

Joyce Carr

te na Vejo  
na  
ESCOLA



Redesign



Trabalho de Conclusão de Curso  
Design Gráfico



Joyce Carr

Orientação Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cássia Letícia Carrara Domiciano

Bauru  
2017





# Sumário

Agradecimentos	4.		
Introdução	5.		
	8.	O Projeto Te Vejo na Escola	
Educação Ambiental	12.		
Educação e Audiovisual			
Design e Animação			
Pesquisa	18.		
Atividades			
	28.	Identidade Visual	
	32.	Etapas de Criação	
		Pré Produção	Produção
		Conceitualização dos Vídeos	Animação
		Desenvolvimento de personagens/cenários	Pós Produção
		Roteiro	Edição de Som
		Gravação de Vozes	Montagem de Imagem e Som
		Storyboard	Edições
			Trilha Sonora
			Renderização
Conclusão	51.		
	53.	Referências	



Figura 1: Projeto Te Vejo na Escola e crianças do 1º ano.



## Agradecimentos

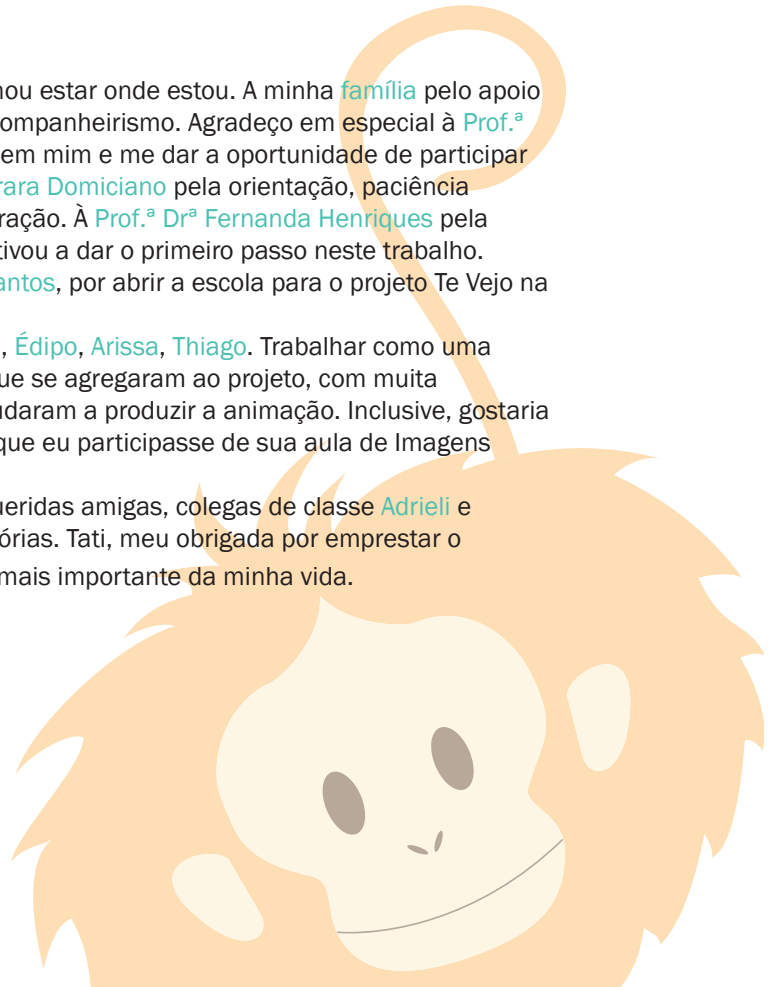
Agradeço, em primeiro lugar, à Deus que me proporcionou estar onde estou. A minha família pelo apoio e suporte. Ao meu namorado pelo incentivo, ajuda e companheirismo. Agradeço em especial à Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria do Carmo Jampaulo Plácido Palhaci, por acreditar em mim e me dar a oportunidade de participar de um projeto tão importante. À Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cássia Letícia Carrara Domiciano pela orientação, paciência e atenção, sempre é um prazer tê-la como professora e inspiração. À Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Fernanda Henriques pela conversa no Congresso de Palermo, em 2015, que me incentivou a dar o primeiro passo neste trabalho. Agradeço com muito carinho à Prof.<sup>a</sup> Ma. Ana Carolina dos Santos, por abrir a escola para o projeto Te Vejo na Escola e nos dar a confiança de trabalhar com as crianças.

Um muito obrigada aos meus colegas do Te Vejo na Escola, Édipo, Arissa, Thiago. Trabalhar como uma equipe, para mim, foi aprender cada vez mais. Aos colegas que se agregaram ao projeto, com muita dedicação: Tie Nakata, Vinícius, Cahenna e Giulia que me ajudaram a produzir a animação. Inclusive, gostaria de agradecer ao Prof. Nicholas Bruggner Grassi por permitir que eu participasse de sua aula de Imagens Animadas I e me dar dicas de programas e animação.

Por último, mas muito importante, agradecer as minhas queridas amigas, colegas de classe Adrieli e Tatiane, que estiveram comigo ouvindo os desabafos e as vitórias. Tati, meu obrigada por emprestar o computador quando o meu parou de funcionar no momento mais importante da minha vida.

A todos que fizeram possível este trabalho acontecer:

Muito Obrigada!





## Introdução




Este trabalho foi realizado em parceria com o Projeto Te Vejo na Escola, um projeto de extensão universitária da UNESP – Campus Bauru, criado em 2007, que desde então tem se dedicado a produção de vídeos educativos para crianças do ensino fundamental. De uma maneira dinâmica, os vídeos tem o personagem animado Mico, um mico-leão-dourado que vive na Matinha que Resta, onde ensina assuntos sobre preservação ambiental, cidadania e questões socioambientais.

Como uma homenagem ao projeto, que foi o lugar onde encontrei motivação e concretizei o aprendizado de diversas faces do design, praticando as teorias apresentadas em sala de aula, contarei neste relatório o processo de crescimento do qual, num período de 3 anos, pude fazer parte. Descobri nesse tempo uma paixão pelo design, animação e principalmente pelo contato com as crianças. Nesse projeto também sonhei e realizei uma grande etapa da minha vida.

No primeiro capítulo apresentarei um pouco sobre a história do projeto, desde quando foi criado e os passos que foi caminhando, tal como minha contribuição nesse processo. Quando entrei no Te Vejo na Escola em 2014, dei prosseguimento ao que o projeto já estava fazendo há algum tempo. Depois de um ano, senti uma responsabilidade de, juntamente com a equipe, dar um passo adiante e investir nosso conhecimento para melhorá-lo ainda mais.

No segundo capítulo contextualizarei o projeto Te Vejo na Escola dentro das pesquisas na área de educação, audiovisual e design, para a partir disso entender a importância da apropriação de recursos audiovisuais na aprendizagem concernente a educação ambiental, abordando também o uso de novas tecnologias como internet e Streaming.

No capítulo seguinte descreverei a divulgação do projeto na escola EMEF Ner Lydia Alexandrina Nava Cury e as atividades realizadas com as crianças, contribuindo com as experiências adquiridas em oficinas e gincanas, apresentando os resultados, ressaltando a opinião dos professores e das próprias crianças.



A partir desse panorama, concluirei o trabalho atendendo os objetivos principais: desenvolver o redesign visual, ou seja, a criação de uma nova arte conceitual e seus elementos gráficos: personagens e cenários incorporando os conceitos da animação bidimensional, levando em consideração a pesquisa realizada na escola, respeitando e visando a melhoria de um contexto audiovisual mais adequado às crianças de 6 a 9 anos. Essa nova ilustração animada segue a identidade visual criada na disciplina de Projeto II, ministrada pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cassia Leticia Carrara Domiciano, onde uma nova marca para projeto Te Vejo na Escola foi desenvolvida. Descreverei os processos e etapas de criação da nova animação e vídeos, contendo as novas melhorias tanto visuais como didáticas e metodológicas.

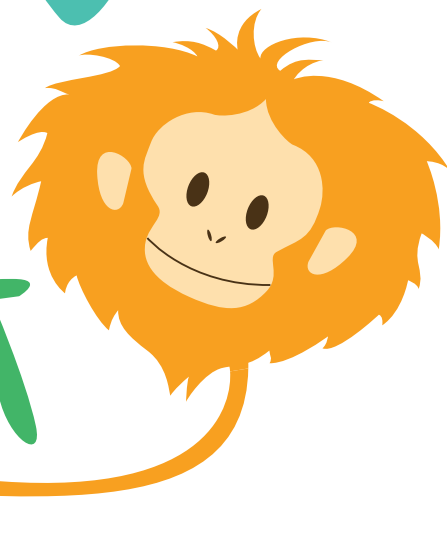
Foi tão gratificante entender o que as crianças gostam (e não gostam), e diante disso compreender que o projeto tinha seus pontos a serem trabalhados, o que foi o principal incentivo deste trabalho de conclusão de curso. Tive a sorte de encontrar um projeto que me deu oportunidades de realizar tudo aquilo que planejamos em equipe.



te vejo

na

ESCOLA





# O Projeto Te Vejo na Escola

Te vejo na Escola é um projeto de Extensão Universitária da Universidade Estadual Paulista – UNESP, do campus de Bauru. Coordenado pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria do Carmo Jampaulo Plácido Palhaci e idealizado em 2007 pelos alunos Isabela Mayara Cheida (Biologia) e Antônio Carlos Canhada Lopes (Engenharia Civil), o projeto foi criado com o objetivo de promover, nos alunos de ensino fundamental e médio, o interesse pela preservação ambiental por meio de produtos audiovisuais: vídeos com desenho animado.

