



Unidade Curricular

Animação e Audiovisual

Material de apoio à ação
docente



**SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO E ESPORTES**

**SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO**

Secretário de Educação e Esportes

Marcelo Andrade Bezerra Barros

Secretário Executivo Planejamento e Coordenação

Leonardo Ângelo de Souza Santos

Secretária Executiva do Desenvolvimento da Educação

Ana Coelho Vieira Selva

Secretária Executiva de Educação Profissional e Integral

Maria de Araújo Medeiros

Secretário Executivo de Administração e Finanças

Alamartine Ferreira de Carvalho

Secretário Executivo de Gestão da Rede

João Carlos Cintra Charamba

Secretário Executivo de Esportes

Diego Porto Perez



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Elaboração

Daniella Sales Ribeiro de Moraes

Equipe de coordenação

Alison Fagner de Souza e Silva
Chefe da Unidade do Ensino Médio (GEPEM/SEDE)

Ana Carolina Ferreira de Araújo
Gerente de Políticas Educacionais do Ensino Médio (GEPEM/SEDE)

Durval Paulo Gomes Júnior
Assessor Pedagógico (SEDE/SEE-PE)

Revisão

Andrezza shirlene Figueiredo de Souza
Cléber Gonçalves da Silva



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Sumário

1. Apresentação	5
2. Pesquisa, Contextualização e Reflexão crítica sobre a produção audiovisual no Brasil e no mundo	8
3. Processos criativos: Leitura, seleção e construção da narrativa cinematográfica	11
4. Roteiro, Filmagem e Edição	16
Orientações para realização de atividades	19
Orientações para a avaliação	21
5. Referencial Bibliográfico	24



I. Apresentação

Prezado/a professor/a.

Animação e Audiovisual é uma Unidade Curricular (UC) presente no Novo Ensino Médio da Rede Pública Estadual de Pernambuco e tem como objetivo ampliar a capacidade dos estudantes de investigar e analisar a organização, o funcionamento e os efeitos de sentidos de enunciados de discursos materializados para participarem, efetivamente, de projetos criativos audiovisuais, aplicando o conhecimento sistematizado a partir de quatro objetivos:

1. Pesquisar peças audiovisuais e de animação em diferentes linguagens, suportes e mídias;
2. Relacionar o discurso materializado ao contexto de produção;
3. Identificar uma dúvida, questão ou problema sócio-cultural e/ou ambiental por meio da leitura, da reflexão e da pesquisa teórica e de campo;
4. Elaborar e produzir projetos e/ou processos criativos audiovisuais e/ou animação, utilizando-se de técnicas analógicas e/ou digitais a partir de textos orais, escritos e multimodais.

Para atingir esses objetivos, a Unidade Curricular *Animação e Audiovisual* está balizada em *focos pedagógicos* que enfatizam o passo a passo para vivência do percurso formativo, tendo em vista a realização de uma pesquisa científica em quaisquer áreas do conhecimento e/ou componente curricular.

Em Pernambuco, a UC *Animação e Audiovisual* foi elaborada a partir construção coletiva dos/as professores/as em Seminários Regionais e Estaduais realizados em 2020, almejando promover uma discussão acerca do desenvolvimento e do aprofundamento do pensamento e do conhecimento científico, de forma a contribuir para o desenvolvimento de uma postura investigativa, reflexiva e criativa.

Enquanto estratégia para materialização desses objetivos estabeleceram-se duas habilidades específicas:



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

(EMIFLGG01PE) Investigação Científica - Investigar e analisar a organização, o funcionamento e os efeitos de sentido de enunciados de discursos materializados nas diversas línguas e linguagens identificados na animação e produção audiovisual (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.

(EMIFLGG05PE) Processos criativos - Selecionar e mobilizar recursos criativos de diferentes línguas e linguagens para participar de projetos e/ou processos criativos audiovisuais, utilizando-se de técnicas analógicas e/ou digitais como ferramentas de comunicação interativa, ampliando o repertório/domínio pessoal.

