



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO - *CAMPUS I*
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO GESTÃO E TECNOLOGIAS
APLICADAS À EDUCAÇÃO – GESTEC
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: PROCESSOS TECNOLÓGICOS E REDES SOCIAIS

LEOMIR COSTA DE OLIVEIRA

**PRODUÇÃO COLETIVA DE UM CURTA-METRAGEM NO IFBA – SIMÕES FILHO:
CONTRIBUIÇÕES DA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COM DISPOSITIVOS MÓVEIS,
PARA A EDUCAÇÃO.**

SALVADOR
2020

LEOMIR COSTA DE OLIVEIRA

**PRODUÇÃO COLETIVA DE UM CURTA-METRAGEM NO IFBA - SIMÕES
FILHO: CONTRIBUIÇÕES DA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COM
DISPOSITIVOS MÓVEIS PARA A EDUCAÇÃO.**

Trabalho de conclusão final de curso sob o formato de dissertação como pré-requisito à obtenção do título de Mestre em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação do Programa de Pós-Graduação Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), orientado pela Prof.^a. Dr.^a. Josemeire Machado Dias.

Área de Concentração: Processos
Tecnológicos e Redes Sociais

Salvador - BA
2020

FICHA CATALOGRÁFICA
Sistema de Bibliotecas da UNEB
Dados fornecidos pelo autor

O48

Oliveira, Leomir Costa de

Produção coletiva de um curta-metragem no IFBA – Simões Filho: contribuições da produção audiovisual com dispositivos móveis, para a educação. / Leomir Costa de Oliveira.-- Salvador, 2020.
119 fs.

Orientador(a): Prof. Dra Josemeire Machado Dias.

Inclui Referências

Dissertação (Mestrado Profissional) - Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Programa de Pós-Graduação em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação - GESTEC, Câmpus I. 2020.

1.Audiovisual . 2.Mídias na educação. 3.Produção audiovisual estudantil. 4.IFBA.

CDD: 607

FOLHA DE APROVAÇÃO


“PRODUÇÃO COLETIVA DE UM CURTA-METRAGEM NO IFBA - SIMÕES FILHO: CONTRIBUIÇÕES DA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COM DISPOSITIVOS MÓVEIS, PARA A EDUCAÇÃO”

LEOMIR COSTA DE OLIVEIRA

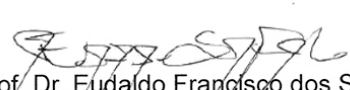
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação (*Stricto Sensu*) Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação, Área de Concentração II – Processos Tecnológicos e Redes Sociais, em 03 de março de 2020, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação, pela Universidade do Estado da Bahia, composta pela Banca Examinadora:




Prof.^a Dr.^a Josemeire Machado Dias
Universidade do Estado da Bahia – UNEB
Doutorado em Educação e Contemporaneidade
Universidade do Estado da Bahia – UNEB



Prof. Dr. André Luiz Souza da Silva
Universidade do Estado da Bahia - UNEB
Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas
Universidade Federal da Bahia – UFBA



Prof. Dr. Eudaldo Francisco dos Santos Filho
Universidade do Estado da Bahia - UNEB
Doutorado em Difusão do Conhecimento
Universidade Federal da Bahia- UFBA



Prof. Dr. Jorge Costa Leite Junior
Instituto Federal da Bahia – IFBA
Doutorado em Educação e Contemporaneidade
Universidade do Estado da Bahia - UNEB

Essa pesquisa é dedicada àqueles que acreditam no poder transformador da Escola Pública e no potencial que as tecnologias e as mídias têm, para tornar isso realidade.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me iluminar e possibilitar a realização do sonho de me tornar mestre;

À minha esposa, Isabela, pelo companheirismo, apoio e compreensão, durante esses dois anos de dedicação e foco na pesquisa, onde, muitas vezes, não conseguimos dar a atenção devida às pessoas que amamos.

À minha família: meu Pai José, minha mãe Elisabete e meus irmãos, que, mesmo distantes, me apoiaram e incentivaram constantemente, principalmente nos momentos mais difíceis dessa jornada.

Aos alunos do curso de Petróleo e Gás (PGN) do IFBA *Campus* Simões Filho, por terem me proporcionado meses de convívio em que aprendi, mais que ensinei. O companheirismo, a gentileza, diversão, sinceridade e esforço da turma tornaram nosso trabalho muito gratificante.

À Universidade do Estado da Bahia e seu corpo docente, principalmente na figura da minha orientadora, Professora Josemeire Machado Dias. O carinho por esta Instituição é especial, por considerá-la minha segunda casa e o espaço que me acolheu desde 2005, ainda garoto de 19 anos, recém-chegado do interior e calouro da graduação.

À professora Janile Rodrigues e ao professor Rodrigo Araújo, por acreditar no propósito deste trabalho, oferecendo o espaço em suas salas de aula e a confiança dos seus alunos para o desenvolvimento desta pesquisa.

Aos professores da banca: André Luiz Souza da Silva; Carina Luisa Ochi Flexor; Eudaldo Francisco dos Santos Filho e Jorge Costa Leite Junior, por darem contribuições imprescindíveis que direcionaram esta pesquisa.

Ao Instituto Federal da Bahia - IFBA, por me possibilitar produzir, todos os dias, algo que eu amo fazer: audiovisual na educação.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Canal de vídeos da TV IFBA no Youtube	12
Figura 2- Estrutura do Geotec com os projetos articuladores	14
Figura 3- Mapa com as localizações das unidades do IFBA no estado da Bahia	25
Figura 4- Fachada e marca do IFBA <i>Campus</i> de Simões Filho	25
Figura 5- Canal “Smartmedia Educa” no Youtube	33
Figura 6- Elementos a serem considerados, quando se utiliza o Audiovisual no processo de Ensino e aprendizagem	38
Figura 7- Etapas da produção audiovisual	47
Figura 8- Acessórios específicos para filmar e captar áudio com o celular ...	50
Figura 9- Aplicativos voltados para a produção audiovisual com dispositivos móveis	55
Figura 10- Participantes da Oficina de produção audiovisual com <i>smartphone</i> em Vitória da Conquista	59
Figura 11- Participantes da Oficina de produção audiovisual com <i>smartphone</i> em Vitória da Conquista	59
Figura 12 e 13- Momento teórico da Oficina	60
Figura 14 e 15- Alunos produzindo vídeos com o <i>smartphone</i>	61
Figura 16- Casa da aluna Alexia. Eduarda Bela ensaiando o texto com o aluno André, que recebe auxílio de Marie com um item do figurino	65
Figura 17- Alunos gravando no interior do <i>Campus</i> com o acompanhamento do Professor Rodrigo	66
Figura 18- Imagens do storyboard feito pela aluna para orientar as gravações	66
Figura 19- Alunas gravando com o celular, na rua em frente ao <i>Campus</i> em Simões Filho	67
Figura 20- Miniatura para Youtube do curta-metragem estudantil intitulado “Atoarda”	70
Figura 21- Momento da mostra dos curtas-metragens estudantis	71
Figura 22- Curta metragem “ATOARDA” sendo exibido ao público no evento “AFROIF”	71
Figura 23- Encontro de apresentação da proposta de trabalho para a disciplina de filosofia, para os alunos	82
Figura 24- A estrutura de três atos, com os pontos de virada, para produção de roteiro, conforme apresenta o autor Syd Field	84
Figura 25- Segunda reunião de roteiro com os alunos e o professor Rodrigo	86
Figura 26- À esquerda, imagem de um retângulo exemplifica a regra dos terços, que consiste em dividir a tela em duas linhas horizontais e verticais para posicionar os elementos da cena. À direita, captura de tela do filme Doutor Estranho, mostrando como os personagens são dispostos na fotografia obedecendo à regra dos terços	88
Figura 27- Captura de tela da série Breaking Bad, exemplificando a centralização dos personagens na tela, e como o plano americano é utilizado no cinema	89
Figura 28 e 29- Alunos filmando os depoimentos com o suporte do professor Rodrigo	90
Figura 30 e 31- Alunos filmando com celular nas áreas externas do <i>Campus</i> Simões Filho do IFBA.....	91

