

CIÊNCIA ANIMADA: CRIANDO OPORTUNIDADES DE COMUNICAÇÃO PARA JOVENS DO ENSINO MÉDIO

Guilherme Pontes Leitão*, Amanda Carvalho Diniz, Liands Leite de Carvalho e
Cleber Matos de Moraes

Introdução

As tecnologias de comunicação são grandes formas de expressão para os jovens que nasceram na geração da banda larga e dos smartphones. O projeto de extensão “Ciência Animada” cria um caminho para os jovens que não tem acesso ao meio tecnológico de produção. O objetivo é potencializar os jovens para atuar verdadeiramente nessa nova infraestrutura de comunicação, reforçando os vínculos de identidade individual e em comunidade. As atividades deste projeto são focadas em animação digital e tudo que a circunda, a fim de potencializar jovens do ensino médio de escolas públicas à interagir na transformação do meio no qual estão inseridos, influenciados pelas ferramentas digitais, para obter uma melhoria em suas vidas, de suas famílias e comunidades.

Metodologia

O projeto contempla o desenvolvimento da expressão artística em animação na área de Mídia Digital. Cada curso de formação tem duração de 40 horas e acontece aos sábados, no Departamento de Mídias Digitais na UFPB, respeitando as atividades escolares. A exposição acontece no final de cada turma, onde os alunos podem mostrar o que foi produzido durante o curso. O eixo norteador é o aprendizado na prática, voltado para o contexto dos jovens. Assim, todo conteúdo apresentado é focado em fazer com que os alunos a produzam de acordo com suas vivências, nas suas comunidades e escolas. A formação é direcionada para a produção de animações digitais aliada a um conteúdo científico. Junto com as aulas do eixo de animação os alunos também receberão formação de conteúdos científicos já apresentados em sala de aula para complementar os conhecimentos e facilitar a produção de conteúdos científicos.

Resultados e Discussões

A linguagem dos desenhos animados faz parte do cotidiano dos jovens, no entanto o método de produção ainda é distante das suas realidades. Para preencher essa lacuna, o curso de Animação Digital apresenta as técnicas e processos para que os jovens possam criar suas próprias animações. Assim é estimulada a integração com todas as disciplinas escolares, para apresentar a capacidade multidisciplinar da comunicação para os jovens. O resultado final dessa atividade é uma pequena mostra de animações produzidas pelos

* Amanda Carvalho Diniz, Liands Leite de Carvalho e Guilherme Pontes Leitão são alunos do curso de comunicação em Mídias Digitais, e-mails: iands@gmail.com, mandah.carvalho@gmail.com, guigoapon@gmail.com. São alunos do projeto Novos Talentos da CAPES, edital 055/2012. Cleber Matos de Moraes é professor assistente do departamento de Mídias Digitais, orientador do projeto, e-mail: cmorais@gmail.com.

próprios alunos. Esse projeto tem como resultados 2 turmas finalizadas com 35 jovens habilitados no eixo de animação digital. Um dos resultados alcançados foi aumento do interesse dos jovens nos cursos superiores de comunicação, principalmente no curso de Mídias Digitais.

Conclusão

O projeto Ciência Animada é o início de um processo de integração da área de comunicação em Mídias Digitais com a comunidade, criando uma interface com produtos digitais diversificados. O principal elemento é criar conexão com a comunidade do Ensino Médio, para propiciar direcionamento vocacional e profissional para jovens que antes não tinham essa perspectiva.

Palavras-chave: Animação, comunicação, ensino médio.

Referências

RHEINGOLD, Howard; WEEKS, Anthony. Net Smart: How to Thrive Online. MIT Press (MA), 2012.

RAINIE, Lee; WELLMAN, Barry. Networked: The new social operating system. MIT Press (MA), 2012.

CASTELLS, Manuel; MAJER, Roneide Venâncio; GERHARDT, Klauss Brandini. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e terra, 2000.

KELLY, Kevin. New rules for the new economy: 10 radical strategies for a connected world. Penguin, 1999.