



**Universidade Federal de Santa Maria - UFSM
Educação a Distância da UFSM - EAD
Universidade Aberta do Brasil - UAB**

**Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicadas à Educação**

Polo: Santana do Livramento – RS

Disciplina: Elaboração de Artigo Científico

Professor Orientador: Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand

Data da defesa: 23 de Novembro de 2012

Audiovisual e Educação: produzindo vídeo com alunos da Escola Estadual de Ensino Médio Nossa Senhora do Livramento.

Audiovisual and Education: producing video with students in Escola Estadual de Ensino Médio Nossa Senhora do Livramento.

DUARTE, Fabiane Urquhart.

Bacharel em Psicologia. Centro Universitário Franciscano, Santa Maria, RS

Resumo

Este artigo se propõe a introduzir a ferramenta audiovisual (cinema e vídeo) como objeto de aprendizagem e estudo na sala de aula, através do relato de uma experiência de produção de vídeo em uma Escola Estadual da cidade de Santana do Livramento/RS. O projeto apresentado nessa escola teve como objetivo principal mostrar aos alunos e professores como o audiovisual pode auxiliar e contribuir para o aprendizado dentro da sala de aula, dessa forma, o presente artigo situa o leitor sobre a importância do audiovisual como objeto educativo, através da aproximação do cinema e da escola.

Palavras-chave: Audiovisual, TIC, Educação.

Abstract

This article proposes to introduce the tool audiovisual (film and video) as an object of study and learning in the classroom through the report of an experience video production in a state school in the city of Santana do Livramento / RS. The project presented in this school aimed to show students and teachers how audiovisual aids and can contribute to learning within the classroom, thus, this paper puts the reader on the importance of audiovisual education as an object through approximation of the cinema and the school.

Key words: Audiovisual, ICT, Education.

1. INTRODUÇÃO

Os jovens de hoje nasceram em um mundo altamente visual e midiático permeado pelo consumo imagético e pela tecnologia. A Escola, instituição de alfabetização e desenvolvimento do conhecimento, ainda se vê afastada dessa nova realidade e continua pautada em uma educação tradicional, encontrando dificuldades em inserir essas novas tecnologias em sua prática pedagógica.

As mídias estão presentes no dia a dia das gerações atuais, principalmente a televisão e o cinema com sua diversidade de cores, sons e movimentos. Não se conseguirá a atenção de um jovem ou criança apenas com oratória, leitura e escrita, pois eles já conhecem outros meios mais atrativos de aprender. Como a cultura da imagem é uma característica forte das novas gerações, ela pode ser explorada pedagogicamente na escola... (NEITZEL; NEITZEL, 2010, p.8)

A escola é vista pelos seres humanos como um espaço onde o indivíduo busca informação e formação sobre tudo aquilo que é necessário para seu crescimento como sujeito social. Assim, esta instituição de saberes não pode ficar a margem das novas tecnologias que cada dia transformam e se articulam como forma de propagação de conhecimento no mundo. Dessa forma, a escola é obrigada a se inserir cada vez mais nesse contexto tecnológico, mesmo que ainda não preparada para isso. Foi através da pressão do mercado que, segundo BELLONI (2001) as TIC's entraram nas escolas, fazendo com que elas ficassem defasadas em relação a demanda social e cultural das gerações mais novas.

A escola deve integrar as tecnologias de informação e comunicação porque elas já estão presentes e influentes em todas as esferas da vida social, cabendo à escola, especialmente à escola pública, atuar no sentido de compensar as terríveis desigualdades sociais e regionais que o acesso desigual a estas máquinas esta gerando. (BELLONI, 2001, p.10)

Em muitas escolas a realidade é a seguinte: alunos adeptos a redes sociais, com acesso a youtube¹, facebook², instagram³... onde postam vídeos, fotos, trocam

¹ Youtube: site de compartilhamento e carregamento de vídeos criado em 2005. Página: <http://www.youtube.com/>

² Facebook: rede social criada em 2004 que permite aos seus usuários a troca de mensagens, carregamento de fotos e vídeos e interação online. Página: <http://www.facebook.com/>

³ Instagram: aplicativo disponível para Iphone e sistema Android, que permite ao usuário tirar fotos editando com diferentes filtros e compartilha-las. Até o momento seu conteúdo somente é visualizado por aquele que tem o aplicativo instalado no celular. Página: <http://instagram.com/>

informações... Os alunos fazem pesquisas para trabalhos online, através de sites como o Wikipédia⁴, enquanto do outro lado, professores se apegam as velhas ferramentas do giz e quadro negro e dos livros didáticos. Não é que os professores não estejam preparados para receber esse novo tipo de tecnologia, que está invadindo as salas de aula, mas muitas vezes eles não encontram o apoio na instituição ou a instrumentalização e capacitação necessária para o uso das mesmas.

FRANCO (2011) observa que os professores sentem vergonha do que ela chama de “midiofilias” e por insegurança não aplicam os conhecimentos e experiências midiáticas na prática educacional.