Cabe ao projeto também introduzir esses vídeos no ambiente escolar auxiliando na educação do ensino fundamental, atuando como um material didático de apoio tanto nas salas de aula quanto na educação familiar. Como projeto de extensão, é importante existir uma relação entre universidade e comunidade, ambos trabalhando e contribuindo juntos.

## Os vídeos

O projeto desenvolveu ao longo dos 9 anos episódios de 5 a 10 minutos, com reflexões acerca do meio ambiente, cidadania, ciências e conteúdos transversais. O processo de construção da mensagem a ser passada nos vídeos se dá mixando filmagem de entrevista com especialista do meio acadêmico sobre o tema relacionado, que assume uma responsabilidade com a informação, animações bidimensionais bem como inserção de imagens e texto.

A animação conta o personagem protagonista Mico, um mico-leão-dourado, o narrador e o cenário Matinha que Resta. A ideia inicial para criação desse cenário e personagem foi dar um traço mais brasileiro e original ao trabalho, servindo como plano de fundo para o ensino da preservação ambiental, já que o animal brasileiro, mico-leão-dourado, conhecido originalmente como sauí-piranga, se encontra em ameaça de extinção, e seu habitat, a Mata atlântica, conta com apenas 12,5% da sua flora remanescente.



Figura 2: Vinheta atual.



Figura 3: personagem Mico.

O Mico Leão tem características que podiam ser bem aproveitadas no sentido de transformá-lo em um personagem infantil, com uma aparência amigável e afável, também habilidoso, rápido e gracioso, com a possibilidade de humanização de alguns movimentos de forma mais simples, uma intenção de personalidade e feições que poderiam lembrar até mesmo uma criança curiosa e brincalhona sem perder sua ingenuidade e pureza ao observar as coisas. (SALZEDAS & NICOLA, 2011, p. 84)

Dessa forma o personagem animado permite uma imersão no universo infantil, criando uma identificação com o público para melhor receptividade, transformando um conteúdo sério e acadêmico, numa narrativa leve e dinâmica de caráter lúdico para compreensão infantil.

Na época da criação do projeto, os conceitos definidos para a referência visual foi a seguinte:



Figura 4: elementos do cenário.

A estética desejada para todos os elementos que constituem o cenário do mico remete a imagens elaboradas com técnicas de colagem, com muitas cores e texturas realistas diferentes, como papéis e fotos sobrepostas, deixando a impressão de sombreado e profundidade, finalizando com o detalhe importante das bordas brancas, que envolvem todos os objetos da cena, com se esses fossem recortados de uma folha de papel branco e colados no cenário. Além do visual agradável e atraente ao público infantil, esses métodos facilitam na preparação do ambiente, deixando em aberto a possibilidade de mesclar várias técnicas de desenhos, fotos, imagens digitais, e vetoriais, sem perder a uniformidade proposta. (SALZEDAS & NICOLA, 2011, p. 90)

Até então, o projeto publicou os vídeos em seu site no FAAC WebTV, um portal onde as produções realizadas na UNESP são colocadas. A publicação desses vídeos na internet atende parcialmente os objetivos do projeto, pois os professores que acharem pertinente têm livre acesso para apresentá-los em suas aulas, bem como qualquer criança em computadores com acesso à internet pode assisti-los.

Os vídeos já feitos são:

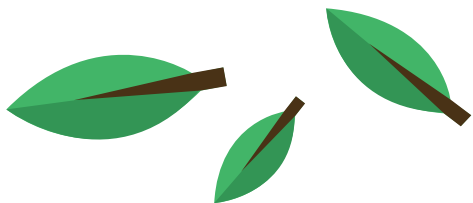
- 1- Fumaça
- 2- O que são satélites mesmo?
- 3- Comer bem faz bem
- 4- Corpo humano
- 5- Reciclagem
- 6- Energia
- 7- Ciências da terra
- 8- Reprodução
- 9- Dengue
- 10- O prazer de ler
- 11- Atividade física e saúde
- 12- Tratamento da água
- 13- Biomas
- 14- Desmatamento



Figura 5: cenário atual.

Ao longo de 9 anos, os alunos que compunham a equipe saíram, surgindo outros novos integrantes, e de forma natural, o projeto foi passando por alterações. Hoje ele não atende mais ao público de ensino médio, mas sim crianças de 6 a 9 anos. Os cenários também sofreram mudanças estéticas, entretanto se perderam com as trocas de equipe. Outro ponto importante também, é que o projeto deixou de buscar inserir os vídeos nas escolas, e se contentava apenas com os vídeos publicados na Internet.

No ano de 2016 a equipe formada por mim, Édipo Ribeiro da Gama, Arissa Miki Takana Ito e Thiago Stefanin, resolveu fazer uma atualização no projeto, acompanhando as novas tecnologias e tendências, apresentando o projeto na escola, adaptando aos jovens e crianças de hoje em dia. Tudo será registrado nos capítulos seguintes deste trabalho.



(...) sem informação e sem educação, as pessoas e os governantes não têm como agir; e sem conhecerem as experiências e benefícios do contato com a natureza, as pessoas também não tem motivação para preservá-la.

SOS Mata Atlântica





## Questão Ambiental

Por que se preocupar tanto assim com o meio ambiente? Essa pergunta foi ignorada durante muito tempo e podemos observar as consequências graves nos dias de hoje. Existe uma crise ambiental que surgiu do nosso cotidiano desprezioso e precisamos voltar os nossos olhares para esses problemas. Nossa capacidade de intervir na natureza aumentou gradativamente com o modelo de desenvolvimento econômico e social, nos preocupando em atender nossas necessidades, nos esquecendo das implicações em relação ao uso inadequado do espaço e dos recursos naturais.


O modelo de desenvolvimento econômico e social tem um histórico bastante desfavorável criando efeitos nocivos à natureza. Nos últimos séculos, a industrialização agregou uma nova forma de produção e organização social, interferindo na agricultura, urbanização e elevando o uso de novas tecnologias.

Isso, entre outras causas, acarretou a concentração e aumento da população nas cidades, que por sua vez desencadeou um desequilíbrio no meio ambiente causado pelo desmatamento para cultivo da agricultura em larga escala, uso de agrotóxicos, exploração excessiva de recursos naturais renováveis e não renováveis, que hoje estão prestes a acabar. Além do acúmulo de detritos e toneladas de lixo produzido por dia.

Sistemas inteiros de vida vegetal e animal estão desarmônicos em decorrência do esgotamento do solo, contaminação da água e poluição atmosférica, bem como problemas sociais como, por exemplo, desigualdade social, aumento da violência, fome e miséria.

Tendo em mente esse contexto, é necessário democratizar o conhecimento e orientar, conscientizando e ensinando a responsabilidade da interação do homem-natureza.

“ A educação ambiental assume assim a sua parte no enfrentamento dessa crise radicalizando seu compromisso com mudanças de valores, comportamentos, sentimentos e atitudes, que deve se realizar junto à totalidade dos habitantes de cada base territorial, de forma permanente, continuada e para todos. Uma educação que se propõe a fomentar processos continuados que possibilitem o respeito à diversidade biológica, cultural, étnica, juntamente com o fortalecimento da resistência da sociedade a um modelo devastador das relações de seres humanos entre si e destes com o meio ambiente. (MELLO, 2007, p.14) ”



O reconhecimento da importância da educação ambiental propiciou a elevação desta para um nível constitucional se tornando um direito de todo cidadão brasileiro, bem como um dever do Estado “promover a educação ambiental em todos os níveis de ensino e a conscientização pública para a preservação do meio ambiente” (art. 225, §1º, inciso VI) (MELLO, 2007).

Sendo assim, diversas instituições criam e estimulam a educação ambiental com programas governamentais como Vamos Cuidar do Brasil com as Escolas, criado pelo MEC (Ministério da Educação), Década da Educação para o Desenvolvimento Sustentável, UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura), Programa Nacional de Educação Ambiental - ProNEA, Ministério do Meio Ambiente em conjunto com o MEC, e também ações não governamentais como SOS Mata Atlântica (um referencial para criação do contexto narrativo do projeto Te Vejo na Escola).

Partindo para o âmbito escolar, o tema Meio Ambiente não deve ser tratado como uma disciplina, mas abordado de forma transversal, ou seja, que permeia e atravessa todas as outras matérias do currículo escolar. Em sala de aula, os Parâmetros Curriculares Nacionais são referências para os educadores sobre os conteúdos ministrados e o programa pedagógico.

A idade alvo do Projeto Te Vejo na Escola é de 6 aos 9 anos, que coincide com o ensino fundamental do 1º ao 5º ano.

