

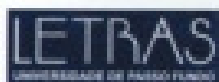
Roteiro de práticas leitoras para a escola



**Leitura
Audiovisual**

Tania M. K. Rösing
Lisandra Blanck

1º e 2º anos do
ensino fundamental





Coleção Mundo da Leitura
ROTEIRO DE PRÁTICAS LEITORAS PARA A ESCOLA

Leitura audiovisual

1º e 2º anos do ensino fundamental

Tania M. K. Rösing
Lisandra Blanck

2010





UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

Rui Getúlio Soares

Reitor

Eliane Lucia Colussi

Vice-Reitora de Graduação

Hugo Tourinho Filho

Vice-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação

Adil de Oliveira Pacheco

Vice-Reitor de Extensão e Assuntos Comunitários

Nelson Germano Beck

Vice-Reitor Administrativo

UPF Editora

Simone Meredith Scheffer Basso

Editora

CONSELHO EDITORIAL

Alexandre Augusto Nienow

Altair Alberto Fávero

Ana Carolina Bertolotti de Marchi

Andrea Poletto Oltramari

Angelo Vitorio Cenci

Cleiton Chiamonti Bona

Fernando Fornari

Graciela René Ormezzano

Renata Holzbach Tagliari

Rosimar Serena Siqueira Esquinsani

Sergio Machado Porto

Zacarias Martim Chamberlain Pravia

Copyright © Editora Universitária

Maria Emilse Lucatelli

Editoria de Texto

Sabino Gallon

Revisão de emendas

Giancarlo Rizzi

Projeto gráfico e ilustração da capa

Fábio Luis Rockenbach

Diagramação

Este livro no todo ou em parte, conforme determinação legal, não pode ser reproduzido por qualquer meio sem autorização expressa e por escrito do autor ou da editora. A exatidão das informações e dos conceitos e opiniões emitidos, bem como as imagens, tabelas, quadros e figuras, são de exclusiva responsabilidade dos autores.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R8211 Rösing, Tania Mariza Kuchenbecker
Leitura audiovisual : 1º e 2º anos do ensino fundamental /
Tania M. K. Rösing, Lisandra Blanck ; [Giancarlo Rizzi, projeto
gráfico e ilustração da capa]. – Passo Fundo : Ed. Universidade de
Passo Fundo, 2010.
48 p. : il. ; 24 cm. – (Coleção Mundo da Leitura. Roteiro de
práticas leitoras para a escola).
Inclui bibliografia.
ISBN 978-85-7515-456-4
1. Leitura - Desenvolvimento. 2. Incentivo à leitura. 3. Leitura
- Prática. I. Blanck, Lisandra. II. Rizzi, Giancarlo, ilustrador. III.
Título. IV. Série.

CDU: 028.1

Bibliotecária responsável Priscila Jensen Teixeira - CRB 10/1867

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

EDITORA UNIVERSITÁRIA

Campus I, BR 285 - Km 171 - Bairro São José

Fone/Fax: (54) 3316-8373

CEP 99001-970 - Passo Fundo - RS - Brasil

Home-page: www.upf.br/editora

E-mail: editora@upf.br

Editora UPF afiliada à



Associação Brasileira
das Editoras Universitárias



APRESENTAÇÃO

Vivemos novos tempos em relação à leitura. Não nos encontramos mais atrelados apenas aos textos impressos. Isso não significa que está decretado o fim do livro. Pelo contrário. O livro permanece com seu grande valor enquanto divulgador da cultura gerada ao longo dos séculos. E se revitaliza a cada nova produção.

Estamos conscientes, também, de que a compreensão na leitura abrange textos apresentados em diferentes suportes, orientando as práticas de leitura mais inovadoras. A internet invade a nossa vida, seduzindo especialmente os jovens, constituindo-se numa ferramenta importante para ser utilizada não apenas no processo de comunicação, mas como rico e variado material de leitura interativa.

O Centro de Referência de Literatura e Multimeios – Mundo da Leitura – na condição de laboratório de ações de leitura do curso de Letras da Universidade de Passo Fundo, seja na graduação, seja no Programa de Pós-Graduação – Mestrado em Letras, cumpre o seu papel de promover ações de leitura multimídiais para despertar o gosto pela leitura em diferentes suportes, em distintas linguagens.

No contexto das realizações desenvolvidas pelo Mundo da Leitura, emerge a série de publicações **ROTEIROS DE PRÁTICAS LEITORAS PARA A ESCOLA**, elaboradas para o atendimento de públicos específicos – educação infantil, 1º e 2º anos, 3º e 4º anos, 5º e 6º anos, 7º, 8º e 9º anos do ensino fundamental e ensino médio – po-

Leitura audiovisual



dendo ser utilizadas por professores, por bibliotecários, por agentes de leitura. Cada volume privilegia um dos públicos referidos, totalizando, nesta primeira edição, seis propostas de roteiros distintas

A metodologia desenvolvida na elaboração dos roteiros partiu da seleção do tema gerador – Arte e tecnologia: novos desafios –, dando continuidade às discussões desenvolvidas em 2009, por ocasião da 13ª Jornada Nacional de Literatura e da 5ª Jornadinha Nacional de Literatura, quando o foco dos debates girou em torno do tema “Arte e tecnologia: novas interfaces”.




Na sequência, foram elaborados os roteiros para os públicos específicos a partir do trabalho da equipe do Mundo da Leitura. Na primeira etapa, os roteiros são desenvolvidos no espaço do Mundo da Leitura e, numa segunda, são sugeridas atividades leitoras a serem desenvolvidas na escola, na biblioteca, em espaços culturais, por professores, bibliotecários, agentes de leitura e alunos que participaram da primeira etapa enquanto experiência inicial. Pretendemos que esses roteiros possam contribuir com o trabalho dos usuários do Mundo da Leitura, estimulando a continuidade de práticas de leitura na escola e da experiência de leitura multimídia vivenciada no espaço do Centro de Referência de Literatura e Multimídias.

Prezado leitor, distinta leitora, desejamos compartilhar com cada um e com todos nossas preocupações. O que nos falta são leitores. O que nos falta é entrar em contato com as experiências daqueles que já estão envolvidos pela magia em que se constitui o ato de ler. O que nos falta são dinamizadores de leitura dos acervos existentes nas escolas, no espaço da biblioteca, na família. O que nos falta é a coragem de transformar as bibliotecas na perspectiva de centros culturais multimídiais. O que nos falta são atitudes po-



Leitura audiovisual





sitivas em relação à leitura para o aprimoramento do ser humano como fundamento de construção de sua cidadania.

Precisamos despertar o interesse dos leitores em formação pela leitura da música, da pintura, do teatro, da dança, da escultura, da arquitetura. Precisamos mostrar o valor das histórias em quadrinhos, das charges, dos cartuns, do grafitti, formando públicos interessados nessas manifestações artísticas. Precisamos valorizar as manifestações da cultura popular, ampliando nosso conhecimento e nossa sensibilidade pela pluralidade de vozes em que se constitui a cultura em toda a sua complexidade e em toda a sua diversidade. Precisamos renovar o interesse desses leitores por lendas, fábulas, mitos. Precisamos levantar interesses e necessidades dos neoleitores, leitores da internet, apreciadores das ferramentas eletrônicas disponíveis na atualidade pelos avanços tecnológicos. Precisamos considerar os assuntos com os quais estão envolvidos, os temas que lhes trazem preocupação e os que propiciam construir sonhos, construir um olhar otimista para a vida com o intuito de vencer os obstáculos que tentam impedir experiências vivenciais no contexto de um mundo melhor.

Prof. Dr. Tania Mariza Kuchenbecker Rösing

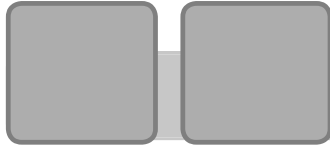
Coordenadora do Centro de Referência
de Literatura e Multimeios

Leitura audiovisual



5





SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| Apresentação..... | 3 |
| Introdução | 9 |
| Prática Leitora no Mundo da Leitura | 11 |
| Prática Leitora na Escola..... | 17 |
| Atividade 1: Luz, câmera, ação | 17 |
| Atividade 2: Como seria minha TV? | 21 |
| Atividade 3: Mãe, compra pra mim?..... | 24 |
| Atividade 4: Ligando e desligando | 26 |
| Atividade 5: Meu programa preferido | 28 |
| Atividade 6: Recortando a imagem..... | 29 |
| Atividade 7: Efeitos sonoros..... | 33 |
| Anexos..... | 35 |
| Referências | 47 |







INTRODUÇÃO

Entre os meios eletrônicos, a televisão é a mídia mais consumida nos lares brasileiros, atingindo de forma significativa um grande número de espectadores de todas as faixas etárias.