E como **ementa**:

Estudo e reconhecimento de processos criativos da cultura audiovisual e da animação no Brasil e no mundo. Fruição, vivências e reflexão crítica sobre a produção audiovisual e de animação local, nacional e internacional. Releitura e/ou produção de animação, vídeos, curtas e/ou filmes utilizando-se de técnicas analógicas e/ou digitais como ferramenta de comunicação interativa (elementos e técnicas dos sistemas de linguagens do audiovisual e da animação). Planejamento e elaboração de um roteiro de cena autoral ou de adaptação literária em língua materna e/ou língua estrangeira, considerando os aspectos multiculturais e plurilinguísticos. Construção de personagem(ns), tempo e espaço, considerando a sequência dialógica das ações. Seleção de recursos criativos, imagens estáticas e/ou em movimento, música, linguagens corporais entre outras. Edição audiovisual.

Dessa forma, este material de apoio à ação docente está estruturado nos princípios e *focos pedagógicos*, explorando, inicialmente, a *curiosidade científica* e *projetos criativos audiovisuais* enquanto elementos fundamentais para despertar o interesse e mobilizar os/as estudantes para o desenvolvimento dessas habilidades. Orienta-se, aqui, que a motivação, a pergunta propulsora da pesquisa parta prioritariamente de inquietações e desafios enfrentados pelos estudantes em seu cotidiano, nos seus contextos, identificando problemáticas de seu interesse e/ou interesses coletivos, situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social, considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Para promover estudo e reconhecimento de processos criativos da Cultura *Audiovisual e da Animação*, é importante o exercício da investigação científica na educação básica, bem como desenvolver habilidades para utilização de técnicas analógicas e/ou digitais como ferramentas de comunicação interativa. Além disso, precisamos considerar a importância de fazer convergir o rigor científico e os processos de atualização midiática em textos multissemióticos por meio da escrita e (re)textualização norteados pela capacidade criativa dos adolescentes e jovens iniciantes nos processos de pesquisa e criação.

Portanto, esse material de apoio não pretende ser exclusivo ao desenvolvimento dessa Unidade Curricular, mas também trazer uma compilação de conceitos, elementos fundamentais e práticas pedagógicas para subsidiar o trabalho do/a professor/a. Este/a deve tecer seus planejamentos de forma autônoma e crítica, fomentado nos documentos orientadores, nas suas experiências enquanto professor/a-pesquisador/a e outras fontes de estudos que acharem pertinentes.



2. Pesquisa, Contextualização e Reflexão crítica sobre a produção audiovisual no Brasil e no mundo

Uma das prioridades que os profissionais de educação têm enfatizado é a curiosidade científica, em especial, ao considerar o destaque dado pelos recentes documentos oficiais e orientações dadas ao Ensino Médio, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e os *Eixos Estruturantes* do novo currículo estadual do Ensino Médio.

Levando em consideração a importância dos Eixos Estruturantes *Processos Criativos* e *Investigação Científica* para as práticas pedagógicas relacionadas à Unidade Curricular *Animação e Audiovisual*, destaca-se a necessidade do estímulo interação entre a pesquisa e a contextualização, uma vez que a reflexão entre os contextos que envolvem uma questão, um problema de cunho sócio-cultural e/ou ambiental exige, cada vez mais, uma abordagem crítica sobre os diferentes planos de realidade.

Para Ana Mae Barbosa (2010), na Abordagem Triangular no Ensino de Artes e Culturas Visuais, há três eixos importantes: a contextualização histórica, a apreciação artística ou fruição e o fazer artístico, ou seja, a produção criativa.

Segundo Barbosa, os eixos necessitam de diálogos constantes, processos mentais que permitem que os estudantes compreendam a contextualização e possam comparar com sua própria realidade havendo, assim, um diálogo analógico e coerente entrelaçando as fases dessa tríade. Ademais, compreender a Arte como um todo, não só como produção ou interpretação de uma obra ou um fato histórico ou como uma obra isolada da época em que foi produzida, mas compreender, apreciar para depois produzir a arte.

Destarte, a Abordagem Triangular no *Processo Criativo*, torna-se primordial para que o discente aprenda a apreciar o objeto em análise e, além disso, que ele saiba valorizá-lo, reflita e interaja com e sobre ele. Dessa forma, teremos como resultado o conhecimento adquirido com



a pesquisa, a fruição e a prática. É a partir dessa abordagem que o estudante protagonista irá produzir de forma crítica e fundamentada uma *Animação* ou *Audiovisual* acerca de um determinado tema que esteja presente em seu cotidiano, ou seja, na comunidade em que o estudante está inserido, para que ele seja um agente praticante contribuindo com o ambiente ao seu entorno, adquirindo e transmitindo experiências.