Figura 32- Interface do software Davinci Resolve, usado na oficina de edição com os alunos de Simões Filho e suas 3 principais áreas	93
Figura 33- A estudante do <i>Campus</i> Anália Martins editando seu vídeo com o software livre Davinci Resolve	93
Figura 34- Trecho do vídeo produzido pelos alunos na oficina de edição, contendo a entrevista de uma aluna do <i>Campus</i>	95

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1- Laços entre o número de pesquisas em audiovisual, gamificação, games e quadrinhos e as universidades, onde foram produzidas	19
Gráfico 2- Laços entre o número de pesquisas em audiovisual, gamificação, games e quadrinhos e os estados, onde foram produzidas	19
Gráfico 3- Dados dos alunos que já produziram curta-metragem anteriormente	27
Gráfico 4- Dados de equipamentos que os alunos possuem	27
Gráfico 5- Perfil de consumo de conteúdo audiovisual	28
Gráfico 6- Perfil de acesso à internet e televisão	28
Gráfico 7- Perfil de uso do smartphone em ambiente escolar	29
Gráfico 8- Dados sobre a percepção dos alunos sobre a produção de vídeo na escola	74

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Cronograma dos encontros formativos -----	30
Tabela 2- Comparativo entre os canais de vídeos similares -----	34
Tabela 3- Divisão da equipe em grupo de alunos e suas respectivas funções -----	63

LISTA DE SIGLAS

ARS	Análise de redes sociais
BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CEFET	Centro Federal de Educação Tecnológica
CENTEC	Centro Federal de Educação Tecnológica
DGCOM	Diretoria de Gestão da Comunicação Institucional
GEOTEC	Grupo de pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade
GESTEC	Gestão e Tecnologias Aplicadas a Educação
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IFBA	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia
K-LAB	Laboratório de Projetos e Processos Educacionais e Tecnológicos
PNAD	Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios
PPGEduc	Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade
TIC	Tecnologias da informação e Comunicação
UNEB	Universidade do Estado da Bahia
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura
UFC	Universidade Federal do Ceará
UFMT	Universidade Federal do Mato Grosso
UFRJ	Universidade Federal do Rio de Janeiro
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
USP	Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	16
DELINEAMENTO DA PESQUISA.....	19
OBJETIVOS E ETAPAS	21
PANORAMA DAS PESQUISAS EM AUDIOVISUAL NO BRASIL	22
1 PERCURSO METODOLÓGICO	28
1.1 QUESTÃO NORTEADORA	29
1.2 INSTITUTO FEDERAL DA BAHIA, O <i>LÓCUS</i>	29
1.3 O <i>CAMPUS</i> DE SIMÕES FILHO.....	30
1.4 SUJEITOS PARTICIPANTES	31
1.5 PROCEDIMENTOS E ETAPAS DA PESQUISA.....	34
1.6 O PRODUTO	37
1.6.1 ANÁLISE DE PRODUTOS SIMILARES.....	39
2. UMA EDUCAÇÃO MEDIADA PELA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL E PELAS TECNOLOGIAS MÓVEIS.....	41
2.1 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS ATRAVÉS DAS MÍDIAS DIGITAIS	44
2.2 EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO: UMA COMBINAÇÃO ALÉM DE POSSÍVEL, NECESSÁRIA.....	48
2.3 A PRODUÇÃO AUDIOVISUAL E O FORMATO CURTA-METRAGEM.....	50
2.4 A DEMOCRATIZAÇÃO DA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL VIABILIZADA PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS.....	53
2.5 <i>WEB</i> , UM ESPAÇO DE COMUNICAÇÃO EM REDE E COMPARTILHAMENTO DE VÍDEOS.....	56
2.7 EXPERIÊNCIAS FORMATIVAS NO IFBA: OFICINAS DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COM <i>SMARTPHONE</i>	63
3 ATOARDA: O CURTA-METRAGEM DO IFBA SIMÕES FILHO QUE NORTEOU A CRIAÇÃO DE UM CANAL DE VÍDEO, VOLTADO À PRODUÇÃO AUDIOVISUAL ESTUDANTIL.....	67

3.1 A PERCEPÇÃO DOS SUJEITOS SOBRE A PRODUÇÃO DO VÍDEO	77
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	81
APÊNDICES.....	87
APÊNDICE A - Encontros Formativos	87
APÊNDICE B - Questionário para levantamento do perfil dos alunos	101
APÊNDICE C - Roteiro do curta-metragem desenvolvido pelos alunos	103
APÊNDICE D - Questionário aplicado aos alunos, incluindo as respostas, após a conclusão do vídeo.	108
APÊNDICE E - Questionário aplicado ao professor participante da pesquisa.	112
ANEXO - Parecer de aprovação do comitê de ética	116

RESUMO

O despertar para este trabalho, surge com as produções de vídeo da “TV IFBA”, iniciada em 2015, que além de levar informação às pessoas sobre o Instituto Federal da Bahia, resultou em diversas ações que integraram professores e alunos no processo de produção audiovisual. A participação ativa nesse processo, resultou na realização de oficinas de produção de vídeo com dispositivos móveis, ministradas para alunos professores e comunidade, em diversos *Campi* do IFBA. Diante dessas experiências, pressupõe-se que a produção de conteúdo audiovisual na escola é um recurso que pode otimizar o processo de ensino e aprendizagem e contribuir na formação dos estudantes. Assim, o objetivo deste trabalho é contribuir para a diversificação e melhoria das práticas pedagógicas no ensino médio do IFBA, por meio das possibilidades da produção audiovisual feita por dispositivos móveis. Para tanto, em uma turma da disciplina de Filosofia do IFBA - Simões Filho, foram fornecidos processos formativos em formato de oficinas para os alunos do *Campus*, que, ao final, produziram colaborativamente um curta-metragem ficcional, intitulado “ATOARDA”. Esse processo que envolveu professor e alunos, as experiências vivenciadas no *Lócus* e a relação estabelecida com os sujeitos envolvidos nesta pesquisa, fundamentaram-se na metodologia da Pesquisa Participante, por considerar a relação colaborativa entre os sujeitos e o pesquisador, conforme estudos de Brandão e Streck (2006). Portanto, o trabalho no formato proposto, possibilitou a obtenção do resultado desta pesquisa: a produção de um canal *online* de vídeos, com conteúdo voltado à comunidade escolar do Ensino Médio, contendo orientações e direcionamentos para produção de conteúdo audiovisual por meio dos dispositivos móveis. A base teórica utilizada, traz categorias como a produção audiovisual na escola, com Bergala (2008) e Buckingham (2006); A utilização de dispositivos móveis para produção de conteúdo na educação, com as colaborações de Jenkins (2008), Santos (2015) e Paz (2014); Além de uma abordagem sobre práticas pedagógicas e a produção das mídias na escola, nas visões de Policha (2017), Souza (2016) e Medeiros (2009).

Palavras-chave: Audiovisual, curta-metragem, Mídias na educação, IFBA Simões Filho

ABSTRACT

The awakening to this work arises with the video productions of “TV IFBA”, started in 2015, which in addition to bringing information to people about the Federal Institute of Bahia, resulted in several actions that integrated teachers and students in the audiovisual production process . The active participation in this process, resulted in the realization of video production workshops with mobile devices, given to students, teachers and the community, in several IFBA campuses. Given these experiences, it is assumed that the production of audiovisual content at school is a resource that can optimize the teaching and learning process and contribute to the training of students. Thus, the objective of this work is to contribute to the diversification and improvement of pedagogical practices in the high school of IFBA, through the possibilities of audiovisual production made by mobile devices. For this purpose, in a class of the Philosophy discipline of IFBA - Simões Filho, training processes were provided in the format of workshops for the students of the Campus, who, in the end, collaboratively produced a fictional short film, entitled “ATOARDA”. This process, which involved teachers and students, the experiences lived in the Locus and the relationship established with the subjects involved in this research, were based on the methodology of Participatory Research, considering the collaborative relationship between the subjects and the researcher, according to studies by Brandão and Streck (2006). Therefore, the work in the proposed format, made it possible to obtain the result of this research: the production of an online video channel, with content aimed at the high school community, containing guidelines and guidelines for the production of audiovisual content through mobile devices. The theoretical basis used, brings categories such as audiovisual production at school, with Bergala (2008) and Buckingham (2006); The use of mobile devices for content production in education, with the collaboration of Jenkins (2008), Santos (2015) and Paz (2014); In addition to an approach on pedagogical practices and the production of media at school, in the views of Policha (2017), Souza (2016) and Medeiros (2009).