O público infantil, especialmente, recebe forte influência dos conteúdos veiculados por esta mídia através de uma infinidade de imagens que são incorporadas no processo de formação do pensamento. A partir dessa interação, a criança absorve o mundo real, seguindo os referenciais midiáticos que se utilizam de recursos de som, imagem, formas e cores, que seduzem e alimentam o imaginário infantil. A mediação da família e da escola é fundamental para que a criança perceba o conteúdo televisivo de maneira ativa e não passiva. Portanto, ao integrar sistemas simbólicos com os elementos imagéticos, a criança necessita educar seu olhar para problematizar e dialogar com os programas que são apresentados na tela.

Com o objetivo de compreender a linguagem televisiva, as atividades a seguir buscam incentivar o olhar interativo, crítico e dinâmico dos alunos de 1º e 2º anos em relação à televisão, familiarizando-os com a linguagem dos quadrinhos, cinema, rádio, texto publicitário e computação gráfica que dialogam com esse meio. Nesse sentido, o consumo crítico e seletivo dos programas de TV, a partir do entendimento do texto audiovisual, desde o processo de produção até a recepção dos programas, torna-se fundamental para instrumentalizar os alunos no processo de produção de conhecimento.

Leitura audiovisual



PRÁTICA LEITORA NO MUNDO DA LEITURA

■ Materiais e recursos

- ▶ Livro *Aventuras e desventuras de Gali-Leu, o gato*
- ▶ Imagens escaneadas do livro *Aventuras e desventuras de Gali-Leu, o gato*
- ▶ Arquivo com o trecho dos desenhos animados: Bob Esponja, Ben 10, As Três Espiãs Demais, As Meninas Super Poderosas Geração Z e Dragon Ball
- ▶ Programa *Mundo da Leitura* – episódio 67
- ▶ Roteiro do programa *Mundo da Leitura* – episódio 67
- ▶ Computador com internet e projetor multimídia
- ▶ Câmera filmadora

■ Etapas propostas

1. Recepcionar os alunos apresentando o espaço do Mundo da Leitura.
2. Perguntar aos alunos o que fazem quando estão em casa em momentos de lazer, especialmente no turno inverso ao da escola.
3. Complementar as ideias apresentadas pelos alunos falando sobre o quanto a televisão está presente em nossa vida e a importância de pensarmos e conversarmos sobre o que assistimos na TV.
4. Perguntar aos alunos quais são os programas a que assistem e de quais mais gostam.

Leitura audiovisual



5. Exibir o trecho de um ou mais desenhos animados vistos pelas crianças, entre eles Bob Esponja, Ben 10, As Três Espiãs Demais, As Meninas Super Poderosas Geração Z e Dragon Ball.
6. Solicitar aos alunos que, ao assistir ao desenho animado, observem características físicas e psicológicas dos personagens, ações realizadas, efeitos especiais, relações entre os personagens, assunto abordado durante a história e efeitos sonoros.

Desenhos animados mais assistidos pelas crianças

Dragon Ball

A história de Dragon Ball conta a vida de Son Goku, um menino com cauda de macaco, baseado na lenda chinesa “Viagem ao Oeste”, desde as suas aventuras enquanto criança até se tornar avô. Durante a sua vida, participa de muitas batalhas com adversários cada vez mais fortes, procurando sempre aumentar a sua força. Nas suas viagens, Goku conhece várias pessoas, criando muitas vezes uma amizade muito forte com elas, que o ajudam a vencer os vilões da história.



<http://www.doragonboruzetto.com.br/index.php/historia>

Meninas Super Poderosas Geração Z

A série Meninas Super Poderosas Geração Z conta a história de Momoko Akatsutsumi, Miyako Gotokuji e Kaoru Matsubara, três meninas que obtêm super-habilidades após um acidente químico, tornando-se defensoras da cidade de Tóquio com a finalidade de derrotar os monstros que surgiram após um mesmo acidente e de um misterioso pó escuro.



http://pt.wikipedia.org/wiki/Demashita!_Powerpuff_Girls_Z



As Três Espiãs Demais

A série conta a história de três típicas adolescentes em Beverly Hills: Sam, Clover e Alex. O que poucos sabem é que elas são espiãs comandadas por Jerry, líder de uma organização secreta chamada World Organization of Human Protection (WOOHP), em português Organização Mundial de Proteção Humana. Assim, as garotas têm de dividir suas missões com as preocupações típicas do seu dia a dia: provas de escola, garotos, compras e sua rival, Mandy, uma patricinha mimada.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Totally_Spies



Bob Esponja

Na Fenda do Bikini, uma região no oceano Pacífico, vive Bob Esponja, uma esponja-do-mar amarela que mora num abacaxi com seu caracol, Gary. Ela trabalha num restaurante de hambúrguer, chamado Siri Cascudo, cujo dono é seu Sirigueijo, um caranguejo que só pensa em dinheiro e tem como maior inimigo um plankton verde chamado Plankton. Outro funcionário é um polvo com azia, Lula Molusco, que é o tocador de clarineta, vizinho de Bob Esponja e que está sempre irritado com ele. O melhor amigo de Bob Esponja é seu outro vizinho, Patrick Estrela, uma estrela-do-mar rosa exótica com pouca inteligência, e sua melhor amiga é a sua vizinha a esquilinha Sandy. Eles passam por diversas situações juntos no fundo do mar.

http://pt.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants



Ben 10

Ben, aos 10 anos de idade, nas férias de verão, foi acampar com a sua prima Gwen e seu avô Max. Quando resolveu passear depois de um desentendimento com sua prima, ele observou um objeto caindo do céu. Era uma esfera metálica contendo um relógio. O aparelho grudou em seu pulso e ele acabou descobrindo que o nome do aparelho é Omnitrix e que guarda o DNA de dez espécies alienígenas diferentes, cada uma com sua característica própria. O aparelho tem a capacidade de transformar o usuário em qualquer uma delas.



http://pt.wikipedia.org/wiki/Ben_10

7. Incentivar os alunos a comentar sobre o desenho animado a que assistiram de acordo com as observações que foram solicitadas anteriormente pelo monitor.
8. Ampliar a conversa com os alunos perguntando:
 - Vocês se identificaram com algum personagem ou conhecem alguém que se pareça com algum deles?
 - Quais os personagens que mais lhes chamaram a atenção?
 - Os acontecimentos apresentados no desenho podem fazer parte da vida real ou só podem acontecer nos desenhos?
 - O que vocês fariam se tivessem de enfrentar as mesmas situações vividas pelos personagens? Já viveram alguma situação parecida?
9. Perguntar aos alunos se já assistiram ao programa *Mundo da Leitura*, solicitando que comentem sobre os episódios vistos.
10. Explicar aos alunos que, assim como o programa *Mundo da Leitura*, todos os programas de TV partem de um roteiro, onde se escreve tudo o que será gravado para depois ser veiculado na televisão.

11. Exibir um modelo de roteiro do programa *Mundo da Leitura* – episódio 67, comentando suas características.
12. Convidar os alunos a assistir ao trecho do programa *Mundo da Leitura* – episódio 67, que acabaram de ler através do roteiro exibido anteriormente. Solicitar que observem as características dos personagens, cenário, linguagem e assuntos abordados. Aproveitar os comentários dos alunos para complementar com informações sobre o programa e os personagens, da mesma forma que foi realizada a conversa sobre os desenhos animados.