Pensando nisso este artigo se propõe a explorar uma das ferramentas tecnológicas audiovisuais – o cinema, através do relato da experiência de produção e reflexão de um vídeo no contexto escolar. É importante ressaltar que atualmente o conceito de cinema está entrando em defasagem, assim sendo, neste artigo, cinema e vídeo serão tratados como iguais no sentido de “palavra”, apesar de suas peculiaridades técnicas. A palavra audiovisual também será usada para abranger essas duas esferas de comunicação pela imagem e som.

Assim sendo, este artigo se organiza da seguinte forma: inicia-se com uma introdução onde são apresentados os temas abordados. Na sequência se abordará o audiovisual e a educação, explorando o vídeo e o cinema como Tecnologias da Informação e Comunicação e seu uso em sala de aula. Após será relatada a experiência de produção de vídeo com uma turma de 7^a série de uma escola da cidade de Santana do Livramento/RS. O artigo encerra-se traçando-se os resultados obtidos com essa experiência, tanto com os alunos quanto com a escola e fazendo-se uma reflexão sobre a importância do uso e produção de audiovisuais em sala de aula.

⁴ Wikipédia: enciclopédia colaborativa online que pode ser editada pelos usuários. Página: <http://pt.wikipedia.org/wiki>

2. O AUDIOVISUAL E A EDUCAÇÃO

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) influenciam a vida contemporânea, passando a se inserir no cotidiano das pessoas, já que o “mundo” digital, tecnológico e virtual está cada vez mais integrado a vida humana, a ponto de nem percebermos mais sua presença, já que se torna algo comum. É o caso, por exemplo, dos celulares que são atualmente uma parte de nós a ponto de não conseguirmos ficar mais longe dele, transformando-se em uma “extensão” de nosso corpo, ao qual passamos a interagir com essa tecnologia corroborando com o que CASTELLS (1999) quando diz que

As tecnologias de informação não são simplesmente ferramentas a serem aplicadas, mas processos a serem desenvolvidos. Usuários e criadores podem tornar-se a mesma coisa. Dessa forma, os usuários podem assumir o controle da tecnologia... (CASTELLS, 1999, p. 69).

Para KENSKI (2007), “Tecnologia é poder”, assim as tecnologias começam a se desenvolver na Idade da Pedra, quando o homem domina a utilização de elementos da natureza como forma de sobrevivência, construindo ferramentas e utilizando desses meios naturais, como o fogo, por exemplo. O que a princípio serve como meio de defesa passa a se transformar em ferramenta de ataque e domínio com o passar dos tempos, até os dias atuais. Como exemplo, dessa continuação, temos atualmente o avanço e grandes gastos de governos em pesquisas de inovação para produção de armas e equipamentos militares.

Essas “novas tecnologias” alteram a forma como o homem passa a agir socialmente e cotidianamente. A forma como agíamos há alguns anos atrás com o uso do telefone, por exemplo, é diferente da atual com a disseminação de celulares e *smarthphones*, onde o ser humano passa a usar esse aparelho em meio “móvel”, podendo deslocar-se para diferentes territórios e conseguir manter-se em contato com outros indivíduos. O mesmo ocorre no mundo virtual, onde podemos entrar em contato via email, redes sociais, softwares de conversação, etc, com pessoas do outro lado do mundo. Assim, as relações mudaram geradas pela transformação tecnológica.

Ao se falar em novas tecnologias, na atualidade, estamos nos referindo, principalmente, aos processos e produtos relacionados com os conhecimentos provenientes da eletrônica, da microeletrônica e das telecomunicações. Essas tecnologias caracterizam-se por serem evolutivas, ou seja, estão em permanente transformação. Caracterizam-se também por terem uma base imaterial, ou seja, não são tecnologias materializadas em máquinas e equipamentos. Seu principal espaço de ação é o virtual e sua principal matéria-prima é a informação. (KENSKI, 2007, p.25)

A Informação esta ligada a Comunicação, pois é através dos meios comunicacionais que nos relacionamos, trocamos e obtemos informações. KENSKI (2007), comenta em seu livro que há três meios comunicacionais e informativos na história. A oralidade é o primeiro meio a se fazer presente no passado do homem e se estende até o homem criar a forma escrita como único meio de troca comunicacional e informativo. Quando o homem cria a escrita, uma nova tecnologia de comunicação surge, e ambas, tanto a oral quanto a escrita irão influenciar a vida humana até os dias atuais, juntamente com a mais nova forma de comunicação – linguagem digital. Esses três meios de linguagens juntos passam a ser articuladores com as TIC.

Para BELLONI (2001), o princípio da integração das TIC à Educação “só faz pleno sentido se realizada em sua dupla dimensão: como ferramenta pedagógica e como objetos de estudo.” (BELLONI, p.11). A mesma autora relata em seu livro que estudos da década de 80 diziam que crianças que assistiam televisão ou jogavam videogame desenvolviam melhor suas capacidades perceptivas e cognitivas e que isso pode ser aprofundado e estendido ao cenário atual das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Sendo a sala de aula também um dos ambientes de desenvolvimento das capacidades perceptivas e cognitivas dos alunos, fica claro a necessidade das TIC estarem cada vez mais integradas no ambiente educacional.