Além disso, sabemos o quanto é importante despertar nos discentes uma dúvida, um questionamento sobre problemas que envolvem a sua comunidade e que são, muitas vezes, ignorados pelos próprios moradores e pelas autoridades. Somado a isso, muitas vezes, os problemas que se arrastam por anos nas comunidades - quando são veiculados pelas mídias-, ocorre de forma manipulada, por isso, é fundamental para a construção da maturidade do discente o conhecimento, a compreensão e a criticidade sobre essas realidades levando-os à reflexões acerca dos empecilhos que envolvem não só a sociedade, mas o meio ambiente, a cidade, o Estado.

Dessa forma, percebe-se que a contextualização na Proposta Triangular não está atada a uma disciplina História, ou História da Arte, portanto, ela não é somente histórica, mas também “[...] social, psicológica, antropológica, geográfica, ecológica, biológica etc, associando-se o pensamento não apenas a uma disciplina, mas a um vasto conjunto de saberes disciplinares ou não” (BARBOSA, 1998, p. 37-38). Ainda sobre a contextualização, Barbosa (1998) afirma que contextualizar é estabelecer relações, é porta aberta para a interdisciplinaridade: “A contextualização é, em si, a mesma forma de conhecimento relativizada. Pesquisas sobre a cognição situada mostram que o conhecimento e o entendimento são mais facilmente efetivados se emoldurados pelo sujeito. É essa moldura que designamos contextualização, a qual pode ser subjetivamente e/ou socialmente construída.” (BARBOSA, 1998, p. 38).

Nessa perspectiva, percebe-se a importância da pesquisa das produções audiovisuais em diferentes contextos, bem como a fruição das diversas expressões artísticas como música,



**SECRETARIA DE
EDUCAÇÃO E ESPORTES**

**SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO**

linguagens corporais entre outras, uma vez que ao contextualizar um discurso materializado produzido no Brasil ou em qualquer parte do mundo, teremos parâmetros para a análise, fruição e produção midiática.



3. Processos criativos: Leitura, seleção e construção da narrativa cinematográfica

A leitura é parte importante para o conhecimento ou reconhecimento dos gêneros essenciais que permeiam a Unidade Curricular *Animação e Audiovisual*, assim como a narrativa, o roteiro e a imagem. Precisamos alfabetizar nossos estudantes no que diz respeito aos textos não verbais, assim como fazemos nos textos verbais, pois, a leitura de um texto visual requer um olhar, uma leitura, uma decodificação diferente, pois cada linguagem tem suas características específicas, sendo assim,

Devemos buscar o alfabetismo visual em muitos lugares e de muitas maneiras, nos métodos de treinamento de artistas, na formação técnica de artesãos, na teoria psicológica, na natureza e no funcionamento fisiológico do próprio organismo humano. A sintaxe visual existe. Há linhas gerais para a criação de composições. Há elementos básicos que podem ser aprendidos e compreendidos por todos os estudiosos dos meios de comunicação visual, sejam eles artistas ou não, e que podem ser usados, em conjunto com técnicas manipulativas, para a criação de mensagens visuais claras. O conhecimento de todos esses fatores pode levar a uma melhor compreensão das mensagens visuais (DONDIS, 2007, p.11).

Os estímulos visuais precisam ser coerentes com o produto do projeto a ser desenvolvido, uma vez que o aluno terá a oportunidade de conhecer, apropriar-se e refletir sobre o que aprendeu. É importante desenvolver uma estratégia para que os produtos audiovisuais sejam apresentados e desenvolvidos a partir da apreensão das características que permeiam esse objeto, observando as diversas possibilidades de leitura através de debates e reflexões, pois, segundo Dondis (2007)

Uma coisa é certa. O alfabetismo visual jamais poderá ser um sistema tão lógico e preciso quanto a linguagem. As linguagens são sistemas inventados pelo homem para codificar, armazenar e decodificar informações. Sua estrutura, portanto, tem uma lógica que o alfabetismo visual é incapaz de alcançar (DONDIS, 2007, p.11).



Como também:

Em todos os estímulos visuais e em todos os níveis da inteligência visual, o significado pode encontrar-se não apenas nos dados representacionais, na informação ambiental e nos símbolos, inclusive a linguagem, mas também nas forças compositivas que existem ou coexistem com a expressão factual e visual. Qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, mas o conteúdo é extremamente influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado. (DONDIS, 2007, p.12).

