

PLANOS DE AULA 2.4 Oficina de Inclusão Digital

2

Diorgines Felipe Grzesiuk



2.4. Oficina de Inclusão Digital

A Oficina de Inclusão Digital englobou o seguinte conteúdo: Internet, Inkscape, Gimp e Kino. Seu objetivo principal foi introduzir os conceitos básicos de produção multimídia para auxiliar os jovens no desenvolvimento de um vídeo e um livro sobre com o tema não violência.

A aula de Internet possibilitou o seu reconhecimento como recurso de pesquisas, comunicação e integração entre os jovens. Além da oficina ministrada, foi criado um Blog e uma lista de discussão para aproximar distancias, facilitar a comunicação e divulgar informações.

A aula sobre Inkscape agregou conhecimentos sobre edição, composição e criação de imagens vetoriais pelos jovens. Durante a oficina foi explicado como funciona os recursos básicos da ferramenta e foi realizado um passo a passo para que os jovens pudessem segui-lo e desenhar uma logomarca.

A aula de Gimp também agregou conhecimentos sobre edição, composição e criação de imagens digitais, ou seja, edição de fotografias. Nessa oficina os jovens aprenderam como aplicar diversas técnicas e filtros para melhorar e/ou transformar suas imagens.

Por fim, na aula de Kino, os jovens puderam aprender a transformar seus vídeos caseiros capturados através de uma câmera digital em um vídeo final com recursos de transição e filtros.

Utilizar a inclusão digital como instrumento de estímulo e aproximação com os jovens é fundamental para democratizar o desenvolvimento tecnológico e as novas formas de comunicação diante de um mundo onde a difusão da informação adquire cada vez mais importância. Entretanto, é necessário desenvolver contextos significativos do uso dos aplicativos de modo a desenvolver competências que resultem na melhoria da qualidade de sua vida. Isso foi possível através do desenvolvimento do projeto de elaboração do livro e do documentário.

Plano de Aula 1

INCLUSÃO DIGITAL (ID)		Aula 1/4 (2 horas)	
COMPETÊNCIAS	ATIVIDADES	RECURSOS	TEMPO
Reconhecer a Internet como recurso de pesquisas, comunicação e integração entre as pessoas.	1. Introdução à Internet.	Laboratório de Informática.	20 min
	2. Utilização do navegador para acessar a Internet.	Laboratório de Informática.	20 min
	3. Realização de pesquisas na Internet com temas relacionados ao projeto.	Laboratório de Informática.	20 min
	4. Noções gerais de utilização de correio eletrônico.	Laboratório de informática.	20 min
	5. Participação de comunidades virtuais através de um Blog.	Laboratório de informática.	40 min

Objetivos

1. Proporcionar conhecimento sobre a história da Internet.
2. Mostrar recursos do navegador e destacar melhores prática de uso.
3. Criar oportunidade de pesquisas na Internet.
4. Introduzir noções básicas de manuseio de correio eletrônico.
5. Promover a participação dos alunos na lista de discussão e no blog do projeto.

Desenvolvimento das Atividades

1. Introdução à Internet

- Apresentar informações básicas sobre a Internet através do vídeo postado no blog <http://movimentopelanaoviolencia.blogspot.com>

2. Utilização do navegador para acessar a Internet

- Apresentar e mostrar como é utilizado o navegador de Internet.

3. Realização de pesquisas na Internet com temas relacionados ao projeto

- Apresentar fontes de pesquisas, promover pesquisas de temas relacionados ao projeto.

4. Noções gerais de utilização de correio eletrônico

- Apresentar os recursos cotidianos utilizados em um correio eletrônico.
- Criação de novas contas de e-mails para os alunos.
- Troca de mensagens entre os alunos através de uma lista de discussão.

5. Participação de comunidades virtuais através de um Blog

- Apresentar recursos de comunidades virtuais para os alunos.
- Promover a criação de um Blog para o projeto.

Instrumentos e Critérios de Avaliação

- Facilidade de aprendizagem e interação com as ferramentas apresentadas.
- Expressões, percepções e reações em relação às informações repassadas.
- Exposição em grupo.

Plano de Aula 2

INCLUSÃO DIGITAL (ID)		Aula 2/4 (2 horas)	
COMPETÊNCIAS	ATIVIDADES	RECURSOS	TEMPO
Utilizar o software livre Inkscape para edição, composição e criação de imagens vetoriais.	1. Introdução ao Inkscape.	Laboratório de Informática.	10 min
	2. Apresentação da interface do Inkscape.	Laboratório de informática.	20 min
	3. Apresentação das principais ferramentas.	Laboratório de informática.	30 min
	4. Desenvolvimento de exemplos de criação de imagens vetoriais.	Laboratório de informática.	60 min

Objetivos

1. Proporcionar o conhecimento de uma ferramenta de manipulação de imagens vetoriais.
2. Apresentar o Inkscape como uma alternativa livre às outras ferramentas de edição proprietárias.

Desenvolvimento das Atividades

1. Introdução ao Inkscape

- Introdução às ferramentas de manipulação de imagens vetoriais.
- Apresentação do Inkscape.

2. Apresentação da interface do Inkscape

- Apresentar a localização das ferramentas utilizadas na interface do Inkscape.

3. Apresentação das principais ferramentas

- Utilização das principais ferramentas do Inkscape.

4. Desenvolvimento de exemplos de criação de imagens vetoriais.

- Apresentação dos efeitos aplicados em manipulação de imagens vetoriais.
- Aplicação dos conceitos aprendidos em casos práticos.

Instrumentos e Critérios de Avaliação

- Facilidade do aluno na interação com as ferramentas utilizadas

no Inkscape.

- Expressões, percepções e reações em relação às informações repassadas.

Texto de apoio

- O tutorial desta aula pode ser encontrado no site: <http://movimentopelanaoviolenca.blogspot.com>

Plano de Aula 3

INCLUSÃO DIGITAL (ID)		Aula 3/4 (2 horas)	
COMPETÊNCIAS	ATIVIDADES	RECURSOS	TEMPO
Utilizar o software livre GIMP para edição, composição e criação de imagens e fotografias.	1. Introdução ao GIMP.	Laboratório de Informática.	10 min
	2. Apresentação da interface do GIMP.	Laboratório de informática.	20 min
	3. Apresentação das principais ferramentas.	Laboratório de informática.	40 min
	4. Desenvolvimento de exemplos de aplicação de efeitos em imagens e textos.	Laboratório de informática.	50 min

Objetivos

1. Proporcionar o conhecimento de uma ferramenta de manipulação de imagens.

2. Apresentar o GIMP como uma alternativa livre às outras ferramentas de edição proprietárias.

Desenvolvimento das Atividades

1. Introdução ao GIMP

- Introdução às ferramentas de manipulação de imagens.
- Apresentação do GIMP

2. Apresentação da interface do GIMP

- Apresentar o conceito de janelas do GIMP.
- Apresentar a localização das ferramentas utilizadas na interface do GIMP.

3. Apresentação das principais ferramentas

- Utilização das principais ferramentas do GIMP: redimensionamento, edição das cores, seleção, texto, etc.

4. Desenvolvimento de exemplos de aplicação de efeitos em imagens e textos

- Apresentação dos efeitos aplicados em manipulação de imagens.
- Aplicação dos efeitos aprendidos em casos práticos.

Instrumentos e Critérios de Avaliação

- Facilidade do aluno na interação com as ferramentas utilizadas no GIMP.
- Expressões, percepções e reações em relação às informações repassadas.

Texto de apoio

- O tutorial desta aula pode ser encontrado no site: <http://movimentopelanaoviolencia.blogspot.com>

Plano de Aula 4

INCLUSÃO DIGITAL (ID)		Aula 4/4 (4 horas)	
COMPETÊNCIAS	ATIVIDADES	RECURSOS	TEMPO
Utilizar o software livre Kino para edição, composição e criação de vídeos digitais.	1. Introdução ao Kino.	Laboratório de Informática.	60 min
	2. Apresentação da interface do Kino.	Laboratório de informática.	60 min
		Intervalo	
	3. Apresentação de filtros e efeitos de transição de cenas.	Laboratório de informática.	60 min
	4. Desenvolvimento de exemplos de produção de vídeos.	Laboratório de informática.	60 min

Objetivos

1. Proporcionar o conhecimento de uma ferramenta de manipulação de vídeos caseiros transformando em um vídeo final.
2. Apresentar o Kino como uma alternativa livre às outras ferramentas de edição de vídeos proprietárias.

Desenvolvimento das Atividades

1. Introdução ao Kino

- Introdução sobre a ferramenta de edição de vídeos.
- Apresentação e demonstração do Kino.

2. Apresentação da interface do Kino

- Apresentar suas ferramentas, recursos e localização das mesmas na interface do programa.

3. Apresentação de filtros e efeitos de transição de cenas

- Demonstração de efeitos e transições de cenas.

4. Desenvolvimento de exemplos de produção de vídeos

- Aplicação dos conceitos aprendidos em casos práticos.

Instrumentos e Critérios de Avaliação

- Facilidade do aluno na interação com as ferramentas utilizadas no Kino.
- Expressões, percepções e reações em relação às informações repassadas.

