

# MANUAL DO VÍDEO AMBIENTAL



# INTRODU« O

A IMAGINE ACREDITA QUE SONHOS PODEM SER REALIZADOS. QUE UM NOVO MUNDO PERMEADO PELA ARTE, CULTURA E PAZ PODE SER CONSTRUÍDO POR CADA UM DE NÓS E QUE, PARA TAL, PRECISAMOS CONECTAR GRANDES REDES HUMANAS EM TODOS OS NÍVEIS POSSÍVEIS E IMAGINÁVEIS.

NESSA LÓGICA DA FORMAÇÃO DE REDES, PARTIMOS DE UMA METODOLOGIA COLABORATIVA DE PRODUÇÃO DE UM INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA PROJETOS DESENVOLVIDOS NO ÂMBITO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL E DAS NARRATIVAS TRANSMÍDIAS.

A METODOLOGIA DO VÍDEO AMBIENTAL SURGE DE INICIATIVAS E PRÁTICAS EDUCATIVAS DESENVOLVIDAS COM CRIANÇAS E JOVENS DO PRIMEIRO SEGMENTO DO ENSINO FUNDAMENTAL EM ESCOLAS PÚBLICAS DO MUNICÍPIO DO RIO DE JANEIRO AO LONGO DE TRÊS ANOS DE ATUAÇÃO DO PROJETO. ELABORADO INICIALMENTE PARA NORTEAR AS PRÁTICAS DE NOSSOS ORIENTADORES PEDAGÓGICOS COMO UM MANUAL, O COLETIVO IMAGINÁRIO PERCEBE QUE MAIS DO QUE UM MATERIAL DIDÁTICO#, O VÍDEO AMBIENTAL É UM JOGO.

O ENREDO DESTA JORNADA EDUCATIVA É ORIENTADO PELA NARRATIVA DO MONOMITO, OU SEJA, “A JORNADA DO HERÓI”. NESSE CASO, NOSSO HEROI É O PROTAGONISTA DESTA HISTÓRIA: SUA NARRATIVA PESSOAL CONSTRUÍDA POR ELE MESMO, MAS A MÚLTIPLAS MÃOS .

PORTANTO, NESSA JORNADA, O HERÓI É A MATERIALIZAÇÃO DO PERSONAGEM CENTRAL NA EVOLUÇÃO DO JOGO QUE SE TRANSPÕE DIDATICAMENTE EM UM MATERIAL CRIATIVO DA CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA DO HERÓI – QUE AQUI SERÁ CHAMADO DE PROTAGONISTA – A PARTIR DE SUAS EXPERIÊNCIAS E CONSTRUÇÕES COLETIVAS DE SABERES E PRÁTICAS QUE ORIENTAM SUAS AÇÕES PARA A VIDA PESSOAL, PROFISSIONAL E PARA O MUNDO NA PERSPECTIVA DA SUSTENTABILIDADE AMBIENTAL.

ALÉM DISSO, SEGUIMOS NESSA TRAJETÓRIA EDUCATIVA ORIENTADOS POR PRINCÍPIOS, PERCEPÇÕES E PRÁTICAS QUE ACREDITAMOS CONTRIBUIREM PARA A FORMAÇÃO DA IDENTIDADE DESSE SUJEITO COMO PROTAGONISTA NA CONSTRUÇÃO DE SEU “NOVO MUNDO”.

NESSE SENTIDO, AO LONGO DESSA TRAJETÓRIA BUSCAMOS ESTIMULAR E EMPODERAR CRIANÇAS E JOVENS COM O RECONHECIMENTO E VALORIZAÇÃO DE SUAS PRÁTICAS COTIDIANAS DIALOGANDO COM OS CONCEITOS NORTEADORES DOS PROCESSOS EDUCATIVOS DA IMAGINE EM SUAS INTERVENÇÕES PEDAGÓGICAS, AMBIENTAIS E, SOBRETUDO, CULTURAIS.

### *Sociedade em Rede (Multi Fractal/ Nuvem)*

ACREDITAMOS NA FORMAÇÃO DA CULTURA EM REDE E NA INTERFACE DAS NOVAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO COM AS PESSOAS. A ORGANIZAÇÃO EM REDE FUNCIONA COMO SISTEMAS COMPLEXOS ADAPTATIVOS (CASTELLS) TENDO COMO EXEMPLO AS REDES DE PESSOAS E GRUPOS QUE SE TECEM NA INTERNET FORMANDO UMA SOCIEDADE ONDE O COMPUTADOR SERVE COMO FERRAMENTA MEDIADORA DA COMUNICAÇÃO INTERPESSOAL.

### *Sustentabilidade Ambiental*

O DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL DEVE SER ORIENTADO PELAS REFLEXÕES ACERCA DOS PRINCÍPIOS: DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO, CRESCIMENTO COM DISTRIBUIÇÃO DE RENDA, E DESENVOLVIMENTO HUMANO. NESSA ÓTICA, AS CRIANÇAS SÃO ESTIMULADAS A REPENSAR A RELAÇÃO ECONOMIA-CRESCIMENTO E SOCIEDADE COMO FATOR DECISIVO PARA OS PROBLEMAS AMBIENTAIS, OU SEJA, SOBRE A CAPACIDADE DE UM MEIO MANTER-SE EQUILIBRADO MANTENDO, POR CONSEQUENTE, SEU CONJUNTO DE RIQUEZAS E RECURSOS NATURAIS OU “CAPITAL NATURAL”

### *Inteligência Coletiva (Cooperação)*

O DESENVOLVIMENTO DE PRÁTICAS FUNDAMENTADAS NA INTELIGÊNCIA COLETIVA SE OPÕE A IDÉIA DE QUE O CONHECIMENTO VEM “DE CIMA”. NESSA ÓTICA, A COOPERAÇÃO ENTRE O GRUPO, TAMBÉM MEDIADA PELAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO, PERMITE A PASSAGEM DE UM MODELO CARTESIANO DE CIÊNCIA PARA UM FORMATO DEMOCRÁTICO E PLURAL DE VALORIZAÇÃO DE IDEIAS E PENSAMENTOS. A COLABORAÇÃO DO GRUPO RECONHECE E INTEGRA OS DIVERSOS SABERES ENVOLVIDOS NESSE PROCESSO RESULTANDO, ASSIM, NA CONSTRUÇÃO DOS CONHECIMENTOS E TOMADAS DE DECISÕES COLETIVAS.

### *Narrativas Transmídias*

AS NARRATIVAS TRANSMÍDIAS EMERGEM DA IDÉIA DA CONVERGÊNCIA DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO UTILIZANDO A INTELIGÊNCIA COLETIVA E CULTURA PARTICIPATIVA NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS PERMEADAS PELO USO DAS TECNOLOGIAS. DESSE MODO, RESGATAMOS A IMPORTÂNCIA DE SE CONTAR HISTÓRIAS E DIFUNDÍ-LAS SE APROPRIANDO DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO EM REDE. ASSIM, PRETENDAMOS CONSTRUIR FERRAMENTAS DE ARTICULAÇÃO E COMUNICAÇÃO COMO SUPORTE CONTINUADO PARA O PROJETO NAS ESCOLAS

### *Diagnóstico Participativo*

O DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO É UTILIZADO COMO CONJUNTO DE TÉCNICAS E FERRAMENTAS QUE PERMITEM QUE AS COMUNIDADES REALIZEM O SEU PRÓPRIO DIAGNÓSTICO E A PARTIR DAÍ AUTOGERENCIEM SEUS PLANEJAMENTOS E O DESENVOLVIMENTO DESTES. (VERDEJO, 2006) ESSA ESTRATÉGIA É FUNDAMENTAL PARA QUE AS CRIANÇAS CONSIGAM APREENDER E COMPREENDER AS RELAÇÕES QUE SE ESTABELECEM A PARTIR DE SUAS HISTÓRIAS INDIVIDUAIS E COLETIVAS.

### *Cartografia Social (Território)*

POSSIBILITA A AVALIAÇÃO DO INDIVÍDUO COMO PROTAGONISTA DE SUA HISTÓRIA NA REGIÃO ONDE VIVE, ASSIM COMO A VALORIZAÇÃO DE SUA CULTURA, TRADIÇÃO E TRABALHO. ATRAVÉS DA PESQUISA DA MEMÓRIA SOCIAL LOCAL E DO REGISTRO AUDIOVISUAL (DIAGNOSTIC PARTICIPATIVO) DE NARRATIVAS ORAIS DA HISTÓRIA DA COMUNIDADE. O RECONHECIMENTO DE SEU TERRITÓRIO AMPLIA E APERFEIÇA A RELAÇÃO ESCOLA-COMUNIDADE PARA A TRANSFORMAÇÃO DO CONFLITO COM RESPONSABILIDADE SOCIOAMBIENTAL

# GLOSSÁRIO DO VÍDEO AMBIENTAL

## *Laboratório Artístico*

TODO O PROCESSO DE FORMAÇÃO DO PROTAGONISTA ESTIMULA AS INVENÇÕES E PRODUÇÕES ARTÍSTICAS PELOS ENVOLVIDOS. NO ENTANTO, NÃO SE TRATA SOMENTE DE UM ESPAÇO DE ESTÍMULO À CRIATIVIDADE, MAS DE LIBERDADE, FRUIÇÃO E REFLEXÃO. ESSE PROCESSO CONSIDERA OS ÂMBITOS SÓCIO-CULTURAL, ECONÔMICO E AMBIENTAL NESSAS CRIAÇÕES, VALORIZANDO O SER HUMANO COMO PRODUTOR E DIFUSOR DE SUA ARTE REFLETINDO SOBRE SUAS PRODUÇÕES E SEUS SIGNIFICADOS E RESSIGNIFICANDO-AS CONTINUAMENTE. TODAS AS ESTAPAS DESSA JORNADA ESTIMULAM AS CRIAÇÕES ARTÍSTICAS E INVENTIVAS DAS CRIANÇAS NO AMPLO SENTIDO DO TERMO.

## *Produção e Difusão Cultural*

NA REALIZAÇÃO DE PRODUÇÕES ARTÍSTICAS, FÍLMICAS E EVENTOS CULTURAIS ENXERGAMOS UM PODEROSO MEIO DE PERMEAR A SOCIEDADE DE CULTURA, SEJA ESTA ERUDITA OU POPULAR. A CONVERGÊNCIA ENTRE AS CULTURAS, APRESENTADA EM SUPORTES DISTINTOS, CONTRIBUE PARA O RECONHECIMENTO E DIFUSÃO DOS MÚLTIPLOS OLHARES EXISTENTES SOBRE O MUNDO.

## *Pesquisa-ação*

ACREDITAMOS QUE ESSE TIPO DE PESQUISA PARTICIPANTE, ENGAJADA E REATIVA OFERECE RECURSOS METODOLÓGICOS QUE POSSIBILITAM A CONSTRUÇÃO DOS SABERES PELA COMPREENSÃO DA PRÁTICA. CONHECIMENTOS, AÇÕES E PRÁTICAS ESTARÃO UNIDAS EM TODO O PROCESSO DE PESQUISA REALIZADO PELAS CRIANÇAS!

## *Compartilhamento de Informações (Difusão)*

PARA A FORMAÇÃO DE UMA SOCIEDADE EM REDE E PLURAL PRECISAMOS COMPARTILHAR O MÁXIMO DE INFORMAÇÕES POSSÍVEIS COM O OUTRO A FIM DE CONECTAR SABERES E EXPERIÊNCIAS VIVIDAS PARTICULARMENTE E COLETIVAMENTE EM ESPAÇOS E TERRITÓRIOS DIVERSOS. A INTEGRAÇÃO ENTRE OS SABERES E PRÁTICAS SÓ OCORRERÁ QUANDO TODAS AS INFORMAÇÕES PRODUZIDAS ESTIVEREM VISÍVEIS E DISPONÍVEIS PARA QUE TODOS OS PARTICIPANTES DESSA REDE POSSAM SE UTILIZAR DESTE CONTEÚDO NA CONSTRUÇÃO, REELABORAÇÃO, APERFEIÇOAMENTO E DIFUSÃO DE TODAS AS PRODUÇÕES DO VÍDEO AMBIENTAL. DESSA FORMA, SEREMOS CAPAZES CONSTRUIR COLABORATIVAMENTE UMA METODOLOGIA QUE ATENDA TODAS AS PECULIARIDADES E DIFERENÇAS EXISTENTES NOS MÚLTIPLOS ESPAÇOS EDUCACIONAIS E CULTURAIS E PODE SER REESTRUTURADA A CADA MOMENTO EM QUE É UTILIZADA E COMPARTILHADA NA REDE CONSTITUINDO UM MATERIAL SEMPRE RENOVADO E INOVADOR.

## *Memória Social*

○ RESGATE DA MEMÓRIA SOCIAL DOS PROTAGONISTAS NESSA NARRATIVA É ESSENCIAL PARA QUE, POR MEIO DO RECONHECIMENTO DE SUAS ORIGENS, PASSADO E MEMÓRIA, O ALUNO SE SINTA E SE RECONHEÇA PRODUTOR DE SUA PRÓPRIA HISTÓRIA. ○ RESGATE DA MEMÓRIA PELOS DISCURSOS DOS MENTORES# É UMA NOVA FORMA DA CRIANÇA SE RELACIONAR COM O SABER CONSTRUÍDO A PARTIR DE SUA PRÓPRIA MEMÓRIA

○ MANUAL DE ORIENTAÇÃO TEM O OBJETIVO DE CRIAR CONDIÇÕES PARA QUE A EQUIPE MULTIPLICADORA POSSA REALIZAR A METODOLOGIA DO PROJETO "VÍDEO AMBIENTAL" COM SEGURANÇA E VERSATILIDADE.

# ETAPAS DE REALIZAÇÃO DO VÍDEO AMBIENTAL

*Primeiro semestre de 2012*

## PRÉ-PRODUÇÃO

OS ORIENTADORES DEVERÃO ESTUDAR E DEMONSTRAR OS CONHECIMENTOS E DOMÍNIOS SOBRE O CONTEÚDO NA PRIMEIRA REUNIÃO PEDAGÓGICA;

. PESQUISAR FILMES E PROPOSTAS ECOLÓGICAS QUE GOSTARIAM DE SUGERIR PARA O CINECLUBE OU PARA AÇÕES NAS ESCOLAS;

. ENTRAR EM CONTATO COM A ASSOCIAÇÃO DOS MORADORES E REALIZAR VISITA TÉCNICA À COMUNIDADE. (ESTA ATIVIDADE PODERÁ SER CONCOMITANTE À VISITA TÉCNICA DA ESCOLA);

. REALIZAR AS ETAPAS PREVISTAS NA VISITA TÉCNICA;

. ESCREVER RELATÓRIOS SOBRE TODAS AS ARTICULAÇÕES, ÁREAS RECONHECIDAS, MAPAS PRODUZIDOS E OS CONTATOS ESTABELECIDOS NA COMUNIDADE TRABALHADA;

. APRESENTAR O CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO JUNTO À ESCOLA.

## PRODUÇÃO

. O RELATÓRIO DOS ORIENTADORES DEVE SER FEITO AULA A AULA.

. OS ORIENTADORES DEVEM SE RESPONSABILIZAR PELA AUTORIZAÇÃO/ DIREITO DE IMAGEM DE TODOS OS PARTICIPANTES DA OFICINA.

. DEVEM ZELAR PELA INTEGRIDADE DE TODOS OS EQUIPAMENTOS UTILIZADOS NAS OFICINAS.

. RECOLHER AULA A AULA A ASSINATURA DA DIRETORA DA ESCOLA OU DIRETORA ADJUNTA NO FORMULÁRIO DA PREFEITURA;

. PLANEJAR AS SAÍDAS DA ESCOLA COM ANTECEDÊNCIA JUNTO À DIREÇÃO DA MESMA.

. GARANTIR A FORMAÇÃO DA TURMA COM 20 ALUNOS

. TODOS OS GASTOS QUE APRESENTAREM NOTA FISCAL E RELATÓRIO DETALHADO DOS CUSTOS SERÃO REEMBOLSADOS.

. É DE RESPONSABILIDADE DO TÉCNICO DECUPAR TODO MATERIAL AUDIOVISUAL AULA A AULA.

