





## **CURTA NA ESCOLA: DIÁLOGO E AUTORIA NOS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM EM ESPAÇOS MIDIÁTICOS**

*Adriana Rocha Bruno  
Ana Maria Di Grado Hessel  
Lucila Pesce*

Você já se imaginou fazendo um curta-metragem? Sabia que possivelmente alguns dos seus alunos sabem usar as tecnologias para criar um curta? Já pensou que todos vocês poderão curtir e aprender muito com experiências audiovisuais?

Este texto vai tratar do tema ‘curtas-metragens’ e refletir sobre a potência dos audiovisuais como estratégia didática aos processos formativos na educação básica, calcados nos conceitos de inclusão digital, empoderamento (freireano), autoria e diálogo.

Para que você compreenda melhor esse tema e suas possibilidades, iniciaremos o texto com algumas considerações teóricas, seguiremos com dois relatos de projetos desenvolvidos com curtas-metragens e, por fim, oferecemos alguns materiais e dicas para que você, colega professor(a), possa criar e inovar sua docência.

Esse é um convite a vocês, professores da Educação Básica, para que exercitem ainda mais o diálogo com seus estudantes por meio da elaboração de curtas-metragens, de forma a empoderá-los, como autores de sua história.

### **FUNDAMENTOS PARA PRÁTICAS: EMPODERAMENTO, INCLUSÃO DIGITAL, AUTORIA E DIÁLOGO**

Mesmo quando você se sente, individualmente, mais livre, se esse sentimento não é um sentimento social, se você não é capaz de usar sua liberdade recente para ajudar os outros a se libertarem através da

transformação da sociedade, então você só está exercitando uma atitude individualista no sentido do *empowerment* ou da liberdade. (FREIRE; SHOR, 1986, p. 135).

O excerto anterior mostra que Paulo Freire concebe o empoderamento por meio das transformações culturais promovidas por grupos sociais. Ou seja, o empoderamento freireano não foca a dimensão individual, mas sim a coletiva.

Baquero (2012) também mostra essa visão de Paulo Freire sobre o empoderamento de grupos sociais ao salientar que, diferentemente da tradição luterana dos Estados Unidos, que põe luzes no empoderamento do indivíduo, o conceito freireano de empoderamento visa à promoção das transformações sociais, por meio de ações coletivas.

Em publicação anterior, Pesce e Bruno (2015) se pautaram no conceito freireano de empoderamento (coletivo) para sinalizar o importante papel da educação na construção do conhecimento socialmente valorizado por grupos sociais vulneráveis. E o fizeram dizendo que, hoje em dia, muitas vezes essa construção de conhecimento tem ocorrido num híbrido entre o ciberespaço (da internet) e os espaços urbanos. (CASTELLS, 2012).

Outro aspecto a destacar é a íntima relação entre inclusão digital e empoderamento. É importante salientarmos que a inclusão digital transcende o acesso aos recursos digitais e a fluência tecnológica (BONILLA; PRETTO, 2011), mas requer que os sujeitos da atualidade utilizem a linguagem hipermidiática da internet não só como consumidores, mas também como autores de informação e de conteúdo. Para Bonilla e Pretto (2011), essa abordagem pode se situar como instância de transformação social e cultural.

Outro pesquisador que concorda com essa proposta é André Lemos (2007), para quem a inclusão digital se efetiva em um amplo processo de exercício da cidadania, que transcende o acesso aos dispositivos digitais, embora dele não possa prescindir.

Concordando com as preocupações de Warschauer (2006) sobre os riscos de a exclusão digital ampliar ainda mais as cisões sociais, Dias (2011) também sinaliza que a inclusão digital transcende o acesso a equipamentos e a conexões em rede.

Para Silva *et al.* (2005), a inclusão digital só conseguirá se efetivar quando for além do acesso aos dispositivos digitais e contribuir para a reelaboração do conhecimento, por meio das demandas comunitárias.

Schwartz (2010) retoma a preocupação de Paulo Freire em trabalhar a alfabetização intimamente articulada à leitura de mundo. Nesse movimento, Schwartz destaca que a inclusão digital deve assumir uma dimensão crítica, que vai bem além da instrumental (de saber utilizar os aparatos tecnológicos).

Juntamente aos pesquisadores referenciados no presente texto, reiteramos que a inclusão digital deve se articular ao pleno exercício da cidadania, à reelaboração de conhecimento, em uma perspectiva autoral, inclusive por meio de dispositivos hipermidiáticos, de modo a empoderar os alunos da Educação Básica e, sobretudo, os que se encontram em situação de vulnerabilidade social.

Em relação à proposta dialógica, trazemos para nossas reflexões a visão de Bakhtin (1997), estudioso da filosofia da linguagem, para quem a competência linguística dos sujeitos ocorre em um

contexto de autoria, no qual as ações recíprocas entre os indivíduos são construídas em um cenário de contradições entre as vozes implicadas no movimento dialógico. É nesse sentido que Bakhtin (1997) ressalta a importância da linguagem para as questões ideológicas, as quais estão no centro do pleno exercício da cidadania.