Texto de apoio

- O tutorial desta aula pode ser encontrado no site: <http://movimentopelanaoiviolenca.blogspot.com>

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

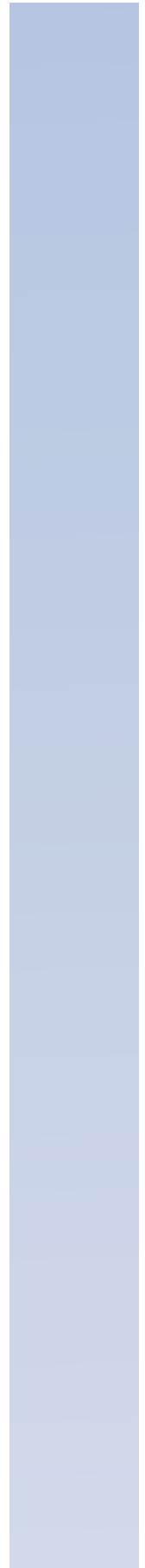
MILANI, André. Gimp: guia do usuário: aprenda a criar e manipular imagens de alta qualidade com software livre. 2ª ed. São Paulo: Novatec, 2008.

SCHITTINE, Denise. Blog: comunicação e escrita íntima na internet. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004

TUTORIAL gimp. Disponível em : <<http://www.gimp.com.br/>>.

TUTORIAL inkscape. Disponível em : <<http://www.inkscape.org/doc/index.php?lang=en>>.

TUTORIAL kino. Disponível em : <<http://docs.birosca.org/wiki/kino|Tutorial>>.



PLANOS DE AULA 2.5 Oficina de Produção Gráfica

2

Karine Brito dos Santos



2.5. Oficina de Produção Gráfica

A oficina de Produção Gráfica foi pensada como elemento de capacitação profissional e pessoal em vista à elaboração do livro, uma das metas do projeto. Inicialmente os jovens foram sensibilizados sobre a importância e responsabilidade da escrita e do ato de democratizar o conhecimento, a fim de compreender e ajudar a transformar a realidade, já que: Quem escreve constrói um castelo e quem lê passa a habitá-lo.

De uma maneira clássica, a produção gráfica pode ser descrita como um processo que engloba três etapas: 1. Pré-Impressão, 2. Impressão e 3. Pós-Impressão ou Acabamento. A proposta dessa oficina é oferecer aos jovens uma visão panorâmica desse processo, com foco na primeira etapa - a produção de textos. Os jovens colocaram no papel as suas idéias e percepções sobre a não violência. Os trabalhos foram realizados em grupo, e os temas e redação foram realizados em equipe. A proposta de criação coletiva possibilitou o somatório de esforços para a construção do livro, instrumento multiplicador da cultura de não violência, rumo à paz.

Dentre as noções básicas de planejamento visual, os jovens aprenderam sobre a importância do texto, da imagem e das suas relações, o conceito e etapas da produção gráfica, relações entre a forma e conteúdo, o meio e a mensagem, os princípios de design (proximidade, alinhamento, repetição e contraste), noções de layout, simetria e assimetria, diagramação, tipografia, redação, psicodinâmica das cores em comunicação (associações materiais e afetivas) e revisão.

O desafio de produzir um livro motivou os jovens a criar histórias, em formatos variados, desde poesias, narrativas, até textos dissertativos. As ficções, com um quê de realidade, foram desenvolvidas livremente, a partir da escolha dos alunos. Criatividade e imaginação ativadas resultaram na expressão escrita de reflexões sérias e importantes sobre a visão dos jovens a respeito da violência, da não violência e da paz. A partir de dinâmicas de grupo, a interação grupal gerou a sinergia necessária para o desenvolvimento das atividades, possibilitando o aprendizado das diferenças, da tolerância e do respeito na convivência, elementos necessários para o trabalho em equipe.

Sem dúvida alguma, a materialização do livro, enquanto gestação dos jovens, motiva tanto a leitura como a escrita, no sentido de ampliarmos cada vez mais a nossa compreensão da realidade da violência, dos aspectos que favorecem a sua manutenção, as causas, as conseqüências, os agentes e atores, em prol da conscientização sobre a importância não violência em nossas vidas e, sobretudo, da atitude e responsabilidade individual em prol da transformação dessa realidade.

A oficina de Produção Gráfica é um laboratório libertário de articulação de textos e imagens, no intuito de divulgar o projeto para outros jovens, outros países, outras culturas. Aos Escritores da Não Violência os mais sinceros votos de agradecimento pela contribuição significativa para a compreensão e superação da violência no mundo, a começar pela prática

pessoal, grupal, até alcançarmos desejosamente a paz mundial. Que os “castelos” que construímos possam ser habitados por todos os jovens que buscam a paz, e se motivam em viver a não violência.

Plano de Aula 1

PRODUÇÃO GRÁFICA (PG)		Aula 1/1 (4 horas)	
COMPETÊNCIAS	SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM	RECURSOS	TEMPO
Promover a valorização da escrita e da leitura.	1. Apresentação		10 min
	2. Reflexão	Datashow, flipchart ou quadro branco ou negro e pincel atômico	15 min
Expressar-se oralmente.	3. Dinâmica dos livros – sensibilizando os jovens para a escrita	Livros variados, mesa ou tatame ou espaço no chão, música, aparelho de rádio	35 min
	4. Apresentação das noções de planejamento visual	Data show, caixa de som	40 min
Conhecer noções de produção gráfica, princípios de design, exemplos de criação publicitária, composição de texto e imagem.	5. Dinâmica LINHA DA VIDA	Fita crepe grossa	20 min
	Intervalo		
Aprender a conviver com as diferenças, tolerância e respeito.	6. Filmes	Trecho do filme “Escritores da Liberdade”	10 min
	7. Dinâmica das Cores	Papel sulfite, caneta piloto, Power point	20 min
Conhecer as associações materiais e afetivas das cores.	8. Escrita dos textos		50 min
	9. Apresentação dos grupos		20 min
	10. Filme e Avaliação da oficina e encaminhamentos para finalização dos textos	Trecho do filme “Escritores da Liberdade”	20 min
	Conhecer a importância das cores na comunicação gráfica.		

Objetivos

1. Conhecer a visão dos jovens sobre a não violência, os temas que mais impactam eles e seus interesses.
2. Incentivar o trabalho em equipe e integração do grupo rumo ao objetivo de realizar uma produção gráfica conjunta, no caso, um livro.
3. Envolver os jovens com a escrita, uso da criatividade e articulação de imagem e texto.

4. Refletir sobre a violência, no caso, o holocausto.

Desenvolvimento das Atividades

1. Apresentação

- Momento de criar empatia com os participantes, disponibilizando-se para o trabalho.
- As experiências profissionais e motivações com a proposta da oficina podem ser destacadas nesse momento.

2. Reflexão

- O educador coloca a frase no datashow ou no quadro ou no flipchart: “Quem escreve constrói um castelo e quem lê passa a habitá-lo”
- Comentar a frase;
- Perguntar a opinião dos alunos, o que eles entendem;
- Fazer analogia entre construir um castelo, uma casa e escrever e ler um livro.

3. Dinâmica dos Livros

- No início da oficina já pode deixar preparado no meio da sala a atividade.
- Colocar mesas formando um I, ou tatames;
- Pré-selecionar livros variados, de tamanhos e conteúdos diferentes. Calcular uns 20% a mais da quantidade esperada de participantes, para que haja oportunidade dos jovens escolherem.
- Deixar o aparelho de som no ponto com uma música selecionada. Sugestão: Bajafondo (tango), instrumental. Tema da novela: A Favorita. Essa música sugere uma dinâmica ativa de busca dos livros.
- O educador dá um tempo aos participantes, e diz que eles podem “entrar nos castelos”, e ver o que encontram, ou seja, podem folhear os livros, abri-los.
- Depois de um tempo, interrompe de novo, e peça que troquem os livros com os colegas.
- Depois de mais um tempo, quando a música já tiver próximo do final, pede a eles que escolham um livro, e que retornem aos seus lugares.
- Cada um se apresenta, diz o seu nome e porque escolheu o livro. Se foi pelo título, pela capa, enfim.
- Música: 5 min. Interação com os alunos: 15 min.

4. Apresentação das Noções de Planejamento Visual

- Power point com conteúdo teórico.
- Tópicos:
 - Exemplo de 2 campanhas publicitárias de revista;
 - Conceito de Produção Gráfica;
 - Etapas do Processo de Produção Gráfica (pré-impressão, impressão, pós-impressão ou acabamento);
 - Forma x Conteúdo;

- Meio x Mensagem;
- Princípios de Design: proximidade, alinhamento, repetição, constância.

5. Dinâmica Linha da Vida

- Esta dinâmica é inspirada no filme “Escritores da Liberdade”, na qual a professora aplica ela com seus alunos.
- Traçar uma linha reta bem grande com a fita crepe, de um extremo da sala ao outro na vertical.
- A dinâmica consiste em proporcionar aos jovens a empatia com os demais, a partir de perguntas que o educador vai fazer.
- Metade dos jovens ficam de um lado da linha e metade do outro. A uma distância de uns 2 a 3 metros.
- A linha da vida faz com que nos encontremos com várias pessoas, e que haja alguns desencontros também.
- Ao ser feita uma pergunta, a pessoa que se encaixe nesse perfil deve se encaminhar até a linha e ficar encima dela.
- Quem não se encaixar permanece nas laterais da sala.
- O educador vai direcionar as perguntas, iniciando com coisas triviais, local onde mora, o que gosta, e depois direcionando para o tema da não violência, e da escrita.
- Exemplos: Quem é solteiro? Quem tem namorado ou é casado? Quem gosta de ler? Quem gosta de escrever? Quem acha que é possível acabar com a violência no bairro? Quem já pensou em escrever um livro alguma vez na vida? Quem pensa em ser professor? Quem pensa em atuar na área de saúde?

6. Filme

- Exibição do trecho do filme “Escritores da Liberdade” – trabalhar a questão das diferenças, da tolerância e do respeito. Aborda a questão do holocausto.
- Só mostrar o filme, após o intervalo, para assentar o clima para os alunos poderem começar a se concentrar na escrita.