Programa *Mundo da Leitura*

O *Mundo da Leitura* é um programa de TV produzido pela Universidade de Passo Fundo e exibido nacionalmente no Canal Futura. As aventuras de Gali-Leu e sua turma são elaboradas por uma equipe interdisciplinar que envolve os cursos de Letras, Artes e Comunicação, Educação,



Ciências Exatas e a UPFTV. De forma lúdica e dinâmica, as diversas linguagens apresentadas – manipulação de bonecos, leitura e encenação de textos infantis, artes gráficas, música, entre outros – servem de incentivo para o desenvolvimento da criatividade, do raciocínio lógico e, principalmente, para a criação do hábito da leitura entre as crianças.

<http://mundodaleitura.upf.br/programa/mundodaleitura/index.html>

13. Informar aos alunos que o gato Gali-Leu tem a sua história contada pelo autor Paulo Becker em *Aventuras e desventuras de Gali-Leu, o gato*.
14. Apresentar o livro aos alunos e exibir um trecho da história com o projetor multimídia.

Leitura audiovisual



15. Perguntar aos alunos se já tiveram alguma experiência com a gravação de imagens através do celular, webcam ou câmera de vídeo, se já se viram na TV ou viram alguém conhecido.
16. Convidar os alunos para participar de uma gravação, na qual, primeiramente, poderão se ver na tela ao mesmo tempo em que estarão sendo gravados. Num segundo momento, eles participarão de uma gravação que será exibida posteriormente, para que todos possam vê-la. Nesse momento, o monitor selecionará apenas alguns alunos e professores para participar da gravação. As propostas podem ser:
 - o monitor poderá fazer uma entrevista perguntando sobre a experiência de ter visitado o Mundo da Leitura ou solicitar que comentem sobre o tema abordado na prática leitora;
 - solicitar que façam uma autoapresentação;
 - solicitar que façam uma apresentação artística, como cantar uma música, fazer uma imitação, recitar um poema ou outra proposta sugerida pelos participantes.
17. Mostrar aos alunos, durante as duas experiências de gravação, os diferentes enquadramentos e movimentos com a câmera, solicitando que observem as modificações da imagem de acordo com os comandos feitos pelo monitor. Comentar que esses são os mesmos comandos de imagem utilizados nos desenhos animados, no cinema e em todos os programas de TV.



Atividade 1: Luz, câmera, ação

■ Objetivos

Familiarizar os alunos com a linguagem audiovisual estimulando a curiosidade sobre o processo de produção de um vídeo. Propor o desafio de produzir e gravar algumas imagens relacionadas aos trabalhos desenvolvidos pela turma.

■ Materiais e recursos

- ▶ História “O cachorro que deixou de ser bobo”, do livro *30 fábulas contemporâneas para crianças*, de Sérgio Capparelli
- ▶ Vídeo da história “O cachorro que deixou de ser bobo”, de Sérgio Capparelli, do programa *Mundo da Leitura* nº 104
- ▶ Vídeo do quadro Fique Esperto “Como se faz um vídeo”, do programa *Mundo da Leitura* nº 120
- ▶ Vídeos de desenho animado, filmes ou programas de TV infantil selecionados pela professora
- ▶ Texto “A Arte do Storyboard” nos anexos
- ▶ Materiais plásticos para confeccionar a câmera de brinquedo
- ▶ Computador com internet e projetor multimídia



■ Etapas propostas

1. Contar a história “O cachorro que deixou de ser bobo”, do livro *30 fábulas contemporâneas para crianças*, de Sérgio Capparelli, ou exibir o vídeo da história, que faz parte do programa *Mundo da Leitura*.

30 Fábulas contemporâneas para crianças

Quem não conhece as expressões “se fazer de louco para passar bem” e “uma mão lava a outra?” E as frases “quando a esmola é demais, o santo desconfia”, “não se pode fazer uma omelete sem quebrar os ovos”, ou ainda “corre mais rápido quem corre para salvar a pele?” São ditados e provérbios: não têm autor definido, não são considerados alta literatura, são transmitidos de uma geração para outra de tanto se ouvir falar e fazem parte das conversas cotidianas e do repertório de sabedoria popular sobre fatos da vida.

Sérgio Capparelli sempre foi encantado por essa forma anônima de expressão do conhecimento. Em *30 fábulas contemporâneas para crianças*, com muita graça, humor e inteligência, ele imagina histórias modernas e inusitadas para ilustrar ditados como esses. São utilizados temas e situações do mundo de hoje para atualizar o gênero da fábula em histórias, ricamente ilustradas por Eduardo Uchôa, que farão a delícia de grandes e de pequenos.

http://www.lpmeditores.com.br/site/default.asp?Template=../livros/layout_produto.asp&CategorialD=848474&ID=902519

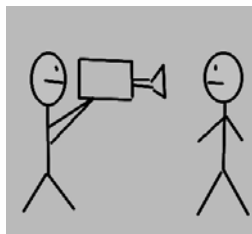


2. Estimular os alunos a falarem sobre a história, complementando as suas observações sobre a experiência que os personagens tiveram com a produção de um vídeo. Perguntar-lhes se alguma vez já pensaram em fazer um filme ou um programa de TV.



3. Propor aos alunos a confecção de uma câmera filmadora para brincar de filmar os colegas na sala de aula. A oficina pode ser encontrada no site Bugigangue.

http://www.bugigangue.com.br/bugigangue/html/princ_hq.htm



4. Convidar os alunos para a ampliação da experiência propondo a confecção de uma câmera de mão artesanal. Entregar-lhes uma folha de ofício para cada um confeccionar uma pequena filmadora. Eles deverão formar um cilindro com o papel, numa espécie de binóculo, para enxergar as imagens através do orifício.
5. Acompanhar os alunos na brincadeira, sugerindo que observem o ambiente e os colegas, fazendo movimentos de baixo para cima, de cima para baixo, da esquerda para direita, da direita para a esquerda, movimentos circulares, lentos e rápidos, ou ainda, aproximando e distanciando o orifício do objeto escolhido ou ampliando e diminuindo o campo de visão ao regular o tamanho do diâmetro do cilindro. Conduzir os alunos a perceberem como o movimento feito com a filmadora de brinquedo muda o modo de contar uma história e também a impressão dos que a estão assistindo, seja na TV, seja no cinema, da mesma forma que uma filmadora ou câmera de verdade. Para dar continuidade à brincadeira, eles poderão confeccionar uma câmera com efeito de zoom citada no site citado abaixo, para que entendam como funcionam as lentes que servem para aproximar e distanciar objetos do foco
http://www.latanet.org.br/latanet/web/EixosTematicos_02_2.aspx
6. Exibir alguns vídeos do programa *Mundo da Leitura*, filmes, ou desenhos animados, levando os alunos a perceberem qual é o cenário, personagens e outros elementos que fazem parte das



cenar, bem como a forma como as imagens vão aparecendo no vídeo. Explicar aos alunos que cada movimento experimentado anteriormente com a filmadora de brinquedo mostra como queremos contar uma história, que pode ser diferente da maneira que o colega escolheu para contar. Comentar que na televisão e no cinema o diretor define como quer contar a história, orientando o cinegrafista que filma ou grava as imagens solicitadas.

7. Informar aos alunos que, da mesma forma que na TV há o diretor e o cinegrafista, tem-se a figura do produtor, que prepara tudo antes da gravação do programa. A figura do roteirista define os textos para o ator que será filmado, o qual, por fim, interpreta o texto do roteirista do modo como o diretor definiu.
8. Complementar as informações apresentando o quadro Fique Esperto “Como se faz um vídeo”, do programa *Mundo da Leitura* – episódio 120.
9. Distribuir aos alunos livros de histórias para que selecionem qual delas gostariam de contar na televisão. Os alunos poderão utilizar diferentes técnicas, como o teatro de imagens, de sombra ou dramatização, tendo como referência os vídeos das histórias contadas no programa *Mundo da Leitura*.
10. Construir, em conjunto com os alunos, um roteiro para a gravação da história, definindo com a turma a técnica a ser utilizada para a produção.
11. Definir com os alunos quem ficará responsável por encenar, contar ou manipular os personagens da história, representando a função dos atores; a linguagem em que a história será contada e quem representará os papéis de diretor e cinegrafista.



12. Entregar aos alunos um celular ou máquina fotográfica com câmera para gravar a história. Posteriormente, a professora deverá exibir a gravação da história para a turma e dialogar sobre a experiência.
13. Organizar um blog representando um canal de TV para postar os pequenos vídeos produzidos pela turma.