Para Bakhtin, “o monólogo pretende ser a última palavra [...] O diálogo inconcluso é a única forma adequada de expressão verbal de uma vida autêntica”. (1997, p. 334).

Como podemos observar, a natureza autoral e dialógica da estratégia didática proposta no presente texto – a elaboração de curtas-metragens por alunos – pode contribuir para processos formativos contemporâneos comprometidos com o exercício da cidadania.

Uma das possíveis vertentes da linguagem hipermidiática da cibercultura (SANTAELLA, 2004) é o vídeo – que combina áudio, vídeo, simulação, animação, texto escrito, entre outros códigos semióticos.

Considerando os novos desafios postos à escola a partir do advento das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), Ely Miguel e colaboradores (2012) desenvolveram um projeto interdisciplinar com alunos do 2º. ano do Ensino Médio da rede pública de ensino. Com a temática ‘Brasil imperialista’, o projeto proporcionou um trabalho interdisciplinar que abarcou as disciplinas de Língua Portuguesa, História, Arte e Sociologia.

Os autores refletem sobre o quanto as culturas locais acabam sendo excluídas ou subordinadas às hegemonias culturais nacional e global. É só pensarmos nas telenovelas da Globo, por exemplo, que propagam para todo o Brasil a cultura carioca. Do mesmo modo, os autores falam da desvalorização da cultura das classes populares em relação às culturas privilegiadas. Pensando nessa relação de dominação e com o intuito de contribuir para a formação cidadã dos estudantes, o projeto tinha como tema ‘as múltiplas representações do Brasil’.

Com base no conceito bakhtiniano de dialogismo – segundo o qual as relações dialógicas configuram o real funcionamento da linguagem – o projeto visava à produção de curtas-metragens pelos alunos, considerando que hoje em dia as práticas de letramento são mais complexas, plurais e diversas.

Nas palavras dos autores:

Um dos mais importantes elementos do gênero, quando se pensa em sua escolarização, é o projeto enunciativo. Ele contribui para que o aluno desperte para o conhecimento do lugar social assumido enquanto leitor e produtor de discursos devidamente orientado. (MIGUEL *et al.*, 2012, p. 218).

O intuito do projeto era, por meio da elaboração de curtas-metragens, oferecer aos estudantes condições para que eles pudessem expressar suas culturas locais, em contraposição às “[...] visões hegemônicas e massivas”. (MIGUEL *et al.*, p. 219). Para tal, os alunos viram imagens da nação idealizada e imagens de sua realidade cotidiana.

Os autores avaliaram que esse projeto contribuiu para a formação da cidadania, por proporcionar aos estudantes a apropriação de práticas sociais para “produzirem e fazerem seus discursos na vida escolar e extraescolar”. (MIGUEL *et al.*, p. 231).

Cabe ressaltar que os trabalhos desenvolvidos com material audiovisual, especialmente curtas-metragens, oferecem múltiplas possibilidades para a aprendizagem em diferentes idades. Hoje muitas crianças, desde muito novas, manipulam dispositivos móveis e em rede e criam imagens e vídeos para seus canais no YouTube. Há numerosos canais produzidos por crianças e adolescentes que abordam desde recursos e dicas de jogos, como Minecraft, até sugestões para a organização de espaços, como escrivaninha, guarda-roupas, ou dicas de estudos, sempre voltados para essa faixa etária que curte essa linguagem de comunicação audiovisual.

Uma busca rápida nos canais do YouTube nos permite identificar que as produções audiovisuais são parte da vida dos nossos estudantes, da Educação Básica até o Ensino Superior. Seja para divulgar ideias, propostas e dicas, seja para acessar comentários de jogos, filmes e séries, seja ainda para assistir a videoaulas de matérias que não foram bem compreendidas durante as aulas regulares nas escolas ou nos cursos superiores, a saída comum para todos está nos canais do YouTube.

## **DIFERENTES USOS DO AUDIOVISUAL NA EDUCAÇÃO**

Organizamos esse bloco para pensarmos nos diferentes modos de trabalhar com audiovisual em nossas docências, mais especificamente nas aulas, pois não apenas produzimos, mas também consumimos esses dispositivos. As categorizações a seguir nos ajudam a planejar os tipos de audiovisuais que desejamos produzir. Assim, a leitura de cada item possibilitará a você, colega professor, planejar suas aulas para utilizar esses recursos e/ou para produzir novos conteúdos.