## PÓS PRODUÇÃO

. É RESPONSABILIDADE DO TÉCNICO DAR O ÚLTIMO CORTE NO FILME ANTES DA FINALIZAÇÃO. (AFTER EFFECTS E EDIÇÃO SONORA)

# PLANO DE AULA

## VISITA TÉCNICA:

○ ORIENTADOR PARTICIPARÁ DA PRIMEIRA VISITA A ESCOLA JUNTO COM O COORDENADOR RESPONSÁVEL PELA EXECUÇÃO DO PROJETO. NESTA VISITA É IMPORTANTE ESTAR ATENTO ÀS INFORMAÇÕES E NEGOCIAÇÕES COM A ESCOLA BEM COMO:

### ATIVIDADES DO ORIENTADOR:

1. LIGAR PARA ESCOLA E AGENDAR A VISITA TÉCNICA. É IMPORTANTE FALAR SOBRE O PROJETO E AS ATIVIDADES QUE OCORRERÃO
2. PESQUISAR O MAPA DA REGIÃO;
3. DEFINIR A MELHOR ESTRATÉGIA PARA CHEGAR A ESCOLA;
4. IMPRIMIR A APRESENTAÇÃO DO PROJETO, FICHA DE DIAGNÓSTICO DA ESCOLA, CADASTRO DA ESCOLA E LEVAR NO PEN DRIVE TODOS OS ARQUIVOS NECESSÁRIOS;

### O QUE É NECESSÁRIO RECONHECER E NEGOCIAR COM A ESCOLA DURANTE A VISITA TÉCNICA:

5. SÓ PODEMOS ACEITAR ALUNOS DO CONTRA-TURNO ESCOLAR;
6. PEDIR ORIENTAÇÕES DE SEGURANÇA PARA TRANSITAR NO ENTORNO DA ESCOLA;
7. RECONHECER O ESPAÇO DA ESCOLA E DEFINIR POSSÍVEIS ÁREAS PARA PLANTIO DE MUDAS;
8. RECONHECER ESPAÇOS PARA REALIZAR AS AÇÕES DE CINECLUBE;
9. É IMPORTANTE CONHECER A SALA DE INFORMÁTICA E VERIFICAR SE EXISTE ALGUM PROGRAMA DE EDIÇÃO COMO O WINDOWS MOVIE MAKER OU OUTROS;
10. VERIFICAR SE TODOS OS COMPUTADORES FUNCIONAM E SE HÁ CONEXÃO COM A INTERNET;
11. PREENCHER A FICHA DE DIAGNÓSTICO DA ESCOLA;
12. FOTOGRAFAR A FACHADA DA ESCOLA, SALA DE INFORMÁTICA, PÁTIOS E QUADRAS, LETREIRO DA ESCOLA E POSSÍVEIS ÁREAS DE PLANTIO.
13. ESTABELECEER CONTATO COM A ASSOCIAÇÃO DE MORADORES, EXPLICAR O PROJETO, FORMAR PARCERIAS;

### ORIENTAÇÃO GERAL SOBRE AS AULAS

#### Atribuições do orientador e do técnico:

1. É RESPONSÁVEL POR TODA EXECUÇÃO DAS AULAS E GARANTIR A PARTICIPAÇÃO DE UM MÍNIMO DE 20 ALUNOS PARTICIPANDO DO PROJETO;
2. DEVERÁ LIGAR PARA ESCOLA COM ANTECEDÊNCIA CONFIRMANDO A EXECUÇÃO DAS AULAS;
3. DEVERÁ LIGAR PARA OS ALUNOS DO CURSO UM DIA ANTES DA AULA E CONFIRMANDO A PRESENÇA DESTES.
4. NO PERÍODO DE FILMAGEM, O ORIENTADOR DEVERÁ AGENDAR COM ANTECEDÊNCIA OS EQUIPAMENTOS NECESSÁRIOS;
5. É DE RESPONSABILIDADE DO ORIENTADOR E DO TÉCNICO ZELAR PELA INTEGRIDADE DOS EQUIPAMENTOS EM USO COM SEUS ALUNOS;
6. APÓS O DIA DE FILMAGEM DEVERÃO DEVOLVER OS EQUIPAMENTOS LIMPOS E EM PERFEITO ESTADO DE FUNCIONAMENTO.
7. É DE RESPONSABILIDADE DO TÉCNICO CAPTURAR E DECUPAR TODO MATERIAL (VÍDEOS E FOTOS) PARA UM HD FORNECIDO PELA EQUIPE DE FINALIZAÇÃO DA IMAGINE.
8. É DE RESPONSABILIDADE DO ORIENTADOR ESCREVER UM BREVE RELATÓRIO DIÁRIO SOBRE AS ATIVIDADES NA ESCOLA.
9. É DE RESPONSABILIDADE DA DUPLA PROMOVER UMA AÇÃO TRANSMÍDIA SEMANAL EM CADA ESCOLA TRABALHADA. POSTAGEM NO BLOG, UPLOAD DE FOTO, COMPARTILHAMENTO NAS REDES SOCIAIS, "PÍLULA AUDIOVISUAL DE 30SEG".
10. FALAR COM A DIREÇÃO SOBRE UM ESPAÇO PARA MATERIAIS RECICLADOS

# ÁRVORE DOS SONHOS

## *Sinopse Narrativa:*

ESSA É A PRIMEIRA ETAPA DA JORNADA EDUCATIVA SUSTENTÁVEL. ESSE É O MOMENTO ONDE INICIA-SE O PROCESSO DE IDENTIFICAÇÃO PESSOAL, QUE IRÁ FUNDAMENTAR O PERSONAGEM: O HERÓI OU PROTAGONISTA QUE ELE SONHA EM SER PARA O DESENVOLVIMENTO DA SUA PRÓPRIA REALIDADE. COMEÇA O PROCESSO DE RECONHECIMENTO DOS SEUS PARCEIROS QUE IRÃO TRABALHAR COLETIVAMENTE PARA CUMPRIR CADA ETAPA PROPOSTA.

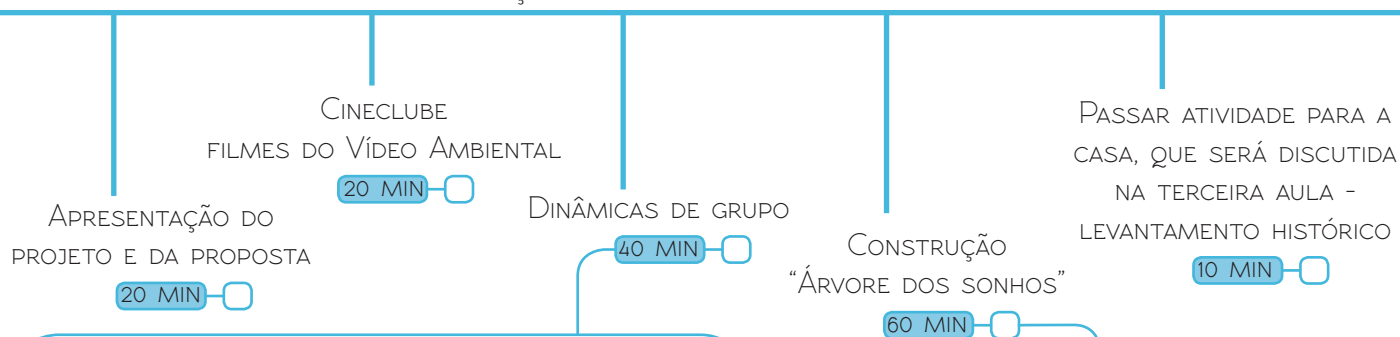
## *O que queremos estimular?*

SERÃO ESTIMULADOS O RECONHECIMENTO DAS SEMÂNTICAS QUE ORIENTAM A JORNADA DO VÍDEO AMBIENTAL TRABALHANDO OS CONCEITOS DE VÍDEO E MEIO AMBIENTE SOB UMA PERSPECTIVA DA SUSTENTABILIDADE E MOSTRANDO COMO ESSES DIALOGAM ENTRE SI. É IMPORTANTE APRESENTAR A IMPORTÂNCIA DO PROTAGONISTA DA SUA PRÓPRIA REGIÃO QUE IRÁ CUMPRIR UMA SÉRIE DE ETAPAS ONDE ELE SERÁ ESTIMULADO A DESVENDAR NOVOS MISTÉRIOS E DESAFIOS.

NA ÁRVORE DOS SONHOS O PROTAGONISTA PRECISA SE PERCEBER GESTOR DA AÇÃO DE CADA ETAPA AO TRAÇAR OS CAMINHOS DO INÍCIO AO FIM. É FUNDAMENTAL QUE A CRIANÇA COMPREENDA TODAS AS ETAPAS DA JORNADA E QUE É PRECISO VENCER UMA PARA “DESBLOQUEAR” A PRÓXIMA E QUE É PRECISO TRABALHAR COLETIVAMENTE.

CONHECER O GRUPO E RECONHECER OS SONHOS (ÁRVORE DOS SONHOS)

OBJETIVO: INICIAR O PROCESSO DE FORMAÇÃO DE GRUPO A PARTIR DE DINÂMICAS E SONHOS EM COMUM



#### DINÂMICAS:

##### ○ OLHAR

OBJETIVO: CONSTRUÇÃO DO GRUPO E FORMAÇÃO DE PRÁTICAS.

○ ORIENTADOR CONVIDA O GRUPO PARA FORMAR UMA RODA. TODOS DEVEM FICAR DE MÃOS DADAS. O GRUPO SERÁ ORIENTADO A IMAGINAR QUE O OLHAR PODE SER PASSADO DE UM PARA O OUTRO. EX: OLHAR DE NAMORADO, OLHAR DE UM FILHO PEDINDO UM PRESENTE PARA SEU PAI. TODOS DEVEM PRESTAR A ATENÇÃO NO OLHAR DE TODO GRUPO. ○ ORIENTADOR COMEÇA. OLHA PARA UM ALUNO E ELE PASSA PARA OUTRO. DE TEMPOS EM TEMPO O ORIENTADOR PERGUNTA PARA O GRUPO COM QUEM ESTÁ O OLHAR. DEPOIS QUE TODOS PARTICIPAREM DA ATIVIDADE SERÁ INICIADO UM DEBATE SOBRE O OLHAR.

##### Perguntas sugeridas:

*As pessoas se olham nos olhos?*

*Um grupo deve ter o costume de se olhar nos olhos?*

*Que momento o grupo pode passar a se olhar?*

*Que atividades de fortalecimento do grupo nós devemos realizar?*

Todos

OBJETIVO: CONSTRUIR ESPÍRITO DE PARTICIPAÇÃO EM GRUPO.

○ ORIENTADOR CONVIDA TODOS QUE ESTÃO NA RODA PARA FAZER UMA SEQUÊNCIA DE AÇÕES. PRIMEIRO: CADA ALUNO IRÁ TROCAR DE LUGAR COM O COLEGA QUE DECIDIR A PARTIR DO OLHAR – ESTA TROCA DEVE SER FEITA COM RAPIDEZ. DEPOIS QUE TODOS TIVEREM TROCADO DE LUGAR, IRÃO TROCAR NOVAMENTE, MAS AGORA DEVEM FAZER UM MOVIMENTO (PODE SER ALGO ENGRAÇADO COMO UM BALANÇAR DOS OMBROS, ANDAR COM GRAÇA E ETC.), O ALUNO QUE É ESCOLHIDO DEVE REPETIR O MOVIMENTO DO CONDUTOR DO OLHAR ATÉ CHEGAR EM SEU LUGAR. QUANDO O ALUNO CHEGAR DEVE FAZER A MESMA AÇÃO. APÓS TODOS TEREM TROCADO DE LUGAR IRÃO TROCAR NOVAMENTE, PORÉM IRÃO FAZER UM MOVIMENTO E UM SOM. QUANDO TODOS TIVEREM PARTICIPADO ACABOU A BRINCADEIRA.

##### Perguntas sugeridas:

*Como é trocar de lugar com o outro?*

*Fazemos isso quando tiramos opiniões sobre as coisas?*

*É difícil ter que falar ou tomar uma decisão na frente do grupo?*

*Quando tomamos a decisão de falar algo, será que agimos da mesma forma?*

#### Observações

AS DINÂMICAS SÃO SUGESTÕES SOBRE O TEMA.

A ÁRVORE DOS SONHOS, AS FRUTAS, O TRONCO E AS PEDRAS PODEM SER CONSTRUÍDOS DE QUALQUER MATERIAL DISPONÍVEL.

O TEMA DA AÇÃO TRANSMÍDIA NA PRIMEIRA AULA DEVE SER A ÁRVORE DOS SONHOS.

#### ÁRVORE DOS SONHOS

OBJETIVO: REALIZAR UM MAPEAMENTO DOS DESEJOS E DIFICULDADES DA REALIDADE LOCAL.

○ ORIENTADOR IRÁ PRENDER UMA “ÁRVORE” NO QUADRO. CADA ALUNO RECEBERÁ UMA “FRUTA” E DEVE ESCREVER NELA UM SONHO QUE DESEJA PARA MELHORIA DA LOCALIDADE. QUALIDADE DE VIDA PARA O MEIO AMBIENTE (NÓS SOMOS O MEIO AMBIENTE). QUANDO OS ALUNOS TERMINAREM, O ORIENTADOR VAI COLAR AS FRUTAS NA ÁRVORE E LER COM O GRUPO. TODOS DEBATEM OS PONTOS ABORDADOS NA ATIVIDADE. OS ALUNOS QUE TIVEREM PROPOSTAS SEMELHANTES IRÃO FORMAR GRUPOS. CADA GRUPO IRÁ CONSTRUIR UMA PARTE DO “TRONCO” DA ÁRVORE (ENUMERAR UMA SÉRIE DE AÇÕES PARA SE CHEGAR AO SONHO – NÃO DEVEM SER PENSADAS AS DIFICULDADES). O “TRONCO” DEVE CONTER OS TEXTO SOBRE OS CAMINHOS. PARA FINALIZAR, OS GRUPOS DEVEM FAZER AS “PEDRAS”, QUE DEVEM CONTER OS OBSTÁCULOS JÁ IDENTIFICADOS PARA A REALIZAÇÃO DOS SONHOS.

#### Materiais

- ☐ FOLHA GRANDE DE PAPEL PARDO
- ☐ FRUTAS E PEDRAS DE PAPEL
- ☐ MATERIAL RECICLADO
- ☐ DUREX
- ☐ COLA
- ☐ TESOURA
- ☐ ARAME
- ☐ KIT DE ARTE
- ☐ 1 FOLHA POR ALUNO COM ATIVIDADE PARA CASA (LEVANTAMENTO HISTÓRICO)

#### Checklist do técnico

- ☐ FOTO DA TURMA
- ☐ FILMAGEM DA DINÂMICA
- ☐ FILMAGEM DA “ÁRVORE DOS SONHOS”
- ☐ FOTOS DA “ÁRVORE DOS SONHOS”

# MAPA FALADO

## *Sinopse Narrativa:*

AGORA QUE O HERÓI JÁ CONHECEU SEUS OBJETIVOS E METAS PARA A JORNADA E OS PAPÉIS SOCIAIS QUE PODE DESEMPENHAR É HORA DE DEFINIR AS REGIÕES QUE RECEBERÃO A AJUDA DO SUPER HERÓI SUSTENTÁVEL. PARA ESCOLHER ESSES LOCAIS É PRECISO QUE ELE ESTEJA EM PERFEITA COESÃO COM O GRUPO APRENDENDO A ESCUTAR O OUTRO E ACEITANDO IDEIAS E SUGESTÕES DIFERENTES DAS SUAS

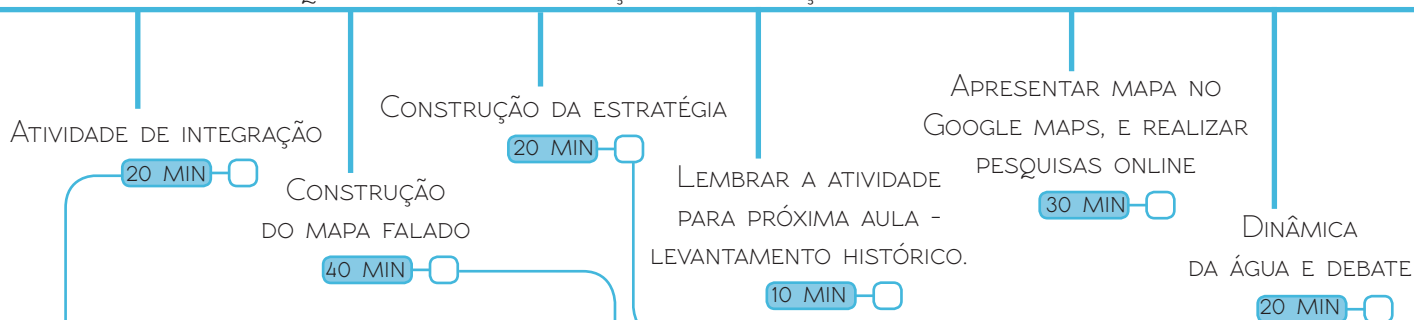
## *O que queremos estimular?*

NESSA ETAPA AS CRIANÇAS COMEÇAM O PROCESSO DE MAPEAMENTO DAS REGIÕES QUE MAIS PRECISAM DE SUA ATENÇÃO. DESSA FORMA ELE REPRESENTA GRAFICAMENTE SUA VISÃO DO TERRITÓRIO EM QUE VIVE. RECONHECEM TAMBÉM OS VALORES ATRIBUÍDOS AOS SUJEITOS QUE HABITAM AQUELA LOCALIDADE. ASSIM ELE CONSEGUE RECONHECER NOS MAPAS DA EQUIPE AS DIVERSAS ÁREAS DE INTERESSE DE ATUAÇÃO DO CONTEXTO LOCAL E OS PERSONAGENS DE CADA UM.