Ademais, criar uma produção de *Audiovisual* que represente o resultado de um pesquisa de cunho sócio-cultural e/ou ambiental, simbolizando para a comunidade o retrato daquilo que eles convivem, mas que muitas vezes não é valorizado (pois a visão que temos diariamente do que nos cerca, geralmente, nos deixa com uma percepção reduzida da dimensão do que existe de fato e das mudanças que ocorreram ao longo do tempo na comunidade), reforça ainda mais a ideia de estimular a compreensão visual, visto que:

A visão é o único elemento necessário à compreensão visual. Para falar ou entender uma língua, não é preciso ser alfabetizado; não precisamos ser visualmente alfabetizados para fazer ou compreender mensagens. Essas faculdades são intrínsecas ao homem, e, até certo ponto, acabam por manifestar-se com ou sem o auxílio da aprendizagem e de modelos (DONDIS, 2007, p.52).

Assim como:

Se a linguagem pode ser comparada ao modo visual, deve-se compreender que não existe uma competição entre ambos, mas que é preciso simplesmente avaliar suas respectivas possibilidades em termos de eficácia e viabilidade. O alfabetismo visual tem sido e sempre será uma extensão da capacidade exclusiva que o homem tem de criar mensagens. A reprodução da informação visual natural deve ser acessível a todos. Deve ser ensinada e pode ser aprendida, mas é preciso observar que nela não há um sistema estrutural arbitrário e externo, semelhante ao da linguagem. A informação complexa que existe diz respeito ao âmbito da importância sintática do funcionamento das percepções do organismo humano (DONDIS, 2007, p.52).



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Na produção de peças de mídia, para o processo criativo, a fruição é o caminho importante para levar o discente a apreciar o objeto em análise e haja a valorização, reflexão e a interação do sujeito com o conhecimento adquirido, utilizando a pesquisa como prática e interação entre o sujeito e o objeto. É a partir dessa abordagem que o aluno protagonista irá produzir, de forma qualificada, uma *Animação* ou *Audiovisual* sobre um determinado tema. Uma abordagem eclética e que enfatize o contexto deve valorizar as manifestações artísticas e o contexto sociocultural do estudante, já que é imprescindível trazer para a escola as expressões e manifestações culturais de conhecimento dos estudantes e da comunidade a que ele pertence, estabelecendo, assim, diálogos entre as diferentes manifestações artísticas e culturais, criando situações que levem o estudante a refletir sobre o resultado de sua pesquisa e, através desse resultado, propor intervenções de forma criativa, revelando através da comunicação audiovisual, seu engajamento na produção do produto final.

Para isso, é preciso despertar a curiosidade do estudante através de experimentos, ampliando seu conhecimento sobre a *Animação* e o *Audiovisual*, aprimorando o processo de criação que se dá por meio dessa experimentação. Ao se apropriar das tecnologias específicas para a produção da *Animação* e do *Audiovisual*, o estudante aplicará as habilidades apreendidas para a produção do produto sobre um tema pré-estabelecido como, por exemplo, a história do bairro, da comunidade, comparar fotos antigas e fotos atuais do bairro para perceber o que mudou durante os anos.

A produção da narrativa é outro aspecto importante para a organização e produção de uma *Animação* e/ou *Audiovisual*, pois será através dela que o estudante terá o norte para a produção do roteiro e, futuramente, a gravação.

Para a construção da narrativa é preciso selecionar os temas que a equipe/grupo escolheu e pesquisou. Para a próxima etapa, sugerimos a elaboração do roteiro da narrativa ser contextualizada e coerente com a temática escolhida. Nesse momento, é interessante socializar



alguns exemplos de narrativas cinematográficas para que o estudante, antes de iniciar a sua produção, veja como se dá o processo de criação. Após esse momento, a mediação do conhecimento sobre as diversas possibilidades de desenvolvimento das Unidade Curricular *Animação* e *Audiovisual* acontecerá, visto que quanto mais o estudante aprofunda o conhecimento sobre a temática e sobre os produtos criativos como a produção de um roteiro, de uma narrativa cinematográfica para a criação de um documentário, por exemplo, despertam a curiosidade no discente. Assim, cabe ao professor orientá-los na construção desse material de maneira crítica, com uma abordagem prática e empírica.