Inicialmente, os textos de Ferrés (1996), Moran (2002) e Hessel (2004) podem nos auxiliar na definição e planejamento de alguns tipos de vídeo, os quais foram sintetizados nas seguintes categorias:

- vídeo de sensibilização – utilizado para introduzir ou finalizar um tema, para provocar a reflexão sobre uma questão etc., assumindo um papel motivador ou conclusivo;
- vídeo de simulação – empregado para auxiliar na compreensão de temas densos ou abstratos, bem como para apresentar situações que não podem ser vivenciadas ou visualizadas;
- vídeo-documentário – apropriado para abordar um tema em detalhes, transmitir informações e fatos contextualizados, pois amplia a visão da realidade e permite a reflexão;
- vídeo de entrevista – adequado para apresentar pensamentos, trajetórias e trabalhos de pessoas, bem como para apresentar as diferentes posições sobre um assunto em evidência;
- vídeo de ilustração – empregado para exemplificar um fato, uma situação, um conceito, uma rotina, uma habilidade ou até mesmo uma sequência de procedimentos;
- vídeo interativo – utilizado em circunstâncias nas quais o espectador pode opinar sobre a sequência do vídeo e participar na construção do enredo ao escolher um roteiro alternativo;

- vídeo de avaliação – também denominado de vídeo-espelho, é apropriado para captar a ação de pessoas ou grupos de pessoas, a qual será analisada e avaliada pelos próprios figurantes.

Diante de tantas possibilidades, cabe-nos perguntar: por que será que essas linguagens ainda são raramente utilizadas nas ações pedagógicas de docentes? Trazemos para o debate não somente as potencialidades do audiovisual – abordado até o momento –, mas também alguns relatos que poderão auxiliar nas práticas docentes por meio desses dispositivos e estratégias tão instigantes para a aprendizagem.

Com base nessas considerações, apresentaremos a seguir duas experiências desenvolvidas em cursos distintos e abordaremos, em meio a tais relatos, possibilidades de trabalhos e aprendizagens para diferentes faixas etárias na Educação Básica.

## **CONVERSA COM PROFESSORES: EXPERIÊNCIAS DE PRODUÇÃO DE AUDIOVISUAIS EM SALA DE AULA**

### **Relato da primeira produção: jovens na produção audiovisual**

A primeira experiência didática foi relatada por Bruno e Hessel (2012) e desenvolveu-se no decorrer da disciplina Novas Tecnologias em Educação (NTE), no curso de Comunicação e Multimeios da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Fizemos algumas adaptações para que vocês percebam que todas as experiências são possibilidades para o audiovisual ser incorporado na prática pedagógica docente em qualquer faixa etária, em qualquer contexto. Basta ter em mãos celular e computador.

Contextualizando a experiência, em 2009 a disciplina NTE incorporou algumas inovações por meio da introdução dos estudos das mídias emergentes na *web*. O uso de materiais pedagógicos destinados a segmentos educativos, em especial aos ambientes virtuais de aprendizagem, surgiu como uma nova demanda de produção no mercado de *design* educacional. A dinâmica interativa das redes sociais, no tocante à distribuição, produção e consumo de conhecimento, propicia a disseminação dos materiais hipermidiáticos. Ao tratar sobre a cibercultura, Lévy (1999) anuncia uma mutação contemporânea da relação com o saber e ressalta que, devido à velocidade de aparição e renovação dos saberes e do saber-fazer, trabalhar significa cada vez mais aprender, transmitir saberes e produzir conhecimento. A construção de novos modelos do espaço dos conhecimentos surge naturalmente na internet. Em vez de uma representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas por níveis, organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes superiores, estamos privilegiando a imagem de



espaços de conhecimento emergentes, abertos, contínuos, em fluxos não lineares, reorganizando-se em função dos objetivos ou contextos, nos quais cada indivíduo ocupa uma posição singular e evolutiva.

Os objetivos da disciplina focaram a utilização e o desenvolvimento das mídias como instrumentos de acesso, transformação e produção do conhecimento; o reconhecimento do potencial das mídias e dos materiais educativos no processo de aprendizagem; a análise e produção de materiais educativos fundamentados no conhecimento sobre educação e comunicação. Entre vários conteúdos, o vídeo educativo foi a temática-base desenvolvida no semestre letivo.

Uma dinâmica teórico/prática imprimiu uma tônica estratégica para a disciplina, desenvolvida por meio de estudos de referenciais teóricos e de atividades de criação dos vídeos educativos.

Os temas abordados em aula priorizaram o conhecimento sobre as modalidades de vídeo, diferenciando-se segundo os objetivos de uso.

A produção dos vídeos teve início com uma fase de planejamento, na qual os alunos se reuniram em grupos e definiram os temas. Um *briefing* foi desenvolvido para cada vídeo, o que permitiu aos alunos experimentarem a dinâmica do processo de especificação do produto e validação do mesmo, junto a um cliente fictício.

*Briefing* é um conjunto de informações ou uma coleta de dados passados em uma reunião para o desenvolvimento de um trabalho ou documento. Esse é um instrumento muito utilizado em Administração, Relações Públicas, Design e Publicidade. O *briefing* deve produzir um roteiro de ação para criar a solução que o cliente procura, ou seja, é como mapear o problema e, com as pistas identificadas, ter ideias para criar soluções.

Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Briefing>. Acesso em: 2 maio 2018.

A primeira etapa exigiu uma pesquisa cuidadosa, ou seja, um levantamento das informações relevantes, tais como a escolha do conteúdo, as demandas de aprendizagem, a profundidade do tema, a abordagem e a linguagem. O público-alvo foi considerado no tocante à faixa etária, à escolaridade, ao interesse cultural e à procedência cultural. Esses elementos foram considerados na definição dos objetivos de cada produto, os quais atenderam à determinada necessidade cognitiva, à valoração de alguma atitude ou ao desenvolvimento de certas habilidades.

Outras especificações complementaram o plano, tais como a duração do vídeo, a definição das técnicas e dos processos de trabalho, a escolha de *software* de produção e edição etc. Foram estabelecidos um cronograma e a distribuição de tarefas. Por fim, o roteiro foi preparado com a descrição da sequência das ações do vídeo, as imagens, a trilha sonora etc.

Os planos foram divulgados entre os alunos da classe por meio de um fórum criado para tal função, na plataforma Moodle da PUC-SP. Tal estratégia motivou a turma para uma ação colaborativa e integrada de troca de ideias e materiais. Todo o processo de planejamento ficou registrado cumulativamente, refletindo o caráter reconstutivo da produção de um material midiático.



Posteriormente, foi criado um canal do YouTube<sup>1</sup> para reunir os vídeos produzidos pelos alunos. Além de divulgar os trabalhos na *web*, essa plataforma de publicação e distribuição de vídeos possibilita o compartilhamento deles com usuários em diferentes espaços e distintos tempos, pois nessa rede interativa todos assumem papéis de produtores e consumidores de conhecimento.

Depois da etapa de produção dos vídeos, os mesmos foram avaliados pelos próprios alunos. Cada grupo desenvolveu uma narrativa sobre o percurso de produção, enfatizando os aspectos mais importantes vivenciados pelos desenvolvedores. Com o objetivo de socializá-las, elas foram postadas em um fórum criado para fomentar um debate.

As mensagens postadas no fórum revelaram os depoimentos dos alunos acerca das facilidades e dificuldades do processo criativo. Grande parte desses relatos revelaram as providências para se alcançar um resultado harmônico, no tocante às especificidades da imagem, som e texto. Os relatos revelaram também as circunstâncias nas quais os alunos tiveram de lidar com aspectos técnicos, tais como: autorizações e direitos autorais; reorganização do tempo em função dos imprevistos; escolha e uso de novos *softwares* de edição de som e imagem.

Alguns grupos explicaram que agregaram novos conhecimentos durante as pesquisas de conteúdos e de materiais. O tratamento de assuntos de natureza educacional ajudou na ampliação de consciência sobre a vida em sociedade, além de despertar um sentido de cidadania e as respectivas responsabilidades.

Os grupos escolheram o melhor vídeo ao término do semestre. Durante uma aula os vídeos foram executados. Todos os grupos avaliaram todos os vídeos segundo os aspectos: criatividade, roteiro, trilha sonora, imagem e tema. Os vídeos postados no site YouTube ficaram à disposição para acessos dos interessados.

## **Segundo relato de produção: futuros professores na produção audiovisual**

A segunda experiência traz o trabalho com curtas-metragens na formação inicial de professores, mais especificamente no curso de Pedagogia da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Reforçamos, mais uma vez, que tais experiências podem ser desenvolvidas com diferentes faixas etárias, especialmente com a Educação Básica, pois o foco da formação inicial nas licenciaturas é a docência voltada para esse segmento educacional.

Iniciamos tratando do contexto em que essas práticas ocorrem, seus propósitos, os possíveis desdobramentos que tais experiências podem oferecer para aprendizagens e, por fim, proposições de tais recursos e estratégias para a sala de aula contemporânea.

A formação docente na cultura digital provoca um repensar para a transformação das práticas pedagógicas, em atendimento às parcerias tão necessárias no cotidiano de professores e estudantes. Disso resulta que a formação de professores, e no presente tópico aquelas voltadas aos pedagogos – professores da Educação Infantil e das séries iniciais do Ensino Fundamental – deve se voltar às mudanças socioculturais e, claro, à cibercultura.

O curso de Pedagogia da UFJF tem em sua matriz uma disciplina obrigatória denominada Educação *on-line*: reflexões e práticas. Desde que foi oferecida pela primeira vez, em 2008, ela procurou promover práticas contemporâneas, de modo integrar a cultura digital às ações dos futuros docentes. Sabemos que em um semestre de estudo – tempo em que ocorre essa formação na disciplina em questão – não se podem produzir mudanças radicais, mas temos realizado experiências interessantes, com ótimas perspectivas para as docências. Os encontros nessa disciplina acontecem tanto em espaços compreendidos como presenciais (físicos) quanto *on-line*, potencialidades da educação *on-line*.

