



Evento	Salão UFRGS 2020: SIC - XXXII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2020
Local	Virtual
Título	A PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO COMO PLANO EDUCATIVO NO ENSINO DE ARTES: APROPRIAÇÃO CRIATIVA DA CULTURA MUDIÁTICA
Autor	LUIZA MEIRELLES HOLANDA COPETTI
Orientador	PAULA MASTROBERTI

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES VISUAIS
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
Prof. Orientadora - Paula Mastroberti
Bolsista - Luísa Meirelles Holanda Copetti

A PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO COMO PLANO EDUCATIVO NO ENSINO DE ARTES: APROPRIAÇÃO CRIATIVA DA CULTURA MIDIÁTICA

O projeto é um recorte da pesquisa “Artes Gráficas e Sequenciais na Cultura Midiática Infantil e Juvenil: produção, leitura e ensino” contemplando o eixo desenvolvimento de projetos e estudos para produção e aplicação de materiais poéticos, didáticos e planos educativos. Nesse contexto, trata-se de um plano educativo que propõe a produção de animações em sala de aula, visando, qualitativamente, as possibilidades de aprendizado proporcionadas pelo percurso narrativo audiovisual. Os objetivos são reconhecer o papel autoral e influente que crianças e jovens têm exercido como operadores e agentes da própria cultura; contribuir para as estratégias educativas que tenham linguagens, artes gráficas e a cultura midiática por ponto de partida, meio ou finalidade; apropriação, ampliação e desenvolvimento da construção narrativa; estimular produção cultural coletiva, articulando as diversidades socioculturais, psicomotoras e cognitivas. O campo empírico da pesquisa ocorre quinzenalmente como atividade na Sala de Inclusão e Recursos (SIRs) para Altas Habilidades instalada na E.M.E.F. Jean Piaget, no bairro Rubem Berta, que funciona como pólo do programa municipal e assiste escolas da região Norte. Metodologia: a estrutura básica do plano educativo é composta pelas etapas da produção de animação: do roteiro à exibição das produções para comunidade escolar. Em cada etapa são propostos jogos disparadores de conteúdo. Por exemplo, na etapa de roteiro foi confeccionado um baralho de cartas “Monomito”, inspirado na “Jornada do Herói” proposto por Joseph Campbell, para concepção dos personagens utilizamos o jogo coletivo surrealista “Cadáver Esquisito”. A pesquisa está em andamento. Durante o período de campo as atividades foram avaliadas coletivamente e reestruturadas quando necessário, principalmente pelas proposições oportunas dos alunos. Atualmente, os encontros estão suspensos devido a pandemia, e a pesquisa se encontra entre revisão das práticas e estudos teóricos de autores como Lucia de Castro e Fernando Hernández.