garcia Furuya (RG: 49927078-2); João Pedro Rossini Leite Silva (RG: 48783838-5); Murilo de Oliveira (RG: 42259412-X) e Roberto Kawasaki Serafini (RG: 44881090-6)

Nome da Orientadora: Thaisa Sallum Bacco

1. **Natureza da pesquisa:** O Sr(a) está sendo convidado(a) a participar desta pesquisa que tem como finalidade o uso do filme de animação na escola, a partir de uma oficina de Stop Motion voltada para alunos do 5º ano.
2. **Participantes da pesquisa:** Alunos e professores da rede municipal de ensino de Presidente Prudente. Em média, 40 pessoas.
3. **Envolvimento na pesquisa:** Ao participar deste estudo o Sr(a) permitirá que os pesquisadores desenvolvam, apliquem e avaliem uma oficina sobre o uso do filme de animação na escola, a partir da técnica de Stop Motion. O Sr(a) tem liberdade de se recusar a participar e ainda se recusar a continuar participando em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo para o Sr(a). Sempre que quiser poderá pedir mais informações sobre a pesquisa através do telefone dos pesquisadores do projeto e, se necessário através do telefone do Comitê de Ética em Pesquisa, que é o órgão que avalia se não há problemas na realização de uma pesquisa com seres humanos.
4. **Sobre as entrevistas:** As entrevistas serão feitas com os alunos, professores e diretora, respectivamente. Serão questionamentos sobre o uso do cinema em sala de aula.
5. **Riscos e desconforto:** A participação nesta pesquisa não infringe as normas legais e éticas. Os riscos e desconfortos são mínimos durante a realização das entrevistas realizadas. Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com Seres Humanos conforme Resolução no. 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos usados oferece riscos à sua dignidade.
6. **Confidencialidade:** todas as informações coletadas neste estudo são estritamente confidenciais. Somente os pesquisadores e a orientadora da pesquisa terão conhecimento de sua identidade e nos comprometemos a mantê-la em sigilo ao publicar os resultados dessa pesquisa.

7. **Benefícios:** ao participar desta pesquisa o Sr(a) não terá nenhum benefício direto. Entretanto, esperamos que este estudo traga informações importantes sobre o uso do filme da animação como ferramenta pedagógica, de forma que o conhecimento que será construído a partir desta pesquisa possa contribuir para o desenvolvimento escolar, onde pesquisador se compromete a divulgar os resultados obtidos, respeitando-se o sigilo das informações coletadas, conforme previsto no item anterior.
8. **Pagamento:** O Sr(a) não terá nenhum tipo de despesa para participar desta pesquisa, bem como nada será pago por sua participação.

Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa. Portanto preencha, por favor, os itens que se seguem: Confiro que recebi uma via deste termo de consentimento, e autorizo a execução do trabalho de pesquisa e a divulgação dos dados obtidos neste estudo.

Obs: Não assine esse termo se ainda tiver dúvida a respeito.

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, _____, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento em participar da pesquisa.

Assinatura do Participante da Pesquisa

Assinatura do Pesquisador



Assinatura do Orientador

Pesquisadores:

Gabriel Batista Mota: (18) 99636-3980
 Gabriela das Graças Oliveira Leal: (18) 98188-8536
 Isabelle Laís Garcia Furuya: (18) 99645-4585
 João Pedro Rossini Leite Silva: (18) 99692-1672
 Murilo de Oliveira: (18) 99672-2779
 Roberto Kawasaki Serafini: (18) 99654-2601

Orientadora:

Thaisa Sallum Bacco: (18) 99773-9807

Coordenadora do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP): Profa. Dra. Gisele Alborghetti Nai

Vice-Coordenadora do CEP: Profa. Dra. Rosa Maria Barilli Nogueira.

Telefone do Comitê: (18) 3229-2077 - **E-mail:** cep@unoeste.br

APÊNDICE E
FORMULÁRIO AOS ESTUDANTES



FORMULÁRIO DE PESQUISA

Nome: _____

Idade: _____ Sexo: () M () F Bairro: _____

1. Você assiste à TV? () SIM () NÃO
2. Se sim, quantas horas por dia você assiste à TV? _____
3. O que você assiste? _____
4. Você assiste a desenhos animados? () SIM () NÃO
5. Se sim, qual(is)? _____
6. Você usa celular? () SIM () NÃO
7. Se sim, de quem? _____
8. Você assiste a vídeos no celular? () SIM () NÃO
9. Se sim, o que você assiste? _____
10. Já fez vídeos? () SIM () NÃO
11. Se sim, com qual(is) equipamento(s) você gravou? _____

12. De que assunto tratava o(s) vídeo(s)? _____

13. Você já foi ao cinema? () SIM () NÃO
14. Se sim, o que assistiu? _____
15. Você gostaria de aprender algo sobre o cinema? () SIM () NÃO
16. Se sim, o que gostaria de aprender sobre o cinema? _____

17. Você já assistiu a filme(s) na escola? () SIM () NÃO
18. Se sim, qual(is)? _____

APÊNDICE F
DVD animAÇÃO

O DVD ENCONTRA-SE DISPONÍVEL PARA ACESSO SEPARADO DESSE ENCARTE.