É possível verificar em sala de aula que o aluno tende a aprender, adquirir conhecimento e fixar melhor o aprendizado através de objetos de aprendizagens novos como vídeos, jogos e demais mídias. Esses objetos são facilitadores para que o aluno tenha um melhor entendimento, raciocínio e compreensão do que é ensinado.

De acordo com BELLONI (2001) as TIC são: “o resultado da fusão de três grandes vertentes técnicas: a informática, as telecomunicações e as mídias eletrônicas.” Dessa forma o audiovisual faz parte do universo da TIC, já que segundo SCHETTINO e GONÇALVES (2007, apud. DUARTE;TAVARES, 2011) o cinema deve ser entendido e visto de acordo com suas três dimensões, que seriam, a indústria, os meios de comunicação e a arte. KENSKI (2007) observa que o cinema, por fazer uso da linguagem oral, da escrita e sintetizar som, imagem e movimento, é um tipo de TIC, entrando em acordo com o que BELLONI (2001) comenta sobre o vídeo como uma forma de TIC, que apesar de não ter o status acadêmico e científico que tem o computador é até hoje a mídia mais utilizada, contribuindo para a transformação de povos e do imaginário infanto-juvenil.

O cinema, segundo NAPOLITANO (2003, p. 14) “é uma forma de mídia moderna, voltada cada vez mais para um espectador formado pelas novas TIC...”. Sendo o cinema um dos focos principais desta experiência, é possível verificar que este recurso é pouco usado nas escolas atualmente, mas que poderia ser altamente produtivo e eficaz se fosse legalmente introduzido nas áreas disciplinares como auxílio pedagógico para obtenção de bons resultados na aprendizagem, seja na forma de observação e discussão quanto na forma de produção de material.

No seu livro *Midia-Educação*, BELLONI (2007) cita frases exemplos do que alguns adolescentes aprenderam assistindo televisão, sendo a televisão um meio audiovisual como o cinema, o mesmo processo de aprendizagem é feito através dos filmes. É possível, por exemplo, ver a influência que determinado personagem exerce em alguns adolescentes. O comportamento, as roupas, os acessórios... modelos e imagens que o adolescente incorpora e tira dali muitas vezes seu aprendizado educacional e social.

O consumo do cinema/audiovisual, por suas características intrínsecas psicopedagógicas, pode oferecer um dos mais profundos exercícios de alteridade que está ao alcance dos corações, sobretudo das crianças e dos adolescentes. Sua fruição representa um exercício semiconsiente de projeção/identificação/diferenciação oferecida pelas histórias, personagens, sentimentos e ações hipertrofiadas nos filmes, seriados, telenovelas e mesmo “reality shows” ou outros formatos narrativos, entregues de bandeja pelas mídias dominantes... (FRANCO, 2011, p. 30)

Assim, se dá a real importância de levar o Cinema para dentro da sala de aula, de forma diferente da utilizada atualmente pela grande maioria dos professores e escolas que usam os filmes para preencher período vago ou “matar” o tempo de aula. MORAN (1995) observa que o utilizar o “vídeo tapa-buraco” e o “vídeo-enrolação” é inadequado quando se pensa em vídeos na educação, pois há uma desvalorização do uso do vídeo como instrumento pedagógico.

Dessa forma, é necessário mostrar a Linguagem do Cinema, os meios de produção e porque não inserir os alunos nesse meio através da produção de vídeos dentro da escola. O aluno precisa aprender a ser crítico com aquilo que vê e só passará a observar os filmes de forma crítica, quando compreender sua linguagem.

Porém para BERGALA (2008, apud. DUARTE; TAVARES, 2011) não se deve só privilegiar a “formação crítica” do estudante ao olhar um filme, mas também trabalhar com o aluno o filme como forma de arte.

a escola, tal como funciona, não foi feita para esse trabalho, mas ao mesmo tempo ela representa hoje, para a maioria das crianças, o único lugar onde esse encontro com a arte pode se dar. (...) Se o encontro com o cinema como arte não ocorrer na escola, há muitas crianças para as quais ele corre o risco de não ocorrer em lugar nenhum. (BERGALA, 2008, p.32-33 apud. DUARTE; TAVARES, 2011, p. 50)

Ainda sobre o cinema como forma de arte, DUARTE e TAVARES (2011, p.51) defendem que o cinema “é pedagógico em si mesmo, e sua pedagogia está intimamente relacionada às escolhas técnicas e estéticas a partir das quais as obras cinematográficas são construídas.”

NAPOLITANO (2003) observa que os filmes são usados em sala de aula, como meros ilustradores de conteúdo, e que não é dada importância a sua linguagem e sua técnica, que são “a verdadeira estrutura comunicativa do filme, determinando, muitas vezes, o sentido da história do filme.” (p.7)

O cinema/audiovisual tem uma trajetória educativa, já que segundo NAPOLITANO (2003, p.11) “foi pensando, desde os seus primórdios, como elemento educativo, sobretudo em relação às massas trabalhadoras”.