Atividade 2: Como seria minha TV?

■ Objetivo

Familiarizar os alunos com os programas de TV de diferentes canais, conduzindo-os a perceber os gêneros televisivos, como informativo, ficção, entretenimento, entre outros, voltados para diferentes públicos e diferentes faixas etárias.

■ Materiais e recursos

- ▶ Computador com internet e projetor multimídia
- ▶ Materiais para confecção da TV
- ▶ Vídeos das oficinas do programa *Mundo da Leitura*: projetor de caixa de papelão episódio – 117 e cinema de rolo de papel – episódio 30
- ▶ Vídeos do youtube: gêneros televisivos e programa *De onde vem a televisão?*

Leitura audiovisual

■ Etapas propostas

De onde vem a televisão?

Kika é uma menina inteligente e curiosa por natureza. Gosta de aprender coisas novas e, junto com seus amiguinhos mágicos, viaja pelo tempo para descobrir a origem das coisas. O programa saiu das telas da tevê para virar livro na coleção “De Onde Vem...”, da Panda Books. No volume “De Onde Vem a Televisão?”, Kika fica sem saber o que fazer quando a sua TV vai para o conserto. Muito esperta, ela encontra um velho aparelho de televisão no quarto de seu avô. Com a ajuda de Controlico, Kika faz uma viagem no tempo e aprende tudo sobre televisão: dos primeiros televisores e programas aos modernos estúdios e sofisticados aparelhos atuais. E, de quebra, ela ainda vai aparecer na telinha!



<http://publifolha.folha.com.br/catalogo/livros/145012/>

1. Perguntar aos alunos se sabem como surgiu a televisão. Exibir o vídeo do youtube *De onde vem a televisão?* do programa da KIKA, para que se familiarizem com esse meio eletrônico.
2. Solicitar aos alunos que assistam a vários programas de TV de diferentes gêneros para que se familiarizem com a grade de programação televisiva e, posteriormente, possam compartilhar suas opiniões com os colegas e com a professora.
3. Perguntar aos alunos sobre os tipos de programação que veem e os canais e programas de que mais gostam. Questionar se assistem a programas de televisão com os pais, sozinhos, ou das duas formas, e se conversam com os pais



sobre o que veem na TV. Questionar se eles acham que há programas só para crianças e outros só para adultos e, se eles pudessem definir os programas de TV, quais escolheriam para si e suas famílias.

4. Aproveitar os comentários dos alunos para citar os diferentes tipos de programação voltados para públicos diferenciados, listando alguns exemplos, como noticiários (jornal), teledramaturgia (novela), propagandas, reportagens, filmes, programas infantis, programas de auditório. Se possível, selecionar alguns vídeos da internet para exibir os diferentes gêneros televisivos.
5. Salientar que existem programações voltadas para crianças e outras para adultos, sendo algumas informativas e outras de entretenimento. Falar da importância de assistir à TV com os pais e de conversar sobre os assuntos abordados para entender melhor o conteúdo e ampliar o conhecimento sobre os diferentes assuntos exibidos.
6. Propor aos alunos a construção de uma televisão de caixa de papelão. Incentivá-los a criar um canal de TV batizando-o com um nome escolhido pela turma. A programação poderá ser representada por desenhos criados por eles para serem exibidos em um cineminha de rolo ou projetor de caixa. Para confeccioná-lo, o professor deverá exibir os vídeos das oficinas do programa *Mundo da Leitura* acessando o site <http://mundodaleitura.upf.br>. Os alunos também poderão representar os programas de TV por meio de dramatização, posicionando-se atrás da caixa de papelão do tamanho de uma TV, para o restante da turma.

Atividade 3: Mãe, compra pra mim?

■ Objetivo

Familiarizar os alunos com as propagandas veiculadas na televisão, estimulando-os a perceber a influência negativa que os comerciais nos causam, levando-nos ao consumo frenético e muitas vezes à frustração.

■ Materiais e recursos

- ▶ Computador com acesso à internet e projetor multimídia
- ▶ Produtos da indústria cultural veiculados nas propagandas da TV
- ▶ Livro *No tempo em que a televisão mandava no Carlinhos*, de Ruth Rocha
- ▶ Revistas, tesoura e cola

■ Etapas propostas

1. Contar a história *No tempo em que a televisão mandava no Carlinhos*, de Ruth Rocha, projetando as imagens para que todos possam fazer a leitura em conjunto.

No tempo em que a televisão mandava no Carlinhos

O Carlinhos tinha mania de ir atrás de tudo o que aparecia na televisão: achocolatado da Miúcha, milquecheique do Bubu, biscoito do Xuxu. Aí aconteceu que engordou e ficou parecendo uma bola. Quando viu um anúncio de uma tal de Gororoba Dois Mil para emagrecer, encomendou rapidinho. Emagreceu... só que depois ficou doente e deu um susto na família toda. No final do livro *O pe-*



queno dicionário do consumidor – com termos utilizados na TV, rádio, jornais e revistas.

http://www.ftd.com.br/v4/detalhado.cfm?item_cod=13307106

2. Perguntar aos alunos: Vocês costumam comer tudo o que veem nas propagandas da TV assim como o Carlinhos? Vocês acham que as propagandas influenciam em nossas escolhas de roupas, alimentação, brinquedos, etc.? Quem já viu alguma coisa de que gostou muito nas propagandas e pediu para os pais comprar? Vocês acham que podemos ter tudo o que vemos na TV? O que vocês acham das propagandas de TV? Lembra-se de alguma? Comentem sobre algumas propagandas de que vocês mais gostaram.
3. Apresentar alguns produtos citados em propagandas e programas infantis, como achocolatados, brinquedos, bebidas, iogurte, doces, material escolar, roupas, calçados e acessórios, que tenham um apelo infantil através de desenhos animados, personagens conhecidos dos contos de fadas ou da mídia e super-heróis.

4. Apresentar aos alunos alguns comerciais de TV, os mesmos dos produtos citados e apresentados aos alunos anteriormente. Se possível, exibir alguma propaganda citada por eles.



5. Perguntar sobre os comerciais apresentados: O que vocês sentiram ao assistir à propaganda? Qual foi a parte de que vocês mais gostaram?
6. Comentar com os alunos sobre os personagens, o lugar onde estavam, o que estavam fazendo e se os acontecimentos podem

Leitura audiovisual



fazer parte da vida real. Perguntar se é possível acreditar em tudo o que dizem os comerciais de TV. (Fazer a pergunta exemplificando com um dos comerciais apresentados anteriormente.)

7. Aproveitar os comentários dos alunos referentes às perguntas, salientando a beleza dos comerciais por serem coloridos, divertidos, com pessoas ou personagens conhecidos, tentando nos convencer de que se consumirmos um determinado produto poderemos ser mais fortes, bonitos, felizes e espertos. Salientar que na vida real nem sempre acontece o que as propagandas prometem.
8. Propor aos alunos o recorte de propagandas de revistas estabelecendo uma relação com os comerciais que aparecem na televisão. Incentivá-los a criar frases que representem as “promessas” que as propagandas nos fazem. Ex.: “Super Nescau! Mais força e energia!!!”

Atividade 4: Ligando e desligando

■ Objetivo

Conduzir os alunos à reflexão sobre a sua relação com o aparelho televisivo, bem como com outros aparelhos eletrônicos que cada vez mais ocupam um espaço ilimitado em nossas vidas, distanciando-nos de outras experiências importantes, como o convívio com a família e com os amigos.

■ Materiais e recursos

- ▶ Computador com acesso à internet e projetor multimídia
- ▶ Livro *Liga-desliga*, de Camila Franco



■ Etapas propostas

1. Perguntar aos alunos por quanto tempo ficam assistindo a programas na TV e como se sentem quando permanecem muito tempo em frente ao aparelho televisor.

Liga-desliga

“Era uma vez uma televisão que não saía da frente de um menino.” Assim começa *Liga-desliga*, um livro que inverte uma relação perfeitamente comum hoje em dia. Os três autores, todos publicitários, sabem que a TV ocupa no mundo infantil tanto ou mais espaço do que a escola, a bola ou a boneca. *Liga-desliga* trata sem preconceitos sobre este assunto tão importante para pais e educadores – mas quem gosta mesmo da história são as crianças.