7. Dinâmica das Cores

- Escrever em papel A4 o nome de algumas cores:
- BRANCO, CINZA, PRETO, VERMELHO, AZUL, AMARELO, LARANJA, VERDE.
- Esses papéis serão colocados no chão, em locais distintos da sala.
- Os jovens escolherão a cor que mais gostam e formarão um grupo, sentando-se ao redor da cor.
- Naturalmente algumas cores não são escolhidas, e outras são favoritas, com grupos grandes.
- Nesse momento o educador aborda com os jovens, no Power point prévio, sobre a PSICODINÂMICA DAS CORES EM COMUNICAÇÃO, apontando as associações materiais e afetivas de cada cor, para ampliar a visão deles quanto ao uso na produção gráfica, e com relação a temática da não violência, principalmente quanto as cores vermelha, azul e branco.

8. Escrita dos textos

- Dividir os jovens em grupos de 5 integrantes.
- Orientar os grupos a pensar em temas para a redação relacionados a não violência. Cada grupo define o tema prioritário, debate os assuntos, definir o estilo do texto (poema, narrativa, dissertação, música, etc). Podem pensar no contexto da sua cidade, do seu bairro e usar exemplos da comunidade para enriquecer o texto.
- O educador pede que todos se dediquem na produção dos textos, uma vez que eles irão compor o livro que será publicado no final do projeto.

9. Apresentação dos Grupos

- Cada grupo elege um integrante para expor o texto em voz alta para todo o grupo.
- O educador comenta algo, se quiser, e todos prestigiam os colegas com aplausos.

10. Avaliação da oficina e encaminhamentos para finalização dos textos

- Passar mais um trecho do filme “Escritores da Liberdade”, o que mostra a dinâmica da LINHA DA VIDA aplicada pela professora com os jovens (5 min).
- Debater como essa dinâmica ajudou a aproximar os alunos.
- Para finalizar, solicitar aos jovens que formem um círculo. Pedir a cada um que defina com uma palavra ou frase o que essa oficina representou para ele.

Instrumentos e Critérios de Avaliação

- Redação do texto;
- Compreensão e realização das atividades propostas;
- Entendimento do conteúdo

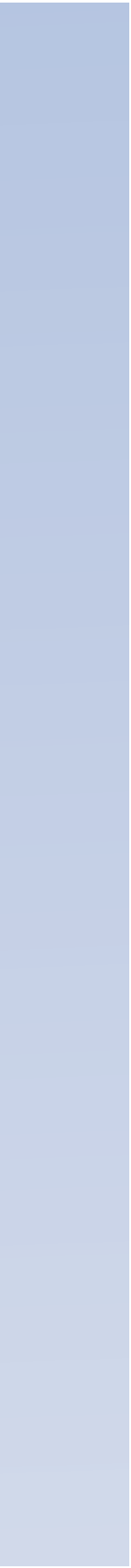
BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

BRASIL. Ministério da Saúde. Escolas promotoras de saúde: experiências do Brasil.

Cap.: Violência/ Paz. Ministério da Saúde, Organização Pan-Americana da Saúde. Brasília-DF: Ministério da Saúde, 2007. 304p. (Série Promoção da Saúde; n.6)

DALDEGAN, Viviane Mayer. Construir Paz e Solidariedade! Subsídios para a Campanha da Fraternidade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

DREW, Naomi. A paz também se aprende. Trad.: Sílvia Cerqueira Leite. São Paulo, SP: Gaia, 1990.

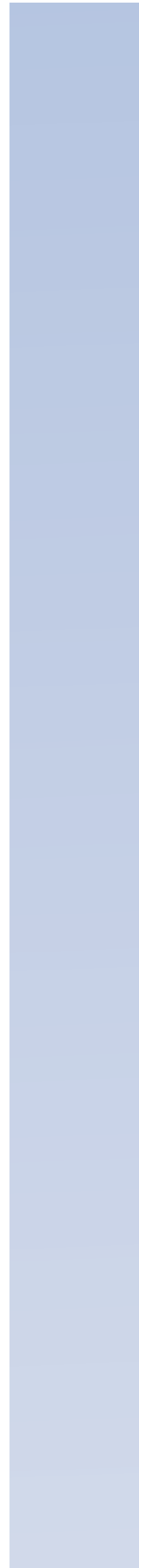


LABBÉ, Brigitte; PUECH, Michel. A Violência e a não violência. Coleção Cara ou Coroa. Lisboa, PT: Terramar, 2003

LOPES, Haroldo. O jovem e a violência: causas e soluções. São Paulo, SP: Elevação, 2006.

FARINA, Modesto et. al., Psicodinâmica das cores em comunicação. 5° ed. São Paulo: Edgard. Blücher, 2000.

FIEB, SENAI. Produção Gráfica (Apostila). Salvador: Área Gráfica - SENAI Dendezeiros, 2004.



PLANOS DE AULA 2.6 Oficina de Produção Multimídia

2

*Evelyn Maguetta
Jarvas Antonio Ionovich
Patrícia Anne Fürst*



2.6. Oficina de Produção Multimídia

A Oficina de Produção Multimídia trata do processo para a produção de materiais audiovisuais, a partir do desenvolvimento de um roteiro, identificação das partes do roteiro, estudo e montagem de um roteiro de acordo com as etapas de produção.

Esta oficina é essencial para que os jovens estejam aptos para trabalhar com a elaboração de um roteiro, a filmagem e o processo de edição do documentário durante o projeto. Isto sem dúvida serve para motivá-los a se interessarem pela produção multimídia, de tal maneira que os eles pesquisem e aprofundem mais sobre o mesmo para aplicá-lo seja de maneira profissional ou como forma de lazer.

Esta oficina contribui bastante para que os jovens possam deixar exposto todo o aprendizado durante o projeto, resumindo tudo o que foi aprendido no documentário elaborado a partir dos conhecimentos adquiridos nesta oficina.

Plano de Aula 1

PRODUÇÃO MULTIMÍDIA (PM) ROTEIRO		Aula 1/4 (4 horas)	
COMPETÊNCIAS	ATIVIDADES	RECURSOS	TEMPO
Entender o processo de elaboração de roteiro para a produção do vídeo Adotar a cultura da paz e da não violência como uma referência para a criação de produto audiovisual	1. Aquecendo		30 min.
	2. Exposição teórica de conteúdos sobre Roteiro e sua fundamentação prática.	Equipamento de som e vídeo, DVD	90 min
	Intervalo		
	3. Análise sobre textos criados a partir dos procedimentos realizados na Oficina de Artes Cênicas. Debate e criação de novas atitudes e ações para história do filme curta metragem	Cartolinas, pincéis atômicos, folhas brancas e canetas marca-texto	60 min
	4. Criação do roteiro		60 min

Objetivos

1. Instaurar processo de aprendizagem com foco no desenvolvimento da imaginação criativa;
2. Transmitir técnicas de criação de produto audiovisual;
3. Conhecimento de novas linguagens artísticas para proporcionar aos jovens caminhos e novas possibilidades de carreira profissional e ações para a “Não Violência”;
4. Reconhecer o produto criado como importante veículo de exibição/análise para a sociedade, resultado de expressão de jovens/agentes transformadores sociais.

Desenvolvimento das Atividades

1. Aquecendo

- Dinâmica de aquecimento
- Apresentação da Oficina de Produção Multimídia, trazendo como desafio a produção de um vídeo.

2. Exposição dos conteúdos

- A função do ROTEIRISTA: o trabalho deste profissional no desenvolvimento de uma produção cinematográfica, as etapas de elaboração, pesquisa, confecção, aprimoramento do roteiro.
- Noções gerais de como formatar um roteiro: idéia, storyline, argumento, sinopse, tratamento, storyboard...
- Descrição de roteiro literário e do roteiro técnico. Montagem formal de um roteiro: seqüências, cenas, cortes e as principais regras da escrita e composição.
- Desenvolvimento lógico da história, o ritmo da ação, a linguagem cinematográfica, os “turning” e “plot points”.
- A síntese narrativa, as distinções e especificações entre a construção de um roteiro para diferentes metragens cinematográficas. As distinções com a ficção, a pesquisa literária, o material de arquivo, a iconografia, os depoimentos, a reconstituição histórica...
- A distinção entre roteiro original e o roteiro adaptado. As diversas fontes de adaptação, o teatro, a literatura, a música, as histórias em quadrinhos.
- A distinção dos dois meios de comunicação, a adequação ao público, a linguagem, a temática, o tempo dramático, a censura de costumes, a audiência e as interferências externas de atenção.

3. Análise dos procedimentos artísticos da Oficina de Artes Cênicas

- A partir da leitura dos textos produzidos, os participantes debatem sobre as ações e atitudes que foram criadas e se estão de acordo com a pesquisa sobre Não Violência.
- Selecionam o estilo que irão desenvolver para a produção de um curta-metragem.
- Brainstorm para levantar temas para a produção do roteiro.
- Este momento é aproveitado também para a escolha dos jovens roteiristas.

4. Criação do roteiro

- Criação da história que será filmada iniciando pelo argumento ou pré-roteiro: que é o texto literário, com a história completa com todos seus elementos dramáticos. É a parte mais criativa do processo.

Instrumentos e Critérios de Avaliação

- Expressões, percepções e reações em relação às informações repassadas;

- Roteiro criado.