RECONHECER A RELAÇÃO DOS RECURSOS HÍDRICOS QUE CIRCUNDAM SUA REGIÃO E SUA IMPORTÂNCIA PARA O FUNCIONAMENTO DA SOCIEDADE EM SEU ENTORNO. GESTÃO DO USO E HIDROLOGIA DO ESPAÇO

DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO; CARTOGRAFIA SOCIAL; MEMÓRIA

CONSTRUIR COM OS ALUNOS UM MAPA MENTAL DE TODA A REALIDADE LOCAL PARA DEFINIR AS ÁREAS QUE NECESSITAM DE ATENÇÃO DA POPULAÇÃO



#### ATIVIDADE DE INTEGRAÇÃO:

OS ALUNOS COMEÇARÃO A DINÂMICA EM RODA E DE PÉ, OS ORIENTADORES PEDIRÃO QUE CADA ALUNO ENTRE EM CONTATO COM A SUA RESPIRAÇÃO E COLOQUEM SUAS MÃOS NO CORAÇÃO PRESTANDO ATENÇÃO AO SEU RITMO E BATIMENTOS CARDÍACOS, LOGO APÓS INICIARÃO UMA CAMINHADA PELA SALA, RECONHECENDO O ESPAÇO QUE OCUPAM NO AMBIENTE, ENTRE SI E ENTRE SEUS COMPANHEIROS, DESENVOLVENDO A PERCEPÇÃO, NUM DETERMINADO MOMENTO OS ORIENTADORES PEDEM QUE OS ALUNOS PAREM DIANTE DE UM COLEGA E SE ABRACEM SENTINDO O CORAÇÃO DO SEU COLEGA, A DIFERENÇA NO RITMO DA RESPIRAÇÃO E DO BATIMENTO DO CORAÇÃO DE SEUS COLEGAS, ELES VÃO TROCANDO AS DUPLAS ATÉ QUE TODOS TENHAM SE RELACIONADO, ESTIMULANDO ASSIM A UNIDADE DO GRUPO.

#### CONSTRUÇÃO DO MAPA FALADO

OBJETIVO: CONHECER O BAIRRO E SUA IMPORTÂNCIA A PARTIR DA VISÃO DO GRUPO.

OS ALUNOS SE DIVIDIRÃO EM 4 GRUPOS DE 5 ALUNOS, CADA GRUPO FICARÁ RESPONSÁVEL POR CONSTRUIR UM MAPA DE SUA REGIÃO TENDO A ESCOLA COMO CENTRO DESSA NARRATIVA. PONTOS LEVANTADOS: MAPA DA ÁREA DO ENTORNO, ÁREAS DE IMPORTÂNCIA AMBIENTAL, LOCAIS DE GRANDE CIRCULAÇÃO, ÁREAS COM POLUIÇÃO, ÁREAS COM AÇÕES CULTURAIS, ÁREAS DE AÇÃO RELIGIOSA, RIOS, MONTANHAS, RUAS E QUARTEIROS. AO TÉRMINO DA ATIVIDADE OS GRUPOS IRÃO COMPARAR OS MAPAS E PERCEBER QUAL ESTÁ MAIS PRÓXIMO DA REALIDADE E ASSIM JUNTOS CRIARÃO UM MAPA ÚNICO O MAIS PRÓXIMO DA REALIDADE.

#### CONSTRUÇÃO DA ESTRATÉGIA

COM O MAPA, OS ALUNOS IRÃO APONTAR QUE LOCAIS DEVEM SER FILMADOS "PARA QUE O BAIRRO POSSA SER CONHECIDO POR ALGUÉM QUE NUNCA FOI ATÉ LÁ". DEVEM APONTAR MORADORES ANTIGOS QUE PODEM CONTA HISTÓRIAS. LUGARES INTERESSANTES. O CENTRO COMUNITÁRIO.

#### DINÂMICA DA ÁGUA E DEBATE

LEVAR UMA GARRAFA PET CHEIA COM ÁGUA – A GARRAFA CHEIA REPRESENTA TODA A ÁGUA EXISTENTE NO PLANETA. UM COPO CHEIO DE ÁGUA REPRESENTA TODA A ÁGUA DOCE DO PLANETA. UMA TAMPA DE GARRAFA CHEIA REPRESENTA TODA A ÁGUA POTÁVEL DO PLANETA. UMA GOTA DE ÁGUA REPRESENTA A QUANTIDADE DE ÁGUA POTÁVEL DISPONÍVEL PARA O CONSUMO HUMANO DE TODO O PLANETA.

##### Informações:

Cada ser humano gasta cerca de 20 milhões de litros de água por ano.

##### Perguntas:

1. Com o quê?

R: Atividades domésticas, banho, lavar louça, produção de bens de consumo, produção de alimentos e etc.

2. De onde vem a água que chega em nossas torneiras?

R: A água que abastece a nossa casa vem do Rio Paraíba do Sul e se liga ao Guandu, é tratada pela CEDAE em Seropédica e depois vai para nossas torneiras.

3. De todo o consumo de água do planeta, quantos por cento utilizamos para o consumo próprio, para as indústrias e para a agricultura e pecuária?

R: Os seres humanos gastam em média 8% da água para o consumo. 24% as indústrias e 68% a agricultura e pecuária.

#### Materiais

- ☐ 5 FOLHAS BRANCAS DE PAPEL 40KG
- ☐ GARRAFA PET
- ☐ UM COPO
- ☐ TAMPA DA GARRAFA
- ☐ KIT DE ARTE
- ☐ DUREX
- ☐ COLA
- ☐ RÉGUA

#### Checklist do técnico

- ☐ FILMAGEM DA DINÂMICA
- ☐ FILMAGEM DO "MAPA FALADO"
- ☐ FOTOS DO "MAPA FALADO"
- ☐ STOP MOTION DO MAPA

#### Observações

AS DINÂMICAS SÃO SUGESTÕES SOBRE O TEMA. O TEMA DA AÇÃO TRANSMÍDIA DA SEGUNDA AULA DEVE SER O MAPA FALADO.

**Pensamento do dia: Água. Somos todos feitos de água.**

# RECONHECIMENTO DO TERRITÓRIO

## *Sinopse Narrativa:*

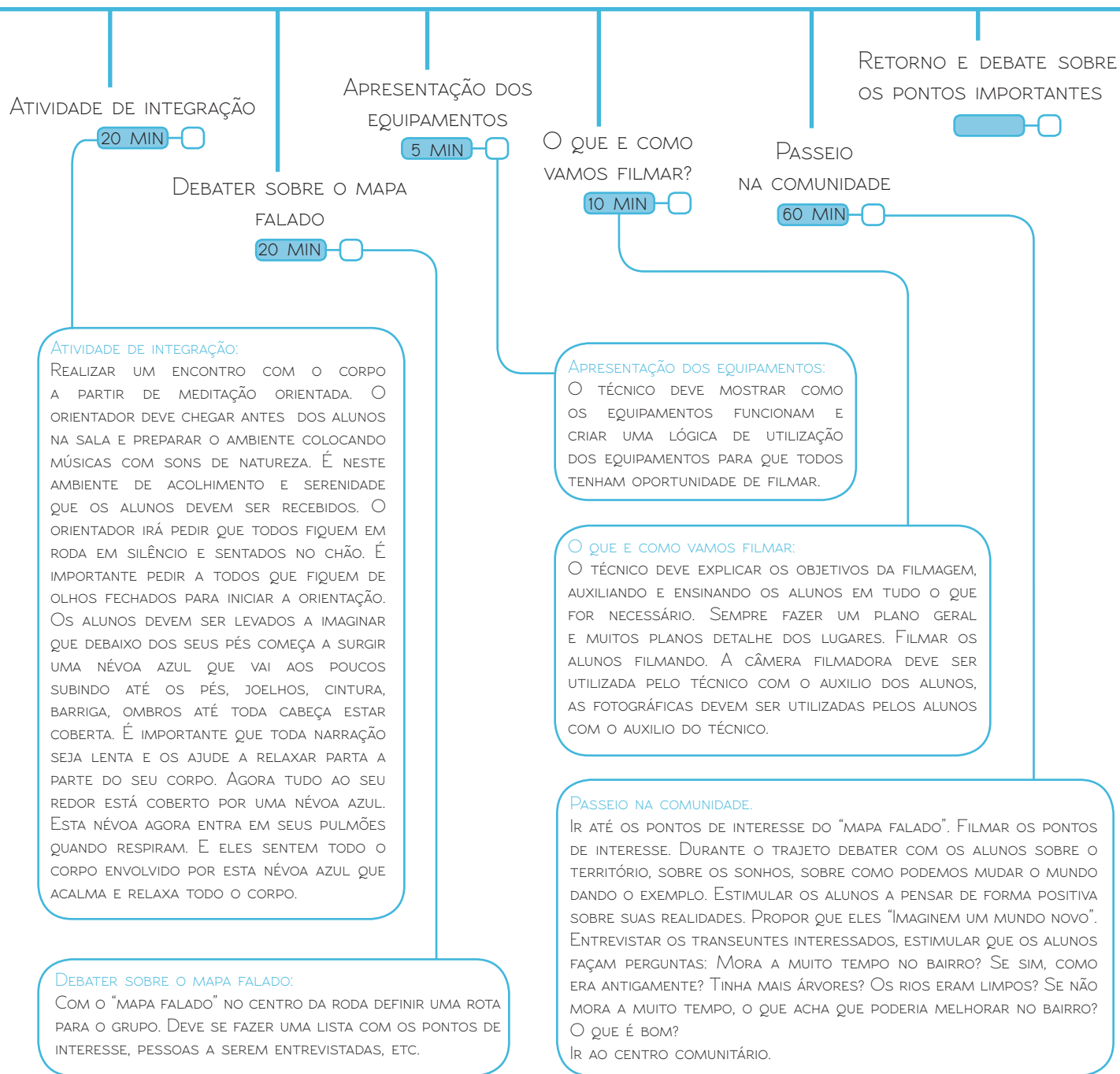
AGORA QUE O HERÓI JÁ CONHECEU SEUS OBJETIVOS E METAS PARA A JORNADA E OS PAPÉIS SOCIAIS QUE PODE DESEMPENHAR É HORA DE DEFINIR AS REGIÕES QUE RECEBERÃO A AJUDA DO SUPER HERÓI SUSTENTÁVEL. PARA ESCOLHER ESSES LOCAIS É PRECISO QUE ELE ESTEJA EM PERFEITA COESÃO COM O GRUPO APRENDENDO A ESCUTAR O OUTRO E ACEITANDO IDEIAS E SUGESTÕES DIFERENTES DAS SUAS.

## *O que queremos estimular?*

NESSA ETAPA AS CRIANÇAS COMEÇAM O PROCESSO DE MAPEAMENTO DAS REGIÕES QUE MAIS PRECISAM DE SUA ATENÇÃO. DESSA FORMA ELE REPRESENTA GRAFICAMENTE SUA VISÃO DO TERRITÓRIO EM QUE VIVE. RECONHECEM TAMBÉM OS VALORES ATRIBUÍDOS AOS SUJEITOS QUE HABITAM AQUELA LOCALIDADE. ASSIM ELE CONSEGUE RECONHECER NOS MAPAS DA EQUIPE AS DIVERSAS ÁREAS DE INTERESSE DE ATUAÇÃO DO CONTEXTO LOCAL E OS PERSONAGENS DE CADA UM. RECONHECER A RELAÇÃO DOS RECURSOS HÍDRICOS QUE CIRCUNDAM SUA REGIÃO E SUA IMPORTÂNCIA PARA O FUNCIONAMENTO DA SOCIEDADE EM SEU ENTORNO. GESTÃO DO USO E HIDROLOGIA DO ESPAÇO

DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO; CARTOGRAFIA SOCIAL; MEMÓRIA

PASSEIO PELA COMUNIDADE. O TRAJETO SERÁ BASEADO NOS PONTOS DE INTERESSE ASSINALADOS NO “MAPA FALADO”



### Materiais

- ☐ CÂMERAS FOTOGRÁFICAS
- ☐ TRIPÊ
- ☐ CÂMERA FILMADORA
- ☐ ÁGUA PARA SAÍDA COM OS ALUNOS
- ☐ COPOS

### Checklist do técnico

- ☐ FILMAGEM DO PASSEIO NA COMUNIDADE
- ☐ ENTREVISTA COM O LÍDER COMUNITÁRIO

### Observações

- AS DINÂMICAS SÃO SUGESTÕES SOBRE O TEMA.
- O TEMA DA AÇÃO TRANSMÍDIA DA TERCEIRA AULA DEVE SER O PASSEIO.

# LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

## *Sinopse Narrativa:*

NESSE MOMENTO O HERÓI INICIA SEU PROCESSO DE FORMAÇÃO PRÁTICA POR MEIO DO APERFEIÇOAMENTO DE SUAS NOÇÕES AUDIOVISUAIS POSSIBILITADAS PELA ETAPA ANTERIOR.

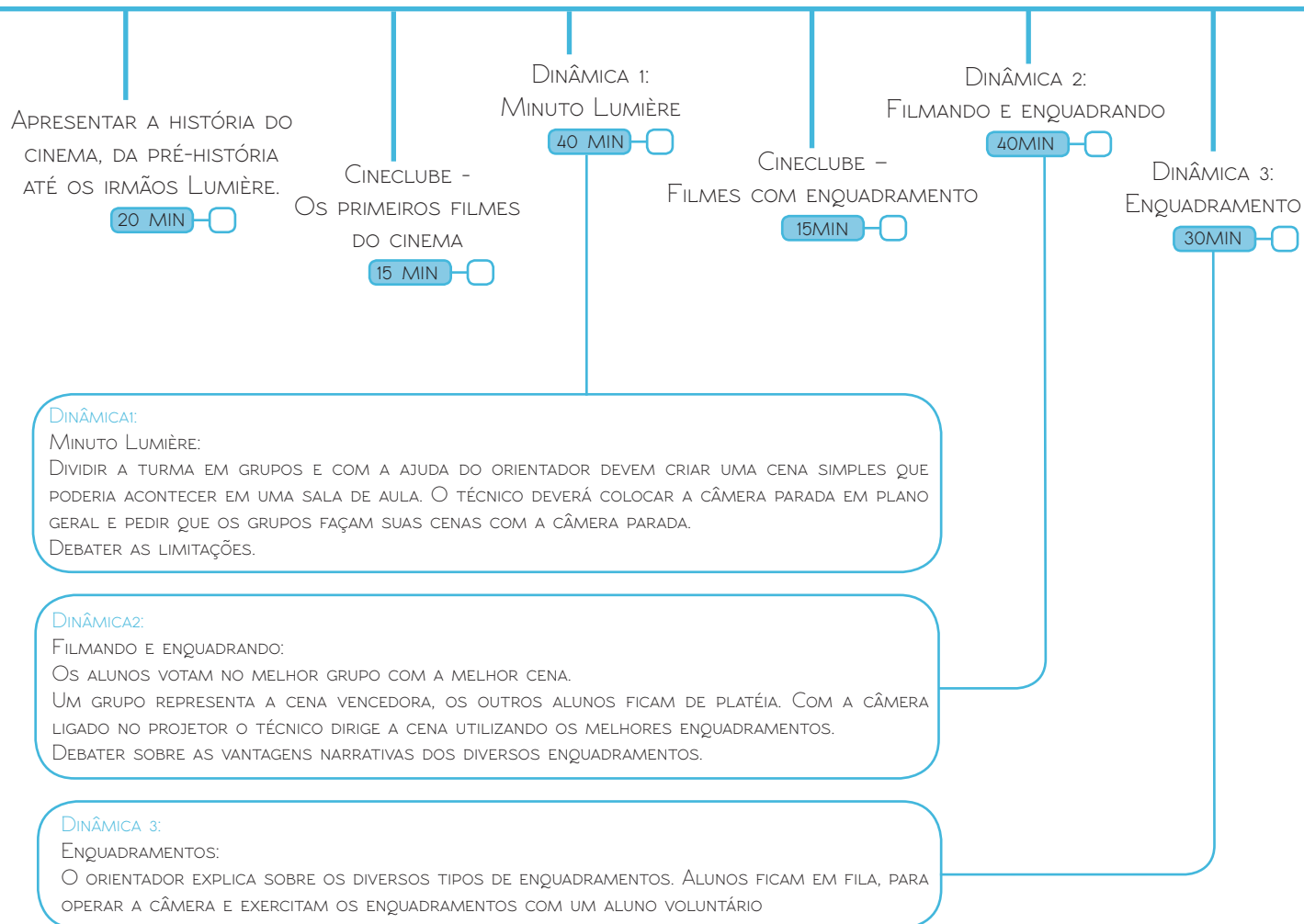
## *O que queremos estimular?*

O CONTATO COM O APORTE TEÓRICO TRANSPOSTO À CRIANÇA PELO ORIENTADOR DE FORMA LÚDICA E POR MEIO DE DIVERSAS LINGUAGENS (NARRATIVA, FÍLMICA) PERMITE À CRIANÇA UM CONHECIMENTO DA TOTALIDADE DA HISTÓRIA E DAS TÉCNICAS CINEMATOGRAFICAS. AINDA, ELE É ESTIMULADO A DIRECIONAR SEU OLHAR SENSIVELMENTE PARA A CRIAÇÃO DE NARRATIVAS QUE UTILIZEM TÉCNICAS ONDE A LÓGICA DA CENA NÃO É FEITA PELOS MOVIMENTOS DA CÂMERA, MAS PELAS MOVIMENTAÇÕES INDIVIDUAIS E COLETIVAS NO ESPAÇO.