Key words: Audiovisual, Short Film, Media in Education, IFBA Simões Filho

INTRODUÇÃO

É necessário contextualizar como as experiências audiovisuais e educativas vivenciadas no Instituto Federal da Bahia contribuíram para minha escolha em aprofundar os estudos na relação entre o audiovisual e a educação. E para além disso, como surge o interesse em contribuir para o fortalecimento do consumo e da produção estudantil de mídias na educação e a crença de que esse caminho pode proporcionar diversificação de práticas docentes e um envolvimento mais lúdico e participativo por parte dos estudantes.

O trabalho, desse modo, parte da crença de que essa relação entre mídia e escola, numa perspectiva do aluno produtor de conteúdo, contribui para tornar o processo educativo mais interessante e próximo da dinâmica social e de aprendizagem desses jovens, considerando a aptidão destes em consumir produtos midiáticos, utilizar diariamente as tecnologias digitais, engajar-se e produzir conteúdo em redes sociais. Além disso, esse caminho pode contribuir para a formação de um jovem mais crítico perante o consumo das mídias e dos meios de comunicação. Nesse processo, os educadores são, por sua vez, desafiados a repensar suas práticas para atender a um perfil de estudante imerso no mundo digital e que têm respondido de forma positiva às propostas de inserção das mídias na educação.

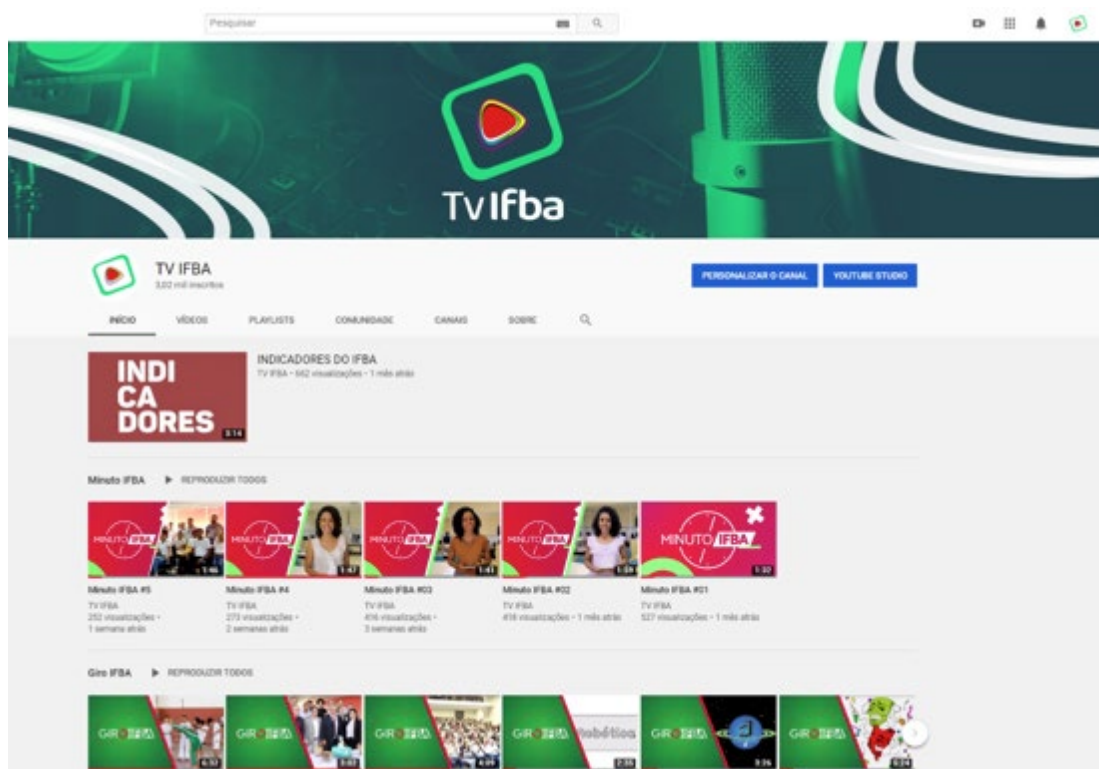
As vivências experimentadas na TV IFBA¹ possibilitaram a imersão num ambiente de comunicação permeado por novas tecnologias digitais e novas possibilidades narrativas, através de uma linguagem baseada na multimodalidade (Kress & Van Leeuwen, 2006), caracterizada pela presença de elementos sonoros, textuais, imagéticos e ilustrativos, que é o vídeo, bem como a possibilidade de experimentar essa linguagem no contexto educacional. A TV IFBA, veiculada através de canais em duas redes sociais: *Youtube* e *Instagram*², inicialmente foi criada com intuito de preencher uma lacuna na produção de conteúdo comunicativo, promocional e educativo, em formato audiovisual para as plataformas *online*, no Instituto Federal da Bahia.

¹ Projeto experimental de TV Universitária no IFBA. Endereço eletrônico para acesso: <https://www.youtube.com/tvifba>

² Redes sociais voltadas à criação e compartilhamento de conteúdo.

Na condição de Designer, comunicador e servidor Técnico Administrativo em Educação do IFBA, além da possibilidade de elaborar conteúdo através de uma linguagem híbrida e com inúmeras possibilidades comunicativas e criativas, a experiência vivenciada nesta TV educativa também foi determinante para despertar em mim, reflexões em torno de novas possibilidades: a inclusão de professores e alunos no papel de produtores de conteúdo, de forma colaborativa, com a equipe de profissionais da TV IFBA (figura 01); e por conseguinte o questionamento sobre as possíveis contribuições que a produção audiovisual realizada de forma colaborativa na escola poderia contribuir na formação dos alunos, bem como a reflexão a respeito de métodos e práticas que facilitassem que essa linguagem fosse mais e melhor utilizada como estratégia para complementar o ensino e a aprendizagem no Ensino Médio.

Figura 01: Canal de vídeos da TV IFBA no Youtube.



Fonte: TV IFBA

A experiência de abertura dos espaços para a participação e colaboração dos alunos e professores na TV IFBA, promoveu o enriquecimento deste espaço, na medida em que ampliou o diálogo e a colaboração nos processos de produção.

Fazer parte deste contexto, melhoraram a minha atuação enquanto servidor público no IFBA e contribuiu para o caminho trilhado nesta pesquisa. Essas vivências reforçaram em mim, a visão de que as linguagens e tecnologias precisam ser colocadas a serviço do desenvolvimento social, da igualdade de direitos de expressão, valorização da diversidade cultural e da igualdade de acesso à produção e consumo dos meios de comunicação.

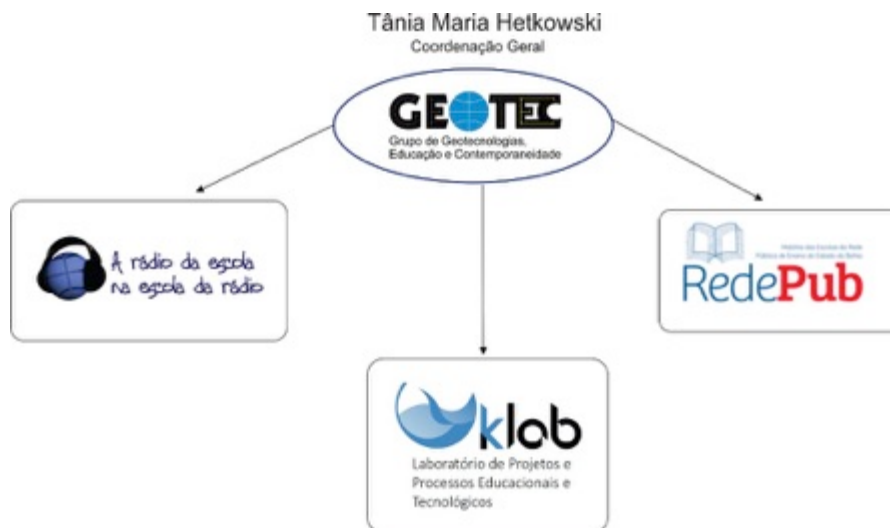
Esse contexto que envolve o trabalho coletivo envolvendo estudantes e professores, fez surgir uma nova perspectiva de atuação: a possibilidade de promover processos formativos de produção audiovisual para esses professores e alunos de forma a estimulá-los a explorar o potencial de expressão dessa linguagem, bem como para o uso das mídias e tecnologias digitais.

