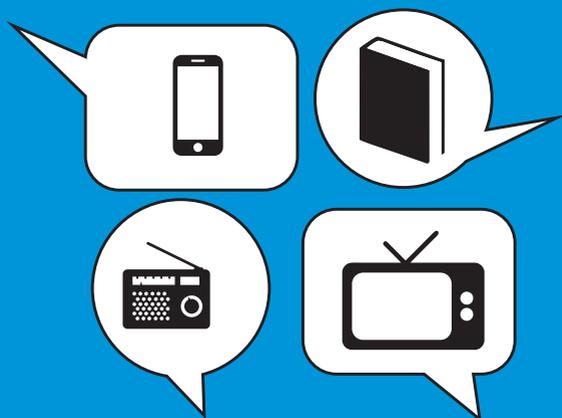


**Thaís Figueiredo de Souza
Milena de Sousa Nascimento Bento
Denise Celeste Godoy de Andrade Rodrigues**

Guia prático e rápido para uma



OFICINA DE EDUCOMUNICAÇÃO

2019

Thaís Figueiredo de Souza
Milena de Sousa Nascimento Bento
Denise Celeste Godoy de Andrade Rodrigues

Guia prático e rápido para uma

OFICINA DE EDUCOMUNICAÇÃO

Volta Redonda, RJ

2019

Este é um guia prático e rápido para a realização de uma oficina de Educomunicação voltada à produção de vídeo de animação. É um guia em formato de livreto que contém informações breves e sucintas sobre o que é Educomunicação, o que é animação, além de conter sugestões de atividades, palestrantes e tempo de duração. Essas sugestões foram pensadas tendo como base a realidade, a estrutura e a localidade de onde a oficina será aplicada. Adaptações e ajustes poderão acontecer caso a oficina venha a ser implementada em outras localidades.

Essa oficina é o produto final do trabalho de dissertação de Mestrado de Thaís Figueiredo de Souza, desenvolvida no Programa de Mestrado em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente do Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA).

Sumário

1	<i>Introdução</i>	4
2	<i>O que é Educomunicação?</i>	4
3	<i>O que é Animação?</i>	5
4	<i>A Oficina</i>	5
	<i>Referências</i>	12

1 INTRODUÇÃO

A participação ativa do educando é peça chave para uma educação transformadora. O aluno, para se engajar e transformar o meio em que vive, deve se ver como protagonista na sala de aula, e para isso sua voz deve ser ouvida e respeitada pelos outros alunos, pelos educadores e pela comunidade escolar. Vários são os diálogos possíveis no processo ensino-aprendizagem, portanto várias são as vozes a serem ouvidas. Não se deve eximir os participantes, contudo, da responsabilidade sobre seu agir comunicativo.

2 O QUE É EDUCOMUNICAÇÃO?

O campo que emerge dos dois campos de ação, Educação e Comunicação, a Educomunicação, já é uma realidade, porém, não tão popular e reconhecida como deveria. Esse campo de intervenção social tem por meta a construção da cidadania, baseando-se no direito à expressão e à comunicação que cada sujeito possui.

Soares (2007) define a Educomunicação como um campo de ação baseado em uma aliança estratégica entre professores, alunos e membros das comunidades educativas, formando comunidades solidárias de aprendizagem, que reconhecem o protagonismo estudantil, voltadas à construção de ecossistemas comunicativos, com intensa troca de ideias e ações, e mediadas pelo acesso aberto às tecnologias da informação.

Deve-se atentar para o fato de que a Educomunicação não é sinônimo de uso das TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) na educação, pois o importante aqui “não é a ferramenta disponibilizada, mas o tipo de mediação que elas podem favorecer para ampliar os diálogos sociais e educativos” (SOARES, 2011, p.18). A Educomunicação fomenta o diálogo e, sobremaneira, a participação do educando e por isso o aluno torna-se mais motivado.

É importante salientar que em Educomunicação o exercício de “produzir comunicação” de forma democrática e participativa representa um diferencial em relação às práticas e reflexões voltadas exclusivamente à leitura

crítica da mídia (SOARES, 2011). Nesse caso, o conceito de Educomunicação alia o conceito de gestão da comunicação nos espaços educativos à leitura crítica da mídia e à produção midiática.

3 O QUE É ANIMAÇÃO?

A palavra Animação provém do latino "Anima", que significa "Alma" ou "Sopro Vital". Animação significa, antes de mais nada, "dar vida" a objetos estáticos. Um vídeo de animação refere-se ao processo segundo o qual cada fotograma de um filme é produzido individualmente, podendo ser gerado tanto por computação gráfica quanto fotografando uma imagem desenhada ou repetidamente fazendo-se pequenas mudanças, fotografando o resultado. Quando os fotogramas são ligados entre si e o filme resultante é visto a uma velocidade de 10 ou mais imagens por segundo, há uma ilusão de movimento contínuo (<http://www.animaescola.com.br/br/>).