COM AS EXPERIÊNCIAS DESTA ETAPA A CRIANÇA TAMBÉM É ESTIMULADA A RECONHECER OS PLANOS E ENQUADRAMENTOS DE FILMAGEM. ELA PRECISA PERCEBER QUE É A CÂMERA QUE ORIENTA E POSSIBILITA A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA.

PRODUÇÃO; COOPERAÇÃO

## APRESENTAR A HISTÓRIA DO CINEMA E CONTEXTUALIZAR A IMPORTÂNCIA DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA



### Observações

AS DINÂMICAS SÃO SUGESTÕES SOBRE O TEMA.  
O TEMA DA AÇÃO TRANSMÍDIA DA QUARTA AULA DEVE SER O FILME DOS ALUNOS.

### Materiais

DVD COM OS VÍDEOS NECESSÁRIOS ☐  
CÂMERA DE FILMAR ☐  
CABOS ☐  
PROJETOR (PREFERENCIALMENTE ☐  
UTILIZAR O PROJETOR DA ESCOLA)

### Checklist do técnico

FILMAGEM DOS FILMES DOS ALUNOS ☐

# PESQUISA E MEIO AMBIENTE

## *Sinopse Narrativa:*

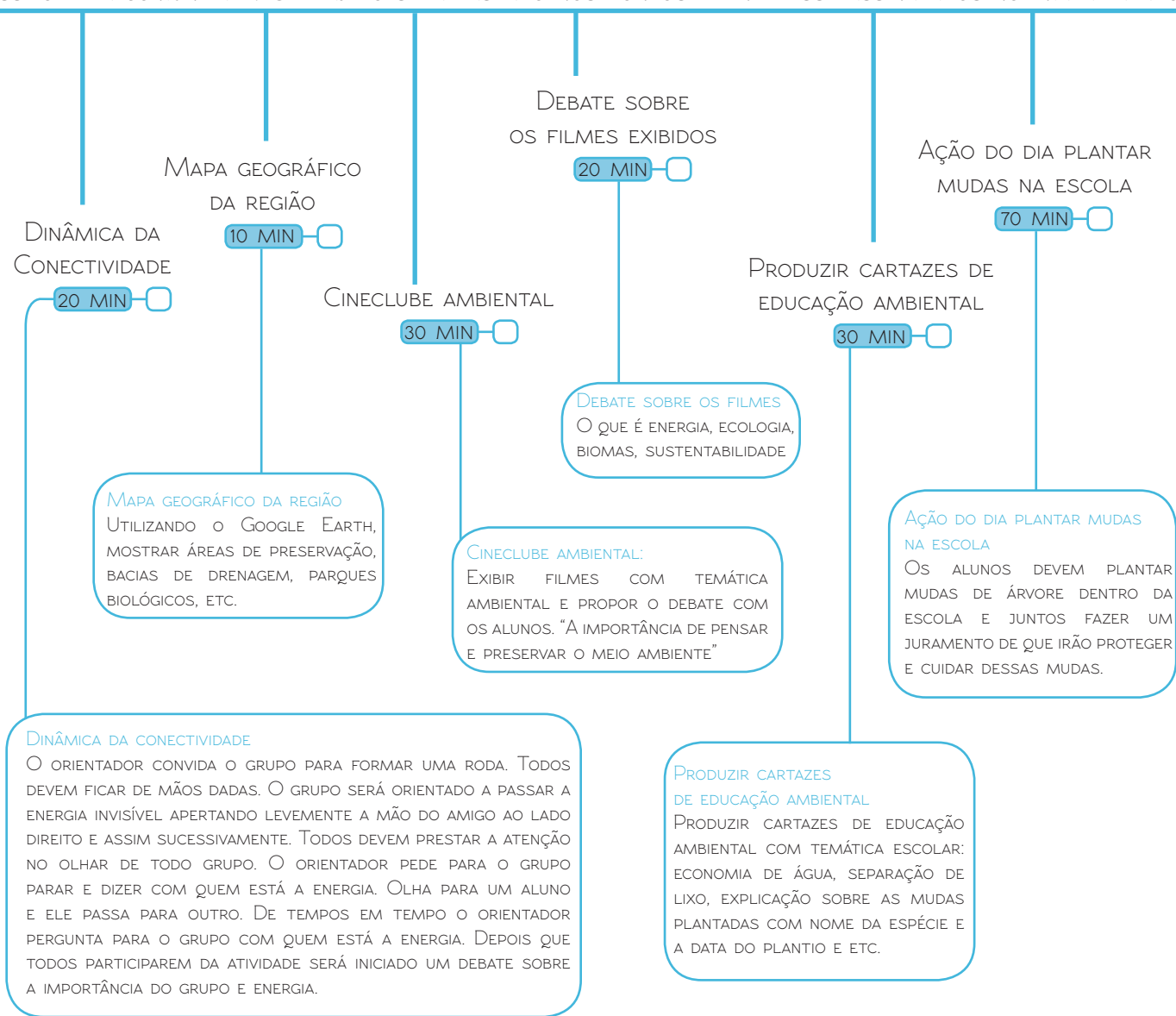
NESTA ETAPA O PESQUISADOR PARTE DA SUA PRÁTICA NAS FASES JÁ VIVENCIADAS. AGORA ELE ESTÁ PREPARADO PARA AMPLIAR SEU TERRITÓRIO TEÓRICO SOBRE AS QUESTÕES AMBIENTAIS.

## *O que queremos estimular?*

COM A DINÂMICA DE CONECTIVIDADE A CRIANÇA É ESTIMULADA A REFLETIR SOBRE AS OUTRAS ETAPAS VIVENCIADAS CONECTANDO OS SABERES E EXPERIÊNCIAS CONHECIDOS. ASSIM, ELA CONCEITUA AS QUESTÕES AMBIENTAIS SOB AS PERSPECTIVAS DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL E SUSTENTABILIDADE. CHEGAREMOS AQUI À FORMAÇÃO DE UMA GRANDE REDE DE SABERES ORIUNDOS DE DIFERENTES SUJEITOS E PRÁTICAS QUE SERÃO CONECTADOS DE INÚMERAS FONTES E FORMAS.

DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO, MAPEAMENTO, COOPERAÇÃO, DIFUSÃO, NARRATIVA TRANSMÍDIA, REDE,

PASSEIO PELA COMUNIDADE. O TRAJETO SERÁ BASEADO NOS PONTOS DE INTERESSE ASSINALADOS NO “MAPA FALADO”



### Materiais

- ☐ DVD COM OS VÍDEOS NECESSÁRIOS
- ☐ FOLHAS BRANCAS DE PAPEL 40KG
- ☐ CARTOLINAS
- ☐ KIT DE ARTE
- ☐ DUREX
- ☐ COLA
- ☐ RÉGUA
- ☐ PROJETOR (PREFERENCIALMENTE UTILIZAR O DA ESCOLA)
- ☐ ENXADA
- ☐ MUDAS
- ☐ TERRA

### Checklist do técnico

- FILMAGEM DA DINÂMICA ☐
- FILMAGEM DO PLANTIO DE MUDAS ☐
- ENTREVISTAR FUNCIONÁRIOS DA ESCOLA ☐
- Existe alguma ação de preservação ambiental na escola? Reciclagem? Economia de água? Você faz alguma dessas ações em casa? Se for morador do bairro pode fazer as entrevistas do passeio.

### Observações

AS DINÂMICAS SÃO SUGESTÕES SOBRE O TEMA.  
O TEMA DA AÇÃO TRANSMÍDIA DA QUINTA AULA DEVE SER O PLANTIO DE MUDAS

# CONTANDO UMA HISTÓRIA

## *Sinopse Narrativa:*

Nosso super herói sustentável já conhece sobre a história do cinema, apreendeu as técnicas de filmagem e mapeou seu território de acordo com as questões ambientais levantadas. Está na hora de conectar esses saberes e organizá-los em um roteiro da narrativa criada por cada criança!.

## *O que queremos estimular?*

As crianças serão estimuladas a conhecer múltiplas linguagens elaborando textos verbais escritos e fílmicos contendo todos os saberes desenvolvidos por eles neste processo.

Aqui elas conseguem visualizar que todas as etapas trabalhadas nessa jornada levam à organização e a sistematização dos resultados obtidos até o momento, para a produção de um trabalho maior que será narrado por eles. Além disso, as escolhas dos trechos das narrativas históricas estimulam a cooperação e a formação do espírito coletivo do grupo.

DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO, MEMÓRIA, PRODUÇÃO, COOPERAÇÃO, REDE, NARRATIVA TRANSMÍDIA.

## INTRODUÇÃO AO ROTEIRO

### ORGANIZAR OS SONHOS E A GEOGRAFIA DA LOCALIDADE EM UMA PROPOSTA PARA FILMAGEM

CINECLUBE AMBIENTAL -  
ILHA DAS FLORES

30 MIN ☐

DEBATE SOBRE O FILME EXIBIDO

20 MIN ☐

#### DEBATE SOBRE O FILME EXIBIDO

FICÇÃO ou DOCUMENTÁRIO? TEMOS QUE ESCREVER UM PLANO ESTRATÉGICO PARA NOS PREPARAR PARA A GRAVAÇÃO!

CONHECENDO O ROTEIRO

30 MIN ☐

SOBRE O QUE É NOSSA  
HISTÓRIA?

60 MIN ☐

#### CONHECENDO O ROTEIRO:

O FILME É APRESENTADO COM O OBJETIVO DE AUXILIAR A PERCEPÇÃO DE INÚMERAS QUESTÕES:

1. LER TRECHO DO ROTEIRO E EXIBIR OS TRECHOS DO FILME;
2. PERGUNTAR AOS ALUNOS SOBRE O ENQUADRAMENTO;
3. DEMONSTRAR POSSIBILIDADES DE CONSTRUÇÃO DE ANIMAÇÕES;
4. REFLETIR SOBRE: O PERSONAGEM PRINCIPAL DA NARRATIVA DO FILME, A TEMÁTICA, O FILME PROCESSO.
5. A IMPORTÂNCIA DE CONHECER A HISTÓRIA QUE SE QUER CONTAR.

#### SOBRE O QUE É NOSSA HISTÓRIA?

PEDIR AOS ALUNOS PARA INDIVIDUALMENTE CONSTRUÍREM UM ARGUMENTO DO FILME QUE DESEJAM PRODUIR.

1. O ORIENTADOR DEVE COLOCAR TODAS AS PESQUISAS REALIZADAS ATÉ O MOMENTO EXPOSTAS PARA A TURMA. ÁRVORE DOS SONHOS, MAPA FALADO, TEXTOS PRODUZIDOS, FOTOS, VÍDEOS E ETC... CADA ALUNO PRODUIRÁ UM ARGUMENTO COM A SEGUINTE ORIENTAÇÃO: PRODUIR INDIVIDUALMENTE UMA HISTÓRIA DE COMEÇO, MEIO E FIM.
2. SERÃO SELECIONADOS OS MELHORES TRECHOS DOS ARGUMENTOS E OS ORIENTADORES IRÃO CRIAR NO QUADRO O ESQUELETO DO ROTEIRO COM A SEQUÊNCIA DE CENAS.
3. O ARGUMENTO FINAL É COMPOSTO COM AS MELHORES IDÉIAS DOS ALUNOS.

#### Materiais

- ☐ DVD COM OS VÍDEOS NECESSÁRIOS
- ☐ ROTEIRO IMPRESSO
- ☐ CARTOLINAS
- ☐ KIT DE ARTE
- ☐ DUREX
- ☐ RÉGUA
- ☐ PROJETOR (PREFERENCIALMENTE UTILIZAR O PROJETOR DA ESCOLA)

#### Checklist do técnico

- ☐ FILMAGEM DO DEBATE
- ☐ FILMAGEM DA LEITURA DOS ARGUMENTOS

#### Observações

- AS DINÂMICAS SÃO SUGESTÕES SOBRE O TEMA.
- TEMA DA AÇÃO TRANSMÍDIA DA SEXTA AULA DEVE SER O ARGUMENTO DO FILME.

# TERRITÓRIO ANIMADO

## *Sinopse Narrativa:*

Nosso herói SUSTENTÁVEL já está apto a elaborar e desenvolver projetos mais complexos de filmagem e vídeos. Aqui ele encontra mais uma nova linguagem para incorporar aos saberes desenvolvidos: a animação.

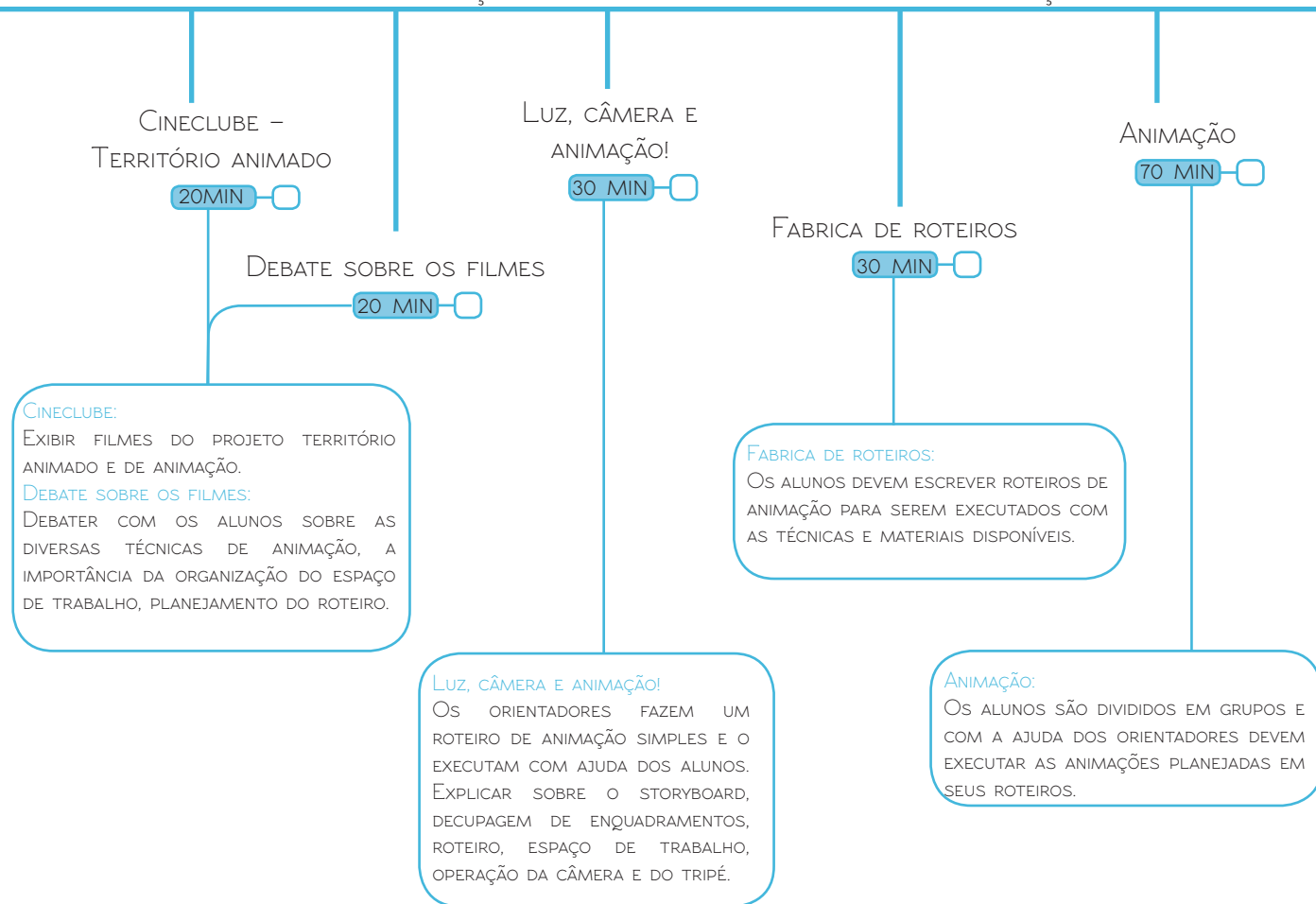
## *O que queremos estimular?*

Nessa fase a criança irá colocar em prática as técnicas de roteiro apreendidas para criar suas próprias animações em uma linguagem mais livre de produção audiovisual como a animação.