A impressão de realidade, o largo alcance conquistado pela imagem técnica, em razão de sua reprodutibilidade, a relativa universalidade da linguagem cinematográfica e, em consequência disso, o forte apelo que o cinema conquistou, desde o início, junto às massas trabalhadoras são algumas das características dessa arte que contribuíram, de forma significativa, para que ela fosse incluída como veículo de educação... (DUARTE; TAVARES, 2011, p. 35)

No Brasil, durante a década de 1910 e 1920 foram realizadas experiências com o cinema educativo e publicados artigos no qual eram analisados, segundo GALVÃO (2004, p. 32), “as características e o potencial do novo instrumento de difusão de informações que poderia se transformar em importante auxiliar de ensino”.

No ano de 1936 é criado no Brasil o Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE) que tinha como finalidade segundo DECRETO Nº 20.301, de 2 de Janeiro de 1946:

... promover e orientar a utilização da cinematografia especialmente como processo auxiliar de ensino e ainda como meio de educação em geral, competindo-lhe:

- a) – editar filmes educativos escolares (sub-standard) e populares: (standard), diafilmes para serem divulgados dentro e fora do território nacional;
 - b) – editar discos para promover a documentação artística e cultura do país;
 - c) – prestar assistência científica e técnica à iniciativa particular desde que a sua produção industrial ou comercial seja cinematográfica para fins educativos.
- Parágrafo único – Para cumprir a sua finalidade, em tôda a extensão, o Instituto manterá uma filmotéca, divulgará filmes da sua propriedade, cedendo-os por empréstimo às instituições culturais e de ensino oficiais e particulares, nacionais estrangeiras; e fará publicar uma revista consagrada especialmente educação pelos processos técnico modernos (cinema, fonografia, som, etc).

Sendo assim, o audiovisual sempre esteve presente de alguma forma no contexto educacional. Porém dentro da sala de aula nem sempre foi usado de maneira adequada, sendo visto muitas vezes como “matação de aula” por parte dos alunos. Por causa disso é necessário que se incentive o professor a explorar seus conhecimentos sobre a linguagem, as técnicas e os modos de se produzir um audiovisual no contexto escolar.

Assim, como observado por NAPOLITANO (2003), alguns autores tem frisado a importância de um trabalho que explore os elementos de performance do filme, a linguagem e a composição cênica, além do que é atualmente explorado em sala de aula, ou seja, a história do filme. A linguagem cinematográfica e seus elementos estéticos correspondentes possibilitam uma experiência emocional que segundo

BERGALA (apud FRANCO, 2008) “se dá cada vez que a emoção e o pensamento nascem de uma forma, de um ritmo, que não poderia existir senão através do cinema.”

O cinema, assim como outros meios de comunicação e informação também passou por mudanças tecnológicas durante os anos. Com precursores como os brinquedos óticos e a fotografia, o cinema surge oficialmente através da apresentação de uma máquina chamada cinematógrafo, no Grand Café em Paris, no dia 28 de Dezembro de 1895, onde são apresentados pequenos filmes mostrando a vida cotidiana, filmados pelos criadores do objeto, Auguste e Louis Lumière.

Inicialmente apresentado em uma grande tela, o cinema irá sofrer transformações, como a chegada do som, da cor, e de seu modo de apresentação, passando do espaço coletivo e social, ao espaço individual dentro das casas das pessoas. Com a chegada da TV, do vídeo e posteriormente do DVD, o ser humano passa a assistir os filmes em outro espaço, programando seus horários de lazer e escolhas de filmes. Passa a ter outra relação com a tela. Com a chegada de novos dispositivos como notebook, celulares, câmeras portáteis, tablets, o ser humano, além de assistir os filmes nesses aparelhos, passa a ter a possibilidade de produzir seus próprios vídeos e com o avanço da internet vem também a possibilidade do homem distribuir esses vídeos produzidos através de blogs, sites de vídeos como o vimeo⁵ e o youtube, redes sociais, mudando assim a relação do homem contemporâneo com o audiovisual. Agora ele não é só espectador, pode ser produtor e distribuidor de suas próprias produções. Então porque não inserir esta TIC em sala de aula?.

O uso do cinema como recurso didático em sala de aula pode ser trabalhado com a finalidade de formar crianças e adolescente mais críticos, indo além da história, e sim, discutindo e pensando a imagem, o som, a estética e a linguagem do cinema, promovendo um ensino-aprendizagem de maior qualidade, tanto para o aluno quanto para o professor.

⁵ Site de compartilhamento de vídeos: <http://vimeo.com/>

Trabalhar com cinema em sala de aula é ajudar a escola a reencontrar a cultura ao mesmo tempo cotidiana e elevada, pois o cinema é o campo no qual a estética, o lazer, a ideologia e os valores sociais mais amplos são sintetizados numa mesma obra de arte. (NAPOLITANO, 2003, p.11-12)

3. UMA CÂMERA NA MÃO, UMA IDEIA NA CABEÇA

A atividade proposta foi realizada na Escola Estadual de Ensino Médio Nossa Senhora do Livramento, localizada na Avenida Francisco Reverbel de Araújo Góes nº 2107, no Bairro Armour, na cidade de Santana do Livramento/RS.