<http://www.companhiadasletrinhas.com/detalhe.php?codigo=40004>



2. Convidar os alunos a ouvirem a história *Liga-desliga*, de Camilla Franco, que será apresentada no projetor multimídia.
3. Perguntar aos alunos quem era mais importante na história: a TV ou o menino? Por quê? Será que se valoriza muito a TV, deixando amigos e a família de lado? Por que se fica tanto tempo em frente ao televisor, ao *videogame* e ao computador?
4. Comentar com os alunos sobre os riscos à saúde por se ficar muito tempo em frente à TV e a outros aparelhos eletrônicos.
5. Propor brincadeiras com bolas e cordas no pátio da escola, assim como jogos teatrais, rodas cantadas, sapata, etc.

Atividade 5: Meu programa preferido

■ Objetivo

Incentivar os alunos a pensarem sobre suas preferências, modos de ser e agir, representados pela figura de seus personagens favoritos.

■ Materiais e recursos

- ▶ Computador com acesso à internet e projetor multimídia

■ Etapas propostas

1. Fazer uma pesquisa sobre os programas infantis preferidos pelos alunos.
2. Gravar os programas infantis citados pelos alunos ou baixá-los no computador.
3. Convidar os alunos para assistir aos programas, solicitando que observem as perguntas.

Quanto aos personagens:

Qual é o personagem preferido? Por quê?

Qual deles você gostaria de ser? Por quê?

Alguns deles é parecido com alguém que você conhece?

Você faz alguma coisa ou fala da mesma forma que os personagens do desenho fazem e falam? Usa algum acessório ou brinca com algum brinquedo igual ao personagem da TV?

Quais são os personagens que representam o bem e o mal?

Quanto à linguagem:

Quem e quando aparece de perto ou de longe na TV?

Eles aparecem de corpo inteiro, junto com outras coisas ou sozinhos?

Eles aparecem lentamente ou bem rápido na tela da TV?

O que eles falam? Você entende todas as palavras?

O que você sente ao assistir a esse desenho?

5. Levar os alunos a perceberem o quanto os desenhos podem influenciar no modo de pensar e agir e como se deve preservar a identidade, sem querer ser ou viver como os personagens de desenhos.
6. Incentivar os alunos a escreverem outro final para o desenho preferido a que acabaram de assistir, podendo acrescentar personagens e alterar características de outros. Se preferirem, os alunos podem representar através do desenho.

Atividade 6: Recortando a imagem

■ Objetivo

Familiarizar os alunos com a linguagem audiovisual, bem como os movimentos de câmera e os enquadramentos da imagem fotográfica e televisiva, conduzindo-os a perceber os diferentes pontos de vista pelos quais uma história pode ser contada, de acordo com as intenções do diretor ou do fotógrafo.

■ Materiais e recursos

- ▶ Computador com internet e projetor multimídia
- ▶ Programas de TV, fotografias e filmes

Leitura audiovisual

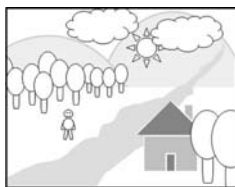


■ Etapas propostas

1. Solicitar aos alunos que tragam fotos da família para a escola.
2. Selecionar algumas fotos da internet e projetá-las para que os alunos percebam como cada pessoa está enquadrada na fotografia: se está de corpo inteiro, apenas a metade, somente o rosto, se está de corpo inteiro junto com outras pessoas.
3. Organizar um círculo com os alunos para que as fotos trazidas de casa possam ser vistas por todos os colegas.
4. Solicitar aos alunos que observem a forma (enquadramento) como as pessoas aparecem nas fotografias.

Tipos de enquadramentos

PLANO MUITO GERAL (PMG)



É o plano que não tem qualquer limite, é bastante geral. Contém, essencialmente, o ambiente. O elemento humano quase que não é visível na imagem.

PLANO GERAL (PG)



Este plano também se centra no ambiente. Apesar disso já se vê o elemento humano na imagem. Este plano já contém alguma ação apesar de o ambiente ainda prevalecer.

PLANO AMERICANO (PA)



Neste plano, apesar do ambiente estar presente, o conteúdo principal é a ação das personagens. O limite inferior da imagem corta o ser humano pelo meio da coxa.





PLANO MÉDIO (PM)



O ambiente não surge neste plano. Este plano caracteriza-se fundamentalmente pela ação da parte superior do corpo humano. O plano é cortado pela cintura. Este plano é considerado um plano intermédio entre a ação e a expressão.

PLANO PRÓXIMO (PP)



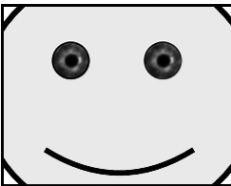
Este plano é cortado pouco abaixo das axilas. Permite, por exemplo, imagens de alguém a fumar, cortando totalmente o ambiente em redor. Este tipo de plano privilegia o que é transmitido pela expressão facial.

GRANDE PLANO (GP)



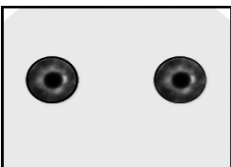
Este plano é a expressão na sua máxima importância. É um plano cortado pela parte superior dos ombros. Retira a ação e o ambiente da imagem.

MUITO GRANDE PLANO (MGP)



Plano de expressão exagerado. É um plano que, ao ser cortado pelo queixo e pela testa, permite que seja aumentada a carga emotiva da imagem para o telespectador.

PLANO DE DETALHE (PD)



Este plano foca apenas parte de um corpo, desmontando assim o corpo humano. Permite também que seja aumentada a carga emotiva da imagem, ao focar, por exemplo, os olhos a chorar.

Fonte: <http://filmagem.blogspot.com/>





5. Fotografar os alunos de diferentes enquadramentos. Se for possível, permitir que eles fotografem com celular ou com câmera fotográfica os próprios colegas, também fazendo diferentes enquadramentos.
6. Projetar as fotos para que todos os alunos possam observar que o enquadramento de cada colega na fotografia surgiu a partir da intenção do fotógrafo de querer valorizar mais o rosto, o corpo todo ou o lugar onde a pessoa está. Explicar que na TV, no cinema e na história em quadrinhos utiliza-se a mesma técnica, independentemente de ser uma imagem estática ou em movimento.
7. Explicar aos alunos que na televisão ou no cinema antes de as imagens serem captadas existe um roteiro que prevê como a história será contada. Após, pode-se fazer o desenho dos personagens para saber como será o enquadramento que chamamos de *storyboard*.

Storyboardy

Todo filme, seja feito para um comercial de TV, seja para uma novela, série de TV ou mesmo um filme longa-metragem, tem em comum que antes de ser finalizado é visualizado por uma sequência de quadrinhos, muito parecida com as histórias em quadrinhos. A essa sequência chamamos de *storyboard*, um projeto de uma sequência de cenas cinematográficas muito utilizado na publicidade, animação e em cinema em geral. À primeira vista, um *storyboard* parece uma história em quadrinhos. Apesar de não ser uma HQ propriamente dita, por não possuir balões nem se destinar à reprodução, reserva as características de divisão de



ação em quadros. É um filme contado em quadros, que é utilizado para a produção do comercial. Pode-se dizer também que é um rascunho do roteiro em imagens ou desenhos.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Storyboard>

8. Projetar para os alunos o trecho de um roteiro do programa *Mundo da Leitura* nos anexos, juntamente com um modelo de *storyboard*, para que os alunos tenham uma referência.
9. Selecionar um trecho pequeno de algumas histórias para que os alunos possam criar o seu *storyboard*. Eles também poderão criar sua própria história em sequência de imagens para depois apresentá-las aos colegas. O professor também poderá distribuir livros de histórias infantis representados através de imagens, para que os alunos criem um roteiro guiando-se pelas ilustrações. Outra opção é distribuir algumas tiras da Turma da Mônica, que também podem ser encontradas no *site*: <http://www.monica.com.br/index.htm>, para que os alunos criem um roteiro tendo a sequência de ilustrações das tiras como referência.