Na sua prática e nas reflexões acerca do pensamento do dia, a criança é convidada a repensar a situação do lixo em seu território e no meio ambiente como um todo e as suas práticas de descarte deste, utilizando a cultura como fator gerador da sustentabilidade.

Produção, Cooperação, Narrativa Transmídia.

## APRENDER DIFERENTES TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO E UTILIZAR O ROTEIRO PARA REALIZAR AS ANIMAÇÕES



### Materiais

- ☐ DVD COM OS VÍDEOS NECESSÁRIOS
- ☐ ROTEIRO IMPRESSO
- ☐ STORYBOARD IMPRESSO
- ☐ MASSINHA
- ☐ KIT DE ARTE
- ☐ REVISTAS
- ☐ MATERIAL DE RECICLAGEM
- ☐ FOLHAS DE PAPEL
- ☐ CARTOLINA

### Checklist do técnico

- ☐ FILMAGEM DAS ANIMAÇÕES

### Observações

AS DINÂMICAS SÃO SUGESTÕES SOBRE O TEMA.  
O TEMA DA AÇÃO TRANSMÍDIA DA SÉTIMA AULA DEVE SER AS ANIMAÇÕES.

# PR...-PRODU«,,O, PRODU«,,O E P" S-PRODU«,,O

## *Sinopse Narrativa:*

AGORA O HERÓI JÁ DESENVOLVEU VÁRIOS PROJETOS DE FILMAGEM E PRODUÇÃO QUE PERMITEM QUE ELE FAÇA ESCOLHAS QUANTO AOS PAPÉIS SOCIAIS QUE PODE DESEMPENHAR EM UMA PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA. É O MOMENTO DE CONHECER, ESCOLHER, DEFINIR OS PAPÉIS E PLANEJAR AS AÇÕES FUTURAS.

## *O que queremos estimular?*

OS CONHECIMENTOS ESTIMULADOS NESSA FASE SERÃO QUANTO AOS PAPÉIS DESEMPENHADOS PELOS "ATORES" SOCIAIS ENVOLVIDOS NO PROCESSO DE PRODUÇÃO DE UM FILME.

AGORA, OS CONHECIMENTOS PRÁTICOS JÁ ADQUIRIDOS IRÃO SE DIVIDIR EM ÁREAS DE PRODUÇÃO POR AFINIDADE, APTIDÃO E INTERESSE. CADA CRIANÇA, APÓS COMPREENDER TODOS OS PROCESSOS E FUNÇÕES NECESSÁRIAS PARA A REALIZAÇÃO DO SEU FILME, IRÁ SE ENCAIXAR EM ALGUMA DAS FUNÇÕES APRESENTADAS NO SENTIDO DE OTIMIZAR E QUALIFICAR O TRABALHO. ASSIM, ALÉM DE APERFEIÇOAREM AS NARRATIVAS (ROTEIROS) E A COOPERAÇÃO ENTRE OS GRUPOS, ESTÃO TOTALMENTE IMERSOS NO PROCESSO DE CRIAÇÃO E PRODUÇÃO AUDIOVISUAL.

PRODUÇÃO, COOPERAÇÃO, NARRATIVA TRANSMÍDIA

COMPREENDER AS FASES DE PRODUÇÃO DO CINEMA,  
REALIZAR A DIVISÃO DE FUNÇÕES PARA OS TRÊS DIAS DE GRAVAÇÃO E FAZER A LEITURA DO ROTEIRO

AFINAL QUEM FAZ O  
FILME?

20 MIN ☐

ANTES,  
DURANTE E DEPOIS

20 MIN ☐

ANTES, DURANTE E DEPOIS...

EXPLICAR AS ETAPAS DA PRÉ PRODUÇÃO, PRODUÇÃO E PÓS PRODUÇÃO.

OS ALUNOS RECEBEM CARTÕES COM OS NOMES DAS FUNÇÕES CINEMATOGRAFICAS E DEVEM DIVIDIR OS CARTÕES PELA ETAPA QUE TRABALHAM.

FORMANDO A EQUIPE

20 MIN ☐

FORMANDO A EQUIPE:

COM A AJUDA DOS ORIENTADORES AS FUNÇÕES CINEMATOGRAFICAS DEVEM SER DIVIDIDAS ENTRE OS ALUNOS. OS ALUNOS DEVEM DEFENDER PORQUE DEVEM FAZER AQUELA FUNÇÃO E DE QUE FORMA PODEM AJUDAR O GRUPO.

LEITURA DO ROTEIRO:

OS ORIENTADORES DEVEM LER O "ROTEIRO FINAL" EM VOZ ALTA PARA OS ALUNOS. DURANTE A LEITURA DEVEM ORIENTAR OS ALUNOS A FAZEREM ANOTAÇÕES DE PRODUÇÃO DE ACORDO COM AS SUAS FUNÇÕES.

LEITURA DO ROTEIRO

60 MIN ☐

LOGÍSTICA

30 MIN ☐

LOGÍSTICA:

CONSTRUIR NO QUADRO UMA TABELA COM O NOME DE CADA ALUNO E SUA FUNÇÃO CINEMATOGRAFICA. CRIAR UMA COLUMNA POR DIA DE FILMAGEM E ESCREVER O QUE CADA ALUNO IRA FAZER A CADA DIA. CINEMA É UMA ARTE COLETIVA, TODOS DEVEM SABER A FUNÇÃO DE TODOS!

AFINAL QUEM FAZ O FILME?

APRESENTAR AS DIFERENTES FUNÇÕES NO CINEMA:

- ATORES OU ENTREVISTADOR(ES) - QUEM ENTREVISTA OU INTERPRETA O PAPEL DESIGNADO NO ROTEIRO;
- CÂMERA - A PESSOA QUE FILMARÁ, DEVE SABER USAR AS FERRAMENTAS E ACESSÓRIOS DA CÂMERA;
- DIRETOR - RESPONSÁVEL PELA COORDENAÇÃO DA EQUIPE E DAS TAREFAS QUE DEVEM SER CUMPRIDAS;
- ASSISTENTE DE DIREÇÃO - RESPONSÁVEL PELO TEMPO DE GRAVAÇÃO, HORÁRIO DISPONÍVEL, E AUXILIAR O DIRETOR QUANDO NECESSÁRIO;
- PRODUTOR - RESPONSÁVEL POR VERIFICAR SE TODOS OS EQUIPAMENTOS, EQUIPE, CONVIDADOS E OUTROS ESTÃO OK.
- ASSISTENTE DE PRODUÇÃO - AUXILIA O PRODUTOR ALÉM DE FICAR RESPONSÁVEL PELA DETERMINAÇÃO DE ONDE SERÁ A LOCAÇÃO, TENDO QUE VISITAR O LOCAL ANTERIORMENTE, VENDO AS CONDIÇÕES E MELHOR HORÁRIO PARA A REALIZAÇÃO DA FILMAGEM, JUNTO COM O FOTÓGRAFO E O ILUMINADOR;
- FOTÓGRAFO STIL - RESPONSÁVEL POR TIRAR FOTOS, COM A MÁQUINA FOTOGRAFICA, ANALÓGICA OU DIGITAL, E AUXILIA O ASSISTENTE DE PRODUÇÃO TIRANDO FOTO DA LOCAÇÃO ANTERIORMENTE À FILMAGEM;
- FOTÓGRAFO CINEMATOGRAFICO - RESPONSÁVEL POR AJUDAR O DIRETOR E O CÂMERA A ESCOLHEREM O MELHOR LOCAL, DO PONTO DE VISTA FOTOGRAFICO, PARA A FILMAGEM;
- DIRETOR DE ARTE - RESPONSÁVEL PELA COMPOSIÇÃO ARTÍSTICA DA LOCAÇÃO;
- CONTRA-REGRA - AUXILIA NA ORGANIZAÇÃO, FIGURINO, MAQUIAGEM, ÁGUA, SUPORTE...;
- ILUMINADOR - RESPONSÁVEL PELA LUZ NO DIA DA GRAVAÇÃO. ESCOLHER AS LÂMPADAS E FILTRO QUE SERÃO UTILIZADOS;
- CONTINUISTA - RESPONSÁVEL POR FAZER ANOTAÇÕES NA FICHA DE CONTINUIDADE (ONDE SE MARCA O TEMPO DA GRAVAÇÃO), BATE A CLAQUETE;
- ADRECEISTA - RESPONSÁVEL POR FAZER E/OU PROCURAR ADEREÇOS, FAZER A MAQUIAGEM, PLACAS...;
- EDITOR - RESPONSÁVEL POR EDITAR AS IMAGENS.

### Materiais

- ☐ KIT DE ARTE
- ☐ FOLHAS DE PAPEL
- ☐ CARTOLINA
- ☐ PLANILHAS NECESSÁRIAS

### Checklist do técnico

- ☐ FILMAGEM DA FORMAÇÃO DA EQUIPE

### Observações

AS DINÂMICAS SÃO SUGESTÕES SOBRE O TEMA.  
O TEMA DA AÇÃO TRANSMÍDIA DA OITAVA AULA DEVE SER A FORMAÇÃO DA EQUIPE.

## *aulas 9, 10, 11 -*

# FILMAGEM

### *Sinopse Narrativa:*

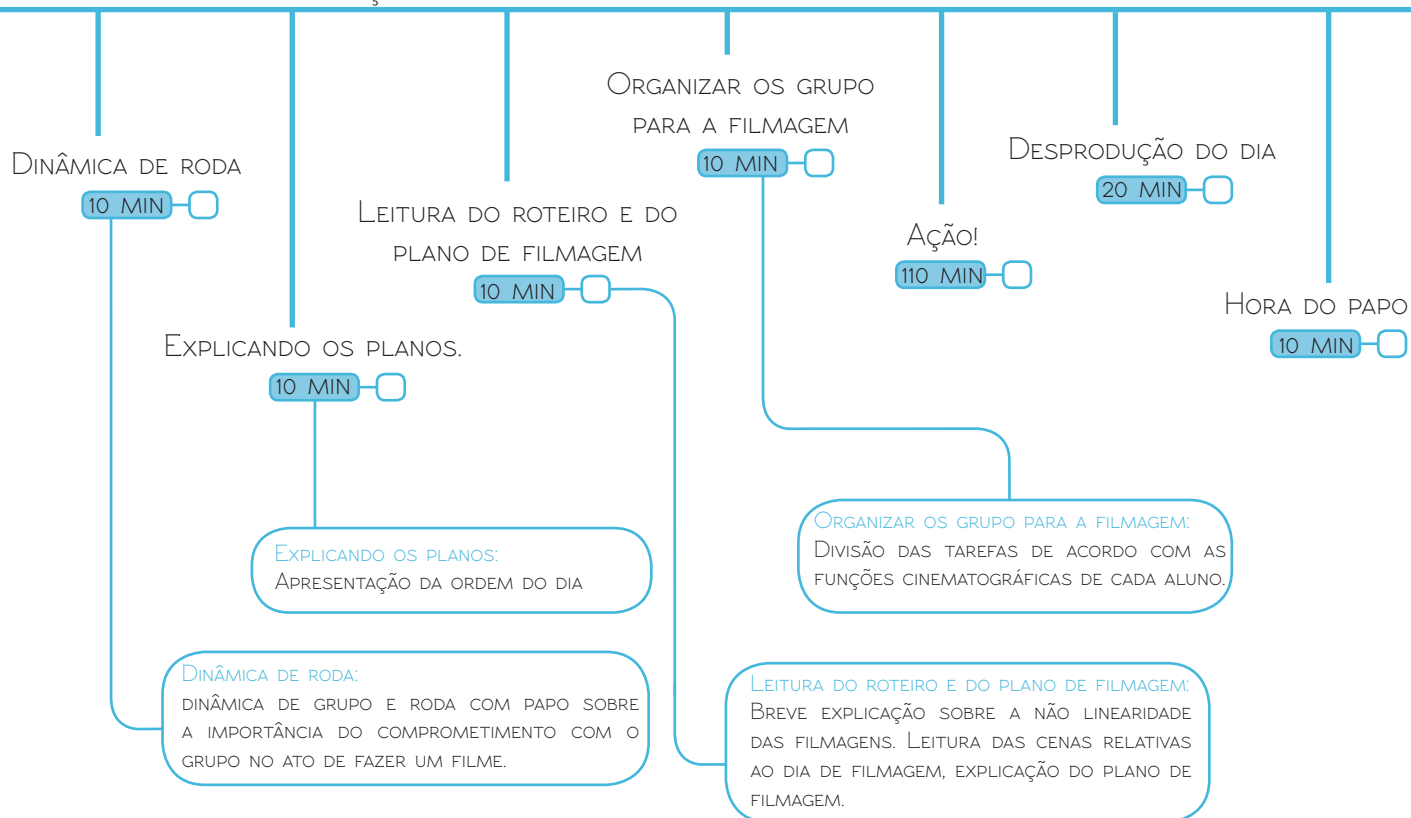
Nosso herói, empoderado de conhecimentos sustentáveis e técnicas narrativas, linguagens e produção audiovisual chega na tão sonhada e aguardada fase de gravação do filme! Serão três dias nessa jornada criativa para colocar em prática tudo que foi descoberto e produzido até o momento.

### *O que queremos estimular?*

O processo de filmagem é o grande momento de reconhecimento dos saberes apreendidos para a produção do filme. Nesse momento as crianças executam os planejamentos e roteiros elaborados nas fases anteriores e exercem os papéis sociais escolhidos. Nessa etapa elas conseguem perceber a evolução do trabalho, dos saberes e experiências vivenciadas e de suas construções coletivas que resultam nesse vídeo.

Memória, Produção, Cooperação, Narrativa Transmídia.

## REALIZAR AS ETAPAS DE GRAVAÇÃO DO FILME



### Material

- ☐ ROTEIRO E PLANEJAMENTO DAS
- ☐ FILMAGENS
- ☐ ORDEM DO DIA
- ☐ AUTORIZAÇÕES DE IMAGEM
- ☐ LISTA DE PRODUÇÃO
- ☐ LANCHE E ÁGUA
- ☐ COPOS
- ☐ KIT DE FILMAGEM
- ☐ CLAQUETE
- ☐ REBATEDOR
- ☐ MÍDIAS PARA GRAVAÇÃO
- ☐ CÂMERA FOTOGRÁFICA
- ☐ EXTENSÃO
- ☐ BATERIAS
- ☐ ILUMINAÇÃO
- ☐ FONES DE OUVIDO

### Checklist do técnico

- ☐ RESPONSABILIDADE TOTAL PELA PARTE TÉCNICA DO FILME. A CÂMERA PRINCIPAL DO FILME DEVE SER OPERADA PELO TÉCNICO COM O SUPORTE DOS ALUNOS.

### Observações

AS DINÂMICAS SÃO SUGESTÕES SOBRE O TEMA.  
O TEMA DA AÇÃO TRANSMÍDIA DA ETAPA DE FILMAGEM É O STILL DA FILMAGEM OU O MAKING OF DO FILME.