Plano de Aula 2

PRODUÇÃO MULTIMÍDIA (PM) PRODUÇÃO		Aula 2/4 (4 horas)	
COMPETÊNCIAS	ATIVIDADES	RECURSOS	TEMPO
Assumir a responsabilidade pela função na produção do vídeo	1. Aquecendo		30 min
	2. Assumindo funções	Cenas de making of para reconhecimento dos profissionais	90 min
	Intervalo		
	3. Entendendo o processo de criação de uma obra audiovisual	Equipamento de som, vídeo	60 min
	4. Decupagem do roteiro	Equipamento de projeção, computador	60 min

Objetivo

1. Apresentar o processo de criação de uma obra audiovisual;
2. Apresentar a equipe responsável pela produção de uma obra audiovisual;
3. Fazer a decupagem do roteiro para levantamento das necessidades e indicações técnicas da filmagem.

Desenvolvimento das Atividades

1. Aquecendo

- Dinâmica de aquecimento.
- Apresentação dos objetivos do dia.

2. Assumindo funções

- Explicação sobre as atividades e funções de cada profissional na área de produção audiovisual, conforme descrição no texto de apoio.
- Estímulo e reconhecimento de cada jovem para ocupar funções e assumir responsabilidades, ou seja, ser integrante do processo de produção e filmagem da obra audiovisual.
- Separação dos jovens em duas equipes de filmagem que irão se revezar nas gravações do vídeo. Cada equipe deverá ter jovens ocupando as funções de: operador de câmera, figurinista, maquiador, assistente de direção, técnico de áudio, continuísta e diretor de fotografia. O diretor acompanhará todas as gravações.
- Seleção de jovens atores e seus respectivos personagens no filme, caso o roteiro peça.

3. Entendendo o processo de criação de uma obra audiovisual

- Selecionar uma produção audiovisual para apresentar as atividades envolvidas no processo de criação de uma obra audiovisual.
- A partir do vídeo, identificar os elementos que compõem a produção de áudio: locução, trilha sonora e ruídos.
- A partir do vídeo, identificar os elementos que compõem a produção de imagem: elenco, cenário, objeto de cena, figurino, estética (maquiagem, cabelo), efeitos especiais.

4. Decupagem do roteiro

- Com o roteiro pronto, começa o processo de levantamento de necessidades cena a cena. Este processo é conhecido como decupagem ou análise técnica. Nessa fase são definidos os cenários e a ordem de gravação das cenas.

Instrumentos e Critérios de Avaliação

- Expressões, percepções e reações em relação às informações repassadas;
- Roteiro decupado.

Textos de Apoio

Descrição das funções da equipe de produção

Função	Descrição
Diretor	É responsável por todas as fases da produção. Durante a fase de pré-produção (antes da gravação), ele coordena as atividades da equipe e ensaia o elenco. É ele também quem determina a posição da câmera e dos atores em cena, define os ângulos e planos durante a gravação e supervisiona a edição, na fase de pós-produção.
Assistente de direção	É responsável pela coordenação das atividades, no local de gravação.
Assistente de produção	Contata o elenco e fica responsável pela sua convocação em cada dia de filmagem.
Maquiador	Responsável pela aparência do elenco.
Figurinista	Responsável pelo guarda-roupa do elenco. Este profissional desenha ou providencia o figurino, de acordo com as necessidades da história e do roteiro.
Técnico de áudio	Especifica o equipamento de gravação de áudio, monta e verifica o bom funcionamento dos microfones, monitora a qualidade da gravação do som e desmonta tudo, quando a gravação acaba.
Operador de câmera	Faz muito mais do que operar a câmera. Além de montar e fazer os ajustes de câmera, realiza a gravação das cenas, garantindo a sua qualidade técnica.
Continuista	Anota cuidadosamente os detalhes de continuidade de cada tomada, para assegurar a compatibilidade entre as cenas. Também é responsável por recolher a assinatura dos atores, no formulário de permissão para a utilização da imagem, ao final da gravação.
Diretor de fotografia	Faz o plano de luz, especifica o equipamento necessário, posiciona os instrumentos e controla a luz, durante a gravação.
Editor	Com as fitas de vídeo gravadas, ordenam as cenas, adicionam músicas e efeitos de áudio e vídeo, para criar o produto final.

Modelo de ficha para decupagem do roteiro⁴

PROJETO:								
DATAS:								
Sequência/ cena	Plano	Luz	Ambiente	Atores	Coadjuvante	Figurino	Objeto de cena	Extra

Plano de Aula 3

PRODUÇÃO MULTIMÍDIA (PM) FOTOGRAFIA		Aula 3/4 (4 horas)	
COMPETÊNCIAS	ATIVIDADES	RECURSOS	TEMPO
Compreender as características da fotografia com referência em filmes	1. Conhecendo o trabalho fotográfico		60 min
	2. Características da fotografia: estética, enquadramento, cores	Equipamento de som e vídeo, DVD, filmes indicados	60 min
Avaliar a qualidade de uma fotografia	Intervalo		
Entender o funcionamento de uma câmera de vídeo	3. Prática com câmera: menu, som, enquadramento	Câmeras de vídeo	60 min
	4. Prática de técnicas de iluminação	Refletores	40 min
	5. Prática de filmagem	Câmeras de vídeo	20 min

Objetivo

1. Conhecer os aspectos técnicos e artísticos na direção de fotografia através de filmes, identificando características do trabalho fotográfico e os equipamentos necessários para a fotografia.

⁴Disponibilizado pela Escola de Atores Vida é Sonho, de Foz do Iguaçu.

Desenvolvimento das Atividades

1. Conhecendo o trabalho fotográfico

- Exposição breve sobre o que é o diretor de fotografia
- Explicar que a principal característica da fotografia em filme é o equilíbrio de luz. Dominar a luz é fundamental para que uma foto/cena fique boa.
- Explicar que um filme nada mais é do que uma série de fotografias colocadas em movimento contínuo.

2. Características da fotografia: estética, enquadramento, cores

- Exibição de trechos dos filmes: O Fabuloso Destino de Amélie Poulain, Durval Discos (direção de arte), Festa Família (dogma), Koyaanisqatsi (imagem). Explicação e identificação das características da fotografia nos filmes.
- Estimular os participantes a identificarem estas características em outros trechos dos filmes.

3. Prática com câmera: menu, som, enquadramento

- Apresentar os componentes da câmera de vídeo e suas funções.
- Explicar sobre a captação da imagem em vídeo; exposição; fotometria; temperatura de cor.
- Apresentar os tipos de enquadramento utilizando a câmera de vídeo e projetando a imagem no telão:
 - **Plano Geral (PG)**: Pega todo o ambiente onde está o objeto da filmagem com este pouco definido ao centro.
 - **Plano Aberto (PA)**: Pega todo o objeto da filmagem e nada mais.
 - **Plano Americano (PAm)**: Mostra +ou- dois terços do objeto, do joelho para cima.
 - **Plano Médio (PM)**: mostra meio objeto, da cintura para cima.
 - **Plano Próximo (PP)**: Mostra 1 terço do objeto.
 - **Close**: Mostra parte significativa do objeto.
 - **Super Close**: Mostra detalhe de parte significativa do objeto.

4. Prática de técnicas de iluminação

- Apresentar as características da iluminação básica e iluminação com chroma key.
- Mostrar os efeitos da iluminação na filmagem.
- Falar sobre sombras, preto e branco, cores estouradas.

5. Prática de filmagem

- Gravar algumas cenas para serem trabalhadas na aula de edição utilizando os diversos enquadramentos estudados.

Instrumentos e Critérios de Avaliação

- Expressões, percepções e reações em relação às informações

repassadas;

- Envolvimento nas práticas.

Plano de Aula 4

PRODUÇÃO MULTIMÍDIA (PM) EDIÇÃO		Aula 4/4 (4 horas)	
COMPETÊNCIAS	ATIVIDADES	RECURSOS	TEMPO
Entender o processo de edição de um material audiovisual Assumir a responsabilidade pela função na produção do vídeo	1. Apresentação da proposta da aula	Equipamento de som e vídeo, DVD	20 min
	2. O trabalho do editor: organização e método	Equipamento de som e vídeo, DVD	40 min
	3. Qualidade de edição: Realização e Montagem	Equipamento de projeção, computador com programa de edição	60 min
	Intervalo		
	4. Qualidade de edição: Realização e Montagem	Equipamento de projeção, computador com programa de edição	60 min
	5. Prática de filmagem	Câmeras, fitas	60 min

Objetivos

1. Oportunizar experimentação do grupo com os materiais audiovisuais, através da edição do roteiro.

2. Comprometer os jovens na produção do vídeo, enfatizando que cada um deve, dentro da função que escolheu, exercê-la da melhor maneira possível, independente do que os outros, de mesma ou de outra função, possam estar desempenhando numa determinada produção.

Desenvolvimento das Atividades

1. Introdução da oficina

- Orientação aos participantes sobre a aula.

2. O trabalho do editor: organização e método

- Os participantes farão um trabalho de decupagem (decomposição em planos) de uma cena, recebendo uma introdução à gramática cinematográfica e às características fundamentais da imagem fílmica.

- Falar da importância do trabalho do editor, das dificuldades que encontra.

3. Qualidade de edição: Realização e Montagem

- Projeção das imagens em telão para que todos acompanhem a explicação. Utilização das cenas gravadas na aula anterior.

- Chamar a atenção para que observem nas cenas o ritmo e continuidade de movimento, as pausas e os silêncios das interpretações dos atores;
- Passar noções sobre a espacialidade, a temporalidade e o ritmo na etapa de realização de um filme;
- Realizar a montagem de uma sequência de planos e abordar o princípio de articulação dos planos, o corte e a montagem e a montagem no plano-sequência.

4. Qualidade de edição: Realização e Montagem

- Mostrar como inserir efeitos especiais, trilhas sonoras e legendas.