Em paralelo a essa demanda e desejo da comunidade escolar do IFBA, havia um desafio: a falta de recursos para adquirir equipamentos adequados para a produção de audiovisual (Câmeras, tripés, lentes, microfones, iluminação, estúdio e acessórios). Esses equipamentos não são de fácil acesso nem à TV IFBA, nem aos estudantes e professores, que por sua vez, somava-se às dificuldades técnicas de manuseio dos mesmos. Nesse sentido, a procura por alternativas resultou em enxergar nos recursos disponíveis, possibilidades técnicas e criativas de se fazer algo. Foi então que os *smartphones* e dispositivos móveis, recursos que grande parte das pessoas possuem, aos poucos foram sendo incorporados para produzir vídeos, utilizados desde a sua concepção, roteirização, gravação e edição.

Essas experiências iniciais foram imprescindíveis para o surgimento do interesse por conduzir essa atuação para um viés acadêmico e aplicado. Inicialmente surgiu a ideia de transformar a proposta de produção audiovisual na escola com *smartphones*, em uma oficina que compreendesse teoria e prática. Foi nesse sentido que surgiu a “Oficina de Produção Audiovisual com smartphone”, ministrada no evento Curta 5, do IFBA *Campus* Vitória da Conquista. As oportunidades visualizadas e os resultados obtidos na Oficina, despertaram o interesse de professores de outros *Campus* do Instituto, que daí enxergaram uma possibilidade de diversificar suas práticas na escola. Conseqüentemente, solicitaram, a oferta dessa oficina para os seus alunos, nos *Campi* de Simões Filho, Lauro de Freitas e Santo Antônio de Jesus.

Ao tempo que esses momentos formativos eram vivenciados no IFBA, houve também a minha inserção no Grupo de pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade - GEOTEC e em um dos seus projetos articuladores, o K-Lab, um Laboratório Educacional destinado à construção e qualificação de processos formativos e educacionais. Esses espaços são vinculados aos Programas de Pós-Graduação, Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação - GESTEC e Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade - PPGEduc, ambos da UNEB. Esses espaços também foram fundamentais para um entendimento maior e mais aprofundado na área de Educação e Tecnologias e suas articulações e possibilidades para o Ensino Médio. O K-Lab possibilitou para além dos encontros, debates e eventos, um espaço para reflexão e concepção desta pesquisa em dinâmica de rede, compartilhando vivências, dúvidas e ideias com outros pesquisadores da área de Audiovisual, Quadrinhos, Games e Fotografia. A figura 2 apresenta a estrutura do GEOTEC, atualmente composto por três grandes projetos articuladores, dentre eles o K-Lab, no qual esta pesquisa se insere.

Figura 2 – Estrutura do Geotec com os projetos articuladores.



Fonte: K-LAB

DELINEAMENTO DA PESQUISA

A temática abordada tem sua relevância justificada pelo potencial representado pelas tecnologias digitais e pela linguagem audiovisual e sua aplicabilidade na educação, o que pode ser comprovado pela existência de inúmeros

trabalhos, mencionados adiante e presentes em diferentes bancos de teses, que abordam a linguagem audiovisual e suas possibilidades para o processo de ensino e aprendizagem. Essa relevância ganha notoriedade, se considerarmos que uma grande parcela da escola pública brasileira ainda carece de infraestrutura tecnológica adequada e suficiente. Para ilustrar, uma matéria de 2019, do Globo³, aponta que entre as escolas de ensino médio do país, 15% não têm acesso a banda larga. 21,9% não têm laboratório de informática e 4,9% não têm acesso a qualquer tipo de internet. Outro fator relevante é que grande número de professores não contam com formação, inicial ou continuada, direcionada ao uso das tecnologias em sala de aula com alunos, conforme destaca uma matéria da revista Educação⁴. Portanto, trazer à tona essa temática relacionada ao audiovisual e as tecnologias digitais móveis, se mostra coerente e sensível à realidade vivenciada nas escolas públicas brasileiras.

Diante desse cenário que é posto, emerge a seguinte dúvida: Como é possível contribuir para a diversificação e melhoria das práticas pedagógicas no ensino médio do IFBA, por meio das possibilidades da produção audiovisual feita por dispositivos móveis? Para responder e apontar soluções à esta questão, de forma a viabilizar a execução dos objetivos propostos, esse trabalho se estrutura por meio de uma pesquisa aplicada com abordagem qualitativa, tendo o *Campus* Simões Filho do IFBA como *Lócus*, através da metodologia da Pesquisa Participante, em que autores como Borda (1988), Brandão e Streck (2006) são referências para nortear procedimentos baseados na imersão do pesquisador no *Lócus* e pelo trabalho participativo envolvendo pesquisador, professor e alunos.

Em seu arcabouço teórico, este trabalho se estrutura através das categorias teóricas: audiovisual na educação; dispositivos móveis; práticas pedagógicas e o uso das mídias. Cada uma dessas categorias se apresenta em capítulo, sendo que, a primeira aborda a importância da inserção da linguagem audiovisual no ambiente escolar, partindo do consenso - à luz da bibliografia já existente - de que há benefícios formativos em incluir essa linguagem no sentido de os alunos produzirem

³ Matéria acessada em 02 de março de 2020. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/educacao/educacao-360/falta-de-estrutura-de-formacao-impede-tecnologia-nas-escolas-23510040>

⁴ Matéria acessada em 02 de março de 2020. Disponível em: <https://revistaeducacao.com.br/2018/05/09/quais-os-desafios-dos-professores-para-incorporar-as-novas-tecnologias-no-ensino/>

e criarem seus vídeos. Nesta etapa, os autores Buckingham (2006), Bergala (2008) e Haydt (2011), formam a base teórica para justificar essa afirmação. Na segunda categoria, é abordado o contexto dos dispositivos móveis e sua aplicação para a produção de conteúdo na educação. É fundamentado nos autores Jenkins (2008), Arantes (2015), Santos (2015) e Paz (2014), que abordam as tecnologias móveis no contexto atual da comunicação em rede e enquanto possibilidades acessíveis à criação e escrita digital dos estudantes, especialmente à criação de vídeos. Por fim, é feita uma abordagem com os autores Policha (2017), Souza (2016) e Medeiros (2009), sobre práticas pedagógicas que incluem a produção de mídias na educação, numa perspectiva do aluno produtor/autor e o professor assumindo um papel de mediador do processo. Nesse contexto, é abordado alguns conceitos importantes para substanciar a pesquisa, a exemplo da Educomunicação, que propõe um trabalho na escola envolvendo elementos das duas grandes áreas: educação e comunicação.

OBJETIVOS E ETAPAS

O objetivo geral desta pesquisa é contribuir para a diversificação e melhoria das práticas pedagógicas no ensino médio do IFBA, por meio das possibilidades da produção audiovisual feita por dispositivos móveis. As etapas estabelecidas para alcançar esse objetivo se desdobram em três objetivos específicos:

- Promover processos formativos aos estudantes e professores, orientando-os para as técnicas e etapas da produção audiovisual, com foco no uso de dispositivos móveis.
- Desenvolver um curta-metragem, de forma colaborativa com os sujeitos, observando como estes se apropriam da linguagem audiovisual no contexto proposto.
- Criar um canal de vídeos com conteúdo instrucional, voltado à comunidade escolar, contendo direcionamentos para produção audiovisual com finalidade pedagógica.