O trabalho com a construção de um produto audiovisual na escola é uma experiência muito enriquecedora, uma vez que o estudante irá aprofundar seu conhecimento sobre as produções midiáticas e estabelecer diálogos entre as múltiplas linguagens tanto na leitura crítica quanto na produção, possibilitando a ampliação do conhecimento e do repertório cultural e artístico do estudante, criando um ambiente de transformação tanto para os estudantes quanto para a comunidade escolar e seu entorno.

A linguagem do audiovisual é complexa e requer um planejamento bem definido para que a interação com outras pessoas do grupo não comprometa o produto final. O trabalho em equipe contribui ainda mais para a troca de experiências e reforça, que o trabalho em grupo, através de oficinas pré-estabelecidas no projeto, só tem a agregar valor ao processo de ensino e aprendizagem. Além disso, o professor orientador terá um papel primordial, pois conduzirá todo o trabalho por meio de calendários de entrega das produção já pré-estabelecidas no momento da explanação e/ou apresentação do projeto e divisão dos grupos.

É importante valorizar o papel da comunidade na qual o estudante está inserido para que a realidade que o circunda seja fonte de pesquisa e que ele amplie, como agente, sua perspectiva sobre o local levando em consideração o contexto cultural, econômico e histórico, reforçando a ideia de diversidade não só do espaço físico e geográfico, mas também da dinâmica da comunidade, das expressões culturais que circundam nela e o que a fez ter



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

características peculiares. Assim, cabe à escola disponibilizar espaços para que compartilhem o resultado do trabalho, a(as) peça(as) de *animação/ audiovisual*, entre os jovens da escola e a comunidade circundante.

Através do protagonismo estudantil, as possibilidades de produção audiovisual se constituem num espaço no qual os sujeitos são participantes ativos, se colocam na posição de sujeitos de sua história, eles pesquisam, observam, interpretam, avaliam e produzem.



4. Roteiro, Filmagem e Edição

Quando se trata de uma produção audiovisual, é preciso ter ciência da dimensão que a produção do objeto midiático tem na escola e na comunidade, pois não consiste apenas em realizar uma gravação, mas sim escolher um tema para pesquisa e reflexão, a preparação de um roteiro, a filmagem e a edição que instigue a participação dos estudantes e da comunidade como agentes de participação.

A construção de um roteiro para a produção de um audiovisual, requer uma organização por etapas para que a gravação atinja os objetivos traçados, mas, para isso, o estudante precisa ser alfabetizado visualmente, aprender as técnicas básicas para a produção midiática abordando os aspectos mais relevantes da pesquisa, ou seja, o produto midiático será resultado da pesquisa, da leitura, seleção e narração do tema, para Dondis (2007):

Em termos linguísticos, sintaxe significa disposição ordenada das palavras segundo uma forma e uma ordenação adequadas. As regras são definidas: tudo o que se tem de fazer é aprendê-las e usá-las inteligentemente. Mas, no contexto do alfabetismo visual, a sintaxe só pode significar a disposição ordenada de partes, deixando-nos com o problema de como abordar o processo de composição com inteligência e conhecimento de como as decisões compositivas irão afetar o resultado final. Não há regras absolutas: o que existe é um alto grau de compreensão do que vai acontecer em termos de significado, se fizermos determinadas ordenações das partes que nos permitam organizar e orquestrar os meios visuais. Muitos dos critérios para o entendimento do significado na forma visual, o potencial sintático da estrutura no alfabetismo visual, decorrem da investigação do processo da percepção humana (DONDIS, 2007, p.16).

Para a produção do objeto midiático é importante levar em consideração a releitura de vídeos, documentários para que essa interação fortaleça o conhecimento dos elementos visuais e as técnicas dos sistemas do audiovisual e/ou da animação. Com isso, o planejamento e a elaboração do roteiro fluirá, pois os alunos serão capazes de produzir o objeto midiático a partir do que eles conhecem.



Outros aspectos relevantes para a produção do roteiro e da gravação são as escolhas das personagens, dos narradores, dos espaços, do produtor do vídeo, do editor, levando em consideração a sequência dialógica das ações. Será através dos recursos criativos que as imagens estáticas e/ou em movimento farão parte da composição do *audiovisual* que representarão o fruto da pesquisa, fruição, reflexão e produção do objeto midiático.