É importante desenvolver desde cedo a interpretação das questões ambientais e a noção de participação nesse processo de preservação do meio ambiente e da sua conservação criando uma afetividade com a natureza. O convívio escolar ajuda nesse processo com práticas coletivas na absorção de valores, tratando de conceitos do cotidiano do aluno na escola e fora dela.

Na educação infantil e no início do ensino fundamental é importante enfatizar a sensibilização com a percepção, interação, cuidado e respeito das crianças para com a natureza e cultura destacando a diversidade dessa relação. (MELLO, 2007, p.30)



## Audiovisual e Educação

Segundo o programa “Vamos cuidar do Brasil” citado anteriormente, a educação ambiental tem grande vantagem quando trabalhada associada as tecnologias de informação e comunicação, as TIC’s, “considerando a inclusão e a cidadania digitais em suas múltiplas funcionalidades: pesquisa colaborativa, memória infinita, inteligência coletiva, capacidade de simulações e interatividade com jovens e professores (...)” (MELLO, 2007, p. 20).


As escolas, nos últimos anos, vêm se adaptando aos novos recursos tecnológicos e as mídias digitais. O processo de aprendizagem sofreu uma mudança de paradigma, o qual antes era pautado somente em uma educação baseada na linguagem escrita e face a face aluno e professor, hoje é mediado por plataformas emergentes, como a internet, onde a informação é

acessível a todos. “Os meios de comunicação promovem a descentralização na circulação dos saberes e a socialização a partir disso, colocando num mesmo espaço diversas culturas, padrões e visões de mundo” (MARTÍN-BARBERO apud CHAMPANGNATTE, 2011, p. 17).

O Programa Nacional de Tecnologia Educacional - PROINFO, criado em 1997 – se encarrega de promover políticas públicas que implementam laboratórios de informática nas escolas públicas, reafirmando a utilização dessas tecnologias no conteúdo pedagógico.

Outra ferramenta significativa na educação é a produção audiovisual, apresentando-se como uma alternativa “mediadora que interliga os equipamentos tecnológicos à aprendizagem dos alunos, conferindo, a estes, motivação pela busca da assimilação dos conteúdos trabalhados em aula, fazendo deles sujeitos atuantes da construção do próprio conhecimento.” (BARBOSA, 2012, p. 24).

Uma pesquisa feita nas escolas do Rio de Janeiro (CHAMPANGNATTE, 2011) acerca da utilização desses recursos em sala de aula aponta que os professores usam como forma de ilustrar sua aula, ou um material de apoio para as atividades. Ressalta ainda que isso aproxima os alunos de sua realidade, facilita a aprendizagem além de criar uma dinâmica contribuindo para assimilação dos alunos.




Como uma vertente da produção audiovisual dentro do contexto educacional, a animação se apropria do caráter lúdico imergindo no universo infantil, envolvendo uma narrativa de fácil compreensão de assuntos científicos para crianças dos primeiros anos do ensino fundamental. Imagens, que as vezes abstratas ao imaginário da criança, são representadas por desenhos bi ou tridimensionais, cativando seu interesse. A animação na sala de aula pode atrair a atenção das crianças e ainda auxiliar no processo cognitivo. É uma forma agradável e eficiente de absorver conhecimento.


Ainda nesse mesmo cenário de mídias digitais e audiovisual temos, de uma forma muito relevante, as plataformas de vídeos em *streaming*. *Streaming* é uma tecnologia, um processo de reprodução de arquivos na Internet o qual não é necessário descarregar ficheiros no computador do usuário, ou seja, não é preciso efetuar *downloads*.

Um das plataformas mais conhecidas é o site Youtube, que desde 2006 vem crescendo como ferramenta de produção audiovisual pelo seu baixo custo e alcance mundial. O Youtube apresenta, além da interatividade oferecida pelo modo de navegação do site, “podendo visualizar-se os conteúdos de uma forma não sequencial. Por exemplo, um vídeo pode ser dividido em capítulos, permitindo ao utilizador opções de pausa, avanço e retrocesso entre os capítulos” (ADÃO, 2007, p. 49) ainda disponibiliza a função ‘anotação’, que são pequenas “programações” interativas dentro dos vídeos, que podem se tornar verdadeiros jogos digitais. Alguns exemplos são os vídeos “Youtube Street Fighter”, do canadense Patrick Boivin e “Make Me Play a Song!”, Joe Penna do canal MysteryGuitarMan.

### Design e Animação




(...) a melhor maneira de pensar o cinema de animação, seu desenvolvimento artístico, cultural, social e econômico é através do design. (FARIA, 2015, p. 1)



Concerne ao Design, ele é um elo de ligação entre os assuntos tratados neste capítulo.





“ Em uma explicação sucinta e objetiva sobre animação em relação ao design, pode-se afirmar que animação é um tipo de projeto de extrema complexidade, que abrange diversas etapas de produção, como desenvolvimento de conceitos visuais, identidades, cenários, personagens, que estão intimamente atreladas aos fundamentos do design, resultando num objeto final, que seria um filme animado.” (FARIA, 2015, p. 4)

Os fundamentos do design explorados neste trabalho vão além da composição, cor, forma, texturas e tipografia, envolvem também planejamento, pesquisa, conceituação de todas as etapas criativas desenvolvidas ao longo do projeto Te Vejo na Escola.

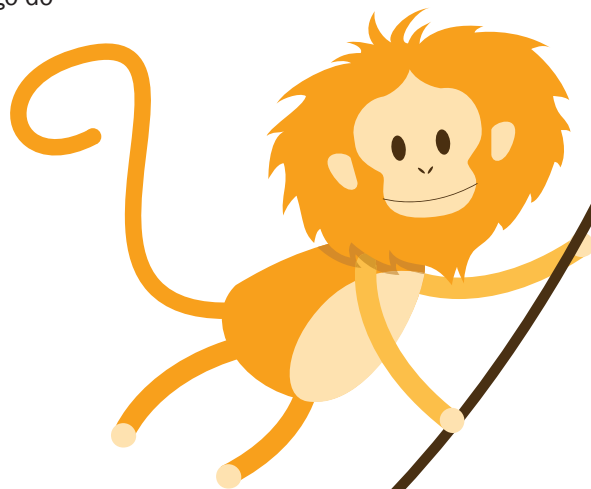




Figura 6: Atividade na EMEF, 1ºs anos do ensino fundamental.

A até então, o projeto publicou os vídeos em seu site no FAAC WebTV, um portal onde as produções realizadas na UNESP são colocadas. A publicação desses vídeos na internet atende parcialmente os objetivos do projeto, pois os professores que acharem pertinente tem livre acesso para apresentá-los em suas aulas, bem como qualquer criança em computadores com acesso à internet pode assistir.

Para atingir o objetivo do projeto inicialmente, o qual se propunha a ser aplicado dentro das salas de aula, pensamos em uma estratégia de apresentação dos vídeos. Essa estratégia foi desenvolvida a partir do conceito de oficinas e gincanas.

Primeiramente entramos em contato com a coordenadoria da EMEF Lydia Alexandrina Nava Cury, no núcleo Geisel e apresentamos o projeto e o vídeo Atividade Física e Saúde em uma reunião de professores. Como metodologia dessa pesquisa além de entregarmos um questionário com perguntas referentes a pedagogia e

educação, abrimos também um espaço para que os professores expusessem suas opiniões. Houveram algumas críticas positivas e muitas negativas, despertando no projeto Te Vejo na Escola uma consciência de que existem problemas e que precisam ser melhorados.

Após absorver as dicas dos professores, queríamos ter a certeza de como as crianças reagiriam na prática. Marcamos uma oficina com os 1º anos do ensino fundamental, em que a maioria das crianças tem 6 anos de idade. A oficina foi construída em 2 duas partes: apresentamos o vídeo e observamos a reação das crianças, como por exemplo, em quais pontos elas prestavam mais atenção e outros que elas se distraíam, seus comportamentos de acordo com os pontos citados pelos professores. Abrimos também um espaço para conversa fazendo perguntas sobre os assuntos abordados no vídeo para assim analisar se o vídeo foi eficaz em passar a informação clara e compreensível o suficiente para as crianças absorverem. Essa parte foi essencial para descobrirmos o potencial de aprendizagem, e até mesmo os elementos que não atraem a atenção delas. Seguindo com a oficina, na segunda parte produzimos cestos decorados para brincar e aplicarmos uma gincana.

Os resultados da oficina foram muito satisfatórios e com base neles traçamos um plano de melhoria para o projeto. A partir dessa experiência de campo identificamos a problemática, o que o projeto deve mudar e quais seriam nossas propostas de melhorias.

## Pesquisa com os professores

Apresentamos aos professores da mesma EMEF o vídeo Atividade Física e Saúde. Este material ressalta que atividade física e alimentação balanceada são dois pontos de vital importância durante o período de crescimento infantil. Contando com a presença da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Denise Aparecida Corrêa, o vídeo Atividade Física e Saúde traz aprofundamento sobre o estímulo às crianças quanto à alimentação saudável e ao gasto calórico adequado.