PANORAMA DAS PESQUISAS EM AUDIOVISUAL NO BRASIL

Considerando a existência de trabalhos semelhantes já desenvolvidos e a necessidade de entender de que forma estes podem contribuir para esta pesquisa, buscou-se por trabalhos convergentes com a temática aqui abordada, objetivando entender o que já foi pesquisado sobre a produção audiovisual na educação, tendo como foco a utilização dos dispositivos móveis. Posteriormente, buscou-se pontos de encontro e divergentes entre os diferentes trabalhos encontrados e a presente pesquisa.

A construção de um novo conhecimento requer "atitude científica", que envolve fundamentações sistematizadas como base na realidade e à luz dos conhecimentos já produzidos Oliveira (2016). Dessa forma, as pesquisas encontradas deram um panorama sobre quais conhecimentos foram construídos e já se encontram disponíveis sobre a temática abordada e revelam um quadro parcial das investigações realizadas no Brasil, em nível de mestrado. Esse foi o ponto de partida para posicionar o trabalho de forma a contribuir na construção do conhecimento a respeito do tema.

O procedimento utilizado para busca, pautou-se em banco de dados digitais, por meio dos sites BDTD⁵, CAPES⁶ e Google Acadêmico⁷. O procedimento inicial de pesquisa nesses sites buscou visualizar o número de trabalhos existentes e como eles se distribuem pelas universidades públicas e estados brasileiros. Para tanto, se pautou num filtro mais abrangente, utilizando o termo "Audiovisual" como palavra-chave e estabelecendo os filtros "Educação", "Ensino" e "Ensino-aprendizagem" por área de conhecimento, e por fim, Instituições públicas de Ensino como tipo de instituição. Ao todo foram encontradas 287 pesquisas, sendo 102 em universidades estaduais, e 185 em universidades federais. Os cinco estados que mais apresentaram concentração de pesquisas com o tema audiovisual, na área de educação, foram São Paulo (71), Rio de Janeiro (45), Minas Gerais (27), Distrito Federal (24) e Rio Grande do Sul (24). Esses dados confirmaram o que era

⁵ Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Acessado no dia 02 de abril de 2019. Disponível em <http://bdttd.ibict.br/vufind/>

⁶ Banco de Teses da CAPES. Acessado no dia 02 de abril de 2019. Disponível em <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/>

⁷ Portal Google Acadêmico. Acessado no dia 02 de abril de 2019. Disponível em <https://scholar.google.com.br/>

esperado: uma concentração das pesquisas na região sudeste do Brasil, com apenas o Distrito Federal representando a região Centro-oeste entre as cinco.

Além do audiovisual, outras linguagens possuem relevância para o processo de ensino e aprendizagem na Educação, por também introduzir os benefícios do uso das tecnologias, por estimular que os estudantes aprendam de forma lúdica e significativa e por possibilitar que os discentes assumam um papel mais ativo no processo. Dessa forma, considerando a importância de se fazer pesquisa em rede, articulando pesquisadores de forma colaborativa, foi feita uma análise que inclui algumas das linguagens e tecnologias mais utilizadas na educação, a saber: audiovisual, games, quadrinhos e gamificação. O projeto K-Lab, do qual faço parte, abriga pesquisas com esses objetos de estudo, sendo, portanto, possível relacionar, em rede, os dados da área de audiovisual com as demais áreas citadas. Essa análise foi desenvolvida em grupo envolvendo outros pesquisadores do K-Lab: Joedson Alves pesquisador na área de games, Jucy Eudete que estuda gamificação e Mateus Sampaio com quadrinhos.

Além de traçar um paralelo entre as pesquisas em audiovisual com as demais pesquisas que abordam outras linguagens aplicadas na educação, foi feita uma análise de redes sociais - ARS, relacionada às pesquisas *stricto sensu* com abordagem em Audiovisual, Quadrinhos, Games e Gamificação. Como resultado, obteve-se os seguintes gráficos:

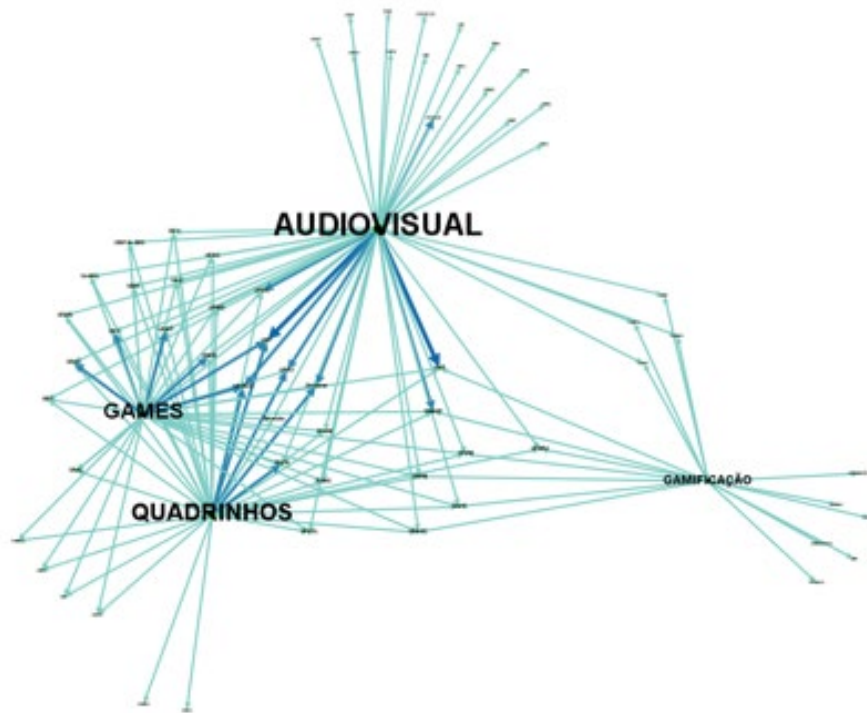


Gráfico 1 – Laços entre o número de pesquisas em audiovisual, gamificação, games e quadrinhos e as universidades, onde foram produzidas

Fonte: Elaborada pelo autor pelo Gephi 0.9.2

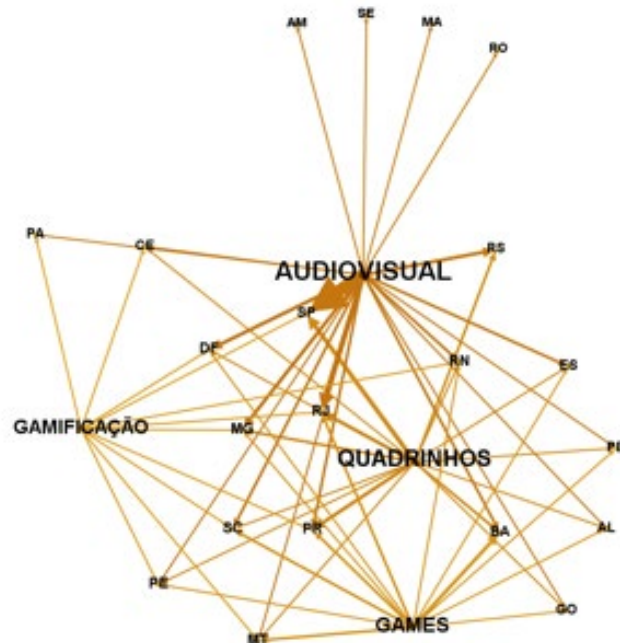


Gráfico 2 – Laços entre o número de pesquisas em audiovisual, gamificação, games e quadrinhos e os estados, onde foram produzidas

Fonte: Elaborada pelo autor pelo Gephi 0.9.2

A análise de rede sociais segregou os nós centrais e periféricos em dois grafos, o primeiro considerando as conexões ou arestas de cada uma das quatro

linguagens e as 63 universidades públicas, federais e estaduais, que compõem a amostra. O segundo grafo (gráfico 2) relaciona as linguagens e suas conexões com os 21 estados, observando os estados com laços mais fortes, a Bahia e Santa Catarina se mostram como laços fortes com Games e São Paulo com as demais linguagens.