Dentre as diversas discussões e práticas que são desenvolvidas nessa disciplina, destacamos aquelas afeitas à linguagem audiovisual e suas possibilidades. Assim, desde 2008 são realizados, pela docente responsável, estudos neste campo. Inicialmente voltada para estudos teóricos, análises de audiovisuais, *sites* e *games* educacionais, a disciplina promoveu práticas com recursos diversos, como *blogs*, *sites*, jornais digitais, *storytellings*, tribunais *on-line*, pesquisas e produções escritas colaborativas *on-line*, computação em nuvens etc. A partir de 2012 iniciou-se a produção de curtas-metragens com celular e até os dias atuais são realizadas experiências teórico-práticas, com o objetivo de promover vivências que transformem significativamente as futuras ações pedagógicas.

Falemos agora sobre os processos de produção. Os objetivos do desenvolvimento de curtas-metragens envolvem não apenas alfabetização e letramento digitais, mas a compreensão mais ampla dessa linguagem, por meio de estudos teóricos, com ênfase na prática. Entendemos que se a experiência atravessa o professor, como nos diz Larrosa (2014), podemos transformá-lo e, por conseguinte, sua docência.

Estamos falando aqui da produção de vídeos, mas focalizamos os curtas-metragens por favorecerem, em nosso entender, a realização de documentários, formato que amplia e facilita as possibilidades educacionais interdisciplinares. Além disso, esse tipo de produção envolve ações colaborativas, em grupos, pesquisa e autoria.

Destacamos, inicialmente, alguns pontos que são importantes no desenvolvimento de curtas-metragens:

- 1º ponto: entendimento do que é um curta – trata-se de entender quais são os tipos de curta mais desenvolvidos e outras questões que emergem quando tratamos desse assunto<sup>2</sup>. Mas, em síntese, um curta pode ser compreendido com um filme de pequena duração que pode ser desenvolvido com dispositivos diversos, como: filmadora, câmaras ou, mais comumente nos dias atuais, celulares ou *smartphones*;
- 2º ponto: planejamento do curta – ou seja, o roteiro. É preciso que todos entendam que o roteiro é fundamental para essa produção, pois nele constam o passo a passo, a temática, os fundamentos para abordar a temática, as narrativas e narrações, as etapas de filmagem, as locações, as entrevistas (e, nesse caso, mais um roteiro de perguntas ou conversa), as imagens, a trilha sonora, o cronograma, os recursos de edição, as funções de cada componente do grupo, o que será realizado etc. Uma dica importante é delimitar o tempo do curta (1 minuto, 5 minutos, 10 minutos). Temos optado, nas últimas versões, por cinco minutos, mas isso vai depender da proposta do curta-metragem, dos recursos disponíveis, das disciplinas envolvidas etc.

Fazer um curta é muito divertido, mas também trabalhoso, pois envolve processo, negociação, disciplina, pesquisa e criação entre os produtores. Ao mesmo tempo, é uma excelente alternativa para os tão usuais trabalhos em grupo em que se explora determinado tema usando um ou dois textos e cuja apresentação mais se parece com jograis, em que cada membro faz uma exposição de uma parte, individualmente, sem conexão com os demais, e todos pouco conhecem as outras partes. O trabalho audiovisual, para além de quaisquer outras atividades pedagógicas, integra linguagens, recursos e estratégias que mobilizam produções autorais, e é esse um dos principais estímulos para a sua realização no campo pedagógico;

- 3º ponto: desenvolvimento – para tal é necessário que se escolham programas para a edição dos curtas. No caso da disciplina em questão, usamos o Movie Maker e também o editor do YouTube, pois são gratuitos; isso quer dizer que sempre optamos pelos programas gratuitos que estiverem acessíveis. Uma vez resolvidos os recursos, é momento de partir para a prática. Optamos por desenvolver os curtas com celular, pois todos os estudantes possuem esse dispositivo. Mas sempre deixamos aberta a possibilidade de usar outros recursos. A prática do curta, nessa etapa, implica liberdade. Estamos falando de adultos e, portanto, há essa possibilidade. O mesmo ocorreria com jovens do Ensino Médio, mas no caso do Ensino Fundamental há necessidade de acompanhamento maior, pois a ida a campo é limitada aos espaços da escola, seu entorno, a residência de estudantes ou um campo que seja acompanhado por adultos (professores, familiares ou adultos voluntários). De todo modo, esta etapa, uma vez que tenha sido bem planejada/roteirizada dá aos estudantes liberdade criativa e de produção. A divisão de tarefas se evidencia ao longo da produção;
- 4º e 5º pontos: edição e apresentação – o primeiro é uma etapa livre para que cada grupo a realize em acordo com seu roteiro. O último ponto envolve uma pré-apresentação – sessão privada para os professores envolvidos na atividade – em que se vai depurar o trabalho, ofertar as críticas e sugestões de últimas melhorias. Para a apresentação em si, sugerimos que se agende previamente um bom lugar de exibição, com público convidado (além dos colegas da própria sala/turma), outros docentes etc. A etapa de apresentação deve ser um evento, que poderá entrar no calendário escolar/acadêmico, de maneira que todos os anos haja apresentação dos curtas-metragens produzidos pelos estudantes.