Nesse contexto, o brincar destaca-se como aspecto essencial da vida da criança.



Figura 7: cena do vídeo Atividade Física e Saúde.

O vídeo ainda conta com um tutorial passo a passo para a confecção de um brinquedo por si próprio. A produção do Alimento o Monstro, um brinquedo feito de garrafa PET, que customizado livremente, torna-se uma atividade que estimula não só a criatividade, mas também a valorização do processo de produção do objeto.

Depois da apresentação do vídeo, abrimos um debate para que os professores expusessem suas opiniões. Também entregamos um questionário com perguntas como:

- 1- Qual sua opinião em relação ao vídeo? (Estética, conteúdo, abordagem/linguagem).
- 2- Ao seu ver, o que poderia ser melhorado para que as crianças pudessem ter uma maior compreensão do conteúdo do episódio?
- 3- Existe algo do vídeo que você NÃO aconselharia abordar? Por quê?
- 4- De acordo com o seu cronograma de atividades durante o ano, em quais conteúdos você acredita que as animações do Te Vejo na Escola seriam uma boa complementação para o ensino?
- 5- A escola se preocupa em ensinar sobre questões socioambientais para seus alunos (as)? Qual a importância que vocês acreditam haver nessas questões?
- 6- Utilizaria algum vídeo em suas aulas? De que forma (durante a aula, para assistir em casa)?



#### Críticas:

- Vídeo muito longo
  - Professora entrevistada fala de forma muito acadêmica, de difícil compreensão
  - O mico não se dirige as crianças e é um pouco estereotipado
- Críticas:
- Vídeo muito longo

#### Elogios:

- Boa temática de ensino
- Usariam em suas aulas
- Cenas com crianças reais que atraem a atenção das crianças
- Professora entrevistada fala de forma muito acadêmica, de difícil compreensão
- O mico não se dirige as crianças e é um pouco estereotipado

#### Dicas:

- Vídeos mais curto e direto
- Interação com as crianças telespectadoras
- Introdução de um personagem real, uma pessoa com carisma e extrovertida para ensinar temas mais científicos (exemplo Mundo de Beakman)



Figura 8: Reunião com professores da EMEF Lydia Alexandrina Nava Cury.



### Oficina com crianças

A oficina foi elaborada de forma que o conteúdo ensinado no vídeo pudesse ser assimilado pelos alunos de forma dinâmica e divertida. Além de uma atividade que estimula não só o aprofundamento e reflexão quanto à alimentação saudável, mas também o exercício físico e a expressão criativa do aluno. A oficina consiste em duas partes: apresentação do vídeo e confecção do brinquedo, junto a dinâmica Alimente o Monstro.

#### Primeira parte:

Apresentamos o vídeo Atividade Física e Saúde, citado anteriormente, e também queríamos que as crianças expressassem o que elas tinham aprendido. Para uma conversa mais informal, perguntamos o que elas entenderam com o vídeo, retomando as ideias apresentadas.

O feedback das crianças foi muito positivo. Percebemos que os pontos que os professores criticaram alegando a falta de interesse das crianças foi observado na prática em que algumas cenas as crianças se distraíram mais e outras que prendiam totalmente sua atenção. Entretanto, o conteúdo ensinado no vídeo foi absorvido, nos surpreendendo com a capacidade de aprendizagem que as crianças têm. Cada frase e imagens contidas nas cenas foram citadas pelas crianças nessa conversa. Todas ficaram empolgadas para falar o que aprenderam com o vídeo e o que elas gostariam de fazer.

#### Segunda parte:

A segunda parte da oficina, logo após o intervalo, foi a produção de cestos com garrafas pet. Era um momento em que as crianças poderiam trabalhar a criatividade, a coordenação, se divertirem, e criar seu próprio brinquedo, seguindo as instruções do vídeo e sob a devida supervisão de um adulto, o cesto Alimente o Monstro.



Figura 9: Atividade na EMEF, 1ºs anos do ensino fundamental. Conversa informal.





Figuras 10, 11, 12: Oficina: montagem dos cestos decorados.

## Dinâmica

- 1 Para continuidade da oficina, serão utilizados no mínimo 4 dos cestos (a depender da quantidade de times formados, sendo 2 para cada time) da etapa anterior. Metade da quantidade de cestos representará os Micos e a outra metade, os Monstros.
- 2 Devem ser disponibilizadas para os alunos fichas ilustradas dos quatro grupos básicos alimentícios (carboidratos, proteínas, frutas e verduras, doces e gorduras). Estas precisam ser previamente preparadas pelo professor.
- 3 Deverá haver fichas o suficiente para que cada aluno possa selecionar quatro tipos de alimentos distintos. (Fichas disponíveis no link: <http://migre.me/uBxl2> )
- 4 Cada aluno deve “montar o seu prato”, ou seja, escolher quatro fichas de alimentos diferentes da sua escolha. Assim que todos os alunos tenham escolhidos suas fichas, eles devem ser divididos em, no mínimo, dois times.
- 5 Os times devem formar filas na linha de partida. É necessário que o local utilizado seja amplo o suficiente para que os alunos possam correr sem riscos.
- 6 Antes de iniciar a competição, devem ser posicionados os cestos de Micos a uma distância mais próxima da linha de partida e os Monstros, mais distantes. Na sua vez, cada aluno deve correr entre os cestos de seu time, alimentando o personagem certo com as fichas de alimento e “gastando as devidas calorias”. O aluno deve apresentar uma ficha de cada vez, tendo que retornar à linha de partida para pegar outra ficha.
- 7 Cada personagem alimenta-se de comidas diferentes. O Mico, personagem mais próximo da linha de partida, come os alimentos que devem ser consumidos em maior quantidade, ou seja, carboidratos, proteínas, frutas e verduras.
- 8 Deverão ser depositados em seu cesto as seguintes fichas: Abacaxi, Alface, Arroz, Banana, Brócolis, Carne de Boi, Cenoura, Ervilha, Frango, Laranja, Leite, Maçã, Macarrão, Milho, Morango, Ovo, Pão e Peixe.
- 9 O Monstro, cesto mais distante, por sua vez, alimenta-se das comidas que devem ser consumidas em menor quantidade. São elas os doces e as gorduras. O Monstro recebe as seguintes fichas: Batata Frita, Bolacha, Bolinho de Mandioca, Bolo, Hambúrguer, Pizza, Refrigerante, Rosquinhas e Sorvete.
- 10 Terminando de depositar todas as suas fichas nos devidos cestos, o aluno deve ir ao fim da fila para que o próximo tenha a sua vez. O time que acabar com todas as fichas primeiro é o vencedor.
- 11 Ao fim da oficina, espera-se que o aluno tenha desenvolvido maior consciência quanto à sua alimentação e à prática de exercícios físicos. Procura-se estimular a reflexão quanto à necessidade de correr mais para alimentar o Monstro, que só se alimentava de comidas de menor valor nutricional e que requereriam maior gasto energético, além de ressaltar que todos os grupos alimentícios são importantes para uma saúde de qualidade, contanto que sob uma dieta balanceada e atividades físicas regulares.





Figuras 13, 14, 15: Alunos do 1º ano participando da dinâmica.

## Metas e melhorias para os vídeos

A experiência que a equipe de projeto Te Vejo na Escola com as crianças do primeiro ano do ensino fundamental foi de extrema importância para basear este trabalho de conclusão. Sem a convivência e interpretação das crianças, o projeto continuaria sem um impulso para crescer. Nos fez compreender e entender as falhas, levando o projeto a um momento mais realista, mais acadêmico e de melhor embasamento.

A partir do que foi visto e interpretado na reunião dos professores e na oficina e atividade com as crianças foram definidos alguns pontos que o projeto julga necessária mudança ou acréscimo.

- Tempo do vídeo: 2 minutos;
- Abordagem mais pontual. Pequenos assuntos de cada vez divididos em quadros;
- Jornada do herói no desenvolvimento do roteiro;
- Explorar interação com o público;
- Utilizar imagem de crianças reais em pelo menos um dos quadros;
- Repetição. Utilizar último quadro para revisão dos assuntos abordados;
- Oficina com as crianças como parte de desenvolvimento de cada vídeo.
- Arte conceitual





Manual de Identidade

Considero essa etapa de muita importância como parte do processo desse projeto de conclusão de curso. Pois foi a partir dessa ideia que surgiu a proposta de, concordando com a nova identidade, renovar o projeto como um todo, desde a referência visual até a metodologia e abordagem dos vídeos.

A identidade visual não foi desenvolvida neste trabalho de conclusão mas elaborada na disciplina de Projeto II, orientada pela professora Cássia Letícia Domiciano Carrara. Foi um trabalho desenvolvido junto com minhas amigas Adrieli Sardella e Tatiane Amano. A proposta da disciplina foi desenvolver os processos que fazem parte do branding de uma marca. Consideramos o projeto Te Vejo na Escola um bom objeto de estudo, pois teríamos condições de realizar o briefing, ter liberdade criativa e uma possível aplicação real da identidade. Como citado no manual de identidade:

|| A proposta de criar um novo material visual do projeto surgiu do consentimento comum de que a arte já estava ultrapassada e, portanto, necessitava de um redesign. A falta de um logo que representasse o projeto como marca, e um mascote/personagem com linhas mais suaves e limpeza de traços dariam um novo posicionamento do projeto diante do público alvo.