# PÓS-PRODUÇÃO

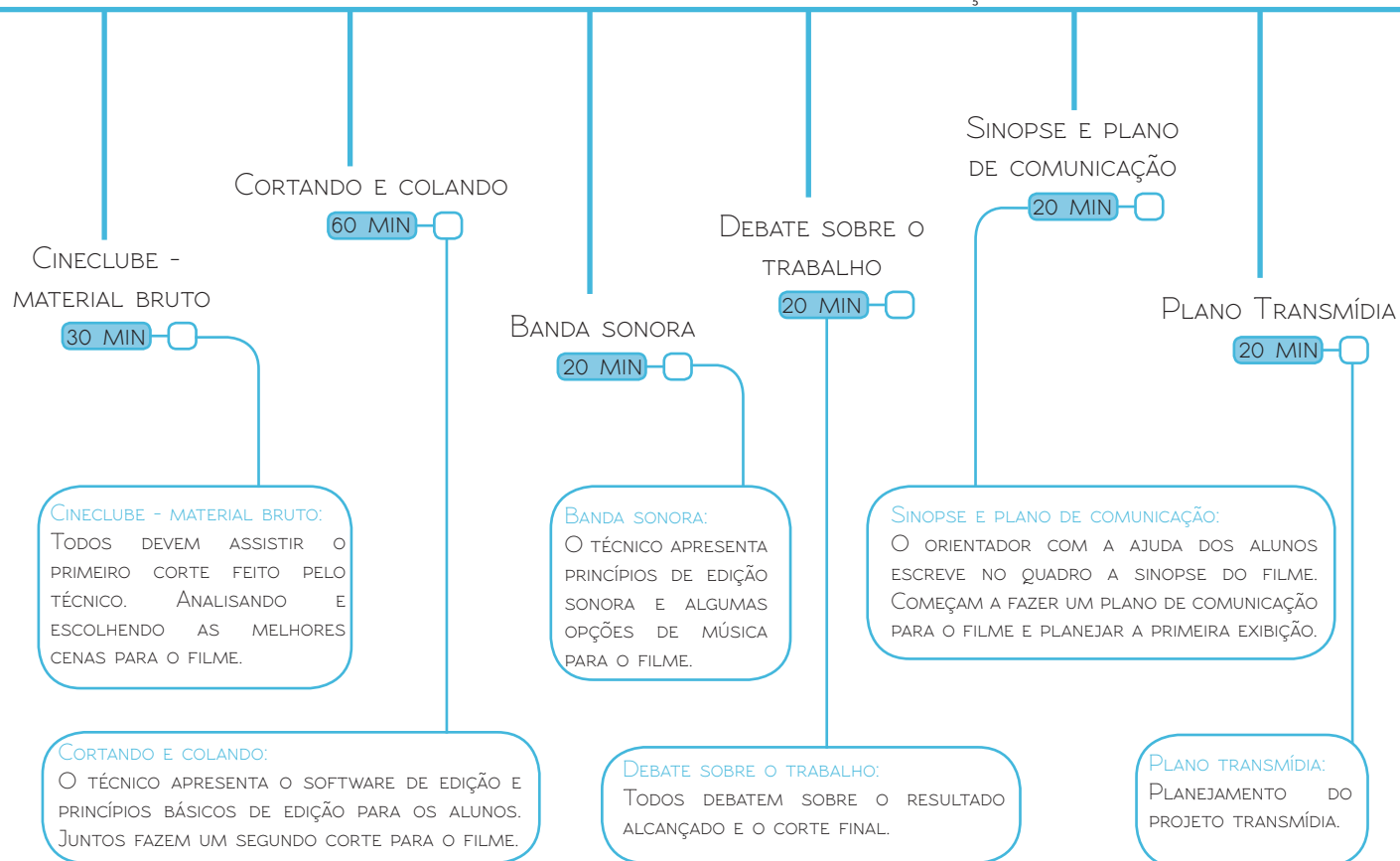
## *Sinopse Narrativa:*

ESTÁ QUASE TUDO PRONTO PARA A FINALIZAÇÃO DO PRIMEIRO GRANDE PRODUTO COLETIVO DE NOSSOS PROTAGONISTAS. É HORA DE TERMINAR A PRODUÇÃO DO FILME E PLANEJAR UM NOVO MOMENTO DE DIFUSÃO DESTE. ESTÁ QUASE TUDO PRONTO PARA A FINALIZAÇÃO DO PRIMEIRO GRANDE PRODUTO COLETIVO DE NOSSOS PROTAGONISTAS. É HORA DE TERMINAR A PRODUÇÃO DO FILME E PLANEJAR UM NOVO MOMENTO DE DIFUSÃO DESTE.

## *O que queremos estimular?*

AQUI AS CRIANÇAS IRÃO SELECIONAR QUAIS OS ITENS E IMAGENS ESTARÃO PRESENTES NA PRODUÇÃO FINAL. É UM PROCESSO DE TROCAS E ESCOLHAS CONJUNTAS PARA CHEGAR AO MELHOR RESULTADO. TAMBÉM É HORA DE PLANEJAR A DIVULGAÇÃO E A PRIMEIRA EXIBIÇÃO DO FILME. TAMBÉM SERÃO PENSADAS E CONSTRUÍDAS AS ESTRATÉGIAS E AS FERRAMENTAS COMUNICATIVAS PARA TAL. TUDO ISSO ENVOLVE UM TRABALHO COOPERATIVO ONDE, MAIS UMA VEZ, AS MÚLTIPLAS LINGUAGENS SERÃO EXPLORADAS E POSTAS EM PRÁTICA. A PARTIR DE AGORA, AS NARRATIVAS TRANSMÍDIAS ESTARÃO AMPLAMENTE PRESENTES EM SUAS AÇÕES.

## AVALIAR O RESULTADO DA FILMAGEM E CONSTRUIR AS FERRAMENTAS DE DIVULGAÇÃO DO FILME



### Materiais

- ☐ DVD COM OS VÍDEOS NECESSÁRIOS
- ☐ LAPTOP DE EDIÇÃO
- ☐ PROJETOR
- ☐ ROTEIRO IMPRESSO
- ☐ KIT DE ARTE
- ☐ FOLHAS DE PAPEL
- ☐ CARTOLINA

### Checklist do técnico

- ☐ FILMAGEM DAS ANIMAÇÕES

### Observações

AS DINÂMICAS SÃO SUGESTÕES SOBRE O TEMA.  
O TEMA DA AÇÃO TRANSMÍDIA DA DÉCIMA SEGUNDA AULA DEVE SER UM TRAILER DO FILME.

## Segundo semestre de 2012

### ORIENTAÇÃO

NESTE PERÍODO O FOCO DO TRABALHO É PREPARAR OS ALUNOS PARA A DIFUSÃO DO FILME E DAS AÇÕES PROPOSTAS POR TODOS ALUNOS PARA QUE TODAS INICIATIVAS POSSAM CRIAR UM AÇÃO UNIFICADA COM TODA A COMUNIDADE ESCOLAR.

## aula 13-

# PR...-PRODUÇÃO PARA EXIBIÇÃO DO FILME NA ESCOLA

### *Sinopse Narrativa:*

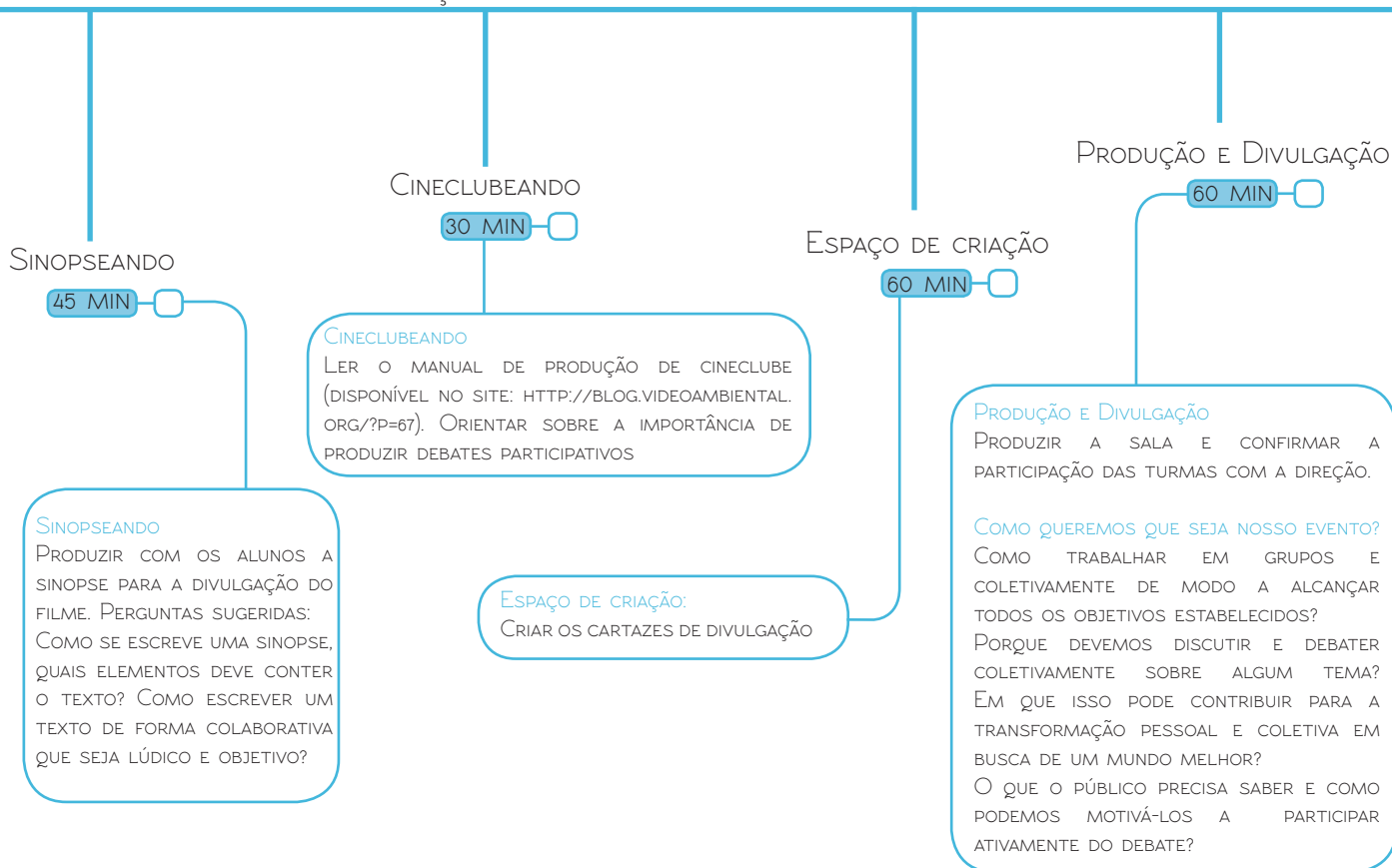
OS PROTAGONISTAS DESSA JORNADA ADQUIRIRAM MUITAS EXPERIÊNCIAS POSITIVAS E NEGATIVAS NESSA PRIMEIRA ETAPA. À FASE QUE SE INICIA TEM AGORA UM GRUPO DE PROTAGONISTAS COESO E CONSOLIDADO CONSCIENTE DE SEUS POTENCIAIS E DA IMPORTÂNCIA DE ASSUMIREM PAPÉIS SOCIAIS EM SEUS TERRITÓRIOS E TRABALHAREM COLETIVAMENTE. É HORA DE AVALIAR OS ANTIGOS DESAFIOS E PENSAR NOS NOVOS QUE ESTÃO POR VIR REPENSANDO TODOS OS PROCESSOS ANTERIORES.

### *O que queremos estimular?*

ESTÁ SE APROXIMANDO UM NOVO TEMPO: CONCLUIR AS ESTRATÉGIAS DE DIVULGAÇÃO DA PRIMEIRA EXIBIÇÃO DE UMA DAS PRINCIPAIS PRODUÇÕES REALIZADAS PELOS NOSSOS ENTÃO CINEASTAS E VALORIZANDO RECONHECENDO EM CADA GRUPO E NO COLETIVO SEUS VALORES, SUCESSOS E FRAQUEZAS.

DESSA FORMA O COLETIVO É LEVADO A PLANEJAR AÇÕES QUE PROMOVAM A VISIBILIDADE DE SUAS AÇÕES NA ESCOLA. MAIS UMA VEZ ELES SÃO LEVADOS A COLOCAR EM PRÁTICA SEUS CONHECIMENTOS SOBRE LINGUAGENS, NARRATIVAS TRANSMÍDIAS E ORGANIZAÇÃO DE CINECLUBES ORIENTADOS PELOS DEBATES PARTICIPATIVOS, MAS SEM PERDER O VIÉS DA CRIATIVIDADE E SUSTENTABILIDADE.

## ORGANIZAR O CINECLUBE E A DIVULGAÇÃO DO FILME PARA A ESCOLA



### Checklist do técnico

- ☐ FOTO DA TURMA E DOS GT's
- ☐ FILMAGEM DAS DINÂMICAS

### Checklist do orientador

- ☐ AGENDAR PREVIAMENTE COM A DIREÇÃO DA ESCOLA A DATA E O LOCAL PARA EXIBIÇÃO DO FILME!  
TENTE MONTAR GRUPOS DE TRABALHO DE ACORDO COM O DESEJO E AFINIDADE DOS ALUNOS, ALÉM DE SER UMA ÓTIMA DINÂMICA DE INTERAÇÃO ENTRE ELES, CONTRIBUI PARA A PRÁTICA DE COOPERAÇÃO, COLABORAÇÃO E RESPEITO ENTRE SI, APERFEIÇOANDO A COMUNICAÇÃO ENTRE OS COLETIVOS MENORES E ENTRE TODOS OS GRUPOS.

### Materiais

- PAPÉIS DIVERSOS (O QUE A ESCOLA DISPONIBILIZAR) ☐
- MATERIAL RECICLÁVEL PARA ENFEITAR OS CARTAZES ☐
- CARTOLINAS OU PAPEL PARDOS ☐
- PAPEL 40 KG ☐
- CANETAS HIDROCOR DE CORES VARIADAS ☐
- LÁPIS DE COR ☐
- GIZ DE CERA ☐
- TINTA GUACHE ☐
- COLA COLORIDA ☐
- OUTROS QUE JULGAR ADEQUADOS ☐

## AULA 14 - Exibição do filme na escola

### *Sinopse Narrativa:*

OS PROTAGONISTAS DESSA JORNADA ALCANÇAM SUAS ETAPAS FINAIS DESSE PROCESSO DE FORMAÇÃO DO AGENTE TRANSFORMADOR DA SUA REALIDADE. É HORA DE OBTER OS SUCESSOS E SUCESSORES E COLABORADORES PARA O SEU PERCURSO IMAGINÁRIO.

### *O que queremos estimular?*

ESSA ETAPA DO PROCESSO DE FORMAÇÃO É ESSENCIAL PARA A ELEVAÇÃO DA AUTOESTIMA E O RECONHECIMENTO DA CRIANÇA E DO GRUPO QUE, AGORA IMERSO EM SEU TERRITÓRIO E CONSCIENTE DE SUA POTENCIALIDADE DE TRANSFORMAÇÃO DA REALIDADE É RECONHECIDO PELOS SEUS PARES.

JÁ NA ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO E MONTAGEM DA DIVULGAÇÃO E DO ESPAÇO DO EVENTO ELES TRABALHARÃO COLABORATIVAMENTE PARA O EVENTO. SÃO DESENVOLVIDOS NOVOS SABERES NO QUE CORRESPONDE A PRODUÇÃO E MONTAGEM DE EVENTOS CULTURAIS E AUDIOVISUAIS LIVRES.

APRESENTAR O FILME PARA A ESCOLA, ALUNOS, PROFESSORES E FUNCIONÁRIOS.

### MONTAGEM E DECORAÇÃO



#### MONTAGEM E DECORAÇÃO

PREPARAR A MESA DE DEBATE PARA O FILME;  
ORGANIZAR E DECORAR O ESPAÇO COM FLORES E  
CARTAZES (PRODUZIDOS NA AULA 13);

### COLOCAR SINALIZAÇÃO NA ESCOLA



#### COLOCAR SINALIZAÇÃO NA ESCOLA

DIVULGAR OS CARTAZES PELA ESCOLA, NA ENTRADA  
E EM PONTOS ESTRATÉGICOS DE VISIBILIDADE.

#### **Materiais**

CÂMERA FOTOGRÁFICA ☐

LAPTOP ☐

PROJETOR ☐

FILME FINALIZADO (GRAVAR EM DVD E PEN DRIVE) ☐

#### **Checklist do técnico**

FOTO DA TURMA ☐

FILMAGEM DAS DINÂMICAS ☐

DIVULGAÇÃO TRANSMÍDIA ☐

TESTAR ÁUDIO DO MICROFONE E DEMAIS EQUIPAMENTOS ☐

VERIFIQUE AS TOMADAS E SE A ESCOLA DISPONIBILIZA  
EXTENSÕES E BENJAMINS. SE POSSÍVEL, TESTE ANTES A  
LIGAÇÃO DOS EQUIPAMENTOS DE ÁUDIO E VÍDEO PARA QUE NÃO  
HAJA IMPREVISTOS NO DIA DA EXIBIÇÃO!

#### **Checklist do orientador**

TENTE COLHER FLORES DOS JARDINS DA ESCOLA  
(QUANDO HOUVER) E DO SEU ENTORNO, PEÇA AOS  
ALUNOS QUE TIVEREM FLORES EM JARDIM/QUINTAL DE  
CASA PARA LEVÁ-LAS. ☐

# PRODUÇÃO DA MAQUETE COM O PROJETO COLETIVO

## *Sinopse Narrativa:*

O PROTAGONISTA ESTÁ EM SUA FASE DE TRANSFORMAÇÃO. EMPODERADO CADA VEZ MAIS DE UMA DIVERSIDADE DE SABERES E PRÁTICAS O GRUPO SE TRANSFORMA NO NOVO DETENTOR DO PODER IMAGINÁRIO. CONSCIENTE DE SUA REALIDADE, ELE PARTE DE SEUS PRÓPRIOS SABERES CONSTRUÍDOS.