5. Prática de filmagem

- Separação das duas equipes de filmagem e orientação quanto à importância de cada um exercer o papel assumido para o sucesso do trabalho.
- As equipes deverão se comportar como se estivessem em um set de filmagem.

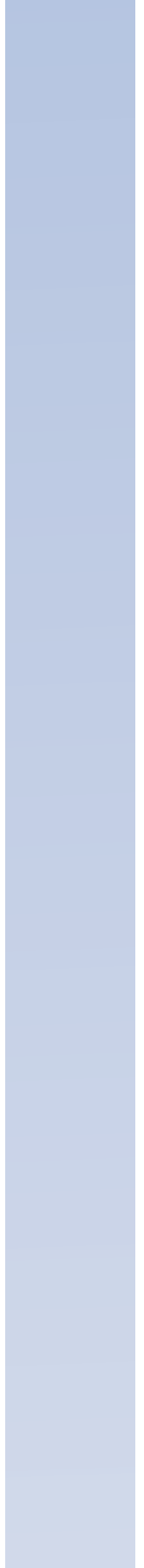
Instrumentos e Critérios de Avaliação

- Expressões, percepções e reações em relação às informações repassadas;
- Trabalho das equipes de filmagem.

PRODUÇÃO MULTIMÍDIA (PM)		Atividade Prática	
COMPETÊNCIAS	ATIVIDADES	RECURSOS	TEMPO
Assumir a responsabilidade pela função na produção do vídeo	1. Prática de filmagem (captura de imagem e áudio)	Câmeras de vídeo e equipamentos auxiliares	8 horas

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

BIBLIOTECA de roteiros online. Disponível em: <<http://www.roteirodecinema.com.br/roteiros.htm>>.



AVALIAÇÃO DO PROJETO

3

O Projeto Jovens pela Não Violência surge com a missão de atender sócio e culturalmente jovens de baixa renda de 14 a 17 anos, residentes nas cidades de Foz do Iguaçu e Santa Rita, respectivamente no Brasil e Paraguai. Iniciado em novembro de 2008, o projeto faz parte de iniciativas da UNESCO Uruguai – União das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura, e do ITAI – Instituto de Tecnologia Avançada e Inovação, Foz do Iguaçu, Paraná.

A ousadia de desafiar a realidade de Foz do Iguaçu e entorno, líder no ranking nacional em homicídios juvenis, e a esperança de sensibilizar e conscientizar os jovens sobre a prática da não violência foram a mola propulsora para motivar o trabalho de equipe envolvendo instrutores voluntários, empresas parceiras do setor público e privado e pessoas físicas que abraçaram com afinco essa causa, contribuindo efetivamente para a realização das atividades.

A Fase I do projeto representou um esforço de: 26 instrutores voluntários, sendo 17 no Brasil e 9 no Paraguai; 18 empresas parceiras, incluindo 17 pessoas jurídicas e 2 pessoas físicas; 9 revisores; 1 tradutor de espanhol; além da coordenação pedagógica, coordenação do projeto no Paraguai, da coordenação geral do projeto e dois editores. Iniciou-se com a proposta de envolver 100 jovens brasileiros e 100 jovens paraguaios, e conseguiu manter até o final o entrosamento de 46 jovens no Brasil e 53 no Paraguai, um resultado significativo para um trabalho com duração de 6 meses, de novembro de 2008 a maio de 2009.

Como frutos do trabalho conjunto foram editados: 2 vídeos-documentários, com duração de 20min cada e legendas traduzidas, português-espanhol; 1 publicação de livro bilíngüe, edição restrita da UNESCO Uruguai em parceria com o ITAI, 61 páginas, colorido, com textos e imagens produzidos pelos próprios jovens durante as oficinas do projeto, compilado, organizado e inspirado no livro da autora americana Naomi Drew – A paz também se aprende, publicado em 1990.

Através de poesias, narrativas e textos dissertativos, os jovens expressaram suas idéias e sentimentos sobre a violência, a não violência e os caminhos rumos a construção da paz. As suas experiências de vida, diretas ou indiretas, se fizeram presentes nas entrelinhas, com potencial de suscitar reflexões sobre a realidade e as transformações necessárias para empreender mudanças sociais sérias.

Com o êxito da primeira fase, após balanço e análise dos resultados, constatamos a necessidade da Fase II, para qualificar ainda

mais o trabalho a ser realizado, aumentando o desafio desta vez com 2 vídeos-documentários e 2 livros, um deles com o propósito de registrar a metodologia do projeto, a fim de possibilitar a ampliação desse projeto-piloto em outros locais.

Em virtude da taxa de retenção observada no final da Fase I, optou-se por reduzir estrategicamente o número de jovens a serem atendidos na Fase II, a fim de focar no processo ensino-aprendizagem, beneficiando dessa vez 80 jovens, 40 brasileiros e 40 paraguaios, contando com a participação voluntária de 8 jovens que participaram da Fase I, agora monitores da Fase II.

Na Fase II, o projeto passou para um patamar maior de profissionalização, iniciando com treinamento dos instrutores voluntários com foco no ensino de competências, ajustando o planejamento das atividades e metodologia do projeto, de modo a contemplar os novos objetivos propostos.

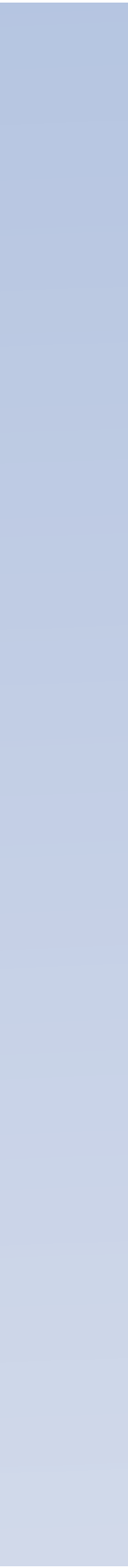
Embora houvesse redução da carga horária em função do tempo disponível para realização das atividades, buscou-se manter a qualidade e a essência do trabalho no intuito de promover a idéia de que A não violência também se aprende. O conteúdo programático das oficinas foi revisto, visando otimizar ao máximo o tempo e valorizar a troca de experiência entre os participantes.

Dentre as novidades, destacou-se: 1. Adoção do diário, inspirado no filme *Escritores da Liberdade*, no qual os alunos puderam escrever, ao longo do projeto, mensagens e textos sobre o que quisessem relacionados a não violência, podendo ou não compartilhar com o grupo. Alguns desses foram gentilmente doados pelos alunos para compor a antologia – *Jovens pela Não Violência, Resultados de Brasil y Paraguay, Fase II*; 2. Jovens monitores, ex-alunos da Fase I, filmaram as oficinas para fins históricos e de divulgação da metodologia do projeto.

Da ousadia e desbravamento, pontos fortes das iniciativas pioneiras da Fase I, avançou-se para a qualificação, planejamento e organização da Fase II, mantendo o vigor e a abertura social para pensar sobre a banalização da violência, as suas causas, conseqüências, os agentes, a conscientização e atitudes a serem implementadas em prol da superação desse contexto.

No somatório dos esforços da Fase II, o projeto representou a dedicação de 15 instrutores voluntários, sendo 6 no Brasil e 9 no Paraguai; 12 empresas parceiras, incluindo 10 pessoas jurídicas e 2 pessoas físicas; 6 revisores; 1 tradutor de espanhol; além da coordenação pedagógica, coordenação do projeto no Paraguai, da coordenação geral do projeto e dois editores. Com a nova proposta de envolver 40 jovens brasileiros e 40 jovens paraguaios, alcançou-se a manutenção de 22 jovens no Brasil e 24 no Paraguai, um resultado expressivo que durou 6 meses, de agosto de 2009 a fevereiro de 2010.

No balanço comparativo da Fase I com a Fase II, foi possível perceber um aumento do nível de conscientização e aprofundamento do debate relativo aos temas - salto qualitativo nas produções dos jovens e na



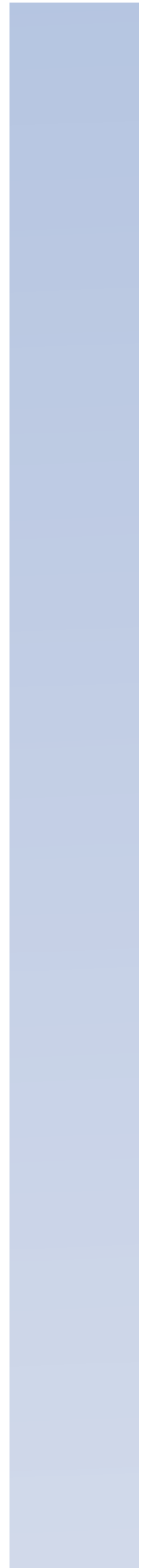
profissionalização da equipe, potencializando os resultados obtidos. Os números representam uma pequena amostra da parcela social dos jovens que habitam essas localidades, não pretendendo generalizar os esforços desses resultados de modo científico, mas visando contribuir como modelo promissor, replicável, para servir de exemplo de reflexão sobre cultura da paz e não violência.

Como prospectiva, vislumbramos uma espiral de crescimento e divulgação do projeto, a partir dos livros e vídeos-documentários, possivelmente sendo realizados em escolas, espaços públicos e privados, interessados em semear a não violência e investir na juventude e oportunidades de futuro pró-paz.

É com grande satisfação que lançamos a idéia, agora mais amadurecida e delineada, estando a metodologia aberta e flexível a adaptações e mudanças, de acordo com o público-alvo e contexto sócio-cultural de sua aplicação.

Que as sementes pulverizadas pela inspiração desse projeto possam ser colhidas oportunamente, com um investimento de retorno garantido e muito gratificante: A não violência está em alta! Invista na paz!