(AMANO, CARR, SARDELLA, 2016, p. 5)

Foram feitos vários estudos e testes sobre logotipo, tipografia, paleta de cores, aplicação gráfica e digital. Foi um trabalho de referência para consultas respeitando as regras bem elaboradas anteriormente, ajudando a criar uma composição muito mais legível e harmoniosa. Optei por manter a uniformidade da identidade visual utilizando os elementos acessórios, a paleta de cores (acrescentando cores e tons harmoniosos para criação do cenário), a tipografia e todos os outros elementos.

Logotipo

Área de Proteção



Versões

Monocromática

Negativa

Positiva

Fundo Colorido



## Tipografia

### Títulos

DJB My Mood Ring Says Blah

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSs  
TtUuVvWwXxYyZz  
123456789

### Texto

Frankln Gothic Book (Regular Itálico)

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSs  
TtUuVvWwXxYyZz  
123456789

## Elementos Acessórios

### Ícones



## Cores Institucionais



Pantone 7723 C

R 7272  
G 184  
B 105

C 70%  
M 0%  
Y 80%  
K 0%



Pantone 158 C

R 2382  
G 123  
B 34

C 2%  
M 63%  
Y 100%  
K 0%



Pantone 7408 C

R 250  
G 189  
B 19

C 1%  
M 27%  
Y 100%  
K 0%



Pantone 1375 C

R 2482  
G 161  
B 27

C 0%  
M 42%  
Y 100%  
K 0%



Pantone 3258 C

R 802  
G 192  
B 178

C 64%  
M 0%  
Y 37%  
K 0%



## Etapas de Criação

### Referências Criativas

Tomei como base algumas referências que se aproximavam do estilo que já havia em mente. Essas referências foram consultadas como auxílio para melhores resultados.

**Hey Duggee**, produzido pelo Studio Aka, e distribuído pela BBC. Foi um referência visual muito importante devido ao traço infantil e simples.

**Mônica Toy**, dos estúdios Maurício de Souza. Tem uma narrativa curta e divertida, apresentando um design flat, limpo, com cenário monocromático e minimalista.



Figura 16: Hey Duggee

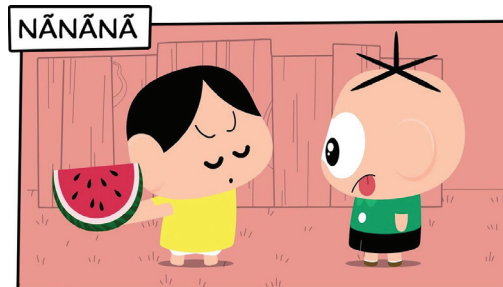


Figura 17 e 18: Logo Mônica Toy e thumbnail do Youtube.

**Julius Jr.** produzido pelo estúdio Saban Brands, é uma série de desenho animado estado-unidense baseada nos personagens da franquia de Paul Frank. Distribuído pela Discovery Kids.



Figura 19: Julius Jr.

**Vila Sésamo**, Canal no Youtube, tem uma proposta de apresentar vários vídeos curtos relacionados ao mesmo tema, mas que são independentes entre si.

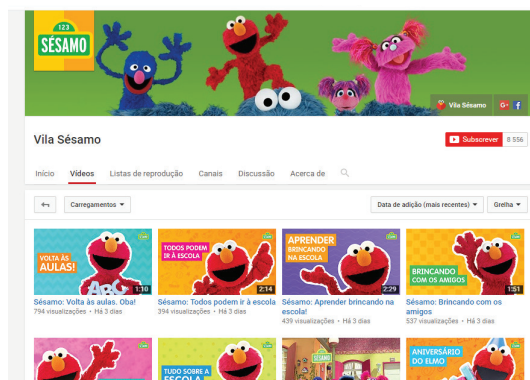


Figura 20: Canal da Vila Sésamo no Youtube.



## PRE-PRODUÇÃO

### Conceitualização dos vídeos

A proposta dos novos vídeos busca apresentar às crianças um conteúdo de aprendizagem e entretenimento. A estrutura se dá por 4 vídeos independentes que tratam de um mesmo assunto.



Figura 21: Cena da nova vinheta.

**Vídeo 1:** é uma introdução ao tema, segundo a jornada do herói, em que o personagem principal está em seu cotidiano e surge um chamado a aventura, um problema ou desafio.

**Vídeo 2:** é a parte educacional, no qual, por meio de *motion graphics* (infográfico animado) explicado pela personagem sábia árvore. Nesse vídeo foi usado também o recurso de jogabilidade interativa do Youtube, como citado no capítulo Educação ambiental. O objetivo é instigar a criança a desenvolver um raciocínio próprio.

**Vídeo 3:** é o tutorial de arte, ensinando a fazer alguma atividade relacionada com o tema principal e mostrando imagens das crianças brincando.

**Vídeo 4:** é finalização da história, revisando os conteúdos dos vídeos anteriores e apresentando uma solução.

A vinheta apresenta o menu com o ícone referente a cada episódio. O primeiro ícone de “reproduzir” remete ao início da história. O segundo, um lápis, mostra que é hora de aprender e resolver as questões. O terceiro, uma paleta de tinta e pincel remetendo a arte. Por último um ícone de “replay” no sentido de rever o conteúdo aprendido no vídeo.

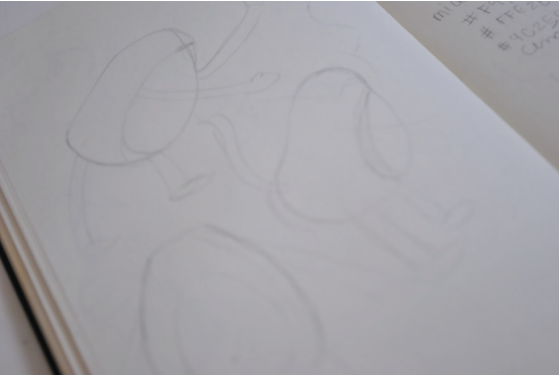


Figura 22, 23, 24: Estudos e esboços do personagem Mico

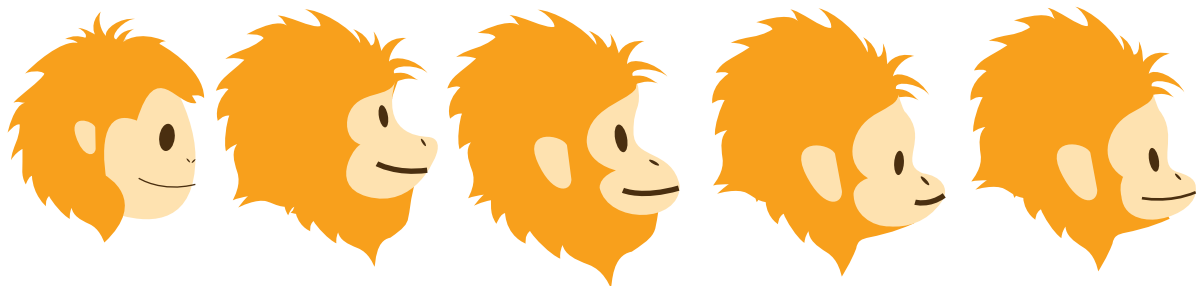
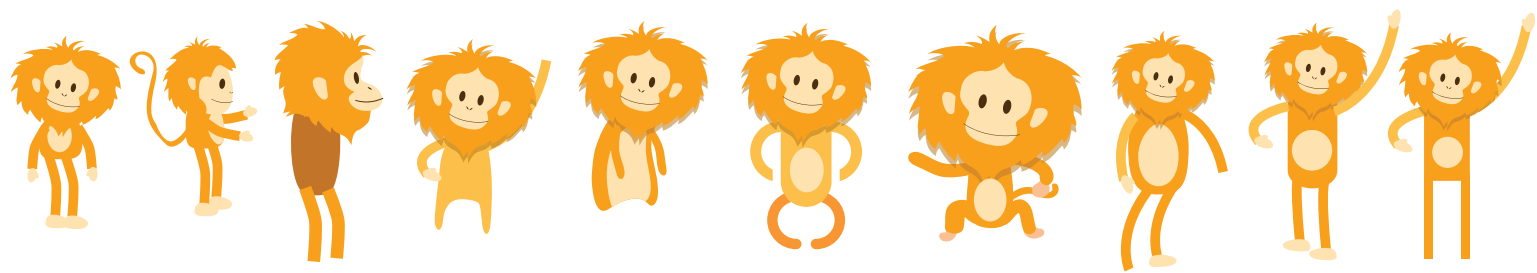


Figura 25: Testes de vetorização.