Um ponto positivo que favorece a escolha da animação é que não há a necessidade de grandes despesas. Como por exemplo, pode-se utilizar somente um computador pessoal com webcam e um software gratuito de edição. Outro ponto positivo é a colaboração. No momento da produção do filme, os alunos participam colaborativamente, decidindo qual tarefa cada um fica responsável por realizar.

4 A OFICINA

Propomos a oficina de Educomunicação como uma proposta de trabalho de formação continuada do professor. Primeiramente, a oficina será para a participação dos docentes da escola, para em seguida, oferecê-la como atividade extraclasse aos discentes.

O objetivo principal da oficina é munir os professores de conhecimentos tanto teórico quanto prático sobre atividades educacionais, tornando-as aporte teórico-metodológico em suas práticas cotidianas. Para tanto, a meta da oficina é instrumentar professores de 1º e 2º segmentos a traba-

lharem com atividades educacionais, mais especificamente o vídeo de animação. A expectativa é de que professores se apropriem da teoria Educacional e que possam colocá-la em prática de diferentes formas possíveis dentro do contexto e realidade da escola e de seus educandos.

PLANO DE TRABALHO DA OFICINA DE EDUCOMUNICAÇÃO

Carga Horária total da Oficina: 6 horas.

1º DIA - FORMAÇÃO SOBRE EDUCOMUNICAÇÃO – duração: 2h.

Objetivo:

- Apresentar a teoria básica sobre Educação e exemplificar com atividades educacionais já desenvolvidas.
- Apresentar conhecimento técnico sobre a linguagem jornalística.

Metodologia:

- Apresentação expositiva do tema “Educação” por meio de slides. Duração: 40 min.
- Espaço para dúvidas e intervenções dos participantes. **Duração:** 10 min.
- **Intervalo de 10 min.**
- Palestra sobre Educação e a Linguagem Jornalística impressa e audiovisual. Como sugestão de palestrante, apontamos a Jornalista e Prof.^a Ma. Rebeca Chaves. Pode-se convidar outro palestrante para tratar do assunto. **Duração:** 50 min.
- Espaço para dúvidas e intervenções dos participantes. **Duração:** 10 min.

Material:

- Computador.
- Projetor ou TV.

2º DIA - FORMAÇÃO SOBRE VÍDEO DE ANIMAÇÃO – duração: 2h.

Objetivo:

- Apresentar um breve histórico e informações técnicas sobre a Animação.
- Demonstrar na prática duas das técnicas apresentadas, engajando os participantes na atividade.

Metodologia:

- Apresentação expositiva sobre a História da Animação. Como apresentador sugerimos o instrutor do Anima Escola, Gabriel Vieira. Pode-se convidar outro colaborador para apresentar o assunto. **Duração:** 25 min.
- Apresentação das diferentes técnicas de animação por meio de vídeos profissionais e vídeos produzidos por alunos e professores da Rede Municipal de Angra dos Reis - RJ (ou vídeos produzidos por alunos de outras redes, que são disponibilizados no site do Anima Escola <http://www.animaescola.com.br/br/>) pelo profissional convidado. **Duração:** 25 min.
- **Intervalo de 10 min.**
- Demonstração da técnica "pixilation", pelo profissional convidado, com a participação dos participantes voluntários. **Duração:** 30 min.
- Divisão dos participantes em grupos e proposição do trabalho de produção de um pequeno filme de animação usando a técnica com massinha de modelar, ou a técnica que melhor convier. **Duração:** 15 min.
- Em grupos, os participantes decidirão sobre a história a ser contada. **Duração:** 15 min.

Material:

- Computador com câmera integrada ou webcam.
- Software MUAN instalado.
- Projetor ou TV.
- Massinha de modelar.

- Cartilha Anima Escola – Técnicas de Animação para professores e alunos, disponível gratuitamente em http://www.animaescola.com.br/media/arquivos/material%20pedag%C3%B3gico/animaescola_cartilha2015_web.pdf.

3º DIA - MÃO NA MASSA – duração: 2h.

Objetivo:

- Engajar os professores na confecção de seus filmes de animação.
- Apresentar os filmes produzidos durante a oficina.

Metodologia:

- Reunir os participantes em seus grupos (de acordo com a formação anterior). **Duração:** 05 min.
- Confecção do filme de Animação sobre a história decidida anteriormente, com a ajuda dos professores da Rede Municipal de Angra dos Reis - RJ Wagner e Marcolino, apoiadores e multiplicadores do Anima Escola. Pode-se convidar outros colaboradores para essa fase. **Duração:** 55 min.
- **Intervalo de 10 min.**
- Término da confecção dos filmes de animação. **Duração:** 20 min.
- Apresentação dos filmes elaborados. **Duração:** 20 min.
- Fechamento das atividades. **Duração:** 10 min.