A Escola tem um total de 588 alunos e foi escolhida para aplicação da atividade, pois desde o início do ano tem se desenvolvido um projeto com alunos da 7ª e 8ª série que visa a inserção do Cinema na Escola, intitulado Projeto NAS na Escola⁶. Outro motivo de escolha foi o fato de que esta Escola sempre apoiou projetos diversificados que proporcionassem aos alunos contatos com as novas mídias.

Nas dependências da Escola é possível ver esse apoio já que a mesma conta com uma Sala chamada de Múltiplos Meios, onde são desenvolvidos projetos diversos levados por membros da comunidade e do Programa Mais Educação. A sala contém uma TV de tela plana, DVD, caixa de som, telão, instrumentos musicais utilizados no Mais Educação (violão, teclado e guitarra), além de quadro-negro e cadeiras. A Escola conta também com uma sala de informática, com internet, com cerca de 20 computadores contendo o Sistema Linux, possui projetor multimídia e notebook com Sistema Windows. Essa instituição busca usar sempre estes aparelhos em atividades intra ou extra-classe, apoiando os professores a usá-los com seus alunos.

Na área de Audiovisual, além do Projeto NAS na Escola, no ano de 2011, a instituição ofereceu uma oficina de capacitação para professores, junto ao Núcleo de Audiovisual Santanense, onde os professores foram incentivados a usar celulares, câmeras fotográficas e computadores para a construção de material pedagógico em vídeo para suas aulas.

⁶ <http://nasnaescola01.blogspot.com.br/>

Fazendo parte do Núcleo de Audiovisual Santanense, o Projeto NAS na Escola desenvolveu no ano de 2012 atividades de audiovisual proporcionando para os alunos conhecimentos sobre História do Cinema e Animação. Dessa forma, foi conveniente aplicar este estudo de Produção de Vídeos em sala de aula com a mesma turma que participava do NAS na Escola, visto que os estudantes já tinham certo conhecimento sobre o mundo cinematográfico o que facilitou a inserção dos conteúdos trabalhados durante os encontros.

Os sujeitos participantes dos encontros foram alunos da 7ª série com idades entre 12 e 14 anos, com renda econômica baixa, em sua grande maioria. A maior parte dos alunos participantes possui celular com câmera e alguns têm acesso à câmera fotográfica digital. Durante os encontros foi estimulado a utilização livre destes dispositivos como registro da atividade pelos alunos.

Os encontros, descritos neste artigo, ocorreram na Sala Múltiplos do dia 26 de outubro ao dia 05 de novembro, totalizando 5 encontros. Com exceção do quarto encontro no qual ocorreu a gravação do vídeo, os demais encontros tinham duração de uma hora e meia a duas horas. Nos encontros foi utilizado o Projetor Multimídia ProInfo, de propriedade da escola, com sistema Linux, para exibição de material audiovisual. Os alunos participantes, que totalizavam 12 alunos, não eram obrigados a frequentar os encontros, pois a atividade era extra-aula, não contando presença. Sendo assim, o número de alunos por encontro era sempre variável, não correspondendo ao total.

3.1 Encontro 1: Conversando sobre Vídeos e Novas Mídias

O primeiro encontro teve como objetivo apresentar o projeto e mostrar aos alunos vídeos produzidos⁷ com celular, notebook (webcam), games e câmera fotográfica. A escolha dos vídeos se deu de forma a estimular e mostrar as possibilidades de gravação com esses aparelhos, aos quais os alunos tem um contato maior. Assim foram escolhidos vídeos que explorassem o uso da ferramenta

⁷ Vídeos apresentados: Andorinhas (Renato MACHADO, 2006), Memórias de um celular (Leandro MARTINS e Márcio SOARES, 2006), O Dia em que o pneu do carro da Ale foi dar um role (Bia FLECHA, 2007), Tá na hora (Evandro MANCHINI e Carol BRANDILLI, 2011), Fragmentos do curta Webcam (Stefan HAVERCAMP, Jan JAWORSKI, Branden KRAMER and Tom KROPPE, 2011) e Tributo ao Titanic – The Sims 3 Machinima (Gustavo PRANKE e Rodrigo CONRAD, 2012).

celular, notebook e games. Antes e após a exibição dos vídeos, era comentado o método de produção, a linguagem usada, a sinopse e curiosidades. Os alunos se mostraram bastante entusiasmados com o que poderiam fazer com o celular, já que a grande maioria tem acesso a esse aparelho como fonte de gravação.

A discussão sobre os vídeos entre os alunos também era estimulada visto que os alunos já discutiam sobre aspectos dos audiovisuais apresentados anteriormente no Projeto NAS na Escola, que tem como um de seus objetivos estimular um “diferente olhar” naquilo que se está vendo, no caso os filmes.

É importante salientar que os vídeos escolhidos não tinham nenhuma relação com conteúdos abordados nas disciplinas frequentadas pelos alunos na escola, pois foram escolhidos vídeos que sensibilizassem aos alunos presentes as possibilidades e uso de diferentes mídias para construção de vídeos, explicando, por exemplo, os diferentes tipos de manuseio de cada aparelho, as possibilidades de uso da câmera, entre outras qualidades técnicas que facilitassem e estimulassem a esses alunos o uso desses equipamentos não só nos encontros, mas também na produção de vídeos para trabalhos escolares.