Os curtas podem ser realizados com base em um único tema que integre diversos campos do saber/áreas, com diferentes temas ou mesmo sobre um tema livre, em acordo com as emergências dos estudantes. De todo modo, nos espaços educacionais, seja de forma emergente, seja por orientação dos docentes, os curtas envolvem conhecimentos educacionais de um curso, de um segmento, de uma ou mais áreas do conhecimento.

Selecionamos curtas produzidos por estudantes do curso de Pedagogia para partilhar aqui com vocês. Notem que são diferentes propostas e trazem ideias e perspectivas que podem ser desenvolvidas com todas as faixas etárias.

1. As infâncias – essa produção teve como princípio a escolha da turma em falar sobre sua infância. Como esse tema estava sendo desenvolvido em outra disciplina, os alunos optaram por realizar curtas sobre suas infâncias e suas relações. Dois vídeos exemplificam esse trabalho: no primeiro, os produtores optaram por falar da infância acionando a memória olfativa. Para isso, os estudantes foram a uma feira livre e entrevistaram algumas pessoas sobre ‘o cheiro de sua infância’. A produção entremeia excertos sobre o tema com relatos de memória. Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ztWHNCOTItw>.

O segundo trabalho aborda a infância com relatos das integrantes do próprio grupo, acompanhados de discussões sobre o tema. Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5VtfzFGV66k&feature=youtu.be>.

2. As TICs na educação – esse tema foi desenvolvido por meio de imersões que os estudantes fizeram em escolas da cidade, públicas e privadas, tentando responder à questão ‘Como as TIC se inserem naquele contexto escolar?’ Por meio de pesquisa nas escolas, estudantes que nunca haviam realizado esse tipo de produção desenvolveram seus curtas em forma de documentário. Sabemos que hoje as crianças e jovens que já produzem canais no YouTube têm experiências e melhores condições para tais produções.

O curta intitulado ‘O uso das TIC nos primeiros anos do Ensino Fundamental’ traz entrevistas com docentes e discentes, imagens de espaços escolares com TIC e também um pouco das discussões realizadas durante nossas aulas. Vídeo disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_4AWr2Lak4g&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=_4AWr2Lak4g&feature=youtu.be).

Já no curta ‘Jornal das TIC’ foram usados recursos de telejornal para sua produção. De forma bem humorada, o grupo foi a campo para buscar respostas para sua questão. É tocante a criatividade do grupo para abordar aspectos que envolvem o tema, e os resultados são muito interessantes. Vídeo disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=KGARs\\_iyPlM&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=KGARs_iyPlM&feature=youtu.be).

3. Memórias de vida escolar – essa última proposta mostra os trabalhos realizados por meio da integração de dois docentes, um de Filosofia da Educação, que propôs o tema, e a outra de Educação on-line. No primeiro curta há diversos relatos, de pessoas de faixas etárias diversas, sobre suas memórias escolares (pontos positivos e negativos). O vídeo foi tecido com excertos de Paulo Freire, teórico estudado no curso, que fazem *links* entre temas e relatos. Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=COxZ-NFD0oM&feature=youtu.be>.

Outro curta integrou a parte teórica desenvolvida no curso com o tema, entrevistas e imagens. É importante notar que com base na mesma orientação sejam produzidos vídeos tão singulares. Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0jUtWMXPvAs&feature=youtu.be>.

As apresentações desses vídeos foram realizadas no auditório da Faculdade de Educação (Faced) da UFJF, com a presença de outros docentes (quando trabalhado em parceria) e estudantes e professores são convidados. A cada apresentação os professores responsáveis pela atividade teceram comentários sobre os curtas, e os demais estudantes foram convidados a comentá-los.

Como podemos perceber, as produções com audiovisual – e aqui focalizamos os curtas-metragens – podem ser amplamente exploradas na escola. Se a proposta for realizada em parceria com os estudantes, ou seja, se abirmos espaços para que eles palpitem, deem ideias e cocriem, tudo poderá ser ainda melhor.

A produção de materiais pedagógicos e programas educacionais vivenciada pelos alunos das áreas de Comunicação e Pedagogia revelaram a todos que os campos de trabalho nos quais os conhecimentos desenvolvidos no fazer são interdisciplinares. Ao lado de aspectos técnicos estão os pedagógicos. Os materiais da mídia têm importante papel na formação ética e na conscientização dos seres humanos.