Karine Brito dos Santos – Instrutora de Produção Gráfica. Mestranda em Psicologia Social, do Trabalho e Organizacional pela UNB – Universidade de Brasília. Graduada em Comunicação Social pela UCSal, Bahia.



DEPOIMENTOS 4

Depoimento Educador

“A metodologia do Projeto Movimento pela Não Violência foi inspirada no ensino com foco em competências e, sobretudo, no livro “A paz também se aprende”(Título original: Learning The Skills of Peacemaking), da autora americana Naomi Drew. Essa proposta de educação para a paz incentivou pensar em técnicas e exercícios pedagógicos interativos, adaptados à realidade dos jovens da fronteira, em Foz do Iguaçu e no Paraguai, em Santa Rita.

Nosso espírito foi guiado em busca da compreensão da não violência rumo à paz, elaborando procedimentos de ensino e didática sintonizados com a dinâmica e estilo de vida desses jovens. Usamos as oficinas de capacitação como instrumentos de sensibilização para o tema. Pois, não adianta somente a reflexão e a constatação da realidade. Pensamos em oferecer aos jovens possibilidades e meios de transformar a realidade, através da produção de um livro e dois vídeos-documentários, no sentido de fomentar a não violência e multiplicar o conhecimento aprendido.

Longe de sermos meros sonhadores, utópicos, optamos por uma metodologia vivencial, na qual os jovens participaram efetivamente, trazendo suas experiências, suas idéias, sentimentos e expectativas com relação à violência e a não violência. Partindo da perspectiva da paz que começa em si mesmo, passando pela compreensão da paz nas inter-relações, e ampliando essa proposta para uma vivência grupal maior, na qual o mundo torna-se celeiro da paz, buscamos incentivar os jovens a escreverem histórias, fictícias ou não, individuais ou em grupo, a fim de ilustrar esse processo de construção da paz: si mesmo, com o outro e no mundo.

O Projeto Movimento pela Não Violência é sem dúvida um espaço estimulante para os jovens compreenderem e exercitarem a tolerância e o pluralismo. Conhecer novas pessoas, de diferentes culturas, pontos de vista, podendo dialogar sobre a não violência, aprendendo a ouvir o outro, considerando suas opiniões, repensando saberes e práticas e, sobretudo, mudando posturas e atitudes ultrapassadas. Enfim, rever os conceitos e pré-conceitos que mantêm a violência em alta, e questionar a falta de incentivo e espaços públicos e privados, para se conversar sobre a não violência, um tema tão relevante e assistencial para todos.

Para os jovens do projeto, penso que a oportunidade foi sabiamente aproveitada, fazendo valer os esforços e motivação para realização do livro, refletidos na produção de textos de qualidade, com idéias interessantes e questionamentos fundamentais. Para mim, atuar no projeto tem sido um presente gratificante, pensar e vivenciar interações enriquecedoras sobre um tema tão especial que é a não violência. Fico imensamente grata pela oportunidade de participar novamente do projeto, melhorando a capacidade de nos transformar em verdadeiros agentes construtores da paz.

No caminho da violência em direção da paz, a não violência é certamente a etapa mais lógica e racional a ser seguida. Que iniciativas como essa, de cunho educativo e social, possam ganhar força e espaço, na mídia, nas escolas, nos bairros, nas casas e famílias, a fim de potencializar esse bolsão de energias positivas pela não violência, reverberando em todo planeta, uma harmonia progressiva, do individual/ particular para o coletivo/ universal.

O Projeto Movimento pela Não Violência é uma prova de que a paz também se aprende. E, de que o compromisso com a não violência é responsabilidade de todos nós, uma necessidade global, que visa acabar com os conflitos pessoais, interpessoais, institucionais e mundiais. O engajamento no processo de pacificação planetário é mais do que um convite a você leitor, é um chamamento, um pedido sincero, um desejo profundo, e porque não um presente irrecusável”.

Karine Brito
Instrutora da Oficina de Produção Gráfica

Depoimento Jovens Voluntários

“El haber trabajado por el Proyecto Movimiento por la no violencia fue una experiencia muy gratificante y satisfactoria.

Compartir experiencias y superar adversidades resulto más fácil de lo que creíamos y aparentaba ser.

Poder participar como voluntarios en la Fase II del proyecto, poder interactuar y ayudar a diferentes jóvenes fue una experiencia interesante y única.

Por eso debemos agradecer por la oportunidad de haber trabajado con ellos y a la vez aprendido nuevas cosas que nos ayudaran en el día a día y con certeza lo llevaremos dentro de nosotros para siempre.

Esa experiencia nos hace sentir mucho más realizados, y nos deja muy contentos y si nos toca la oportunidad de volver a realizarlo.... Lo haremos”.

Pascual Rodríguez
Ada Beatriz López Moreira

“Em 2009 eu fui convidado a participar do projeto Movimento pela não violência foi com imenso prazer que eu aceitei o convite.

Como monitor do projeto pude rever conceitos trabalhados na primeira etapa e assim firmar os aprendizados.

A principal dificuldade encontrada foi o pequeno número de jovens inscritos e a grande evasão, mas os alunos que ficaram até o final conseguiam exercer um grande trabalho”.

Murilo Beato

“Neste projeto adquiri conhecimento, me tornei responsável e sem violência em mente e ações. Ele me ajudou a fazer escolhas e uma delas e uma delas estarei realizando daqui há um ano, faculdade de jornalismo.

Também foi maravilhoso poder me sentir útil ajudando a desenvolver os conhecimentos dos novos alunos na segunda fase do projeto”.

Pamely Karine de Oliveira

Depoimento Jovens Participantes

“A mí me pareció súper interesante participar de este proyecto porque no tenía nada que hacer en mi tiempo libre, y con esto me doy cuenta que hay muchas cosas interesantes, también me ayudo a integrarme con otras personas.

Los talleres que se dictaron me ayudaron a desarrollar más mis conocimientos, y lo que más me gusto fue el taller de inclusión digital, con el que me pude dar cuenta todo lo que podemos hacer con la ayuda de una computadora”.

Santiago Alexis López Miranda

“Desde el comienzo me interesó, por que las clases me parecieron muy importantes. Por el hecho que algunos talleres trataban del área de informática, teniendo en cuenta que esto es algo utilizado en cualquier lugar, ya sea trabajo, estudio o mero entretenimiento.

Las múltiples actividades que se hicieron durante todo el proyecto fueron muy creativas y dinámicas, pintamos, dimos forma a objetos, le dimos movimiento, y lo más increíble para mí, fue que muchas cosas lo

hicimos usando una computadora... ¡Increíble, verdad!, al menos para mi que no tenía mucho conocimiento en esta área. Aprendimos a hablar en público, y frente a una cámara filmadora, a filmar y sacar fotografías. También aprendimos a trabajar en equipo, conocimos amigos, nuevas formas de pensar y aprendimos de cada uno de ellos algo nuevo para poner en práctica.

Bueno la verdad este proyecto me pareció fantástico por las cosas que aprendimos durante todo el periodo de clases”.

Ruth Bogado

Depoimento Diretor Telecentro

“Con más experiencia, estamos encerrando esta otra fase del proyecto Movimiento por la no violencia.

Los resultados son muy alentadores debido al interés demostrado por los jóvenes de nuestra comunidad, lo cual nos indica que estamos caminando en la dirección correcta.

Es muy importante destacar que este proyecto no solo lleva a los jóvenes a practicar la cultura de la no violencia sino que también los jóvenes salen un poco más capacitados, para con eso, tener más oportunidades de conseguir un empleo, un trabajo o simplemente despierta un mayor interés para profundizar más sus conocimientos en las áreas abordadas en este proyecto.

También con esta vivencia, los jóvenes, se convierten en multiplicadores de lo que aprendieron a fin de fomentar la paz y descartar la violencia.

Agradecemos una vez más la oportunidad y la confianza depositada en el Telecentro, con la certeza de que siempre trataremos de poner lo mejor de nosotros para realizar este tipo de emprendimientos”.

Aurelio Javier Gómez Romero
Presidente Telecentro Santa Rita

Depoimento Presidente Conselho Comunitário da Vila C

“Foi com grande satisfação que o Conselho Comunitário da Vila C abriu as portas para receber o Projeto Movimento pela não Violência, por considerar que projetos sócio educativos como estes são de extrema importância, uma vez que está direcionado a fortalecer uma Cultura de Paz. Iniciativas desta natureza precisam ser multiplicadas pelo Brasil, pois

ainda os jovens são a maioria das vítimas deste problema social”.

Antonio Luis Fernandes
Presidente Conselho Comunitário da Vila C

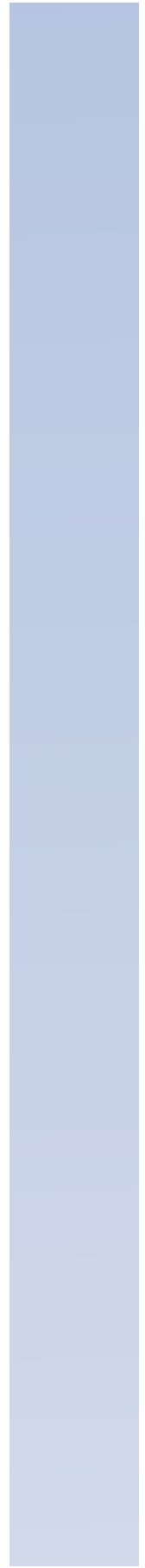
Depoimento Diretor do ITAI

A violência que aflige a sociedade está em discordância com o que procuramos construir no ITAI. Por isso aceitamos o desafio de novamente promover o projeto “Movimento pela Não Violência” FASE II, em parceria com a UNESCO. É a nossa singela contribuição para o resgate dos valores que estão deixando de ter importância no contexto social em que vivemos, onde a violência se torna cada dia mais natural.