3.2 Encontro 2: Trabalhando a Linguagem Cinematográfica

Aproximando ainda mais o Cinema da Sala de Aula, o objetivo deste encontro era trabalhar com os alunos rapidamente a linguagem cinematográfica com a intenção de que o que foi apresentado estivesse visível no vídeo, produto-final dos encontros. É de suma importância introduzir os alunos nos elementos que compõe o filme, pois os mesmos tem como objetivo capturar a atenção do espectador. NAPOLITANO (2003) observa que

Boa parte dos valores e das mensagens transmitidas pelos filmes a que assistimos se efetiva não tanto pela história contada em si, e sim pela forma de contá-la. Existem elementos sutis e subliminares que transmitem ideologias e valores tanto quanto a trama e os diálogos explícitos. (NAPOLITANO, 2003, p. 57)

Assim foi trabalhado com os alunos os principais planos cinematográficos, os movimentos de câmera e a montagem cinematográfica, levando como ilustração trechos de filmes. Também foi trabalhado com os alunos a análise concentrada das

imagens e do que compõe cada imagem escolhida pelo diretor, fazendo os alunos refletirem sobre as escolhas e elementos de cena.

Segundo MORAN (1995) a análise concentrada é aquela que ao ser exibida uma cena é questionado aos alunos o que lhe chamou mais a atenção em termos de imagem e qual é o significado da cena.

3.3 Encontro 3: Ideia e Criação

Esse encontro teve como objetivo criar o roteiro do vídeo a ser elaborado. O roteiro é o guia do filme. O roteiro faz parte da pré-produção de um filme, onde é preparado, planejado e projetado o vídeo que será produzido.

Antes de começar a atividade foram estipuladas pequenas regras para elaboração do roteiro, já que o tempo de produção e gravação seria pequeno. As regras foram as seguintes:

- a locação deveria ser a Escola;
- o vídeo deveria ter no máximo 3 minutos de duração;
- deveria ter poucos diálogos e privilegiar o uso de voz off, visto que não teríamos aparelhagem de captação de som, contando somente com o som captado pela própria câmera;
- deveria ter pelo menos uma cena gravada com celular, webcam, câmera fotográfica ou game.

Primeiro foi preciso pensar no tema. Os alunos sugeriram o tema *bullying*, já que a escola tem trabalhado com esse tema desde o início do ano. Foi criada a *storyline* do vídeo pelos alunos e logo após começou-se a construção do roteiro coletivo.

Os alunos escolheram o nome dos personagens e era escrito no quadro negro cada cena do roteiro com seus cabeçalhos e estrutura condizente com a elaboração de um roteiro clássico de cinema.

Com o roteiro pronto, os alunos fizeram a decupagem técnica de cada cena, usando da linguagem aprendida por eles no segundo encontro e começaram um *storyboard* das cenas, como mostrado nas figuras 1 e 2.

Também neste encontro foram discutidos os locais da escola em que seriam gravadas cada cena, a escolha das personagens e o que cada um faria no dia da gravação.



Figura 1 e 2: Storyboard Fotográfico realizado pelos alunos

3.4 Encontro 4: Gravando...

Este encontro teve duração de 4 horas e teve como objetivo colocar na prática o que foi ensinado e aprendido pelos alunos nos demais encontros. O material eletrônico utilizado para gravação do vídeo foi uma câmera de vídeo mini-dv Canon ZR800 e um tripé. As imagens de celular foram gravadas com um smartphone LG-P350. Também foi utilizada uma câmera Sony DSC- S3000 para making of fotográfico.

Os locais utilizados na gravação foram o pátio da escola, uma sala de atividades e a direção da escola. Durante a gravação, um funcionário e uma professora colaboraram exercendo o papel de diretor e professora respectivamente. A protagonista e os demais estudantes que aparecem no vídeo eram os alunos participantes dos encontros, que se revezavam entre atuação, produção e *making of*, como mostrado nas figuras abaixo. Nas figuras 3 e 6, uma aluna filma algumas cenas realizadas em sala de aula. Na figura 4, os alunos observam a filmagem de uma cena externa. O uso de outros dispositivos de filmagem, como o celular é mostrado na figura 5.



Figura 3: aluna se preparando para a gravação

Figura 4: alunos observando a cena enquanto era gravada



Figura 5: aluna grava a cena com o celular



Figura 6: gravação de cena em andamento

3.5 Encontro 5: O vídeo pronto

Devido aos poucos dias e pouco tempo nos encontros, o vídeo não foi editado pelos alunos, mas foi editado conforme o planejamento dos alunos.

A apresentação do vídeo se deu na sala de informática e teve uma recepção positiva pelos mesmos. Alguns ficaram com vergonha de se ver na tela, enquanto outros riam de sua aparição no vídeo. Os alunos se viam não só como personagens, mas também como sujeitos do vídeo.