A análise de redes sociais do primeiro grafo (Gráfico 1) indica que, dentre as quatro linguagens propostas, audiovisual tem uma posição mais central, apontando um maior interesse por pesquisas *stricto sensu* nas universidades por essa linguagem, seguida de quadrinhos, games e por fim gamificação. O grafo também mostra que audiovisual tem maior quantidade de arestas, apontando conexões mais fortes com a referida linguagem. Destaca também, que a USP e UFRJ tem posição mais central com relação às outras universidades, devido a conexões fortes com as linguagens centrais, revelando que essas universidades apresentam uma diversificação maior na utilização dessa linguagem. Observamos também, que a UNEB, UFC, UFSC e UFMT tem fortes conexões na área de games e educação, demonstrando uma exceção à centralização vista na região sudeste onde concentra a maior parte dos nós centrais, como é o caso das pesquisas em audiovisual e quadrinhos, concentradas nessa região, principalmente nos estados de São Paulo e Rio de Janeiro.

Corroborando com os resultados anteriores, o segundo grupo gráfico de linguagens e estado reforçam essas observações (Gráfico 2). O grafo aponta uma centralidade das linguagens de audiovisual, gamificação e quadrinhos nos estados de São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais e Distrito Federal, destacando principalmente audiovisual com as arestas mais fortes apontando para estes estados. Entretanto, neste grafo, os games perdem sua posição central, pois, apesar de ter conexões no eixo Sudeste, com menor intensidade, suas principais arestas apontam para os estados de Bahia, Mato Grosso, Santa Catarina e Paraná, demonstrando que nessa linguagem, as conexões mais densas encontram-se em outros estados, apontando uma mudança de eixo central no que diz respeito aos games.

A partir desse levantamento de dados envolvendo as quatro linguagens, com relação ao panorama das pesquisas brasileiras *stricto sensu* na área de Audiovisual, e relacionando essa informação com os dados das demais linguagens utilizadas na

educação por meio de uma análise de rede social - ARS, foi possível avançar na análise e fazer um recorte mais específico nas buscas por pesquisas com abordagens mais próximas do presente trabalho. Dessa forma, nas mesmas plataformas de dados, buscou-se por trabalhos que trouxessem a relação da produção audiovisual com a educação, preferencialmente com um foco na contribuição para construção de práticas pedagógicas, abordando os dispositivos móveis como ferramenta.

Os critérios utilizados para considerar as pesquisas encontradas como próximas a esta se pautaram por fatores como: metodologia; envolvimento dos sujeitos; a junção da linguagem audiovisual, enquanto processo comunicativo, com a educação; e por fim, ter em sua abordagem, contribuição para práticas pedagógicas nas escolas. Com relação à metodologia, esta, se trata de uma pesquisa participante, em que o envolvimento dos sujeitos é imprescindível para o desenvolvimento do produto final, o qual, visa contribuir, através dos resultados obtidos, para a melhoria do processo educativo nas escolas.

Dentre os trabalhos encontrados, destaca-se “Cultura da mobilidade e autoria: um estudo de caso sobre o uso dos *tablets* em uma escola municipal de Salvador” de PAZ (2014). Esse trabalho trouxe contribuições referentes à abordagem da produção de conteúdo nas escolas utilizando as tecnologias móveis. No mesmo sentido, a pesquisa “O celular como dispositivo eletrônico para produção de textos multimidiáticos: de objeto proibido à condição de recurso pedagógico em sala de aula” de ARANTES (2015), além do trabalho “O fortalecimento das relações identitárias por meio dos cursos na área do audiovisual no IFBA em Santo Antônio de Jesus/BA” de Nascimento (2018), que se assemelha à esta pesquisa pelo objeto de estudo e pelo *Lócus* de aplicação.

O pequeno número de trabalhos que se assemelham com este, 21 no total, provavelmente se justifica pela especificidade e pelos recortes que aqui foram dados. Conforme aponta levantamento inicial, a quantidade de pesquisas com a temática Audiovisual na educação é grande (17.514), porém quando feito uma análise mais criteriosa dos recortes que foram dados, nota-se que o presente trabalho se distingue dos demais e que ainda é pequeno o número de pesquisas com o enfoque semelhante ao proposto. Essa constatação de que há, no geral, uma escassez de trabalhos próximos a este, somado ao fato de que a maior parte destes

se concentram na região sudeste e sul do Brasil, torna ainda mais relevante a escolha de se realizar esta pesquisa numa universidade pública baiana e ter como *Lócus* uma escola de ensino médio, também pública e baiana.

1 PERCURSO METODOLÓGICO

O percurso trilhado por esta pesquisa, envolveu a escolha do *Lócus* e dos sujeitos. Nesse sentido, como servidor do IFBA, escolher a própria instituição como local de desenvolvimento da pesquisa, foi uma decisão natural, que considerou a minha familiaridade e conhecimento institucional sobre Instituto, a necessidade do *Campus* Simões Filho por ações similares à que propomos nesta pesquisa e por fim, o convite do Professor de Filosofia, Rodrigo Araújo, que, tomando conhecimento da nossa proposta, demonstrou interesse e me convidou para desenvolver o trabalho de produção audiovisual com os seus alunos do curso de Petróleo e Gás.

No trabalho com os alunos, inicialmente, fiz um levantamento de informações destes, no que se refere às experiências vivenciadas anteriormente, bem como as impressões acerca da linguagem audiovisual realizada na escola. A partir dessas etapas iniciais, foi possível direcionar, de forma mais efetiva, processos formativos relativos às etapas da produção audiovisual, aos sujeitos, com o intuito de auxiliar que estes desenvolvessem um vídeo no formato de curta-metragem. A riqueza das relações vivenciadas e dos aprendizados mútuos proporcionados, possibilitou que fosse observado como os sujeitos se apropriam da proposta. Por conseguinte, também foi possível refletir sobre possíveis direcionamentos e contribuições que tornem fácil e acessível, para professores, alunos e gestores de escolas públicas, a produção audiovisual e os seus processos.

Conforme foi dito, essa é uma pesquisa aplicada com abordagem qualitativa, já que desenvolveu reflexões coletivas com os sujeitos ao longo do processo, de uma forma cíclica e pautada na colaboração e está comprometida com a transformação social, quando sugere contribuições que possam melhorar o processo formativo de estudantes. Para o presente estudo, a metodologia da Pesquisa Participante se mostrou a mais adequada devido a relação sujeitos/pesquisador, ou sujeito-sujeito, a partir do suposto de que todas as pessoas e todas as culturas são fontes originais de saber.

1.1 QUESTÃO NORTEADORA

As tecnologias móveis e digitais estão ganhando cada vez mais espaço na sociedade e isso implica em reflexões acerca do seu uso no ambiente escolar. A linguagem videográfica, por sua vez, desperta interesse dos jovens e estão cada vez mais acessíveis de se produzir, por meio de artefatos tecnológicos, móveis. Diante disso, surge o seguinte questionamento que norteia esta pesquisa:

Como é possível contribuir para a diversificação e melhoria das práticas pedagógicas no ensino médio do IFBA, por meio das possibilidades da produção audiovisual feita com dispositivos móveis?

1.2 INSTITUTO FEDERAL DA BAHIA, O LÓCUS

O IFBA é uma instituição pública e federal de ensino pertencente a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica do Ministério da Educação, criada por meio da lei número 11.892 de 29 de dezembro de 2008.⁸ Essa centenária instituição já passou por outras conhecidas denominações, com Escola de Aprendizes Artífices, Escola Técnica Federal da Bahia e CEFET. Hoje, *multicampi*, com 23 unidades, conforme ilustrado na figura 03, espalhadas por toda a Bahia, além da sua Reitoria em Salvador, ofertam cursos técnicos de nível médio, superiores e de pós-graduação. Possui uma oferta diversificada de ensino que inclui diferentes modalidades e níveis, mas que historicamente foi reconhecida pela tradição dos seus cursos técnicos profissionais, que são fornecidos nas formas integrada e subsequentes ao ensino médio regular. É importante explicar essas duas modalidades de ensino, por gerar dúvidas recorrentes: a modalidade de curso integrado significa que o jovem, ao ingressar no IFBA, irá cursar o ensino médio ao mesmo tempo que também terá uma formação como técnico na área da sua escolha; os cursos subsequentes são caracterizados quando estudante que já terminou o ensino médio em qualquer instituição e faz somente um curso técnico no IFBA.