O “Movimento pela Não Violência” é uma ação educacional voltada à adolescentes que vivem em áreas de risco. Busca desenvolver nos jovens uma cultura de paz através do crescimento pessoal e da inserção social. O projeto só é possível com a contribuição de parceiros e profissionais voluntários, que apoiam o ITAI na condução de oficinas de fotografia, inclusão digital, educação ambiental, artes cênicas e mídias eletrônicas. As oficinas são o instrumento de mobilização e transformação dos jovens.

No cumprimento de sua responsabilidade para com a comunidade, principal beneficiária desse projeto, o ITAI agradece a confiança depositada por todos os envolvidos. Tem plena certeza que através de parcerias será sempre possível buscar o desenvolvimento do ser humano e provar que há um futuro melhor para todos que acreditam nisso.

Jaime Nelson Nascimento
Diretor Presidente do ITAI



MANTENEDORES

5



A **EDUVIVÊNCIA** atua com projetos de Educação, Comunicação e Sensibilização Ambiental, fundamentando suas ações na inovação e sustentabilidade.

Sua equipe multidisciplinar de profissionais possui flexibilidade e experiência para atuar com os mais diferentes públicos, baseando-se no princípio de que se aprende **participando e vivenciando**.

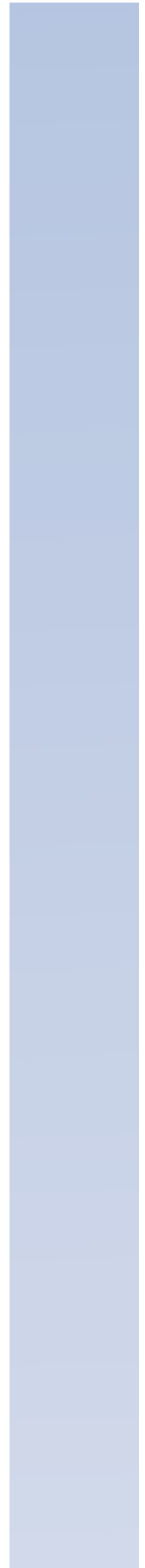
A **EDUVIVÊNCIA** desenvolve projetos para empresas públicas e privadas, instituições de ensino, atrativos turísticos e instituições preocupadas com sua responsabilidade socioambiental, instigando novas posturas e comportamentos frente a um planeta que inspira cuidados.



PTI

Parque Tecnológico
Itaipu

O **Parque Tecnológico Itaipu (PTI)** é um espaço estratégico de desenvolvimento socioeconômico da Região Trinacional do Iguassu — Argentina, Brasil e Paraguai —, que atua como laboratório internacional de integração do Mercosul. Como único espaço do gênero na região, tem a ampla missão de apoio, fomento e execução de projetos de educação, formação, desenvolvimento e ações concretas de inovação, pesquisa e desenvolvimento de tecnologia aplicada. Implantado pela Itaipu Binacional em 2003, o PTI é um espaço criado para o conhecimento, onde também circula a inovação, o livre pensar e as ações pioneiras nas áreas econômica, social, tecnológica e de produção científica.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

6

O Projeto Movimento pela Não Violência tem oportunizado momentos de reflexão e construção da consciência crítica e social dos jovens. Uma ação coletiva que tem priorizado o livre pensar sobre a não violência, os direitos humanos, a cidadania e a construção da cultura de paz.

A consolidação da metodologia do projeto visa ampliar o número de jovens participantes, oferecendo atividades psicopedagógicas que estimulem a troca de experiências e dêem sentido a suas vidas.

As oficinas tem sido o instrumento utilizado para favorecer o empoderamento dos jovens, ajudando a dar força e dignidade para que eles tenham a liberdade de escolher e controlar seu próprio destino, com responsabilidade e respeito ao outro.

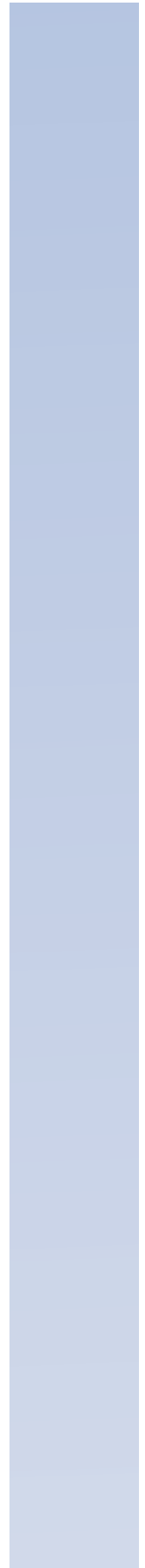
Uma mobilização social envolvendo três países não seria possível sem a colaboração de muitas pessoas. Um trabalho de equipe que envolveu várias parcerias e acordos diplomáticos. Todos em sinergia trabalhando na promoção da paz.

Essa ação de fortalecimento dos jovens representa não somente um espaço de diálogos e debates sobre a não violência, mas também um significativo movimento de articulação e emergência de novos agentes/atores sociais envolvidos e engajados na transformação da realidade.

Na perspectiva de contribuir efetivamente para a reflexão e prática da não violência, o projeto foi exitoso, pois atingiu os objetivos de envolver os jovens em ações que despertam e fortalecem a cultura da não-violência.

Além de capacitá-los, através das oficinas, com noções técnicas para o uso de diferentes tecnologias e linguagens de comunicação, incentivando a expressão artístico-cultural e inserção profissional.

O desafio de alcançar resultados de produção técnica de livros e vídeos documentários foi estimulante para os jovens, pois representou a materialização dos esforços empreendidos ao longo de um ano. Que os frutos desse trabalho possam ser aproveitados como guia prático de empoderamento para outros jovens no mundo inteiro.



ANEXOS

Dinâmica: TRAVESSIA DA PONTE

Duração: 50 minutos

Número de Participantes: Mínimo 10

Materiais:

- Giz ou fita crepe

Objetivos:

- Desenvolver a comunicação interpessoal;
- Estimular o trabalho em equipe.

Desenvolvimento:

Solicitar aos participantes que formem uma fila. Traçar no chão duas linhas paralelas com giz ou fita crepe de modo que todos fiquem dentro. A distância entre as linhas deve ser de aproximadamente 30 cm. Explicar aos participantes que o desenho no chão representa uma ponte e que o desafio é que todos atravessem em segurança, pois a ponte fica em um penhasco e abaixo dela há um rio repleto de crocodilos.

Solicitar que formem uma fila no início da ponte. Passar as seguintes instruções:

- O primeiro entra na ponte, o segundo passa pelo primeiro e se posiciona depois dele na ponte, o terceiro passa pelo primeiro e pelo segundo e se posiciona depois deste e assim sucessivamente até que todos estejam sobre a ponte;
- Todos devem atravessar a ponte sem colocar o pé fora dela ou sobre a linha;
- O grupo decide qual a melhor forma de atravessar a ponte.

Quando todos estiverem sobre a ponte a dinâmica estará concluída, caso contrário, o facilitador pode optar por continuar, solicitando que os participantes façam o percurso inverso para saírem da ponte.

Dinâmica: TEIA DA VIDA

Duração: 30 A 40 minutos

Número de Participantes: 10 ou mais

Materiais:

- Rolo de barbante

Objetivos:

- Trabalhar conceitos básicos de ecologia;
- Demonstrar a interdependência entre os diversos elementos dos ecossistemas e das organizações;
- Trabalhar a cooperação e o senso de equipe.

Desenvolvimento:

A teia da vida é uma dinâmica baseada na representação das ligações entre as pessoas, grupos, organizações e a natureza.

Ao iniciar esta dinâmica, o facilitador deve comentar sobre como certos comportamentos negativos (impaciência, desconfiança, egoísmo, etc.) impedem que uma equipe desenvolva todo o seu potencial como uma "rede integrada", que deve buscar um objetivo comum, um equilíbrio de todos os interesses individuais.

Os participantes ficam em pé, formando um círculo. Entregar a um deles um novelo de barbante, e então este começa a apresentar quais são seus principais objetivos de vida. Após a apresentação, ele amarra a ponta do barbante no dedo e arremessa o rolo para outro colega, que também deverá expressar seus objetivos. Amarrará a linha no dedo e arremessará o novelo novamente. Esse processo se repete até que todos os presentes tenham apresentado seus ideais, e estejam interligados por uma espécie de "teia de aranha".

O último integrante deve jogar o rolo para o primeiro membro que recebeu, "fechando a rede".

Pedir para as pessoas falarem sobre:

- o que observam;
- o que sentem;
- o que significa aquela teia;
- o que aconteceria se um deles soltasse seu fio.

Para finalizar, o facilitador comenta que cada indivíduo dessa roda é uma parte que forma um todo. Pode-se comparar essas partes com os membros da comunidade. É importante perceber que essas partes estão interligadas, se comunicam, interagem e dependem umas das outras para que o todo viva e funcione adequadamente, como acontece na natureza.

Dinâmica: DECISÃO POR CONSENSO

Duração: 60 minutos

Número de Participantes: Mínimo 10

Materiais:

- Cópias dos textos

Objetivos:

- Treinar a decisão por consenso;
- Desenvolver a capacidade de participação numa discussão de grupo;
- Desenvolver o senso crítico e a busca de soluções.

Desenvolvimento:

Realizar uma pesquisa em jornais, revistas, Internet para levantar situações reais sobre um tema de interesse dos participantes, escolhido previamente.