## *O que queremos estimular?*

ESSA ETAPA É FUNDAMENTAL PARA A CONTINUIDADE DO PROJETO DA ESCOLA QUE SERÁ PENSADO POR E PARA OS ALUNOS. AS CRIANÇAS IRÃO ELABORAR CONJUNTAMENTE O PLANO QUE SERÁ EXECUTADO COM A ESCOLA EM UM FUTURO PRÓXIMO EXPRESSANDO NELE SEUS DESEJOS E ANSEIOS, EXERCENDO A COOPERAÇÃO E COLOCANDO EM PRÁTICA OS CONCEITOS E NOÇÕES DE SUSTENTABILIDADE VIVENCIADOS. A POSSIBILIDADE DE CONSTRUIR SEU PRÓPRIO PROJETO AMBIENTAL LEVA AO DESENVOLVIMENTO DA AUTONOMIA E DA IDENTIDADE DE GRUPO E TERRITÓRIO.

PRODUZIR UMA MAQUETE QUE APRESENTE O PROJETO COM O PLANO DE CONTINUIDADE QUE SERÁ CONSTRUÍDO PELOS INTEGRANTES DO VIDEO AMBIENTAL E SERÁ EXECUTADO COM TODOS OS ALUNOS DA ESCOLA

COMEÇANDO UM MUNDO NOVO

60 MIN

#### COMEÇANDO UM MUNDO NOVO

ORIENTAR SOBRE A PRODUÇÃO DA MAQUETE E PROPORÇÕES; OS ALUNOS JUNTO COM OS ORIENTADORES DEVEM PLANEJAR E ELABORAR UM PROJETO DE CONTINUIDADE DO PROJETO NA ESCOLA.

##### *Perguntas Sugeridas:*

*.Que mundo queremos?*

*.Como expressar nossos desejos e objetivos na construção da maquete?*

*Pensem em quais ações podem ser desenvolvidas de forma autônoma, isto é, sem a ajuda de profissionais especializados; na manutenção dos blogs e publicações impressas; nas estratégias de mobilização da comunidade escolar pelos alunos do projeto; na organização de um cineclube com os equipamentos disponíveis na escola.*

CRIANDO COLETIVOS

30 MIN

#### CRIANDO COLETIVOS

SEPARAR GRUPOS POR MATERIAIS E PRODUTOS

CRIE UM MUNDO NOVO!

60 MIN

#### CRIE UM MUNDO NOVO!

CONSTRUIR A MAQUETE, FOTOGRAFAR E FILMAR TODAS AS ETAPAS E O PROJETO. FINALIZADO.

#### Materiais

CÂMERA FOTOGRÁFICA ☐  
MATERIAL RECICLÁVEL ☐  
PAPELÃO ☐  
EVA ☐  
COLA ☐  
CANETAS HIDROCOR COLORIDA ☐  
LAPIZ DE COR ☐  
TINTA GUACHE ☐  
PINCÉIS ☐  
PAPÉIS (CARTOLINA, PAPEL CELOFANE, ☐  
PAPEL CREPOM, PAPEL PARDO, PAPEL DE SEDA, ETC.) ☐

*\*Utilize outros materiais disponíveis que julgar adequado!*

#### Checklist do técnico

FOTO DOS PROCESSOS DE CONSTRUÇÃO DAS MAQUETES ☐  
FILMAGEM DA DINÂMICA ☐

# PRODUÇÃO, DIFUSÃO, NARRATIVA TRANSMÍDIA

## *Sinopse Narrativa:*

NOSSOS PROTAGONISTAS CONTINUAM TRILHANDO A JORNADA DE EMPODERAMENTO E TRANSFORMAÇÃO. É HORA DE SE "EMBEBEDAR" DO ELIXIR IMAGINÁRIO E DEIXA-LO AGIR NA EXPRESSÃO DA DIFUSÃO DO SEU PROJETO COLETIVO.

## *O que queremos estimular?*

ALÉM DE PRÁTICAS QUE VEM SENDO APRIMORADAS NO FINAL DESSA JORNADA COMO A COOPERAÇÃO, PRODUÇÃO E DIFUSÃO, AS CRIANÇAS TRABALHARÃO COM NOVAS FERRAMENTAS TRANSMÍDIAS UTILIZANDO SUAS PRODUÇÕES TEXTUAIS, COLETIVAS E MANUAIS, REGISTROS FOTOGRÁFICOS E AUDIOVISUAIS QUE AUXILIEM NA DIFUSÃO E VISIBILIDADE DO PROJETO PARA A ESCOLA.

## PRODUÇÃO DE TEXTO IMPRESSO E BLOG SOBRE O PROJETO COLETIVO

### OFICINA DE IMAGINAÇÃO TEXTUAL

30 MIN

#### OFICINA DE IMAGINAÇÃO TEXTUAL

ORIENTAR SOBRE TÉCNICA DE PRODUÇÃO DE TEXTO PARA A WEB.  
.FAÇA GRUPOS DE TRABALHO POR INTERESSE E APTIDÃO;  
.ORIENTE OS ALUNOS PARA PRODUZIR TEXTOS QUE TRANSMITAM A MENSAGEM OBJETIVAMENTE, DE FORMA CLARA, SUCINTA E LÚDICA.  
.OS TEXTOS ESCRITOS PARA A INTERNET PODEM APRESENTAR UMA LINGUAGEM COLOQUIAL E DESCONTRAÍDA ALÉM DE SEREM MAIS CURTOS.

### CRIANDO O BLOG!

50 MIN

#### CRIANDO O BLOG!

ORIENTAR SOBRE A UTILIZAÇÃO DO BLOG DA TURMA; CRIAR O BLOG NO BLOGSPOT.

A DINÂMICA DA CRIAÇÃO DO BLOG É O ORIENTADOR QUEM CRIA. ÀS CRIANÇAS PODEM SER DIVIDIDAS EM GRUPOS DE TRABALHO DE ACORDO COM CADA ETAPA DA CRIAÇÃO OU TRABALHAREM JUNTOS.

PARA QUE HAJA UM PADRÃO, TODOS OS BLOGS DEVEM SER FEITOS NO BLOGSPOT. ALÉM DISSO ELE CONTA COM UMA INTERFACE E FERRAMENTAS DE SIMPLES ASSIMILAÇÃO PELAS CRIANÇAS. AINDA, OS DADOS DO BLOGSPOT PODEM SER EXPORTADOS PARA O WORDPRESS SE QUISERMOS REUNIR OS DADOS DE TODOS OS BLOGS EM UM DO VÍDEO AMBIENTAL.

O BLOG PODE E DEVE SER MANTIDO PELAS CRIANÇAS MESMO APÓS O TÉRMINO DO PROJETO. ASSIM, CABE AO ORIENTADOR ALERTÁ-LOS PARA O FATO DE QUE A CONSTÂNCIA DE PUBLICAÇÕES É FUNDAMENTAL PARA DAR MAIOR VISIBILIDADE A ATRAIR MAIS LEITORES, ALÉM DE SER IMPORTANTE VEÍCULO DE COMUNICAÇÃO COM A SOCIEDADE PARA A PROBLEMATIZAÇÃO DAS QUESTÕES AMBIENTAIS LOCAIS.

TODOS DEVEM TER ACESSO AO BLOG E CONTRIBUIR PARA A CRIAÇÃO/MANUTENÇÃO COLABORATIVA DESTES. MESMO AQUELES QUE POSSUÍM MENOS HABILIDADES COM O COMPUTADOR DEVEM PARTICIPAR ESCRIVENDO TEXTOS, ORIENTANDO E OPINANDO SOBRE O LAYOUT/SELEÇÃO DE CONTEÚDOS (IMAGENS, TEXTOS E VÍDEOS).

### CRIAÇÃO DO JORNAL IMPRESSO

60 MIN

#### CRIAÇÃO DO JORNAL IMPRESSO

PARA A PUBLICAÇÃO DO MATERIAL IMPRESSO O ORIENTADOR TRABALHA COM OS ALUNOS A FIM DE PRODUZIR UM PEQUENO "JORNAL" OU FOLHETO INFORMATIVO QUE CONTENHA A DIVULGAÇÃO DAS AÇÕES DO PROJETO. É IMPORTANTE QUE O FOLHETO CONTENHA UMA INTRODUÇÃO ÀS INFORMAÇÕES QUE SERÃO PUBLICADAS NOS BLOGS E IMAGENS QUE INSTIGUEM E CONVIDEM O LEITOR A ACESSAR O BLOG.

### DIVULGAÇÃO

40 MIN

#### DIVULGAÇÃO

PARA A PUBLICAÇÃO DO MATERIAL IMPRESSO O ORIENTADOR TRABALHA COM OS ALUNOS A FIM DE PRODUZIR UM PEQUENO "JORNAL" OU FOLHETO INFORMATIVO QUE CONTENHA A DIVULGAÇÃO DAS AÇÕES DO PROJETO.

É IMPORTANTE QUE O FOLHETO CONTENHA UMA INTRODUÇÃO ÀS INFORMAÇÕES QUE SERÃO PUBLICADAS NOS BLOGS E IMAGENS QUE INSTIGUEM E CONVIDEM O LEITOR A ACESSAR O BLOG.

Para a realização desta oficina você deverá consultar o anexo desta aula que contém orientações passo a passo para a criação de blogs. Essas mesmas informações também podem ser encontradas no site:

[www.tecmundo.com.br/web/1220-como-criar-um-blog-no-blogspot.htm](http://www.tecmundo.com.br/web/1220-como-criar-um-blog-no-blogspot.htm)

#### Checklist do orientador

- ☐ AGENDE COM A DIREÇÃO A SALA DE INFORMÁTICA PARA O DIA DA AULA.
- ☐ NÃO SE ESQUEÇA DE CRIAR UMA IDENTIDADE VISUAL PARA SEUS MATERIAIS IMPRESSOS E NA WEB. TENHA UTILIZADO AS MESMAS CORES, FIGURAS SEMELHANTES E A LOGO DO VÍDEO AMBIENTAL! TENHA CRIADO NOMES SIMPLES DE FÁCIL MEMORIZAÇÃO PARA O BLOG E PARA O JORNAL.
- ☐ TENHA UTILIZADO PAPEL RECICLÁVEL PARA A IMPRESSÃO DOS JORNAIS. CASO SAIBA OU CONHEÇA ALGUÉM QUE POSSA DESENVOLVER UMA OFICINA DE RECICLAGEM DE PAPÉIS, PRODUZA OS PAPÉIS COM AS CRIANÇAS. VOCÊS PODEM RECOLHER OS PAPÉIS DA ESCOLA QUE SERIAM JOGADOS NO LIXO E FAZER CAMPANHAS DE ARRECADAÇÃO NAS TURMAS E NAS FAMÍLIAS DOS ALUNOS.

#### Checklist do técnico

- ☐ FILMAR TODOS OS PROCESSOS
- ☐ DIVULGAÇÃO TRANSMÍDIA

#### Materiais

- ☐ PAPEL RECICLADO
- ☐ LAPTOP
- ☐ COMPUTADORES
- ☐ IMPRESSORA

# RE-CONHECENDO UM CENTRO CULTURAL

## *Sinopse Narrativa:*

AGORA, A CRIANÇA JÁ É UM ARTISTA IMAGINÁRIO QUE PRODUZIU SEU PRÓPRIO MATERIAL AUDIOVISUAL COM SUA NARRATIVA HISTÓRICA PESSOAL E COLETIVA.

NESSA FASE NOSSOS PROTAGONISTAS PARTICIPARÃO DE UM PASSEIO/VISITA-AÇÃO QUE POSSIBILITE QUE ELE SE RECONHEÇA COMO PARTICIPANTE DESSA CATEGORIA ARTÍSTICA E PERCEBA QUE AQUELES ESPAÇOS SÃO DESTINADOS A PESSOAS COMO ELE: QUE QUEREM DIFUNDIR SUAS IDEIAS E CRIAÇÕES PARA INÚMERAS PESSOAS. AQUI O ORIENTADOR ESTIMULA A IMAGINAÇÃO DA CRIANÇA TENDO SUA OBRA DE ARTE EXIBIDA EM UM CENTRO CULTURAL: IMAGINE UMA EXPOSIÇÃO!

## *O que queremos estimular?*

MAIS DO QUE UM PASSEIO, ESSA VIVÊNCIA POSSIBILITA À CRIANÇA UMA EXPERIENCIAÇÃO DE SE RECONHECER COMO ARTISTA E PRODUTOR DE SUA HISTÓRIA POSSIBILITANDO SEU AUTOCONHECIMENTO, SEU PAPEL E SUA IMPORTÂNCIA NA SOCIEDADE E NO MUNDO, DANDO LHE A SENSÇÃO DE PERTENCIMENTO QUE O ESTIMULA A QUERER ESTAR ALI OCUPANDO AQUELE ESPAÇO E EXERCENDO UM PAPEL INDISPENSÁVEL NA CONSTRUÇÃO DE UM MUNDO MELHOR! TAMBÉM, ACREDITAMOS QUE CONHECER E RE-CONHECER MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS EM DIFERENTES SUPORTES (ARTES PLÁSTICAS, TEATRO, PINTURA, CINEMA, IMAGÉTICO, TEXTO FÍLMICO, AUDIOVISUAL, ENTRE OUTROS) DE CENTROS CULTURAIS DE GRANDE RELEVÂNCIA E ABRANGÊNCIA NACIONAL – COMO O CCBB – NO QUE DIZ RESPEITO À AMPLIAÇÃO DO TERRITÓRIO E IMAGINÁRIO CULTURAL DAS CRIANÇAS.

## CONHECER UM CENTRO CULTURAL IMPORTANTE DE SUA CIDADE.

IMAGINE UM PASSEIO!

LIVRE ☐

VISITA-AÇÃO CULTURAL!

LIVRE ☐

REGISTRO DO PASSEIO

LIVRE ☐

### IMAGINE UM PASSEIO!

É IMPORTANTE QUE O TÉCNICO REGISTRE A EXPERIÊNCIA DAS CRIANÇAS NO MUSEU E DIVULGUE O MATERIAL NO BLOG E REDES SOCIAIS.

CASO A ESCOLA OFEREÇA CÂMERAS FOTOGRÁFICAS E FILMADORAS, TENDE DISTRIBUIR O MAIOR NÚMERO DE EQUIPAMENTOS POSSÍVEL ÀS CRIANÇAS PARA QUE ELES POSSAM REGISTRAR SUAS IMPRESSÕES SOBRE O QUE FOI VISTO. DESSA FORMA ESTAMOS “CAPTURANDO” O OLHAR DA CRIANÇA SOBRE O QUE FOI VISTO E LHE CHAMOU ATENÇÃO.

### Checklist do orientador

- ☐ A VISITA AO ESPAÇO DEVE SER AGENDADA PREVIAMENTE E COM ANTECEDÊNCIA. É PRECISO INFORMAR À DIREÇÃO DA ESCOLA PARA QUE POSSAM PREPARAR E ENVIAR AS AUTORIZAÇÕES AOS PAIS PARA O PASSEIO. (\*O CCBB FORNECE O ÔNIBUS PARA TRANSPORTE DOS ALUNOS DA ESCOLA ATÉ O LOCAL.)
- ☐ SE POSSÍVEL, SOLICITE CRACHÁ DE IDENTIFICAÇÃO CONTENDO NOME DO ALUNO, TELEFONE DO RESPONSÁVEL, NOME DA ESCOLA E TELEFONE DO ORIENTADOR IMAGINÁRIO. CASO A ESCOLA NÃO DISPONIBILIZE, SOLICITE À PRODUÇÃO DA IMAGINE UM MODELO DE CRACHÁ PARA IMPRESSÃO (PODE SER COLOCADO EM CRACHÁS FORNECIDOS PELA ESCOLA OU IMPRESSO EM PAPEL ADESIVO)
- ☐ ALÉM DA VISITA GUIADA, TENTEM RESERVAR UM ESPAÇO DE TEMPO PARA UMA VISITA LIVRE AO MUSEU PELAS CRIANÇAS PARA SIMPLES FRUIÇÃO. É IMPORTANTE QUE ELES RECONHEÇAM E VIVENCIEM ESPAÇOS E MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS DIVERSAS E SE SINTAM ATRAÍDOS POR ELAS.

### Materiais

- ☐ CRACHÁS OU ETIQUETAS ADESIVAS DE IDENTIFICAÇÃO DOS ALUNOS
- ☐ AUTORIZAÇÃO DOS PAIS

# COMEÇANDO O PROJETO COLETIVO

## *Sinopse Narrativa:*

O HERÓI CONSCIENTE DE SEU PODE TRANSFORMADOR IRÁ COMPARTILHAR O ELIXIR IMAGINÁRIO COM OS OUTROS PARA QUE TODOS POSSAM ASSUMIR OS MESMOS PAPÉIS/PODERES (?) QUE OS SEUS. ELE IRÁ PLANEJAR AS AÇÕES DE COMPARTILHAMENTO DOS SEUS SABERES EM UM EVENTO DE LANÇAMENTO DO PROJETO COLETIVO.

