

## **Criatividade e Comunicação nas Escolas de Ensino Médio: Animação em Pessoa**

MORAIS <sup>[1]</sup>, Cleber Matos de

LEITÃO <sup>[2]</sup>, Guilherme Pontes

CARVALHO <sup>[3]</sup>, Amanda Diniz

SEGUNDO <sup>[3]</sup>, Cláudio Fernando da Silva Góes

### **RESUMO EM LÍNGUA VERNÁCULA**

O projeto de extensão Animação em Pessoa se propõe a criar um espaço para os jovens do ensino médio interajam e criem elementos de cultura digitais, além de construir animações auxiliadas por computadores. **O processo de construção da animação envolverá o uso de diversas habilidades curriculares e extracurriculares desses jovens, muita das quais eles ainda não tem ideia de como podem aplicar no seu cotidiano.**

### **PALAVRAS-CHAVE**

Animação, Digital, Jovens, Comunicação, Ensino.

### **1. INTRODUÇÃO**

As tecnologias de comunicação são grandes formas de expressão para os jovens que nasceram na geração da banda larga e smartphones. **Através de compras parceladas e horas em lan houses, jovens que não possuem uma realidade financeira privilegiada, criam alternativas para acesso a formas de usufruir desses bens e serviços de comunicação.** Deste modo, o projeto de extensão pretende criar um caminho para que estes jovens possam 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, mas também em comunicação digital, a fim de potencializar jovens do ensino médio de escolas públicas à interagir na transformação do meio em qual estão inseridos, influenciados pelas ferramentas digitais, para obter uma melhoria em suas vidas, de suas famílias e comunidades.

---

[1] Professor do departamento de Mídias Digitais (DEMID), coordenador do projeto. [cmorais@gmail.com](mailto:cmorais@gmail.com)

[2] Graduando em Comunicação em Mídias Digitais, aluno bolsista. [guipon@gmail.com](mailto:guipon@gmail.com)

[3] Graduandos em Comunicação em Mídias Digitais, alunos voluntários. [mandahcarvalho@gmail.com](mailto:mandahcarvalho@gmail.com) e [dinhoogoes@gmail.com](mailto:dinhoogoes@gmail.com)

## **DESENVOLVIMENTO**

CASTELLS(2000) defende que as redes de computadores criarão uma nova forma de economia, cultura e sociedade. Essas ideias são agora facilmente aplicadas no cotidiano da população, em ações das mais simples, como comprar ou realizar ações bancárias e até as mais complexas. Para KELLY(1999), comunicação será a nova economia, não mais somente uma parte da economia. Assim, ressalta-se a importância da comunicação no dia-a-dia das pessoas, especialmente com as mídias digitais cada vez mais presentes.

Segundo RHEINGOLD (2012), 'Saber como usar ferramentas online sem ser sobrecarregado de informação é, goste ou não, um ingrediente essencial para o sucesso no século XXI'. Estas habilidades são novas reconfigurações de modelos mentais que servirão para lidar com uma nova realidade, assistida e mediada por computador através da internet.

Segundo FREIRE (1996,p.27) “[..] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. ” Tomando a comunicação como um novo caminho para interagir com a comunidade global gerada pela Internet, se faz necessário potencializar os jovens para construir uma posição de crítica e ativa na rede. O importante é gerar a habilidade, capacidade e o sentimento de produzir conteúdos, transformar a comunicação adicionando elementos da realidade local e de sua identidade ao processo comunicativo. Deste modo, o real objetivo de um processo de ensino-aprendizagem é empoderar o educando na liberdade de criar, transformar e estender os conhecimentos vistos.

Com base nessas teorias, pretendemos criar uma forma para os jovens do Ensino Médio terem a oportunidade de agirem, através da comunicação e animação, não só na sua comunidade mas no mundo. O potencial criativo e a autonomia serão incentivados para que a cultura e a identidade possam ser transferidos para as criações durante todo o projeto.

O projeto tem como objetivo, formar 60 jovens por ano nas habilidades de alfabetismo digital e animação digital; Realizar exposições dos trabalhos desenvolvidos no projeto; Aumentar o interesse dos jovens nos cursos superiores de comunicação, incentivando a formação continuada; Integrar professores às novas tecnologias e experimentos do mundo digital, proporcionando novas técnicas para integrar os seus conteúdos nas mídias digitais.

## **METODOLOGIA**

A presente proposta contempla o desenvolvimento da expressão artística em animação na área de Mídia Digital. Cada curso de formação terá duração de 40 horas e acontecerá aos sábados, respeitando as atividades escolares. A exposição acontecerá em um dia, nas próprias instalações do Departamento de Mídias Digitais. Também poderá ser apresentada nas escolas parceiras, no Encontro de extensão da UFPB, em eventos de ensino e tecnologia, na Mostra de

Ciências em João Pessoa (Jovens talentos/CNPq) ou em encontros vinculados ao projeto promovidos pela PRAC.

O eixo norteador é aprendido na prática, voltado para o contexto dos jovens. Assim, todo conteúdo será apresentado orientando os alunos a produzirem de acordo com suas vivência, nas suas comunidades e escolas. Nesses momentos, os professores da escola são convidados a participarem como apoio e integradores entre os saberes da escola e da universidade.

A formação é direcionada para a produção de animações digitais. 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 pretende apresentar as técnicas e processos para que os jovens possam criar suas próprias animações. Nesse momento, será 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 próprios alunos, que se prepararão para compor a exposição.

Por fim, os alunos serão incentivados a fazer uma exposição pública dos trabalhos. A principal ideia é empoderá-los da capacidade de comunicar em público, se expressar e mostrar sua cultura. Assim, fecha-se o ciclo da aprendizagem voltada para a prática cultural. O resultado dessa produção concreta ainda será reproduzido em canais digitais de vídeo e redes sociais, para mostrar ainda mais o desenvolver dos jovens e o projeto em geral.

## **RESULTADOS**

Esse projeto tem como resultados pretendidos: Formar 60 jovens por ano nas habilidades de alfabetismo digital e animação; Realizar exposições dos trabalhos desenvolvidos; Aumentar o interesse dos jovens nos cursos superiores de comunicação, incentivando a formação continuada.

O processo de avaliação é contínuo e participativo. Os jovens contribuirão com opiniões sobre os cursos e atividades constantemente. Os monitores e o coordenador do projeto constantemente avaliarão o desenvolver das aulas e o uso e adequação do material didático, tomando base para ações rápidas e dinâmicas para a sala de aula.

Ao final, a integração dessas fontes produzirá um relatório que compreenderá tudo o que foi desenvolvido, tanto na esfera interna quanto a externa, potencializando a reprodutibilidade em outros ambientes ou outras vezes com maior qualidade.

## **CONCLUSÃO**

O projeto Animação em Pessoa é o início de um processo de integração da área de comunicação em Mídias Digitais com a comunidade, criando uma interface com produtos

digitais diversos. O principal elemento é criar conexão com a comunidade do Ensino Médio, para propiciar direcionamento vocacional e profissional para jovens.

O papel da extensão da universidade atual é criar esses caminhos de integração com a comunidade, e o Animação em Pessoa se integra com o plano nacional para extensão. Como possibilidades futuras, pode-se cogitar a continuidade da ação e a maior integração com outras séries e escolas da grande João Pessoa. Além disso, aproveitar as oportunidades de comunicação governamentais (como o projeto de tablets na escola) para incrementar o uso da comunicação e da animação no cotidiano dos alunos. Assim, espera-se que com a continuidade possa-se fomentar uma nova política de comunicação e expressão para jovens, especialmente que cursam o 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.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

---