## Desenvolvimento de Personagens/Cenário

### Mico

O Mico é o personagem principal das animações do Te Vejo na Escola, e cabe a ele a função de ser parte narrativa da história principalmente interagindo com o espectador direcionando a atenção de quem assiste. É o Mico que dá a personalidade que o projeto tem, e a imagem que quer passar. Para isso o personagem deve se aproximar ao público infantil criando uma identificação. Ele é a pessoa que representa as crianças, demonstrando os mesmos dilemas da infância. Personalidade: é uma mico leão dourado que mora na casa da árvore na Matinha que Resta, É bagunceiro, hiperativo, curioso e divertido.

Com isso, durante a criação do logotipo do projeto, como já citado nos capítulos anteriores, o mico se tornou parte do logo, pois ele representa o projeto como um mascote. O rosto

do mico foi elaborado para que ficasse harmônico ao *lettering* que compõe a marca.

Nesta fase do processo, o corpo e o rosto de perfil do mico deveria ser feito, para que ele atuasse nas cenas e foi uma fase um pouco desafiadora para mim. Quando fizemos o rosto para a identidade, não havíamos pensado em como seria seu corpo, e foi difícil encontrar o estilo que combinasse com o mesmo estilo do seu rosto, parecia sempre algo deslocado. Foram vários testes até encontrar uma unidade.

Também foram definidos vários testes para o rosto de perfil, para que tivesse os mesmos traços físicos do rosto. O focinho foi pensado com formas suaves, arredondadas, propositalmente com uma feição angelical de um filhote. A cabeça maior, desproporcional ao corpo, refere-se aos estilos *funk pop*.

As mãos e o pés também tiveram atenção especial, nas formas arredondadas, para facilitação na técnica de animação e pela estética flat e limpa. Os braços tem uma tom de laranja mais claro para que, em determinadas cenas, não fossem camuflados pelo corpo.

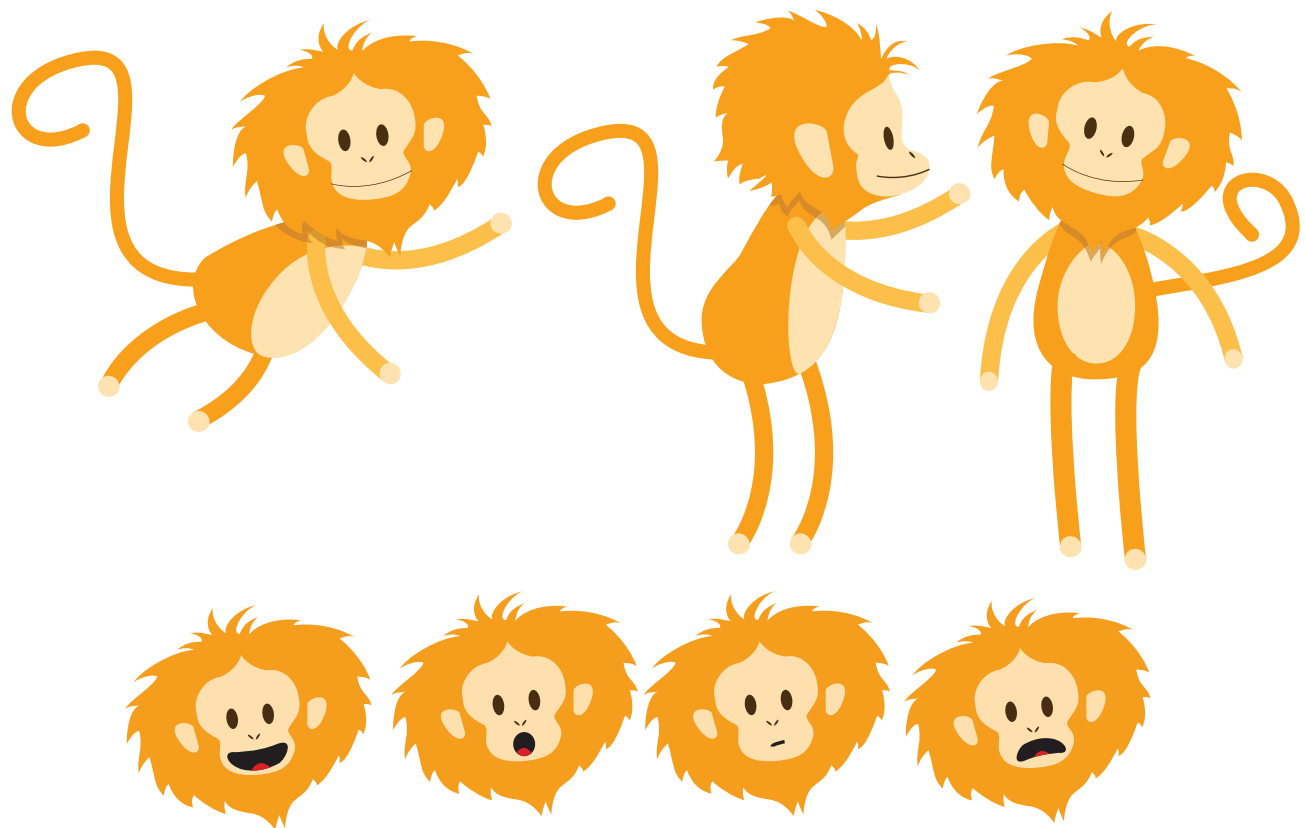


Figura 26: Arte Final do personagem Mico.

## Lixo    Árvore

O personagem, criado para esse episódio, é o acúmulo de resíduos descartado pelo mico. Durante a história tornam-se amigos, criando ideia de que o lixo não é o vilão, quando sabemos descartá-lo da maneira correta. É um personagem dramático e tristonho.



Figura 27: Arte Final do personagem Lixo.

A personagem Árvore é inspirada na maior árvore da mata atlântica chamada Jequitibá Rosa, uma árvore muito alta, de troco muito largo e com uma copa muito cheia de folhas. É uma personagem sábia, de uma idade mais madura, calma e gentil, ajuda o Mico a entender as questões científicas de uma forma leve.



Figura 28: Arte Final do personagem Árvore.



Figura 29 e 30: Esboços do cenário.

## Cenário

A Matinha que Resta faz referência às florestas que estão sendo desmatadas, sendo um fator importante no ensino da preservação ambiental.

Como o projeto tem vários episódios com várias histórias diferentes, optei por não estabelecer um cenário fixo, mas criar elementos que oferecessem liberdade para montar cenário diversos.

Para criação do cenário, pesquisei sobre a Mata Atlântica, habitat natural do mico-leão-dourado, e sua característica principal é a diversidade da flora. Sendo assim, criei tipos diferentes de ilustrações para folhagens, típicas desse bioma.

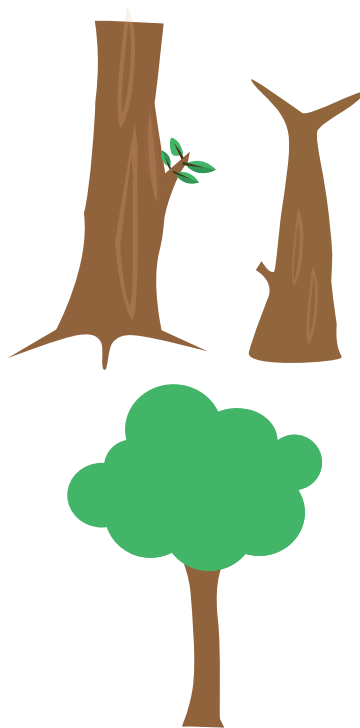
A proposta de criação era um cenário simples e limpo, com poucas camadas de plano de fundo. Uma das técnicas de enquadramento foi uma camada bem próxima, um primeiro plano, onde os elementos (árvores) invadem a cena, saindo até de foco de tão próximos, com a ideia de casualidade, imersão do espectador dentro da tela e quantidade de folhagens. Para esse efeito utilizei da ferramenta cor (claro e escuro) e escala.



Folhagens



Árvores



Casa na Árvore

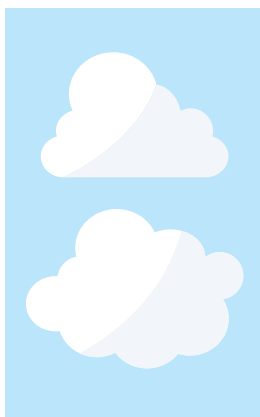


Figura 31: Elementos do cenário.

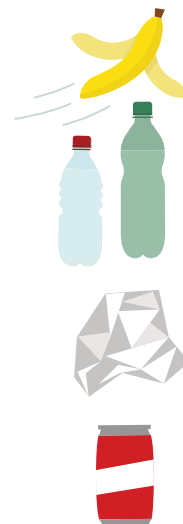
Placa



Nuvens e Céu



Elementos



Tablet

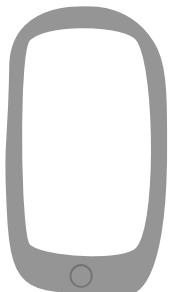


Figura 32: Elementos do cenário.