O processo criativo dos produtos midiáticos foi pontuado por muitos momentos reflexivos, nos quais professores e alunos experimentaram um acréscimo de conhecimentos e saberes, ao mesmo tempo, específicos e contextualizados. O movimento interdisciplinar redundou em significativos avanços da prática docente e discente.

Portanto, todos podemos transformar nossa docência, e nossas aulas podem se constituir em campos de produção de conhecimentos que têm na pesquisa e na produção audiovisual grandes motes para a circulação de saberes e o trabalho em parcerias.

## **CURTA O CURTA: PARTILHANDO MATERIAIS E IDEIAS PARA PRODUÇÕES**

A seguir, apresentamos algumas sugestões, de forma mais sistematizada, para a elaboração dos curtas pelos estudantes.

1. O vídeo poderá desenvolvido por grupos de quatro pessoas – esse número tem se mostrado bom para as produções.
2. A proposta é fazer um curta (curtinha) que tenha como foco aspectos relacionados ao tema que esteja sendo trabalhado por você, professor (sozinho ou em parceria com outros docentes), ou um tema emergente da realidade dos estudantes ou, ainda, relacionado ao entorno da escola.

A produção do vídeo pode abarcar uma só disciplina, mas costuma ficar mais interessante se elaborado com base em um trabalho interdisciplinar.

3. Fazer uma lista dos temas trabalhados na disciplina e recuperar temas tratados em outras poderá lhe ajudar a desenvolver a proposta do curta e também seu roteiro.

## Não se esqueçam: o curta é de vocês, portanto deve ser autoral.

Procurem seguir as orientações nesta ordem, pois isso facilitará o processo de realização do curta.

1. Acessem o arquivo ‘Como criar um curta – passo a passo’, disponível em <https://pt.slideshare.net/adrianarochabruno/como-criar-umcurta>.
2. Com base nas orientações desse arquivo, elaborem o roteiro em arquivo disponível em <https://pt.slideshare.net/adrianarochabruno/modelo-roteiro-curta-metragem>.
3. Filmem e selecionem imagens e fotos para a realização do curta. É usual gravar um tempo bem maior do que será selecionado para o curta. Com base no roteiro, filmem e montem a sequência desejada para o curta.
4. Insiram a trilha sonora (de preferência música instrumental), imagens, fotos, entrevistas (a depender do roteiro, junto a professores, a alunos, à gestão escolar, à comunidade etc.) e texto (claro e com frases bem curtas).
5. Acessem os *links* dos curtas que estão no arquivo ‘Como criar um curta – passo a passo’, para, com base nos exemplos dados, se inspirarem na realização do curta que deverão elaborar.
6. Insiram, no início do filme, o título do curta e o nome de seus autores.
7. Insiram, ao final do curta, os créditos, ou seja, o nome de cada membro do grupo, o nome dos professores e das disciplinas envolvidos no projeto, o nome da instituição de ensino etc.
8. Editem o curta e o publiquem no YouTube.
9. Socializem o curta com seus colegas, professores e familiares, afinal, todos merecem conhecer o trabalho de vocês.

## Enfim...

Vivemos um momento de intensa revolução comunicativa humana. A facilidade proporcionada pelo acesso a aparatos tecnológicos multimidiáticos tem permitido que as pessoas se comuniquem, com frequência, por meio de mensagens híbridas envolvendo texto, som e imagem. Grande parte dessas mensagens não se restringe a textos, mas se caracteriza por conteúdos audiovisuais. O fato é que não precisamos ter equipamentos profissionais ou de última geração para produzir vídeos, pois a tecnologia está à mão de qualquer pessoa que tenha um celular.

Os vídeos têm sido a mídia ideal para compartilhar e expressar ideias, valores, novidades, registros da realidade social etc. Na atualidade, pessoas do mundo inteiro usam a internet para enviar vídeos para seus interlocutores. Alguns *sites* gratuitos são especializados em armazenamento, criação e

compartilhamento de vídeos, tais como YouTube<sup>3</sup> e Vimeo<sup>4</sup>. Outros estão disponíveis na modalidade comercial.

Agora, divirtam-se e espalhem ideias, produções e este texto, para que todos possam, mais e mais, integrar os audiovisuais às suas práticas docentes e discentes.