⁸ Extraído do Regimento Geral do IFBA. Disponível em <http://portal.ifba.edu.br/menu-institucional/consup/regimento-geral-ifba-retificado-2017.pdf/view>

Figura 03 - Mapa com as localizações das unidades do IFBA no estado da Bahia



Fonte: Diretoria de Gestão da Comunicação Institucional DGCOM – IFBA

1.3 O CAMPUS DE SIMÕES FILHO

O *Campus* de Simões Filho (figura 04), foi fundado no ano de 1983 ainda como Centro Federal de Educação Tecnológica - CENTEC, situado há cerca de 30 quilômetros de Salvador. Em 2008, juntamente com toda a rede, passou a se chamar Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia. O corpo discente do *Campus* conta com cerca de 1.200 alunos, enquanto o quadro de servidores é composto por 70 professores, 44 técnicos e 45 funcionários terceirizados. Os cursos oferecidos atualmente são: Eletromecânica; Mecânica; Metalurgia; Petróleo e Gás (PGN), além de licenciatura em Eletromecânica. A infraestrutura é composta por 15 laboratórios, 18 salas de aula, auditório, biblioteca e anfiteatro, tudo dividido entre quatro pavilhões.

Figura 04 - Fachada e marca do IFBA *Campus* de Simões Filho.



Fonte: DGCOM – IFBA

1.4 SUJEITOS PARTICIPANTES

Os sujeitos envolvidos nesta pesquisa, foram **16 alunos**, com idades entre **17 e 22 anos** do **IFBA, Campus Simões Filho**, alunos do curso técnico **Petróleo e Gás (PGN)**, na modalidade integrada ao Ensino médio e o professor da disciplina de Filosofia, Rodrigo Araújo.

A proposta foi realizar um curta-metragem como atividade valendo nota para a disciplina de Filosofia, do professor Rodrigo Araújo. O vídeo a ser produzido, também deveria ser exibido em um evento que ocorreria no *Campus*, no mês de novembro de 2019, em alusão ao mês da consciência negra, chamado “AFROIF”. O trabalho, portanto, contemplou tanto os interesses dos alunos, que precisavam realizar uma atividade solicitada pelo professor, quanto os meus interesses enquanto pesquisador, que necessitava dessa vivência no *Lócus* para obter dados e vivências para produzir esta pesquisa.

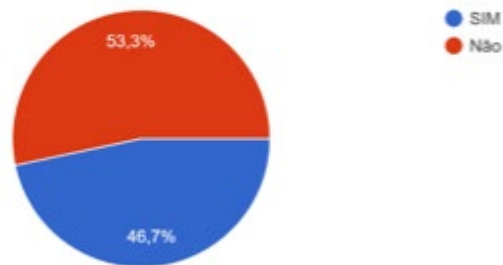
INFORMAÇÕES SOBRE OS ALUNOS

No primeiro encontro com a turma, além da apresentação da proposta do projeto, foi aplicado um questionário com o objetivo de entender algumas características dos alunos no que se refere à produção de vídeo e os dispositivos móveis. Verificou-se, conforme gráfico 04, que 46,7% dos alunos já tinham produzido um vídeo curta-metragem anteriormente. Questionados sobre quais dispositivos possuem. 100% afirmaram ter *smartphone*, 33,3% notebook, 20% câmera, e 26,7% outros dispositivos. Esses dados, conforme mostrado no gráfico 03, dão força à proposição de que essa pesquisa contempla uma perspectiva democrática da produção audiovisual, ao indicar os smartphones como uma possibilidade para os alunos e professores.

Gráfico 03 - Dados dos alunos que já produziram curta-metragem anteriormente

VOCÊ JÁ PRODUZIU ALGUM VÍDEO CURTA-METRAGEM ANTES?

15 respostas

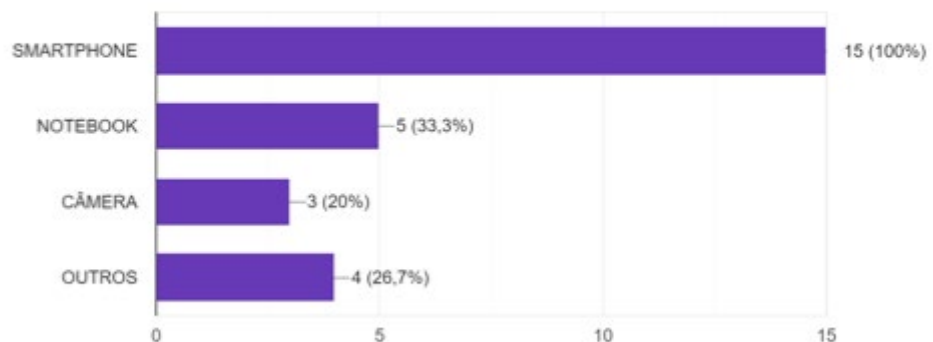


Fonte: do autor

Gráfico 04 - Dados de equipamentos que os alunos possuem

QUAIS DESSES EQUIPAMENTOS VOCÊ POSSUI?

15 respostas

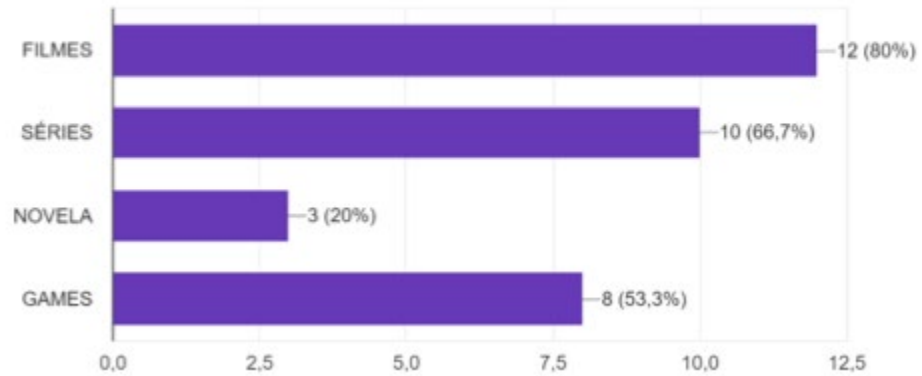


Fonte: do autor

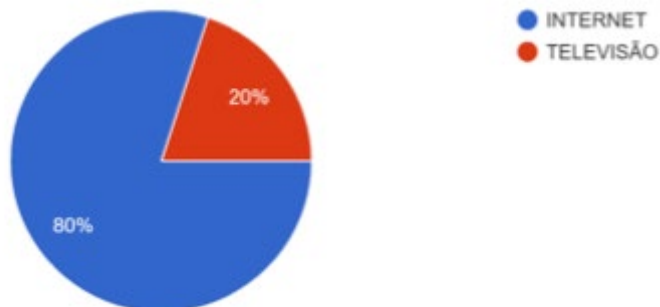
Com relação ao perfil de consumo de conteúdo audiovisual, o gráfico 05 mostra que: 80% disseram que gostavam de filmes, 66,7% de séries, 53,3% de games e 20% de novelas. O questionário também revelou (gráfico 06) que a internet é o ambiente mais utilizado, com 80% dos alunos, contra 20% dos que utilizam mais a televisão.