ESSE DVD CONTÉM A CARTILHA animAÇÃO COMO MATERIAL DIDÁTICO, AS SEIS VIDEOAULAS QUE OS PESQUISADORES PRODUZIRAM, OS CINCO CURTAS-METRAGENS DAS CRIANÇAS PARTICIPANTES DESSA PESQUISA, O *STOP MOTION* PRODUZIDO COM A PROFESSORA DA TURMA SELECIONADA PARA ESSE TCC E O MAKING OF DA Oficina animAÇÃO.

APÊNDICE G
CARTAZ DO FESTIVAL animAÇÃO

Oficina animAÇÃO apresenta:



FESTIVAL DE CURTAS-METRAGENS

AS CORES SUPER D+

O TUBARÃO BRANCO

A REGRA DO TRÊS

BOB, O CÃOZINHO

A HISTÓRIA DO BASQUETE

Data: **11/11/2016** (sexta-feira), às 19h
Endereço: **E. M. Profa. Odette Duarte da Costa**
Rua Antônio Modaeli, 131 - Jardim Morada do Sol



UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA
UNOESTE
PRESIDENTE PRUDENTE - SP



animAÇÃO

APÊNDICE H
CONVITE PARA O FESTIVAL animAÇÃO



APÊNDICE I
RELEASE ENVIADO À IMPRENSA



Oficina animaÇÃO realiza 1º Festival de curtas-metragens em Prudente

Filmes foram produzidos por alunos da E.M. Profa. Odette Duarte da Costa, orientados por formandos em Jornalismo da Facopp



Foto: Murilo Oliveira

Estreia nesta sexta-feira (11) o 1º Festival de curtas-metragens com filmes elaborados por alunos do 5º ano B da E.M. Professora Odette Duarte da Costa. O evento contará com a participação da comunidade escolar e jornalistas convidados.

O projeto intitulado “Oficina animaÇÃO” teve início há três meses e foi supervisionado pelos graduandos do curso de Jornalismo Gabriela Leal, Gabriel Mota, Isabelle Garcia, João Pedro Rossini, Murilo Oliveira e Roberto Kawasaki da Faculdade de Comunicação Social “Jornalista Roberto Marinho” de Presidente Prudente (Facopp) da Universidade do Oeste Paulista (Unoeste), orientados pela professora doutora Thaisa Bacco. Durante esse período, as crianças conheceram a linguagem do cinema e tiveram contato com equipamentos audiovisuais.

Os 29 estudantes participantes da oficina, que têm entre 10 e 11 anos, trabalharam com temas do currículo escolar para elaborar um filme de um minuto utilizando a técnica do *stop motion*. Os títulos dos cinco curtas-metragens são: “As Cores Super D+”, “A História do Basquete”, “A Regra do Três”, “Bob, o Cãozinho” e “O Tubarão Branco”.



Durante as gravações, eles mostraram interesse na produção do audiovisual. Para João Paulo Martins, que trabalhou conceitos de matemática, “o mais legal foi na hora de pintar as maçãs e gravar”. A professora responsável pela turma, Roberta Barcellos, afirma que ficou surpresa com a contribuição dos alunos. “Eles foram além. Eu achei que se empenharam bastante.”

A formanda em Jornalismo, Isabelle Garcia, que orientou o grupo na produção do vídeo sobre a história do tubarão branco, conta que as crianças ficaram “super empolgadas com a montagem do material e todos tiveram uma participação positiva”.

A Oficina animAÇÃO é a peça prática do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “O uso do filme de animação como ferramenta pedagógica no ensino básico”, que teve como objetivo geral analisar o uso do filme de animação na escola, a partir de uma oficina de *stop motion*, voltada para estudantes do 5º ano da rede pública de ensino de Presidente Prudente.

De acordo com a coordenadora pedagógica da escola, Jaqueline Macedo, o projeto levantou a autoestima das crianças e fez com que elas se tornassem mais participativas durante as aulas. “Temos alunos naquela sala com bastante dificuldades e com a oficina, apesar de não trabalhar com a parte escrita, foi um avanço enorme no aprendizado deles”, afirma.

O desenvolvimento da “Oficina animAÇÃO” na unidade escolar trouxe a chance de a escola ser reconhecida em outros bairros. Segundo a diretora da instituição, Sirlei Oliveira, “a visibilidade do trabalho é sempre boa, para a criança, porque ela é valorizada. Para o professor, porque houve um investimento da dedicação, o compromisso no processo do projeto”.

SERVIÇO:

O 1º Festival de curtas-metragens será na próxima sexta-feira (11/11), na Escola Municipal Profa. Odette Duarte da Costa. O evento integra a Mostra Pedagógica que começa às 19h30.

Endereço: Rua Antônio Modaeli, nº 131 – Jardim Morada do Sol.

Contatos para informações e entrevistas:

Gabriel Mota: (18) 99636-3980

Gabriela Leal: (18) 98188-8536

Isabelle Garcia: (18) 99645-4585

Roberto Kawasaki: (18) 99654-2601

Thaís Bacco: (18) 99773-9807

E.M. Profa. Odette Duarte da Costa: (18) 3905-0231