## BIBLIOGRAFIA

- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. Tradução de Maria Emsantina Galvão Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BAQUERO, R. Empoderamento: instrumento de emancipação social? Uma discussão conceitual. **Revista Debates**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 173-187, jan.- abr. 2012. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/debates/article/viewFile/26722/17099>. Acesso em: 9 mar. 2018.
- BRUNO, A.; HESSEL, A. Comunicação, multimeios e educação: programas educacionais em pauta. In: OLIVEIRA, O.; PESCE, L. (org.). **Educação e cultura midiática**. Salvador: Eduneb, 2012. v. I. p. 47-68. Disponível em: [http://eduneb.uneb.br/wp-content/uploads/2012/12/Educacao\\_e\\_Cultura\\_Midiatica\\_Volume\\_I.pdf](http://eduneb.uneb.br/wp-content/uploads/2012/12/Educacao_e_Cultura_Midiatica_Volume_I.pdf). Acesso em: 10 maio 2018.
- CASTELLS, M. **Redes de indignación y esperanza**: los movimientos sociales en la era de Internet. Tradução de Maria Hernández Díaz. Madrid: Alianza Editorial, 2012.
- DIAS, L. R. Inclusão digital como fator de inclusão social. In: PRETO, N.; BONILLA, M. H. (org.). **Inclusão digital**: polêmica contemporânea. Salvador: Edufba, 2011. p. 61-90. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/qfgmr>. Acesso em: 9 mar. 2018.
- FERRÉS, J. **Vídeo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.
- HESSEL, A. M. *et al.* Tecnologia da informação e comunicação aplicada à educação. **Educação corporativa**: fundamentos e metodologia de ensino. Projeto Petrobrás. Módulo 1, Caderno 3. São Paulo: PUC-SP, 2004.
- LARROSA, J. **Tremores**: escritos sobre experiência. Tradução de Cristina Antunes e João Wanderley Geraldi. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.
- LEMOES, A. (ed.). **Cidade digital**: portais, inclusão e redes no Brasil. Salvador: Edufba, 2007.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MIGUEL, E. *et al.* As múltiplas faces do Brasil em curta metragem: a construção do protagonismo juvenil. In: ROJO, R.; MOURA, E. (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p. 211-231.
- MORAN, J. M. **O vídeo na sala de aula**. 2002. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/vidsal.htm>. Acesso em: 9 mar. 2018.
- PESCE, L.; BRUNO, A. R. Educação e inclusão digital: consistências e fragilidades no empoderamento dos grupos sociais. **Educação**, Porto Alegre, v.38, n. 3, p. 349-357, set./dez. 2015. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/fo/ojs/index.php/faced/article/view/21779>. Acesso em: 9 mar. 2018.



SANTAELLA, L. O ciberespaço e sua linguagem: a hipermídia. *In: NAVEGAR no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004. p. 37-54.

SCHWARTZ, G. Educação como produção colaborativa de conteúdo. *In: ENCONTRO NACIONAL DAS ESCOLAS DE GOVERNO*, 11. São Paulo. **Anais** eletrônicos. São Paulo: Fundap, 2010. Disponível em: [http://www.fundap.sp.gov.br/egdialogal/pdf/Apresenta%C3%A7%C3%A3o%20-%20texto%20Gilson%20Schuartz%2009\\_06.pdf](http://www.fundap.sp.gov.br/egdialogal/pdf/Apresenta%C3%A7%C3%A3o%20-%20texto%20Gilson%20Schuartz%2009_06.pdf). Acesso em: 9 mar. 2018.

SILVA, H. *et al.* Inclusão digital e educação para a competência informacional: uma questão de ética e cidadania. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 34, n. 21, p. 28-36, jan./abr. 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/%0D/ci/v34n1/a04v34n1.pdf>. Acesso em: 9 mar. 2018.

WARSCHAUER, M. **Tecnologia e inclusão social**: a exclusão digital em debate. São Paulo: Senac, 2006.

## NOTAS EXPLICATIVAS

- 1 Para visualizar os vídeos produzidos em 2009, acesse <http://www.youtube.com/ntepuc2009>. Para visualizar os vídeos produzidos em 2010, acesse <http://www.youtube.com/ntepuc2010>.
- 2 Existem vários documentos na internet que tratam desse assunto. Sugerimos aqueles que têm uma linguagem acessível, como [https://www.sescsp.org.br/online/artigo/7399\\_CURTAMETRAGEM+E+A+EXPERIMENTACAO+DA+LINGUAGEM](https://www.sescsp.org.br/online/artigo/7399_CURTAMETRAGEM+E+A+EXPERIMENTACAO+DA+LINGUAGEM).
- 3 Disponível em: [www.youtube.com.br](http://www.youtube.com.br).
- 4 Disponível em: [www.vimeo.com.br](http://www.vimeo.com.br).

## DEFINIÇÕES

BUSCH, J. **History of the World In 2 Minutes** [Uma história do mundo em dois minutos – Desenvolvido por um aluno dos Estados Unidos]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V91HwYxxuAA>.

SERAFIM, M. L.; SOUSA, R. P. **Multimídia na educação**: o vídeo digital integrado ao contexto escolar. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/6pdyn/pdf/sousa-9788578791247-02.pdf>. Acesso em: 24 set. 2019.

SOUSA, R. P., MIOTA, F. M. C. S. C.; CARVALHO, A. B. G. (org.). **Tecnologias digitais na educação**. [on-line]. Campina Grande: EDUEPB, 2011.