Após a apresentação foi discutido sobre questões técnicas do dia da gravação e o que mais gostaram nos encontros. Também foi perguntado para os alunos se fariam uso do que aprenderam nos trabalhos escolares e em sua própria vida, ao qual responderam que sim, principalmente nos trabalhos escolares.

Sobre o vídeo pronto, a grande maioria acha que passa a mensagem sobre o *bullyng* e o que eles quiseram expressar. Um aluno mencionou que achou engraçado. No final do encontro foram distribuídos aos alunos, aos funcionários participantes no vídeo e a direção da escola um DVD contendo, além do curta produzido pelos alunos, uma galeria de fotos e um mini-video making of. O produto final com título de “Palavras que ferem”, nome escolhido por uma das alunas, também pode ser assistido no youtube através do endereço: <http://youtu.be/0Ut6d1y1pcs>

4. RESULTADOS

Foi possível concluir que este trabalho teve e terá reflexos tanto nos alunos quanto na instituição escolar.

Nos alunos foi possível notar um enorme envolvimento e após o último encontro, alguns gostariam de saber se haveria continuação das atividades. Como mencionou a aluna I.C: “Eu queria poder fazer mais vídeos...”.

Apesar da pouca frequência de alguns alunos durante os primeiros encontros, foi possível ver que no dia da gravação todos estavam presentes e unidos em prol da produção do vídeo. Uma aluna relatou, no dia da demonstração do vídeo pronto, que esse trabalho havia feito ela perder a vergonha diante dos colegas e se unir a alguns colegas que ela não conversava. Isso se deu, visto que para produzirem o vídeo, os alunos deveriam trabalhar coletivamente e dessa forma, se comunicar entre eles.

Outra aluna, ao ser perguntado se o conhecimento adquirido por eles nos encontros ia ser usado nos trabalhos escolares, relatou que usaria os conhecimentos, pois nos encontros havia conhecido coisas que não imaginava que existia para poder produzir um bom vídeo.

No âmbito da Instituição Escolar, em conversa com a diretora, está relatou que o vídeo produzido pelos alunos será mostrado na escola e trabalhado dentro das salas de aula, já que o tema que foi escolhido pelos alunos é trabalhado atualmente na escola. Além disso, a escola pretende incentivar alunos e professores a utilizar cada vez o vídeo como instrumento de ensino-aprendizagem.

Com o chamado ensino politécnico, que prevê a integração de disciplinas e o desenvolvimento de projetos que tragam a prática e as vivências do aluno para as atividades de sala de aula, este tipo de experimento realizado nessa instituição só veio a colaborar para que estes alunos, atualmente na 7ª série, venham a utilizar deste meio de produção para realizar essas atividades de forma diferenciada quando entrarem no ensino médio, já que o vídeo possibilita que haja uma interdisciplinaridade em seu conteúdo, podendo ser aproveitado em diversas disciplinas quando bem elaborado.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível notar que a temática do vídeo é presente, não só pelo trabalho desenvolvido na escola, mas na vida dos próprios alunos, visto que durante a concepção do roteiro, foram relatados fatos, pelos mesmos, de acontecimentos na escola. Sendo assim, a identificação do aluno com a temática do vídeo seria uma das condições para que o aluno se sentisse estimulado a realizar esse trabalho.

O vídeo é um meio aonde o aluno pode representar suas ideias e desejos, desenvolvendo assim sua capacidade criativa.

Também o vídeo contribui para a estimulação do aprendizado e, quando produzido pelos alunos, aguça neles o interesse pela pesquisa das temáticas escolhidas para a feitura do produto, por exemplo.

Além disso, aqueles que assistem também passam por um processo de identificação e ao discutirem sobre o que foi visualizado, o aluno como espectador também tece reflexões e opiniões sobre o que viu, se colocando muitas vezes na situação do personagem.

Assim sendo, o audiovisual, seja ele um filme cinematográfico ou um vídeo produzido por alunos, ajuda o indivíduo a pensar.

O cinema diferentemente da escrita, possui uma linguagem logopática, mas eficaz na hora de comunicar por não fazer exclusão do elemento afetivo quando apresenta alguma questão ao seu espectador. Esse meio mostra temas de forma sensível e discretamente provoca algum impacto em quem entra em contato com eles. Por meio dessa apresentação, é alcançada uma verdade universal, e não simplesmente uma impressão psicológica, o que dá ao espectador a sensação de ter vivido a experiência. (CABREIRA, 2006, p.20 apud GUERRA; CRISTOFOLETTI; LOSER, 2010, p.40)

Um dos objetivos desta experiência foi revelar que é possível adequar a produção de vídeos em sala de aula, com uso de equipamentos e meios acessíveis aos alunos e professores para que estes venham a usar desse tipo de TIC, ou seja, o vídeo, em seu processo de ensino-aprendizagem, seja como meio de apoio as aulas ou como material de apresentação de conteúdo de fato em sala de aula, visto que para os alunos de hoje, um vídeo com conteúdo de aprendizado, quando bem elaborado, é muito mais “atraente” que o conteúdo exposto em um livro ou no quadro-negro.