É importante ressaltar que a filmagem da *Animação* ou *Audiovisual* poderá ser realizada pelo celular dos alunos, dentro da realidade que cada um tem com aplicativos, facilitando a gravação e edição das imagens que são acessíveis a todos e que a maioria de nossas juventudes já conhece, principalmente por causa das redes sociais que fazem tanto sucesso atualmente.

Sabemos que os jovens têm muitas habilidades quando o assunto é tecnologia e redes sociais, mas é interessante que os professores proponham oficinas, valorizando o trabalho em equipe, para que os alunos troquem ideias sobre como utilizar o celular como ferramenta eficiente de produção de conteúdo audiovisual.

Segundo Martini (2017), a Educação na Comunicação e a Alfabetização Midiática e Informacional se assemelham em vários aspectos, uma vez que o trabalho com as mídias envolvem mais do que a produção de um audiovisual, mas está também relacionado com questões éticas e de cidadania em que a fala do estudante será valorizada e, através do diálogo, seu repertório sociocultural será percebido por ele e pelos colegas, ou seja, haverá uma troca de conhecimento entre os indivíduos de forma consciente.

A Educação na Comunicação coincide com muitos aspectos da Alfabetização Midiática e Informacional (AMI), em especial a leitura crítica dos meios, às questões éticas envolvendo a divulgação de informações, o discurso democrático relacionado ao exercício da cidadania e a perspectiva de aprender na produção da comunicação (Wilson et al., 2013). Também entendemos que faz parte dessa área a educação para uma Comunicação Não-Violenta (CNV), alicerçada na escuta ativa e na alteridade capazes de promover o verdadeiro diálogo (ROSEMBERG, 2006). Diálogo que pode ser orientado eticamente pelo conceito de tradução intercultural, pois é preciso considerar o lugar de fala dos indivíduos e seus vínculos culturais para se estabelecer relações de



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

cooperação mental fundamentais para a construção do conhecimento (Santos, 2011, 2018d). A área aponta para o aprendizado da liberdade consciente, que pode ser praticamente verificada, por exemplo, no exercício autônomo de um grupo de alunos que expressam a sua edição do mundo na montagem de um produto audiovisual. Ao pronunciar sua voz o indivíduo conhece a si mesmo e expressa o seu conhecimento-emancipação produzido socialmente. A AMI contempla, em sua ecologia, as alfabetizações pós-modernas indicadas como cada vez mais necessárias por Huergo (2010), mas é preciso atentar para que essa perspectiva não converta os meios de comunicação em meras ferramentas pedagógicas. É preciso garantir o potencial artístico-expressivo dos meios como desencadeantes das múltiplas alfabetizações. (MARTINI, 2017, p. 175).

Dessa forma, o trabalho com a produção da Unidade Curricular *Animação e Audiovisual* possibilitará a prática constante da cidadania, através do diálogo, alicerçado na escuta dos alunos pelos professores e pela comunidade, e pela escuta da comunidade pelos alunos, ressignificando, cada vez mais, as relações interculturais e sociais entre o jovem e o meio em que ele vive, reforçando e estimulando a manutenção do potencial artístico-expressivo dos alunos, da comunidade, garantindo, na prática, a manutenção do conhecimento.



Orientações para realização de atividades

Com o olhar voltado para os *Eixos Estruturantes*, deve-se instigar os estudantes a investigar e analisar a organização, o funcionamento e os efeitos de sentido de enunciados de discursos materializados nas diversas línguas e linguagens identificados na animação e produção audiovisual, situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.

As atividades relacionadas à *Investigação Científica* e aos *Processos Criativos* terão como produto final o produção de *Animação ou Audiovisual*, resultado da pesquisa e da elaboração dessa Unidade Curricular. Nessa perspectiva, é importante instigar os estudantes a buscar respostas que possam levá-los à pesquisa, o professor deverá provocá-los a escolher e analisar uma temática, seja por meio de uma dúvida, seja pela falta consensual de considerações acerca de uma situação-problema.

Dessa forma, ao iniciar o trabalho investigativo, deve-se valorizar um o diálogo prévio que busque a necessidade de se realizar perguntas essenciais para nortear a pesquisa. Além disso, abrir espaço para debates que estimulem a troca de ideias e que levante questionamentos sobre as temáticas, bem como a importância e relevância social delas para a comunidade.