Atividade 7: Efeitos sonoros

■ Objetivo

Desenvolver a percepção auditiva dos alunos apresentando filmes e desenhos animados que explorem sons e trilhas musicais que complementam a imagem no cinema e na televisão.

■ Materiais e recursos

- ▶ Computador com internet e projetor multimídia
- ▶ Objetos para a exploração de sons

Leitura audiovisual



- ▶ Filmes *Harry Potter* e *A era do gelo*
- ▶ *Harry Potter e a câmara secreta* – Warner - 2002
- ▶ *Era do Gelo 3* – Fox filmes - 2009

■ Etapas propostas

1. Convidar os alunos para assistir a desenhos animados e a trechos de filmes como *Harry Potter*, *A era do gelo*, entre outros, levando-os a perceber os efeitos sonoros que acompanham as imagens.
- 2 - Exibir apenas as imagens do filme e dos desenhos, sem o som, para que os alunos percebam a diferença. Se for possível, manter apenas a fala dos personagens, sem os efeitos sonoros.
- 3 - Separar os alunos em grupos e distribuir entre eles histórias do gênero fábulas selecionadas, para que as leiam e proponham efeitos sonoros para as narrativas. Outra sugestão é gravar o texto de uma história sem efeitos sonoros e apresentar aos alunos a narração gravada para que possam criar sons. A professora também poderá exibir o vídeo de alguns filmes ou desenhos animados sem o som, para que os alunos criem as falas dos personagens e os efeitos sonoros para serem gravados e depois exibidos, juntamente com as imagens.





ANEXOS

ANEXO 1

A arte do *storyboard*

Spacca

Storyboard é um filme contado em quadros, um roteiro desenhado. Lembra uma história em quadrinhos sem balões. Mas existe uma diferença fundamental: apesar da semelhança de linguagem e recursos gráficos, uma história em quadrinhos é a realização definitiva de um projeto, enquanto que um *storyboard* é apenas uma etapa na visualização de algo que será realizado em outro meio. O *story* é um desenho-ferramenta, um auxiliar do cineasta. Eisenstein, Fellini e Kurosawa desenhavam seus próprios *stories*.

Na verdade, existe o *storyboard* que acompanha a produção de um filme, mais propriamente chamado *shooting board*, e o *storyboard* utilizado na fase de criação e no esforço de venda de um filme, mostrado e discutido junto a clientes e patrocinadores.

Assim, um *storyboard* cumpre três funções: 1) ajuda os criadores a visualizar a estrutura do filme e discutir a sequência dos planos, os ângulos, o ritmo, a lógica do filme, as expressões e atitudes dos personagens; 2) ajuda a apresentar o roteiro para os responsáveis pela aprovação e liberação de verbas; 3) orienta a produção do filme, lembrando aos realizadores o que realmente foi aprovado pelo patrocinador ou cliente.

Leitura audiovisual

35



Aqui, o *story* serve de documento firmado entre quem paga e quem faz. Na publicidade, o *storyboard* era presença infalível em todas as grandes campanhas que envolviam filmes para TV, junto com seu parente próximo, a “mancha de *layout*” (desenho de anúncio ou qualquer material de campanha, colorido com pinceladas rápidas e sugestivas). Há uma década o uso do



story está em declínio. Hoje em dia existem muito mais recursos visuais para simular o resultado final de um filme, para fins de apresentação. A internet e os bancos de imagens são uma fonte aparentemente infundável de “pedaços da vida” com que são montadas as mensagens de consumo. Alguns toques de Photoshop ou programa similar de tratamento de imagem, e obtém-se uma representação próxima de como vai ficar o filme depois de pronto (ou o anúncio impresso). O ilustrador de agência, “manchador” ou *layoutman*, enfrenta essa concorrência desde então. O mercado ficou menor; em contrapartida, parece que há menos profissionais habilitados para este trabalho, capazes de materializar um roteiro numa linguagem narrativa adequada, nos prazos que a publicidade exige. Portanto, este acaba sendo um trabalho bastante especializado, raro e bem pago. Enquanto os programas simuladores de desenho não conse-

guirem fazer nada melhor do que bonecos parecidos com o Falcon (quem se lembra?), o ilustrador, artesão antiquado da Era de Ouro da publicidade, sobreviverá. (No próximo artigo: análise da linguagem e da técnica do *Storyboard* e da “mancha de *layout*”, a arte da “imprecisão sugestiva”).

<http://www.spacca.com.br/educacao/storyboard.htm>

ANEXO 2

Entrevista: Rio Mídia no ar

RIO MÍDIA - Quais são os principais dados que a pesquisa traz à tona? O que a senhora destacaria?

Vânia Lúcia - Em relação à programação existente, as preferências das crianças recaem na programação específica para crianças. Em primeiro lugar, os desenhos (40%), geralmente inseridos em programas para crianças e com apresentador. Em segundo lugar vêm as telenovelas (20%). Em terceiro, o programa infantil geralmente sem desenhos (16%). A seguir, os programas de humor (11%). Também se constata o início do interesse por jornais que é o programa preferido pelos adolescentes. Os adolescentes optam primeiro por telejornais (22%) e, em segundo lugar, pelas novelas (16%). Apreciam também desenhos (9%) e filmes (8%) que empatam com esporte que é seguido por seriados, reportagens e programas de humor. Embora haja muitas diferenças entre crianças e adolescentes, há convergência no repúdio à violência como o mais abominável aspecto da programação existente e na preferência em

Leitura audiovisual



segundo lugar por telenovelas. Em relação à nova programação proposta por – e para – crianças e adolescentes destacam-se os filmes (14%), os desenhos animados (13%), a telenovela (11%), os informativos (10%) seguidos por educativo/escola, meio ambiente, comédia/humor, esporte, clipes musicais, programas interativos para crianças e para adolescentes, entre outros.

RIO MÍDIA - A senhora também solicitou às crianças e aos adolescentes que desenhassem storyboards, nos quais expressassem como seria um programa feito por eles. Foi constatado que muitos formatos apresentados se mostraram parecidos com os que já existem. O que isto revela?

Vânia Lúcia - A semelhança entre formatos mostra que a programação a que assistem constitui a referência principal de programação de televisão e que isto influencia suas propostas. Mas apenas 10% dos sujeitos afirmaram não ser necessário mudança alguma. A diferença fundamental entre a programação existente e a que propõem é que essa nova se volte preferencialmente para audiências de crianças e adolescentes, para eles próprios. Eles se incluem na programação com autores, diretores, apresentadores, atores, com suas próprias imagens e vozes contracenando com familiares, amigos e colegas em cenários cotidianos ou imaginários. A violência perde espaço em toda a programação e deixa de ser espetáculo. Entra comédia, humor e meio ambiente. Nas propostas das crianças destacam-se pequenas narrativas, não isentas de conflitos, mas em que todas as dificuldades são superadas no final. Diminuem a intensidade dramática das novelas. Nas narrativas dos adolescentes não é comum soluções reconfortantes, mas, sim, provocações de discussão, reflexão. O resultado final revela uma TV



comprometida com os interesses das crianças e dos adolescentes de divertir, de aprender sobre si e sobre o mundo e de participar da produção audiovisual.

RIO MÍDIA - Sua pesquisa ratifica alguns dados estatísticos divulgados no ano passado pelo Ibope. Segundo o instituto, os programas mais assistidos pelas crianças e adolescentes durante as férias foram as novelas, os filmes e os programas de humor. Ou seja: programação noturna, voltada para os adultos. No universo pesquisado pela senhora, como acontece esta audiência das crianças? Ela é feita na companhia dos pais? Por que a senhora afirma que os pais e os responsáveis devem assistir à TV junto aos seus filhos?