O uso de uma linguagem cinematográfica e de outras técnicas cinematográficas só vem a contribuir para que os vídeos elaborados em sala de aula, não se tornem “chatos”, como os antigos vídeos educativos, e tenham um objetivo mostrado através da linguagem do vídeo e não só pela narração ou texto.

É importante que o professor passe a utilizar essas novas mídias que são utilizadas pelos alunos em seu favor. Que incentive os alunos, por exemplo, na produção de vídeos escolares com o celular, já que este faz parte da realidade dos alunos. O professor não deve pensar no audiovisual só como fonte de lazer, mas sim incentivar o aluno a ser crítico e exigente com aquilo que ele vê e com o que ele produz.

“A imagem, o som e o movimento oferecem informações mais realistas em relação ao que está sendo ensinado. Quando bem utilizadas, provocam a alteração dos comportamentos de professores e alunos, levando-os ao melhor conhecimento e maior aprofundamento do conteúdo estudado.”
(KENSKI, 2007, p.45)

Sendo o audiovisual uma “mistura” desses três elementos (imagem, som e movimento), a utilização dele e sua produção em sala de aula, só iria enriquecer cada vez mais a educação e aproximar alunos e professores em torno de um mesmo objetivo: o aprendizado através de diferentes meios.

Uma das formas para se garantir esse aprendizado é a capacitação de professores, através de uma formação que possibilite a eles o contato com esses diferentes tipos de dispositivos, com essas linguagens diferenciadas, para que possam ter mais segurança no uso desses meios em sala de aula e, assim passem a utilizá-las com mais frequência, sem medo de errar, mas experimentando. Um professor capacitado é um professor sensibilizado que poderá explorar as capacidades cognitivas e criativas do aluno com mais facilidade, possibilitando aos estudantes o contato e uso dessas tecnologias de forma diferenciada e fazendo com que o processo de ensino-aprendizagem se torne mais atrativo para os mesmos.

REFERÊNCIAS

BELLONI, M.L. **O que é Mídia-Educação**. Campinas: Autores Associados, 2001.

BRASIL. Decreto n. 20.301, de 2 de janeiro de 1946. Aprova o Regimento do Instituto Nacional de Cinema Educativo, do Ministério da Educação e Saúde. Disponível em < <http://www.ancine.gov.br/legislacao/decretos/decreto-n-20301-de-2-de-janeiro-de-1946>>. Acesso em: 6 nov. 2012.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DUARTE, R.; TAVARES, M. A dimensão político-educativa das opções estéticas nos manifestos fundadores do cinema como arte. In: FRESQUET, A. (Org.) **Dôssie Cinema e educação #1**. Rio de Janeiro: Booklink; CINEAD-LISE-FE/UFRJ, 2011.

FRANCO, M. Hipótese-Cinema: múltiplos diálogos. In: FRESQUET, A. (Org.) **Dôssie Cinema e educação #1**. Rio de Janeiro: Booklink; CINEAD-LISE-FE/UFRJ, 2011.

GALVÃO, E. **A ciência vai ao cinema: uma análise de filmes educativos e de divulgação científica do Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE)**. 2004. 278 f. Dissertação de Mestrado (Departamento de Bioquímica Médica) – Instituto de Ciências Biomédicas, UFRJ, Rio de Janeiro, 2004.

GUERRA, C.; CHRISTOFOLETTI, R.; LOSER, N. M. Vida escolar: imagens do cotidiano educacional formal em cinco décadas de cinema. In: NEITZEL, L.C; NEITZEL, A. (Org). **Leitura e produção em meio digital**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010.

KENSKI, V.M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2007.

MORAN, J.M. **O Vídeo na Sala de Aula**. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/moran/vidsal.htm>>. Acesso em: 26 out. 2012.

NAPOLITANO, M. **Como usar o cinema na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2003.

NEITZEL, L. C.; NEITZEL, A. A. (Org). **Leitura e produção em meio digital**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010.

Relação dos Vídeos apresentados nos encontros:

FLECHA, B. **O dia em que o pneu do carro de Alê foi dar um role**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=MotYLhUDuIE>>. Acesso em: 26 out. 2012.

HAVERCAMP, S.; JAWORSKI, J.; KRAMER, B.; KROPPE, T. **Webcam**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=i841CamEX3o>>. Acesso em: 26 out. 2012.

MACHADO, R. **Andorinhas**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Xx5oXd-OjV0>>. Acesso em: 26 out. 2012.

MANCHINI, E.; BRANDILLI, C.. **Tá na hora**. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=SPzxIsPmF1w>>. Acesso em: 26 out. 2012.

MARTINS, L.; SOARES, M.. **Memórias de um Celular**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=kO7CEoMsFsM>>. Acesso em: 26 out. 2012.

PRANKE, G.; CONRAD, R.. **Tributo ao Titanic – The Sims 3 Machinima**. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=Ro6pheHHF-c>> . Acesso em: 26 out. 2012.

Nome do autor: Fabiane Urquhart Duarte – fabianeurquhart@yahoo.com.br

Nome do orientador: Dr. Hermes Renato Hildebrand - hrenato@gmail.com