Material:

- Computador com câmera integrada ou webcam. (Neste dia, cada grupo terá de levar seu computador pessoal)
- Software MUAN instalado. O software pode ser baixado gratuitamente em <http://www.muan.org.br/br/muan/>.
- Projetor ou TV.
- Massinha de modelar.
- Informações adicionais

A AUTORA

Thaís Figueiredo de Souza

Possui graduação em Letras - Português e Inglês pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2003). Atualmente é professora de Inglês do Colégio Naval e professora de Inglês da Prefeitura Municipal de Angra dos Reis. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Línguas Estrangeiras Modernas.

<http://lattes.cnpq.br/2365017409449147>

OS PALESTRANTES CONVIDADOS:

Rebeca Baltazar Chaves

Atualmente é professora de Fotojornalismo, Introdução à Linguagem Fotográfica, Fotografia Publicitária, Jornalismo Esportivo, Jornalismo Especializado e Comunicação Organizacional no Centro Universitário de Volta Redonda. Mestre em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente no Centro Universitário de Volta Redonda (2017). Pós-graduada em Gestão Estratégica em Marketing Digital pela Universidade Cândido Mendes (2016). Especialização em Marketing de Serviços pela Universidade Cândido Mendes (2016). Jornalista formada pelo UniFOA, (2015). Já trabalhou como repórter e cinegrafista do Jornal Diário do Vale. Experiência em redação jornalística e produção de conteúdo textual para veículos impressos, online e audiovisuais.

<http://lattes.cnpq.br/6765601931307569>

Marcio Marcolino

Formado em Geografia pela UERJ em 1990. Pós-graduado em Planejamento Urbano e Regional pelo IPPUR/UFRJ Professor de Geografia do município do Rio de Janeiro e de Angra dos Reis. Arte educador com foco em audiovisual. Criou e desenvolveu oficinas de produção audiovisual com alunos das redes públicas incluindo EJA (Educação de Jovens e Adultos), Educação de Surdos, Anos Iniciais e Finais. Criador e coordenador de projetos de protagonismo em Angra dos Reis como Abrace um aluno escritor (2003-2008) com mais de 20 livros publicados; Expedição Grande Ilha (2005-2008), projeto de ensino e pesquisa e formação de professores; Oficina de Imagem e Vídeo no regular noturno (2000) e Mostra Diversidades da EJA. No Rio de Janeiro, Oficina de Imagem e Vídeo (1999-2006); Oficina de Vídeo do Núcleo de Artes Nise da Silveira (2007-2010) e oficina de Vídeo do Polo de Educação para o Trabalho de Honório Gurgel. Foram produzidos mais de 40 filmes realizados por alunos, muitos participaram de festivais e mostras nacionais e internacionais. Animador desde 2005 pelo Anima Mundi, criou e coordenou a realização do Anima Angra (2015-2016), onde foram produzidos dois DVDs com produções das escolas. Coordenador do Núcleo de Trajetórias Escolares do município de Angra dos Reis (2015-2016).

Wagner Santos de Barros

Possui graduação em História pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1999) e mestrado em História Social da Cultura pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2000). Atualmente é professor de história do ensino fundamental da Prefeitura Municipal de Angra dos Reis. Tem experiência na área de História.

<http://lattes.cnpq.br/3901949500820224>

Gabriel Vieira

Bacharel em Gravura pela escola de Belas Artes da UFRJ, onde lecionou Litografia como Professor Substituto. Atualmente, é professor da oficina de Gravura Carlos Oswald no Liceu de Artes e Ofícios do Rio de Janeiro. Desde 2001 trabalha com atividades formativas em Animação ministrando diversos cursos e oficinas em vários estados do Brasil. Orientou grupos de alunos e educadores habilitando-os a produzirem seus próprios curtas animados e atuarem como multiplicadores desse lúdico instrumento didático que estimula o desenvolvimento de diversas competências, dialogando diretamente com a linguagem audiovisual contemporânea.

REFERÊNCIAS

ANIMA ESCOLA. **Cartilha**. Disponível em: http://www.animaescola.com.br/media/arquivos/material%20pedag%C3%B3gico/animaescola_cartilha2015_web.pdf Acesso em: 16 nov. 2017

ANIMA MUNDI & INSTITUTO DE MATEMÁTICA PURA E APLICADA. **Software MUAN - Manipulador Universal de Animações**. Disponível em: <http://www.muan.org.br/br/muan/apresentacao> Acesso em: 16 nov. 2017.

CITELLI, A. O. **Comunicação e educação**: implicações contemporâneas. In: CITELLI, A. O.; COSTA, M. C. C. (Orgs.). *Educomunicação: construindo uma nova área de conhecimento*. São Paulo: Paulinas, 2011, p. 59-76.

SOARES, Ismar de Oliveira. **A mediação tecnológica nos espaços educativos**: uma perspectiva educacional. *Comunicação & Educação*, São Paulo, Ano XII, n.1, jan/abr 2007.

_____. **Educomunicação**: o conceito, o profissional, a aplicação: contribuições para a reforma do ensino médio. São Paulo: Paulinas, 2011.