Vânia Lúcia - Sobre esta pesquisa do Ibope há um artigo da professora Regina Assis [educadora e presidente da MULTIRIO], no *site* do RIO MÍDIA, que faz uma análise interessante da preferência das crianças por programas com narrativa e humor e que também chama atenção para a responsabilidade dos pais na decisão do que é assistido. Em nossa pesquisa, observamos que 45% do grupo de crianças e adolescentes assistem à TV na companhia da família e 36% sozinhos. É à noite que 50% deles mais assistem à TV. Quando perguntamos às crianças sobre o programa mais assistido geralmente citam novela de adulto. Mas quando perguntamos sobre o que mais gostam, sempre indicam um programa dirigido às crianças, como o desenho. Se a criança assiste à novela com o pai ou a mãe, os comentários do adulto, a conversa com a criança durante a recepção, podem ajudá-la a elaborar uma leitura mais tranquila dos conflitos do mundo adulto. Se a criança assiste à TV sozinha, os pais devem procurar dialogar com ela sobre o que foi assistido e

Leitura audiovisual

39




ajudar na seleção das melhores opções. Se não existem opções, os pais, como cidadãos, devem cobrar das emissoras mais e melhores programas para as crianças.

RIO MÍDIA - Como a senhora avalia a programação da TV brasileira e em especial aquela voltada para as crianças e os adolescentes?

Vânia Lúcia - A narrativa, o contar histórias é uma ancestral atração humana. Concordo com a professora Regina Assis [educadora e presidente da MULTIRIO] sobre a importância da narrativa audiovisual de histórias para seres humanos de qualquer idade. Defendo a produção de programas com intenção educativa, mas que sejam atraentes, divertidos e que articulem educação e entretenimento. Preocupa-me a telenovela para adulto sendo assistida pelas crianças por falta de opção para essas ou por escolha do adulto. Em 2000, o programa mais assistido no horário nobre era a novela “Laços de Família”, mas as crianças afirmaram que preferiam ver desenhos e programas específicos. No ano de 2000, como havia mais opções de programação infantil, a novela ficou em terceiro lugar na preferência. Mas aspectos relacionados a “Laços de família”, como doenças e a alta intensidade dramática dos conflitos, apareceram nas respostas das crianças como conteúdos que não gostavam de ver. Uma criança de oito anos escreveu que se fizesse uma novela para as crianças, ela não seria “tão triste, tão romântica e tão emocionante” como “Laços de Família”. Em 2005, esta novela foi exibida no horário da tarde quando as crianças não têm a companhia dos pais nem algumas opções de programa infantil que havia em 2000. A programação infantil foi reduzida a mais da metade no período de 2000 a 2005. De um modo geral, o programa destinado às crianças





ou aos adolescentes ainda que não tenha uma intenção educativa explícita demonstra um cuidado de respeitar os direitos fundamentais dessas audiências. Pesquisa da Agência de Notícias dos Direitos da Infância (Andi), coordenada por Veet Vivarta, sobre programação para adolescentes, revelou essa preocupação.

RIO MÍDIA - Que lugar a TV ocupa no cotidiano das crianças entrevistadas? O resultado seria parecido caso a senhora tivesse entrevistado alunos de escolas particulares?

Vânia Lúcia - Em seus roteiros, as crianças travam um diálogo criativo e afetivo entre a TV e o seu cotidiano. A TV está presente nas experiências cotidianas e no imaginário das crianças. Desperta nelas o desejo de querer estar na TV, de ser visto, de ser ouvido, de produzir programas. Para a maioria dos sujeitos da nossa pesquisa, o acesso à diversão e à informação midiática se restringia à televisão aberta. Creio que o estudante que tem mais opções midiáticas, como canais de TV a cabo, internet, videogames, apresenta – em sua relação com televisão aberta – aspectos distintos do que aqueles que não as têm.

RIO MÍDIA - E a escola? Como ela fica neste cenário? O que a senhora observou? A TV chega às escolas? Ela é utilizada? De que forma? Os professores se preocupam com esta interface?

Vânia Lúcia - A escola esta muito presente nos roteiros que crianças e adolescentes elaboram. As crianças demonstram uma aproximação afetiva com a escola, com os professores e com os colegas. Os adolescentes propõem relacionar tevê à escola, articulando entretenimento e conhecimento. Defendem programas envolventes,

Leitura audiovisual



que incentivem os jovens ao estudo e mostrem temas que são trabalhados em sala. Atribuem sentidos distintos à instituição escolar e à televisão, sem oposição. Desafiam a articulação entre o entretenimento e os interesses escolares dos estudantes. Os professores estão cada vez mais conscientes da responsabilidade de educar. Em 2000, 54% das crianças afirmaram que pelo menos uma professora havia comentado sobre algum programa de TV. Em 2005, 94% das crianças responderam afirmativamente. Há professores que orientam sobre o que não assistir e o que assistir. Os adolescentes destacaram o uso pedagógico de programas informativos por professores.

RIO MÍDIA - A senhora apresentou este trabalho recentemente no congresso de Comunicação e Educação, na Universidade de Huelva, na Espanha. De que forma este debate vem sendo discutido na Europa?

Vânia Lúcia - A discussão sobre televisão de qualidade foi o tema principal do congresso. Vale lembrar que a Europa foi o berço do modelo de televisão pública. Compartilhamos a mesma preocupação em relação à necessidade de fomentar uma televisão de qualidade que desempenhe as funções conjuntas de entreter, informar e educar as crianças e os jovens. Reformas educativas de integração curricular da televisão na educação avançaram a discussão sobre televisão e a escola. O grupo Comunicar (www.comunicar.com), organizador do congresso, é um dos mais atuantes na dinamização desta integração nas escolas e busca envolver famílias, associações de telespectadores, autoridades educacionais e os próprios meios. O diretor deste grupo, professor Ignácio Aguaded, tem mostrado em seus trabalhos ser possível e necessário desenvolver a “competência televisiva” na escola, na família, e nos próprios meios, mediante o comprometimento social de todos os responsáveis.

Fonte: <http://www.multirio.rj.gov.br/riomidia>



ANEXO 3

O que é um roteiro

O roteiro é um texto diferente dos que estamos acostumados a ler nos livros. Ele também conta uma história, mas é escrito para ser filmado, e não para ser publicado.

O roteirista de cinema escreve tendo em mente o diretor, os atores e tantas outras pessoas que vão trabalhar para transformar a sua história em filme, e não os leitores comuns, crianças ou adultos, que vão à livraria ou à biblioteca atrás de um bom livro.

Ponto de partida para a realização de um filme, o roteiro é utilizado durante todo o processo, até o filme ficar pronto. As equipes que planejam a filmagem convidam os atores para participar do filme, constroem os cenários e desenham os figurinos se orientam por ele.

Durante a filmagem, o roteiro é acompanhado atentamente por todos, pois explica cada cena e traz falas dos personagens. Quando as filmagens terminam, ele continua servindo de guia para as pessoas que vão montar o filme, inserir os ruídos e a trilha sonora e fazer os efeitos especiais.

O roteiro tem um formato particular. Não é um texto corrido, com parágrafos encadeados, nem respeita as regras de utilização de letras maiúsculas e minúsculas que aprendemos na escola. Ele é mais esquemático a cada profissional que dele fará uso.

Às vezes, o roteirista inclui sugestões ao diretor sobre o modo como a cena deve ser filmada ou sobre efeitos sonoros e música que julga relevantes para a cena, mas esse não é seu objetivo principal.

Leitura audiovisual



O mais importante é que o roteiro traga uma boa história....]

O roteiro se divide em cenas e não em capítulos. No início de cada cena há o cabeçalho, que diz onde a cena vai ser filmada. O cabeçalho é escrito com poucas palavras e em letras maiúsculas, para agilizar a leitura.

Se o roteirista quiser dar mais detalhes da cena, ele o faz logo após o cabeçalho, em letras minúsculas. Mas ele só deve escrever o que achar realmente importante, pois cabe a outros profissionais decidir como irão transformar a história do roteiro em filme.

O roteiro traz ainda a fala de todos os personagens e, quando o roteirista julga importante, o sentimento ou ação que acompanham a fala. Os atores não inventam o que dizem no filme: quem faz isso é o roteirista. Eles leem, decoram e ensaiam os diálogos já escritos. Às vezes mudam uma coisa ou outra, mas quase tudo o que dizem estava escrito no roteiro.