A partir dos fatos, criar uma situação imaginária, mudando os nomes do local e das pessoas, mas mantendo pontos importantes do foco da discussão.

Um texto descrevendo a situação criada deve ser elaborado, além da apresentação de algumas características dos personagens da história.

Primeiramente os participantes escolhem um representante, que tenha bom senso e perfil para conduzir a atividade, mediando e respeitando as opiniões; sua função é a de coordenar e orientar as ações dos demais grupos.

Dividir os participantes em 4 grupos. Para cada grupo, entregar uma cópia do texto elaborado e a descrição das funções a serem exercidas. Cada grupo tem uma função, conforme a sugestão apresentada a seguir:

- Grupo da Dramatização: representa o caso escolhido, usando técnicas de teatro e dramatização, caracterizando o comportamento dos personagens na história.

- Grupo da Situação: ressalta os pontos favoráveis, tentando convencer o público de que a melhor decisão é ficar como está; um representante do grupo é o coordenador do trabalho.

- Grupo da Oposição: apresenta os pontos desfavoráveis encontrados na situação, justificando por que ela não pode ficar como está; o grupo tenta convencer o público de que algo necessita ser mudado, relatando as propostas de mudanças; um representante do grupo é o coordenador dos trabalhos.

- Grupo do Público: ouve atentamente todas as colocações e elabora questionamentos aos dois grupos, estimulando um debate; a maior responsabilidade do grupo é decidir o final da história.

Estipular um tempo para que cada grupo possa analisar a situação descrita na folha de papel. Quando os grupos estiverem prontos, segue-se uma ordem de apresentação.

O moderador se apresenta e orienta sobre o funcionamento da atividade, deixando claro o que se espera de todos no final.

• Dramatização: nesta etapa, não pode haver nenhuma interferência de outro participante;

• Defesa da situação: o grupo da situação defende a sua posição;

• Defesa da oposição: o grupo da oposição ressaltar todos os pontos desfavoráveis da situação sugerindo as mudanças;

• Debate: o grupo da situação defende suas idéias, a oposição procura convencer o público das alterações necessárias;

• Público questiona: o público formula suas perguntas, uma por vez, em voz alta, para a situação e para a oposição;

• Moderador: controla o tempo para cada resposta. O grupo tem o direito de contestar, com autorização do moderador;

• Público decide o final: o público se reúne e decide qual será o final da história, apresentando em voz alta para todos.

Ao final, o facilitador deve ressaltar a importância de haver diálogo diante do radicalismo, respeito pelas idéias e opiniões, analisando as situações a partir de vários contextos. Outra questão é o respeito pelas diferenças culturais e diversidade de opiniões, a necessidade de cooperação e o compromisso na busca de soluções. Será mais produtivo se, nos conflitos, a turma "do contra" puder se unir à turma do "a favor" para buscar alternativas.

Abrir espaço para um debate, abordando, o que o grupo aproveitou com a dinâmica, como se sentiu nos papéis desempenhados, o que mais lhe agradou, o que pode ser melhorado, entre outras sensações.

Fonte:

Adaptado de: Cadernos de Educação Ambiental Água para Vida, Água para Todos: Guia de Atividades / André de Ridder Vieira texto ; Larissa Costa e Samuel Roiphe Barrêto coordenação - Brasília: WWF-Brasil, 2006.

Dinâmica: LEVANTANDO AS EXPECTATIVAS

Duração: 50 minutos

Número de Participantes: Mínimo 10

Materiais:

- Papel sulfite
- Cartolina
- Lápis de cor
- Canetinhas
- Cola
- Tesouras
- Revistas para recorte e outros materiais para elaboração dos cartazes.

Objetivo:

- Perceber o grau de expectativa do grupo em relação à capacitação ou encontro que será realizado

Desenvolvimento:

Solicitar aos participantes que, individualmente, respondam em uma folha as seguintes perguntas:

- O que espero obter nesta capacitação/encontro?
- Como será minha contribuição?
- Espero que **NÃO ACONTEÇA**:
- Espero que **ACONTEÇA**:
- Algo novo que espero sair daqui praticando (habilidade):

Separar os participantes em subgrupos, para que possam discutir suas respostas.

Após a discussão solicitar aos subgrupos para elaborarem um cartaz criativo que retrate as expectativas de todo o grupo.

Cada subgrupo apresenta os trabalhos elaborados e o facilitador do grupo faz o fechamento discutindo com todo o grupo suas reais expectativas.

No momento de discussão final, a partir das expectativas apresentadas, o facilitador pode propor a elaboração de um contrato de trabalho com o grupo, utilizando este momento para minimizar as expectativas para que os próximos encontros possam ocorrer com sucesso.

Dinâmica: ESCRAVOS DE JÓ

Duração: 40 A 60 minutos

Número de Participantes: Mínimo 10

Materiais:

- Pedras ou qualquer objeto rígido

Objetivos:

- Estimular o trabalho em equipe;
- Desenvolver sinergia, comunicação, cooperação e planejamento

Desenvolvimento:

Formar um círculo com todos os participantes sentados. Entregar para cada um uma pedra. Repassar a música e os movimentos com o grupo conforme descrição abaixo:

- Escravos de Jó
- Jogavam cachangá
- Tira, bota, deixa ficar
- Guerreiros com guerreiros fazem Zigue, Zigue, Zá (refrão que repete duas vezes)

Pedir aos participantes que coloquem a pedra em frente de si mesmos e quando começar a música todos deverão passar simultaneamente e compassadamente as pedras para o seu respectivo vizinho em sentido anti-horário até quando falar "cachangá". Quando falar "tira", todos levantam a pedra. Quando falar "bota" deverão colocar a pedra novamente em frente de si mesmos. Quando falar "deixa ficar" todos deverão deixar a pedra onde está e fazer o gesto simbólico de "fique aí".

De "guerreiros" até "fazem" volta a passar a pedra para o vizinho no mesmo sentido anti-horário e na parte do "zigue zigue zá" simultaneamente todos pegam a pedra sem soltá-la, fazendo os seguintes movimentos:

- Zigue: colocam a pedra na frente do vizinho,
- Zigue: volta a pedra na sua frente
- Zá: deixa a pedra na frente do vizinho, isto tudo de acordo com o ritmo da música.

Assim que o grupo conseguir cantar a música e fazer os movimentos sem errar, o facilitador pode sugerir novas formas de realizar a atividade com níveis de dificuldade maiores, como:

- Fazer a mesma seqüência apenas resmungando a música;
- Fazer a mesma seqüência sem cantar a música.

Dinâmica: EMBOLADÃO

Duração: 15 minutos

Número de Participantes: Mínimo 10

Materiais:

- Nenhum

Objetivo:

- Estimular uma maior interação entre os participantes.

Desenvolvimento:

Faz-se um círculo de mãos dadas com todos os participantes.

O facilitador pede que cada um grave exatamente a pessoa que está do seu lado direito e a pessoa que está do seu lado esquerdo.

Em seguida pede que todos larguem as mãos e caminhem aleatoriamente, passando uns pelos outros olhando nos olhos. Ao sinal, o facilitador pede que todos se abracem no centro do círculo "bem apertadinhos". Então, pede que todos se mantenham nesta posição como estátuas, e em seguida dêem as mãos para as respectivas pessoas que estavam de mãos dadas anteriormente (sem sair do lugar).

Então solicita para que todos, juntos, tentem abrir a roda, sem que soltem as mãos.

O efeito é que todos, juntos, vão tentar fazer o melhor para que esta roda fique totalmente aberta.

Dinâmica: TRABALHO EM EQUIPE

Duração: 50 minutos

Número de Participantes: Mínimo 10
(grupos de 5 pessoas)

Materiais:

- Tesoura
- Cola
- Revistas
- Venda para os olhos
- Barbante

Objetivos:

- Desenvolver o espírito de coletividade, estimulando o trabalho em equipe através do respeito às limitações e diferenças.

Desenvolvimento:

Cada integrante do grupo de 5 pessoas possui uma dificuldade física. Um é cego, um tem a mão hábil amarrada, outro é mudo e um tem todas as aptidões físicas. Os grupos são convocados a fazerem um cartaz sobre o assunto que eles escolherem (ou um tema predefinido pelo facilitador), e deverão lidar com as suas dificuldades. O quinto elemento do grupo é o observador que não pode dizer nada nem revelar ao grupo que este é o seu papel, ele deve perceber e tomar em conta todas as reações.

Quando os cartazes estiverem prontos o facilitador revelará que quem apresentará o cartaz é o cego, pedindo para os observadores revelarem os fatos percebidos.

Aproveitando as informações do observador conduzir o grupo a uma reflexão sobre suas posturas individuais e coletivas, expondo a dicotomia teoria x prática.

Manual Orientador: Movimento pela Não Violência

Este material propõe definir um esquema, um modelo adequado de planejamento, execução e avaliação do Projeto Movimento pela Não Violência, realizado em Foz do Iguaçu – Brasil e em Santa Rita – Paraguai com jovens em vulnerabilidade social.

É uma ferramenta metodológica para implementação e execução das oficinas nas áreas de fotografia, educação ambiental, produção gráfica, artes cênicas, inclusão digital e produção multimídia.

As idéias aqui apresentadas mostram como incentivar a geração de pequenas ações cidadãs lideradas pelos jovens que têm como ponto de partida, temáticas elegidas por eles mesmos, fazendo uso criativo das tecnologias de informação e comunicação – TICs.

Ele apresenta também testemunhos dos instrutores e voluntários participantes e busca estabelecer organizadamente e ordenadamente os parâmetros para que o projeto possa alcançar os objetivos a que se propõe.