As temáticas elencadas pelos alunos, sob orientação dos professores, darão início ao projeto de construção do roteiro, da narrativa, da escolha das peças midiáticas que, através de levantamentos e formulações de hipóteses, darão norte à pesquisa.

Quanto à veiculação de vivências de processos criativos e reflexões críticas através da linguagem audiovisual, é importante observar o potencial comunicativo e estético, considerando-se a história das produções audiovisuais no Brasil e os diferentes textos elaborados nessa linguagem como norte para os critérios avaliativos. Nesse momento, é



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

interessante observar a relevância da produção socialização das produções de animação e audiovisual para a sociedade, especialmente a comunidade circundante.

Privilegiando os *focos pedagógicos* relacionados à Unidade Curricular, é primordial realizar atividades de interpretação, elaboração e uso ético das informações coletadas na produção de textos audiovisuais e/ou de animação, bem como a identificação de como utilizar os conhecimentos gerados para propor soluções e/ou provocar reflexões sobre problemas de ordem sociocultural e/ou ambiental.

Nesse sentido, ao conduzir o processo de aprendizagem acerca da investigação científica e processo criativo, educadores/as poderão apresentar alguns exemplos de questionamentos/problemas de pesquisa que possam se relacionar ao cotidiano dos jovens, bem como às questões sociais e ambientais, estimulando os/as estudantes a pensarem nas causas e possíveis soluções para tais questões.

Além disso, é importante escolher um momento para a apresentação e a difusão das produções audiovisuais e/ou de animação disponíveis nas plataformas de *streaming* -, com o objetivo de servir como instrumento de conhecimento e de análise do objeto midiático a fim de que o aluno, a partir dessa experimentação, amplie os fundamentos e tenha parâmetro para as suas produções.

Considerando os temas/conceitos trabalhados anteriormente e a partir das inquietações de cada um, é importante estimular a escolha das produções midiáticas. A partir da definição do tema, deve-se elencar a distribuição das atividades entre os componentes do grupo, ou seja, como cada aluno, por exemplo, irá contribuir na criação de elaboração de um roteiro, da construção da narrativa, das filmagens, edições e apresentação do objeto final.

Outra possibilidade, corresponde à construção de personagens, tempo e espaço, considerando a sequência dialógica das ações. Seleção de recursos criativos, imagens estáticas



e/ou em movimento, música, linguagens corporais entre outras e, para finalizar o processo, a edição do audiovisual.

É importante estipular o tempo mínimo e máximo do percurso e/ou etapa de cada produção. Ademais, deve-se criar um cronograma para a entrega das atividades relacionadas à pesquisa, à produção e à culminância do projeto, que servirá como instrumento para a avaliação.

Uma etapa importante a ser planejada e construída pelos estudantes é o roteiro, que servirá como subsídio para a produção do produto audiovisual. Por ser uma arte coletiva, o trabalho em grupo é primordial. Cada equipe vai produzir diferentes aspectos da animação ou do audiovisual dentro da mesma história e, quem garantirá isso, é o roteiro.

Diante disso, o roteirista escreve a história, adicionando os diálogos, as ações e as cenas. Na produção escrita da cena, precisa definir o local (área externa ou interna?), o período do dia, os diálogos, as ações. Assim, a construção do roteiro servirá como um guia contendo, basicamente, as divisões das cenas e dos diálogos da animação e/ou do audiovisual. Vale salientar que é importante definir quem será o roteirista, o ilustrador, o produtor, o diretor e a equipe de arte.

Orientações para a avaliação

Ao mesmo tempo em que deve-se considerar a avaliação como um momento significativo para a observação do desenvolvimento e eficácia do processo de ensino e aprendizagem, importa que ela seja um instrumento balizador para tomada de decisões pedagógicas e possibilite aos estudantes variadas formas de demonstrarem como aprendem e como constroem o conhecimento proposto em cada atividade educativa.



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Por isso, é importante observar as atribuições e as etapas do processo de aprendizagem e construção do conhecimento da Unidade Curricular *Animação e Audiovisual*, analisando cada etapa como objeto norteador para a avaliação. Portanto, sugerimos observar a organização de cada componente da equipe em relação aos seguintes aspectos:

O roteirista - escrever a história (diálogos, ações e descrições das cenas).

O ilustrador ou *storyboard* - desenha as cenas do roteiro como se fosse uma história em quadrinhos.