## *O que queremos estimular?*

A CONSTRUÇÃO COLETIVA DO EVENTO DE LANÇAMENTO DO PROJETO POSSIBILITA MAIS UMA VEZ QUE O GRUPO TRABALHE DE FORMA COOPERATIVA A FIM DE DIFUNDIR E EXPANDIR SUAS EXPECTATIVAS EM SEU TERRITÓRIO. ALÉM DAS ARTES MANUAIS, AS CRIANÇAS DESENVOLVEM A HABILIDADE DE TRABALHAR COM A PRODUÇÃO E DIFUSÃO DE SUAS IDEIAS UTILIZANDO AS NARRATIVAS TRANSMÍDIAS E O CONCEITO DE REDE. COM ESSE EVENTO ELAS DEVEM PENSAR EM ESTRATÉGIAS PARA AGREGAR O MAIOR NÚMERO DE PESSOAS EM SUA REDE PARA QUE COLABORATIVAMENTE TODOS CONSIGAM ATINGIR OS OBJETIVOS E PROPOSTAS DO PROJETO COLETIVO.

PRODUIR O EVENTO DE LANÇAMENTO DO PROJETO COLETIVO PARA A ESCOLA, FAMILIARES E A COMUNIDADE.

### DIVULGAÇÃO DO PROJETO COLETIVO

60 MIN ☐

#### DIVULGAÇÃO DO PROJETO COLETIVO

CRIAR UMA CAMPANHA DE DIVULGAÇÃO.

PENSAR COM OS ALUNOS COMO SERÁ FEITA ESSA CAMPANHA:  
POR QUANTO TEMPO;

QUAIS ESTRATÉGIAS E MATERIAIS UTILIZAR;

ELABORAR CARTAZES, MATERIAIS IMPRESSOS (FOLDERS OU FILIPETAS QUE PODEM SER MANUAIS OU FEITAS NO COMPUTADOR E COM PAPEIS E MATERIAIS RECICLADOS) E RECURSOS IMAGÉTICOS E AUDIOVISUAIS DE DIVULGAÇÃO PARA PUBLICAÇÃO NOS BLOGS E REDES SOCIAIS;

### VIABILIZAÇÃO

45 MIN ☐

#### VIABILIZAÇÃO

PENSAR NA MOBILIZAÇÃO ESCOLAR E COMUNITÁRIA:

COMO CONVIDAR FAMILIARES E MORADORES DA REGIÃO;

EM QUE LOCAIS DEVE SER FEITA A DIVULGAÇÃO: PENSEM

EM PONTOS ESTRATÉGICOS DA REGIÃO QUE OS AUXILIEM

NO SUCESSO DA DIVULGAÇÃO E ADESAO DO MAIOR

NÚMERO DE PESSOAS;

### COMUNICAÇÃO

60 MIN ☐

#### COMUNICAÇÃO

VISITAR AS SALAS E COMUNICAR COM AS TURMAS PARCEIRAS SOBRE A AÇÃO QUE SERÁ REALIZADA.

ALÉM DA DIVULGAÇÃO EXTERNA À ESCOLA É NECESSÁRIO MOBILIZAR OS ALUNOS DA PRÓPRIA ESCOLA. PENSEM JUNTOS EM COMO OS ALUNOS PODEM ALCANÇAR A ADESAO DAS TURMAS E COLEGAS: PONTOS FORTES E ATRATIVOS QUE DEVEM SER APONTADOS NA COMUNICAÇÃO.

### Checklist do orientador

- ☐ VOCÊ PODE USAR A MESMA METODOLOGIA ADOTADA NA AULA 13 PARA CONFEÇÃO DOS CARTAZES.

### Materiais

- ☐ LAPTOP
- ☐ COMPUTADORES (UTILIZEM A SALA DE INFORMÁTICA DA ESCOLA)
- ☐ PAPEL RECICLADO PARA CRIAÇÃO DE FOLDERS
- ☐ CARTAZES DE DIVULGAÇÃO

# LANÇAMENTO DO PROJETO COLETIVO

## *Sinopse Narrativa:*

ESTÁ NA HORA DE NOSSO PERSONAGEM COMEÇAR A TRILHAR O CAMINHO DE VOLTA. A CRIANÇA IRÁ TRANSFORMAR TODOS À SUA VOLTA A PARTIR DESSE MOMENTO. O EVENTO DE LANÇAMENTO DO PROJETO É O MOMENTO CRUCIAL PARA QUE O GRUPO RETORNE EM PAZ, CIENTES QUE CONSEGUIRAM TECER UMA GRANDE REDE ENTRE SABERES, EXPERIÊNCIAS E PESSOAS.

## *O que queremos estimular?*

AS CRIANÇAS SÃO ESTIMULADAS A COMPARTILHAR SEUS SABERES E EXPERIÊNCIAS COM TODOS DO TERRITÓRIO QUE OS CERCAM. AQUI SERÃO TRABALHADOS PRODUÇÃO, COOPERAÇÃO, A PRÁTICA DE FORMAÇÃO DE REDE, DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO, MEMÓRIA (DO GRUPO E INDIVIDUAL), APRESENTAÇÃO DO MAPEAMENTO, DIFUSÃO E NARRATIVA TRANSMÍDIA. AQUI TODOS JÁ ESTÃO APTOS A TRABALHAREM DE FORMA COOPERATIVA INTERCRUZANDO TODOS OS SABERES ESTIMULADOS NESSA JORNADA COM SEUS PRÓPRIOS SABERES E OS SABERES DOS MENTORES DO TERRITÓRIO.

DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO, MAPEAMENTO, MEMÓRIA, PRODUÇÃO, DIFUSÃO, NARRATIVA TRANSMÍDIA, REDE.

PRODUIR O EVENTO DE LANÇAMENTO DO PROJETO COLETIVO PARA A ESCOLA, FAMILIARES E A COMUNIDADE.

### PRODUÇÃO DO EVENTO

#### PRODUÇÃO DO EVENTO

UTILIZAR AS METODOLOGIAS DE PRODUÇÃO DE EVENTOS DESENVOLVIDAS NA AULA 14 E PLANEJAMENTO ELABORADO NA AULA 18.

### DOCUMENTAÇÃO DO EVENTO

#### VIABILIZAÇÃO

REGISTRAR COM FOTOS E VÍDEO O EVENTO. DIVIDIR EQUIPES DE ALUNOS PARA AUXILIAR NOS REGISTROS. ELES PODEM FAZER ENTREVISTAS COM O PÚBLICO PARA SABER SUAS IMPRESSÕES, SE HOUVE BOA ACEITAÇÃO E SE ELES GOSTARIAM QUE O PROJETO CONTINUASSE (AVALIAÇÃO).

AS ENTREVISTAS PODEM SER FEITAS COM ANOTAÇÕES, GRAVAÇÕES DE ÁUDIO E VÍDEO. ESSE MATERIAL SERÁ UTILIZADO POR ELES NA PRÓPRIA CONTINUIDADE DO PROJETO, TANTO PARA PUBLICAÇÃO IMPRESSA QUANTO NO BLOG.

#### Checklist do técnico

- ☐ FILMAR E FOTOGRAFAR TODAS AS ETAPAS.
- ☐ SUPERVISIONAR O GRUPO RESPONSÁVEL PELOS REGISTROS

#### Materiais

- ☐ LAPTOP
- ☐ PROJETO
- ☐ PROJETO FINALIZADO
- ☐ CARTAZES
- ☐ FLORES
- ☐ MATERIAL RECICLÁVEL PARA DECORAÇÃO

# LANÇAMENTO DO PROJETO COLETIVO

## *Sinopse Narrativa:*

DEPOIS DE CONSEGUIREM MOSTRAR SEUS PLANOS AO MUNDO OS PROTAGONISTAS DESSA JORNADA ESTÃO CADA VEZ MAIS PERTO DO FIM. ELES ESTÃO CONSEGUINDO DISTRIBUIR E DISSEMINAR SEU ELIXIR DE EMPODERAMENTO ENTRE TODOS A SUA VOLTA. É HORA DE CONSEGUIR MAIS GUERREIROS PARA UMA JORNADA AINDA MAIOR E, PARA ISSO ELES PRECISARÃO QUE SUAS IDEIAS ALCANCEM UM NÚMERO AINDA MAIOR DE PESSOAS. O OBJETIVO É DESENVOLVER A REDE COOPERATIVA INCESSANTEMENTE.

## *O que queremos estimular?*

TODOS OS SABERES ENTRAM EM PRÁTICA NESSE MOMENTO. AS CRIANÇAS SE UTILIZAM DOS SABERES VIVIDOS NESSA JORNADA PARA DIFUNDIREM SUAS AÇÕES E O PROGRESSO DELAS NO BLOG. ALGUNS TRABALHAM NA PRODUÇÃO DAS NARRATIVAS TEXTUAIS E OUTROS NAS AUDIOVISUAIS E TRANSMÍDIAS, SEM PERDER O FOCO NA DIFUSÃO E FORMAÇÃO DE UMA GRANDE REDE!

DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO, MAPEAMENTO, MEMÓRIA, PRODUÇÃO, DIFUSÃO, NARRATIVA TRANSMÍDIA, REDE.

DIVULGAR OS RESULTADOS DO EVENTO DE LANÇAMENTO E DAS AÇÕES DESENVOLVIDAS NA JORNADA NO BLOG E PRODUZIR MATERIAIS IMPRESSOS E AUDIOVISUAIS DE DIFUSÃO DESTES CONTEÚDOS.

CRIAÇÃO DE TEXTOS E SELEÇÃO  
DE IMAGENS

60 MIN ☐

**CRIAÇÃO DE TEXTOS E SELEÇÃO DE IMAGENS**  
AS CRIANÇAS FORMARÃO GRUPOS DE TRABALHO PARA CRIAR TEXTOS E SELECIONAR IMAGENS FEITAS AO LONGO DA JORNADA DE DIVULGAÇÃO DO PROJETO NO BLOG.

EDIÇÃO DE VÍDEOS

60 MIN ☐

**EDIÇÃO DE VÍDEOS**

COM O AUXÍLIO DO TÉCNICO AS CRIANÇAS PRODUZIRÃO UM VÍDEO FINAL QUE SERÁ POSTADO NO BLOG

DIVULGAÇÃO DOS  
MATERIAIS NO BLOG

45 MIN ☐

**DIVULGAÇÃO DOS MATERIAIS NO BLOG**

COM O AUXÍLIO DO TÉCNICO AS CRIANÇAS PRODUZIRÃO UM VÍDEO FINAL QUE SERÁ POSTADO NO BLOG

**Checklist do orientador**

- ☐ AGENDAR A SALA DE INFORMÁTICA COM A ESCOLA

**Checklist do técnico**

- ☐ FOTOGRAFAR E FILMAR TODAS AS ETAPAS
- ☐ FAZER A EDIÇÃO DO VÍDEO COM O AUXÍLIO DAS CRIANÇAS

**Materiais**

- ☐ LAPTOP
- ☐ PROJETOR
- ☐ COMPUTADORES

## *aula 21 -*

# BLOGUEIROS!

### *Sinopse Narrativa:*

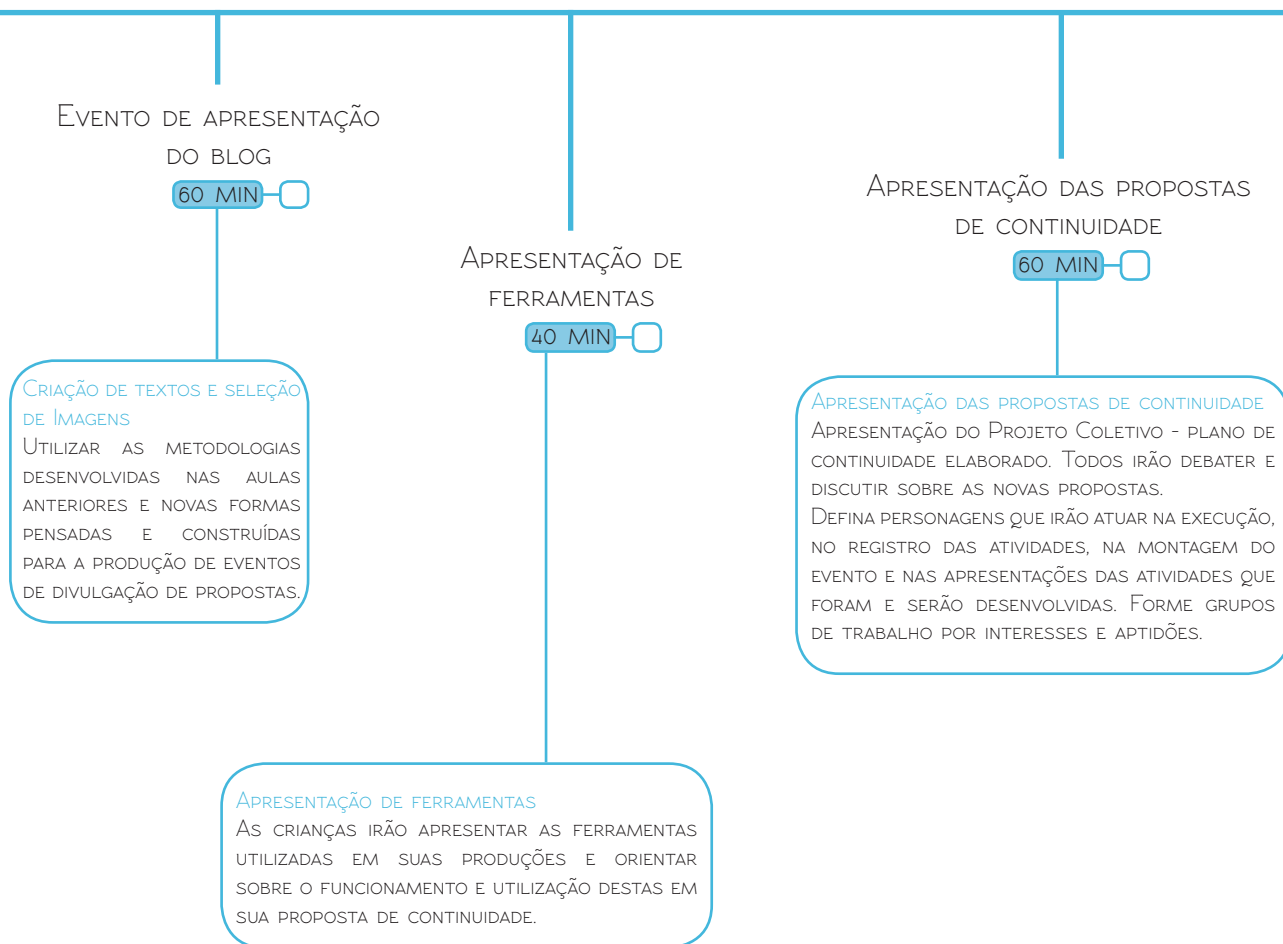
Nosso protagonista chega ao momento final de sua longa jornada. É hora da sua ressurreição. Eles darão início as propostas de continuidade debatendo-as com todos de seu território e divulgando suas ações de diversas formas. O herói está totalmente empoderado de saberes e do elixir imaginário, mas consciente de que são eles mesmos quem produzem e ativam o “elixir”. Este, nada mais é que suas capacidades individuais produzidas e narradas coletivamente e cooperativamente a partir do reconhecimento, mapeamento e da noção de pertencimento de seu território através de múltiplos saberes construídos e compartilhados em rede..

### *O que queremos estimular?*

As crianças são estimuladas a prosseguirem sua jornada de outros modos e sob novas perspectivas de rede. Eles são capazes de trilhar sua própria jornada sozinhos a partir das experiências que essa primeira jornada os proporcionou. Eles irão trabalhar mais uma vez todos os conceitos e estratégias apreendidos até o momento na difusão das ferramentas e apresentação das propostas de continuidade nas redes.

DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO, MAPEAMENTO, MEMÓRIA, PRODUÇÃO, DIFUSÃO, NARRATIVA TRANSMÍDIA, REDE.

APRESENTAR O BLOG COM TODAS AS AÇÕES PRODUZIDAS AO LONGO DESSA JORNADA E AS NOVAS PROPOSTAS À COMUNIDADE ESCOLAR..



### Checklist do orientador

- ☐ VERIFIQUE O ESPAÇO PARA A REALIZAÇÃO DO EVENTO E AGENDE COM A DIREÇÃO ANTERIORMENTE.

### Checklist do técnico

- ☐ VERIFIQUE OS EQUIPAMENTOS NECESSÁRIOS PARA APRESENTAÇÃO E A CONEXÃO COM A INTERNET

### Materiais

- ☐ LAPTOP (COM INTERNET)
- ☐ PROJETOR;
- ☐ BLOG FINALIZADO
- ☐ MATERIAIS DECORATIVOS (PREFERENCIALMENTE OS RECICLADOS)