## Paleta de Cores



C 83%  
M 50%  
Y 87%  
K 66%

R 13  
G 51  
B 26



C 88%  
M 37%  
Y 100%  
K 35%

R 13  
G 92  
B 32



C 78%  
M 19%  
Y 87%  
K 4%

R 59  
G 148  
B 84



C 48%  
M 8%  
Y 50%  
K 0%

R 140  
G 189  
B 140



C 29%  
M 0%  
Y 50%  
K 0%

R 186  
G 219  
B 156



C 24%  
M 0%  
Y 0%  
K 0%

R 186  
G 229  
B 250



C 4%  
M 3%  
Y 0%  
K 0%

R 240  
G 242  
B 250



C 50%  
M 66%  
Y 85%  
K 61%

R 71  
G 48  
B 26



C 46%  
M 65%  
Y 87%  
K 50%

R 89  
G 61  
B 33



C 35%  
M 58%  
Y 82%  
K 21%

R 145  
G 99  
B 61



C 17%  
M 37%  
Y 55%  
K 0%

R 212  
G 163  
B 122



C 7%  
M 34%  
Y 47%  
K 0%

R 232  
G 176  
B 138



C 14%  
M 23%  
Y 30%  
K 0%

R 219  
G 196  
B 173



Figura 33 e 34: Alguns enários dos vídeos.

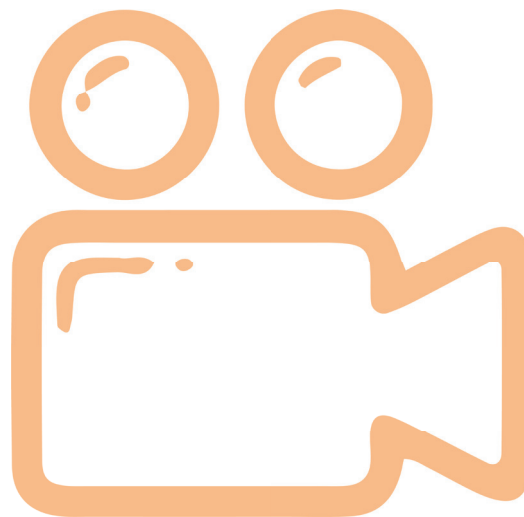


## Roteiro

### Te Vejo na Escola - Os 3R's

O roteiro foi elaborado juntamente com a equipe do projeto Te Vejo na Escola. Foram feitos 4 roteiros de cada vídeo citado anteriormente. Entretanto decidi apresentar neste relatório apenas de um dos vídeos, o qual fiquei responsável pela animação.

O vídeo 1 é o momento em que o mico descarta resíduos de maneira incorreta produzindo um monte de lixo (personagem) que se sente triste ao fazer mal para o meio ambiente. O mico decide então procurar ajuda.



Quadro	Imagem	Áudio
1,2,3,4	Primeiro plano (placa da matinha que resta + montanha com caminho e matinhos). Segundo plano floresta + tocos um pouco afastados Ação: zoom na floresta. Os objetos se aproximam, indo para trás da câmera e se afastando do centro da tela (onde vai estar a casa do mico).	Música de apresentação
5 6	Dentro da casa do mico. Foca no mico sentado a mesa. Mico se apresenta. Mico desenhando e amassando o papel, jogando para fora da janela, Ouve o barulho de alguém reclamando de dor. Rosto do mico, expressão de dúvida.	Mico: " Oi, eu sou o Mico e moro na Matinha que Resta." Mico: "ih ih?" "Vocês ouviram isso?" "O que é aquilo?"
7	Aparece a cena de fora da casa com um cipó/corda (vista de baixo pra cima), e o mico colocando a cara pra fora da janela.	Música de aventura
8	Mico desce da árvore usando um cipó/corda (cena encurtada mostrando o mico já alcançando o chão. Caminha em direção ao som e vai encontrando alguns lixinhos no caminho.	
9	Mico na perspectiva de cima pra baixo, sendo encoberto pela silhueta do "monstro". Mico está com uma cara de surpreso/com medo. Mostra a silhueta preta do monstro e vai clareando até revelar a cara do lixo. Fundo limpo, só com a cor do céu.	Música de suspense "o que está acontecendo?" "Quem é você?"
10	Rosto do lixo chorando	"Sou o lixo que você vem descartando!"



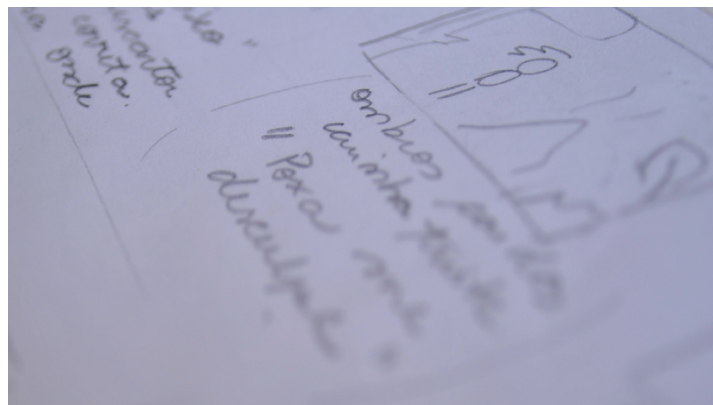


### Quadro

### Imagem

### Áudio

- | Quadro | Imagem  | Áudio   |
|--------|---|---|
| 11     | Mico de costas (aparecendo só a cabeça) e o monstro quase de frente e começa o diálogo. O Mico se surpreende com o tom ríspido do monstro. Ele pula de susto. | Estou muito triste pois ninguém se importa comigo, sou sempre jogado fora sem qualquer preocupação (reflexão) e ainda levo a culpa por prejudicar o meio ambiente. (choro)” |
| 12     | O Mico se sente confuso. Ele inclina a cabeça para o lado em dúvida.  | Mico pergunta “O que você quer dizer com isso?”   |
| 13     | Só o monstro de frente falando dramático, desesperado, melancólico...).   | O resíduo responde: “Você produz restos todos os dias, não me descartando da maneira correta! Agora não sei para onde ir  |
| 14     | Mico e resíduo, um de frente para o outro, mico pede desculpa (foca na expressão corporal do mico - caem os ombros, a boca se curva pra baixo).               | Mico responde “Poxa, me desculpe.” (Pausa dramática)  |
| 15     | Foco no Mico que gesticula para o espectador, gesto “me segue”. Mico está tipo empolgado.   | “O que podemos fazer para ajudar no descarte correto de resíduos?? Crianças, descubram com o MICO !”<br>Música de apresentação.   |



Figuras 35, 36: Storyboard

## Storyboard

O *Storyboard* é uma etapa indispensável na produção da animação. São esboços que ilustram da maneira mais próxima possível o resultado visual final, descrevendo o cenário, os quadros, detalhando os movimentos. Foi desenvolvido à mão para maior versatilidade nas anotações.

## Gravação das Vozes

As vozes foram gravadas antes da animação para noção e melhor aproveitamento do tempo de cada fala com os quadros. Utilizamos o estúdio de Rádio e TV da Universidade Estadual Paulista – UNESP do campus de Bauru. As vozes foram modificadas digitalmente para melhor caracterização dos personagens.



Figuras 37, 38, 39: Gravação da voz no Estúdio de Rádio e Tv. Nas fotos estão Giovana Tie Nakata, Édipo Ribeiro da Gama, Joyce Carr, Vinícius Akamine e Arissa Miki Takana Ito.



## PRODUÇÃO

### Animação

Animação é realizada no programa After Effects com recursos como Puppet Pin Tool, em que trabalha deformando parte da imagem de acordo com as posições dos “pins” que é posicionado e movimentado. Os “pins” definem quais partes devem mover e quais devem ficar rígidas. Para facilitar esse processo foi usado o *pluggin* para After Effects chamado Duik.

## PÓS-PRODUÇÃO

### Edição de Som

A sonoplastia foi retirada de bibliotecas de audio gratuitas, disponíveis para *download*.

### Montagem de Imagem e Som e Edição

Utilizamos o programa Adobe Premiere para edição dos vídeos e sincronização dos sons, vozes, trilha sonora.

### Trilha Sonora

Responsável por ditar o clima, a trilha sonora transmite os sentimentos e emoções presentes na cena.

### Renderização

Essa etapa final em que vídeo já está pronto e o arquivo é exportado para um formato adequado para *upload* na internet.