O produtor - responsável por cuidar da parte financeira e técnica, mensurando o que vai precisar para cada cena.

O diretor - coordena o trabalho da equipe, decide como será cada cena, orienta os atores e dá a orientação final.

O editor - seleciona, juntamente com o diretor, os trechos gravados e organizam as cenas de acordo com o que foi estabelecido no roteiro.

Diante das atribuições dos componentes da equipe, é importante avaliar as produções realizadas por cada um antes da avaliação do produto final. Nesse momento, sugerimos a análise dos roteiros (diálogos, ações, descrições das cenas); a ilustração das cenas; a produção (técnica e financeira); a direção (houve ajustes no roteiro? Houve ajustes nas cenas? quais foram?); a edição (como ficou a iluminação, a trilha sonora, efeitos especiais, os créditos?).

A elaboração de todas essas etapas por seus respectivos responsáveis servirá como objeto para a avaliação.

O/A professor/a deve lembrar-se que a *Unidade Curricular de Animação e Audiovisual* tem como foco fazer com que os estudantes compreendam o funcionamento e os efeitos de sentido de discursos materializados nas animações e produções audiovisuais além de saberem situar os textos lidos e produzidos no contexto de um ou mais campos de atuação social. Ademais, é importante, no processo avaliativo, analisar a construção do produto final e todas as etapas que



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

chegaram a ele estão coerentes com o que foi proposto. O olhar direcionado para os diálogos, a sequência das cenas, edição, considerações sobre os dados e informações construídos pelos estudantes disponíveis em diferentes mídias; seleção e mobilização de recursos de diferentes linguagens utilizados na elaboração de projetos audiovisuais; bem como seu interesse ao participar das atividades e seu potencial criativo; como eles se servem das técnicas analógicas e/ou digitais como ferramentas de comunicação interativa, quais os caminhos percorridos para ampliar seu repertório/domínio pessoal; como demonstra suas habilidades que valorizam sua participação e facilitam o trabalho em grupo.

É importante estipular o tempo mínimo e máximo do percurso e/ou etapa de cada produção. Ademais, como instrumento avaliativo, deve-se criar um cronograma para a entrega das atividades relacionadas à pesquisa, à produção e à culminância do projeto.



5. Referencial Bibliográfico

BARBOSA. A. M.(org.) **Arte/Educação Contemporânea - Consonâncias Internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005.

BARBOSA A. M. **Tópicos utópicos**. Belo Horizonte:C/Arte,1998..

BARBOSA A. M. **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e das Culturas Visuais**. São Paulo: Cortez Editora, 2010.

BARBOSA A. M. **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e das Culturas Visuais**. São Paulo: Cortez Editora, 2012.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. Tradução Jefherson Luiz Camargo. Disponível em: https://www.google.com/url?q=http://www3.uma.pt/dmfe/DONDIS_Sintaxe_da_Linguagem_Visual.pdf&sa=D&source=docs&ust=1663696061810441&usg=AOvVaw0uAPnLU9zDHQlxp-QgFc5R. Data de acesso em: 24/06/2022.

Martini, R. G. **Pesquisa: O Educomunicador como Agente Comunitário de Comunicação na promoção da integração local da escola por meio do audiovisual**. Florianópolis, Brasil: UDESC, 2017. <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/64378/3/Rafael%20Gue%20Martini.pdf>. Data de acesso em: 30/06/2022.

WILSON, Carolyn; GRIZZLE, Alton; TUAZON, Ramon *et al.* **Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores**. Brasília: UNESCO, UFTM, 2013. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000220418> Data de acesso em: 20/09/2022.

Santos, B. de S. *Epistemologías del Sur. Utopía y Praxis Latinoamericana*. **Revista Internacional de Filosofía Iberoamericana y Teoría Social**. Año 16. Nº 54 (Julio-Septiembre), 2011. p. 17 - 39. Disponível em http://www.boaventuradesousasantos.pt/media/EpistemologiasDelSur_Utopia%20y%20Praxis%20Latinoamericana_2011.pdf Data de acesso: 20/09/2022.

HUERGO, J. A. *Una guía de comunicación/educación, por las diagonales de la cultura y la política*. In R. Aparici (Ed.), **Educomunicación: más allá del 2.0**. Barcelona, España: Gedisa Editorial, 2010. p. 65–104