ANEXO 4

Roteiro - Programa Mundo da Leitura Episódio 57

Quadro - Dia de gato

TOCA DOS RATOS. RATAZANA ESTÁ DIANTE DO COMPUTADOR, E LÊ EM VOZ ALTA UM E-MAIL ENVIADO PARA ELA POR DOM RATÃO:

R: RATAZANA, MINHA ODIOSA AMIGA





FIQUE SABENDO QUE O TEU PLANO PARA IMPEDIR O CASAMENTO DOS GATOS FRACASSOU PORQUE O IMPRESTÁVEL DO RECO-RECO DEVOROU A FOTO QUE DEVERIA MOSTRAR AO PADRE. MELHOR ABRIR O OLHO COM ELE.

UM ABRAÇO DO SEU FIEL COLEGA

DOM RATÃO

MAS SERÁ POSSÍVEL!? ENTÃO, QUER DIZER QUE ESTOU SENDO APUNHALADA PELAS COSTAS PELO MEU PRÓPRIO AJUDANTE?! SERÁ QUE ELE ESTÁ SE BANDEANDO PARA O LADO DO GALI-LEU? AH, MAS EU VOU TIRAR ESSA HISTÓRIA A LIMPO, TINTIM POR TINTIM, ASSIM QUE AQUELE RATO GAGO VOLTAR A PISAR NA MINHA TOCA. AH, SE VOU!...

CORTA PARA MUNDO DA LEITURA. NATÁLIA E BORRALHEIRA ESTÃO SENTADAS À MESA, COLOCANDO AS FOTOS DO CASAMENTO DOS GATOS NO ÁLBUM PRESENTEADO PELA RATAZANA.

N: ESTÁ FICANDO LINDO ESSE ÁLBUM DO CASAMENTO DE VOCÊS, NÃO É MESMO?

B: É, SIM. MAS TEM UMA COISA QUE AINDA ME INCOMODA...

N: E O QUE É, POSSO SABER?

B: QUE ESSE ÁLBUM SEJA UM PRESENTE DA RATAZANA...

N: AH, SEI. PELO JEITO, VOCÊ NÃO ACREDITA MESMO QUE ELA SE REGENEROU...

B: E VOCÊ, ACREDITA?

N: PRA FALAR A VERDADE, EU NÃO SEI O QUE PENSAR. AINDA OUTRO DIA, VI NA TELEVISÃO QUE A RATAZANA ABRIU UMA ORGANIZAÇÃO NÃO GOVERNAMENTAL PARA PROTEGER OS RATOS DE RUA. PARECE UM BOM SINAL, NÃO PARECE?

B: TALVEZ... OU ENTÃO É SÓ UMA CORTINA DE FUMAÇA PARA ENGANAR OS TROUXAS...

N: PODE SER. MAS, ISSO, SÓ O TEMPO NOS DIRÁ.

B: É, E EU TENHO A IMPRESSÃO QUE NÃO PRECISAREMOS DE MUITO TEMPO PARA DESCOBRIR A VERDADE.

N: POR QUE VOCÊ DIZ ISSO?

B: BEM, MINHA INTUIÇÃO ME DIZ QUE A RATAZANA VAI CRUZAR NOSSO CAMINHO MAIS CEDO DO QUE A GENTE ESPERA.

N: SERÁ MESMO?

Leitura audiovisual

45





CORTA PARA RATAZANA E RECO-RECO, NA TOCA, NO MEIO DE UMA DISCUSSÃO.

RR: MAS, CHEFI-FI-FINHA!

R: NÃO TEM CHEFINHA, NEM MEIA CHEFINHA. COMO É QUE VOCÊ FOI COMER AQUELA FOTOMONTAGEM QUE EU TINHA FEITO PARA IMPEDIR O CASAMENTO DO GALI-LEU E DA BORRALHEIRA?

RR: EU ESTAVA COM FO-FO-FOME, E NÃO TINHA NA-NA-NADICA DE NADA PRA COMER. MAS COMO VOCÊ SO-SO-SOUBE QUE EU COMI A FO-FO-FOTO?

R: EU TENHO MEUS RATOS, QUER DIZER, MEUS INFORMANTES POR TODA PARTE, MEU GAGUINHO. E ACHO QUE O TEU ATO FOI DE ALTA TRAIÇÃO.

RR: E O QUE QUER DI-DI-DIZER ISSO, CHEFI-FI-FINHA?

R: QUER DIZER QUE VOCÊ FALHOU COMIGO, E NÃO CONSIGO NEM MAIS ESCUTAR A TUA VOZ. DE HOJE EM DIANTE, NÃO PRONUNCIE UMA SÓ PALAVRA NA MINHA PRESENÇA.

RR: SIIIIIM, CHEFI-FI-FINHA.

R: CALADO!

RR: TÁ-TÁ-TÁ BOM. MAS ATÉ QUANDO?

R: CALADO! EU SÓ QUERO ESCUTAR A TUA VOZ, DE NOVO, QUANDO EU PERDOAR A TUA TRAIÇÃO.

RR: TU-TU-TUDO BEM...

R: CALADO! OU EU VOU TER QUE AMORDAÇAR A TUA BOCA?

RECO-RECO ACENA QUE NÃO COM O INDICADOR DIANTE DA BOCA BEM FECHADA.

R: MELHOR ASSIM. AGORA, VAMOS VISITAR O GALI-LEU E A BORRALHEIRA, PARA VER O QUE ACHARAM DO PRESENTE DE CASAMENTO QUE ENVIEI PARA ELES. PENA QUE VOCÊ NÃO POSSA FALAR COM O TEU AMIGO GALI-LEU... PORQUE VOCÊ... VOCÊ... JÁ SEI, VOCÊ FICOU AFÔNICO, PERDEU A FALA, COITADINHO! E ISSO ATÉ É BOM, PORQUE VOCÊ NÃO VAI PODER FALAR BESTEIRA, NEM VOLTAR A ESTRAGAR OS MEUS PLANOS. ENTÃO, SIGA-ME, E BOCA FECHADA, HEIN, QUE EM BOCA FECHADA NÃO ENTRA MOSCA.



REFERÊNCIAS

BABIN, Pierre ; KOPULOUMDJIAN, Marie-France. *Os novos modos de compreender a geração do audiovisual e do computador*. São Paulo: Paulinas, 1989.

BECKER, Paulo. *Aventuras e desventuras de Gali-Leu, o gato*. São Paulo: Paulinas, 2010.

BELLONI, Maria Luiza. *O que é mídia-educação*. Campinas: Autores Associados, 2001.

BLESS, Ronald. *A menina que virou televisão*. São Paulo: Scortecci, 2000.

CAIRA, Ana Maria. *Castelo rá-tim-bum, o livro*. São Paulo: Cia. das letras, 2000.

CAPPARELLI, Sérgio. *30 fábulas contemporâneas para crianças*. Porto Alegre: L&PM, 2008.

CARNEIRO, Vânia Lúcia Quintão. *Castelo Rá-Tim-Bum: o educativo como entretenimento*. São Paulo: Annablume, 1999.

CITELLI, A. O. (Coord.). *Outras linguagens na escola: publicidade, cinema e TV, rádio, jogos, informática*. São Paulo: Cortez, 2000.

COSTA, Cristina. *Educação, imagem e mídias*. São Paulo: Cortez, 2005.

FERRÉS, Joan. *Televisão e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

FERRÉS, Joan. *Vídeo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

FRANCO, Camila. *Liga-desliga*. São Paulo: Cia. das Letrinhas, 2000.



LAZAR, J. Mídia e aprendizagem. In: *Mediatamente! Televisão, cultura e educação*. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação a Distância, 1999.

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

MENEZES, Gilda. *Como usar outras linguagens em sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2003.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papyrus, 2003.

NAPOLITANO, Marcos. *Como usar a televisão na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2003.

PENTEADO, Heloisa Dupas. *Televisão e escola: conflito ou cooperação?*. São Paulo: Cortez, 1991.

PILLAR, Analice Dutra (Org.). *A educação do olhar no ensino das artes*. Porto Alegre: Mediação, 1999.

PILLAR, Analice Dutra. *Criança e televisão: leituras de imagens*. Porto Alegre: Mediação, 2001.

PORTO, Tânia Maria Esperon. *A televisão na escola... Afinal, que pedagogia é esta?*. Araraquara: JM Editora, 2000.

ROCHA, Ruth. *No tempo em que a televisão mandava no Carlinhos*. São Paulo: FTD, 2000.