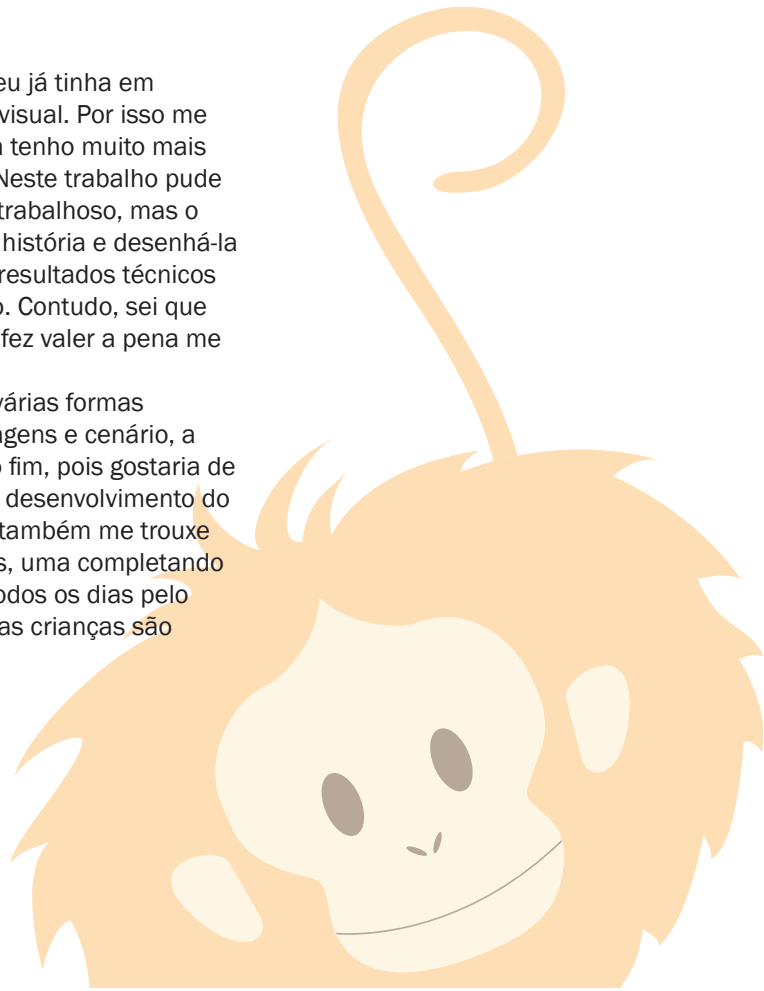
## UPLOAD

Os vídeos foram postados no canal do Projeto Te Vejo na Escola, no *site* Youtube.

## Conclusão

Desde quando iniciei meus estudos no curso de Design, eu já tinha em mente que gostaria de trabalhar com animação e audiovisual. Por isso me propus a desenvolver o tema neste trabalho. Acredito que ainda tenho muito mais para aprender e não me contendo com apenas o que sei hoje. Neste trabalho pude perceber que propor uma animação do zero pode ser bastante trabalhoso, mas o processo é muito gratificante. Gosto da experiência de criar um história e desenhá-la em todos os sentidos. Sinto-me parcialmente satisfeita com os resultados técnicos do trabalho, pois reconheço as falhas no processo de animação. Contudo, sei que tive uma evolução durante o desenvolvimento e estudos, o que fez valer a pena me dedicar.

O curso de Design me incentiva a exercitar a criatividade de várias formas possíveis. Minha maior dificuldade foi a concepção dos personagens e cenário, a qual eu me comprometi em realizar neste projeto, e insisti até o fim, pois gostaria de vencer o “medo” de desenhar. Tenho grande carinho por todo o desenvolvimento do projeto que me ensinou a acreditar nos desafios. Este trabalho também me trouxe convicção de que animação e educação podem trabalhar juntas, uma completando a outra, principalmente para as crianças que já são cativadas todos os dias pelo desenho animado. Tive a oportunidade de ver na prática como as crianças são inteligentes, divertidas e muito espertas.





# Lista de Figuras



Figura 1: Projeto Te Vejo na Escola e crianças do 1º ano.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figura 2: Vinheta atual. Fonte: Arquivo do projeto.

Figura 3: personagem Mico. Fonte: Arquivo do projeto.

Figura 4: elementos do cenário. Fonte: Arquivo do projeto.

Figura 5: cenário atual. Fonte: Arquivo do projeto.

Figura 6: Atividade na EMEF, 1ºs anos do ensino funddamental.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figura 7: cena do vídeo Atividade Física e Saúde.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figura 8: Reunião com professores da EMEF Lydia Alexandrina Nava Cury.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figura 9: Atividade na EMEF, 1ºs anos do ensino funddamental.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figuras 10, 11, 12: Oficina: montagem dos cestos decorados.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figuras 13, 14, 15: Alunos do 1º ano participando da dinâmica.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figura 16: Hey Duggee Fonte; <https://www.studiooka.co.uk/OurWork/heyduggee>.

Figura 17: Logo Mônica Toy. Fonte: [http://pt-br.monica.wikia.com/wiki/Mônica\\_Toy?file=Mônica\\_Toy.png](http://pt-br.monica.wikia.com/wiki/Mônica_Toy?file=Mônica_Toy.png)

Figura 18: *Thumbnail* do Youtube. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=FdJSGEQnfGY>

Figura 19: Julius Jr. Fonte: [http://statici.behindthevoiceactors.com/behindthevoiceactors/\\_img/shows/banner\\_3128.jpg](http://statici.behindthevoiceactors.com/behindthevoiceactors/_img/shows/banner_3128.jpg)

Figura 20: Canal da Vila Sésamo no Youtube. Fonte: <https://www.youtube.com/user/vilasesamooficial>

Figura 21: Cena da nova vinheta.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figura 22, 23, 24: Estudos e esboços do perssonagem Mico.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figura 25: Testes de vetorização  
Fonte: elaborada pelo autor.

Figura 26: Arte Final do personagem Mico.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figura 27: Arte Final do personagem Lixo.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figura 28: Arte Final do personagem Árvore.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figura 29 e 30: Esboços do cenário.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figura 31: Elementos do cenário.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figura 32: Elementos do cenário.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figura 33 e 34: Alguns enários dos vídeos.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figuras 35, 36: Storyboard.  
Fonte: elaborada pelo autor

Figuras 37, 38, 39: Gravação da vozes no Estúdio de Rádio e Tv. Nas fotos estão Giovana Tie Nakata, Édipo Ribeiro da Gama, Joyce Carr, Vinícius Akamine e Arissa Miki Takana Ito.  
Fonte: elaborada pelo autor



# Referências



## Livros e Artigos

ADÃO, Carlos Manuel Cunha de Jesus, [Tecnologias de Streaming em Contextos de Aprendizagem](#), 2006, 181 f.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. [Meio Ambiente](#). Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.

CHAMPANGNATTE, D. M. O, NUNES, L. C., [A inserção das mídias audiovisuais no contexto escolar](#). Educação em Revista, v.27, n.03, p.15-38, 2011.

FARIA, Cristiane Aparecida Gomes. [Design da animação no Brasil : um censo demográfico](#) [manuscrito] / Cristiane Aparecida Gomes Faria. – Belo Horizonte,2015. 173 f.

Márcio C. Barbosa, Pedro H. dos Santos, Manoel G. Alcoforado, Anna R. Sartore, [Educando com design de animação: uma metodologia de ensino e aprendizagem](#), InfoDesign | Revista Brasileira de Design da Informação / Brazilian Journal of Information Design São Paulo, v. 9, n. 1, 2012, p. 21 – 32.

MARTÍN-BARBERO, J. [Dos meios às mediações – Comunicação, cultura e hegemonia](#). Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2003.

MELLO, S. S.; TAJBER, R. (coords). [Vamos Cuidar do Brasil: conceitos e práticas em educação ambiental na escola](#). Brasília: MEC, CGEA: MMA, DEA: UNESCO, 2007. pp. 95-102.

[Programa nacional de educação ambiental](#) - ProNEA / Ministério do Meio Ambiente, Diretoria de Educação Ambiental; Ministério da Educação. Coordenação Geral de Educação Ambiental. - 3. ed - Brasília : Ministério do Meio Ambiente, 2005.102p.

SALZEDAS, Nelyse & NICOLA, Ricardo(orgs). [Série Poéticas Visuais: Arte & Tecnologia](#). Bauru, Faac/Unesp, 2011.

UNESCO, [Década da Educação das Nações Unidas para um Desenvolvimento Sustentável](#), 2005-2014: documento final do esquema internacional de implementação. – Brasília: 2005.120p.



## Sites

**Canal Te Vejo na Escola no Youtube:** [https://www.youtube.com/channel/UC4\\_PAbauh8TZQQefpM27oLw](https://www.youtube.com/channel/UC4_PAbauh8TZQQefpM27oLw)  
Acesso em 11/04/2017 às 18h10.

**Canal Vila Sésamo no Youtube.** Disponível em: <https://www.youtube.com/user/vilasesamooficial> Acesso em 15/02/2017 às 13h36.

**Hey Duggee, Studio Aka.** Disponível em: <https://www.studioaka.co.uk/OurWork/heyduggee> Acesso em 07/02/2017 às 13h44.

**Julius Jr. Discovery Kids.** Disponível em: <http://discoverykidsbrasil.uol.com.br/julius-jr-1-2/> Acesso em 15/02/2017 às 13h35.

**Os 8 melhores vídeos interativos do Youtube.** Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/11/os-8-melhores-ideos-interativos-do-youtube.html> Acesso em 06/02/2017 às 18h21.

**Playlist Monica Toy (Canal Turma da Mônica)** Disponível em: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLWduEF1R\\_tVYCikTS9pSWwd3UtmotVvr](https://www.youtube.com/playlist?list=PLWduEF1R_tVYCikTS9pSWwd3UtmotVvr) Acesso em 12/08/2017 às 13h33.



Joyce Carr

te na Vejo  
na ESCOLA



Redesign