Gráfico 05 - Perfil de consumo de conteúdo audiovisual**QUAIS TIPOS CONTEÚDO AUDIOVISUAL VOCÊ GOSTA MAIS?**

15 respostas

**Fonte:** do autor**Gráfico 06** - Perfil de acesso à internet e televisão**QUAL DESSES MEIOS DE ACESSO VOCÊ MAIS UTILIZA?**

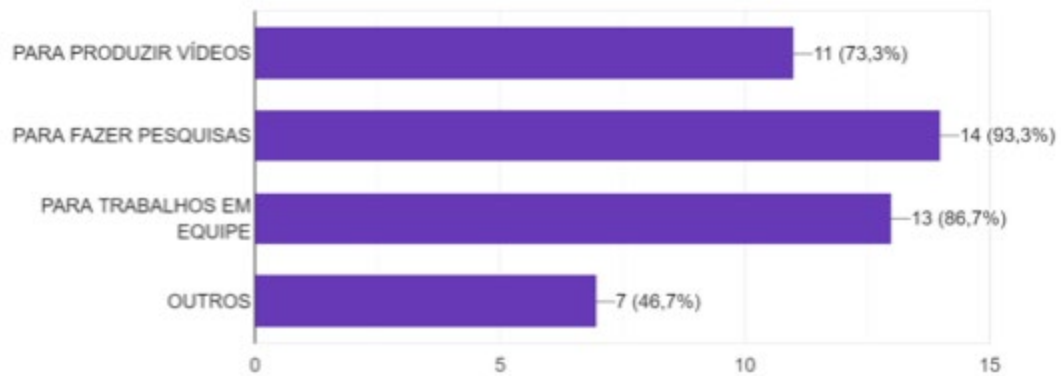
15 respostas

**Fonte:** do autor

Questionados sobre quais as situações em que já haviam utilizado o *smartphone* na escola, o gráfico 07 mostra que 73,3% já utilizaram para produzir vídeos, 93,3% para fazer pesquisas, 86,7% para fazer trabalhos em equipe e 46,7% para outras situações. E por fim, 93,3% da turma acham que a produção de vídeo torna as atividades escolares mais atraentes.

Gráfico 07 - Perfil de uso do smartphone em ambiente escolar**EM QUAIS DESSAS SITUAÇÕES VOCÊ JÁ UTILIZOU O SMARTPHONE NA ESCOLA ?**

15 respostas



Fonte: do autor

1.5 PROCEDIMENTOS E ETAPAS DA PESQUISA

Foi fundamental para o desenvolvimento deste trabalho, o fator trabalho colaborativo. Só desse modo foi possível enxergar a interface que há entre a escola e a tecnologia. Sem a presença do trabalho em equipe e da relação de ensinar e aprender, ao mesmo tempo, não seria possível vivenciar as experiências que direcionaram a construção do canal “SmartMedia Educa”. Sendo assim, a metodologia da Pesquisa Participante, baseado em Borda (1988), Brandão e Streck (2006), foram fundamentais para direcionar o trabalho de campos com os alunos e o professor.

De forma sucinta, as etapas que compreenderam a execução dos procedimentos de campo deste trabalho, se apresentam da seguinte forma:

1. Selecionar sujeitos participantes: O professor de Filosofia do IFBA *Campus* Simões Filho, Rodrigo Araújo, tomou conhecimento desta proposta de trabalho, por meio de uma amiga em comum, a também professora do IFBA Janile Rodrigues, e se interessou em trabalhar a produção de vídeo com os seus alunos do 3º ano do curso de Petróleo e Gás. Dessa forma, essa pesquisa trabalhou com um universo de 16 alunos e um professor, no contexto da disciplina de Filosofia, no ensino médio do IFBA.

2. Levantamento de perfil: Entender o perfil de cada sujeito participante e a sua predisposição e interesse pela área da produção audiovisual (roteiro, arte, fotografia, atuação, edição). Bem como o nível de conhecimento de cada um quanto ao manuseio do celular para gravar e editar vídeos. Instrumento de coleta: questionário digital, disponível no Apêndice B.

Por meio de um questionário disponibilizado digitalmente, foi possível entender as experiências anteriores e o perfil dos alunos com relação à produção audiovisual e o uso dos dispositivos móveis. Os dados coletados orientaram as atividades formativas que seriam fornecidas na etapa seguinte, pois serviram como parâmetro para entender o perfil dos alunos e para determinar a forma como o conteúdo seria trabalhado nas oficinas.

3. Processos formativos: Através de oficinas, os alunos e professores tiveram contato com a linguagem audiovisual e conheceram as etapas e métodos para se produzir um curta-metragem com foco no uso do *smartphone*. As etapas dos processos formativos ocorreram conforme tabela 01 com cronograma abaixo.

Tabela 01 - Cronograma dos processos formativos

DIA	ATIVIDADE
14/05 tarde	<p>APRESENTAÇÃO E TEMÁTICA</p> <p>Apresentar a proposta do projeto, o cronograma, e o que é um curta-metragem.</p> <p>Apresentar as etapas e atividades do audiovisual</p> <p>Escolher a função de cada integrante no projeto do curta</p> <p>Discutir e definir temática a ser utilizada no curta-metragem</p> <p>Definição de cronograma de execução do curta-metragem</p> <p>Aplicar questionário sobre conhecimento prévio.</p> <p>Assinatura dos termos</p>
11/06 manhã	<p>ROTEIRO</p> <p>Narrativa: introdução, conflito e resolução; Estrutura e elementos da narrativa: personagens, espaço, tempo, enredo, cena; O processo criativo: criação de personagens e concepção de histórias; Fases e técnicas de construção do roteiro: <i>storyline</i>, argumento, escaleta, tratamentos; Literatura e Cinema: a adaptação - transposição de linguagens.</p>
18/07 manhã	<p>PRODUÇÃO AUDIOVISUAL</p> <p>Oficina de produção audiovisual com smartphone (Leomir Costa - Reitoria).Entendendo o audiovisual mobile; As possibilidades de se filmar com o smartphone e suas particularidades; Aspectos da imagem mobile: planos, enquadramentos, iluminação, foco, movimentos de Câmera e resoluções de vídeo; Captação de áudio mobile; Acessórios; Dicas</p>

08/10
manhã

EDIÇÃO

Conceito de edição, tipos de cortes, ritmo, transições, Correções de cor, equalização de áudio, legendagem e mixagem final, Exportação para exibição, Gerenciamento de arquivos de áudio e vídeo, Softwares de edição, efeitos

Fonte: o autor

4. Definição de funções e cronograma de gravações: Para garantir que o trabalho contemplasse a coletividade e que a maior parte dos alunos participasse, foi necessário estabelecer funções para cada participante. Tal divisão de competências foi baseada no interesse pessoal e na aptidão de cada participante em executar determinada função, como: escrever o roteiro; cuidar da produção; dirigir, atuar; filmar ou editar.

Para viabilizar isso, marcamos uma reunião com toda a turma, em que reforçamos com o grupo as equipes a serem formadas e suas respectivas atribuições na produção do curta. Após definição dos integrantes de cada equipe, alinhamos as datas de realização das gravações e edição. Reservamos um dia possível para todos, e determinamos as locações das filmagens: Rua em frente ao *Campus*; Casa da aluna; *Campus* do IFBA. Dessa forma, reservamos os turnos da manhã e da tarde para gravar em cada um desses locais.

5. Produção do curta-metragem: O professor da disciplina de Filosofia do IFBA *Campus* Simões Filho, Rodrigo Araújo, propôs aos seus alunos a produção de um vídeo para ser exibido no evento “AFROIF”, no mês da consciência negra. A produção do material valeu nota para os alunos, que tinham a missão de produzir um curta-metragem que abordasse questões como racismo e a condição da mulher na sociedade. Foi com a participação e suporte meu e do professor, que também é entusiasta do cinema e do audiovisual, que os alunos da turma produziram um curta metragem intitulado “ATOARDA”, termo sinônimo da palavra “boato”. O vídeo aborda a questão da sexualização da mulher, o racismo e um problema com o qual eles se deparam diariamente: a carona. O *Campus* de Simões Filho é situado em uma região afastada da cidade e o transporte público no entorno é insuficiente. Para atenuar a situação, a direção do *Campus* disponibiliza transporte para os alunos até uma estação com mais opções de transporte. No entanto, os horários do transporte que o *Campus* disponibiliza não atende, na íntegra, a necessidade dos alunos, que

comumente precisam sair mais tarde e se sujeitam a pegar carona nas intermediações da escola. Essa situação expõe os alunos ao risco e alguns casos de assédio e roubo já foram relatados.

6. Construção do produto. Canal “SmartMedia Educa”: Roteirização, gravação e edição de uma série de videoaulas, para compor o canal de vídeos “SmartMedia Educa”. Esse espaço é voltado para o estímulo da produção de vídeo estudantil, com foco na utilização de dispositivos móveis, onde aponto direcionamentos para a comunidade escolar produzir vídeo com propósito pedagógico.

DADOS DA PESQUISA

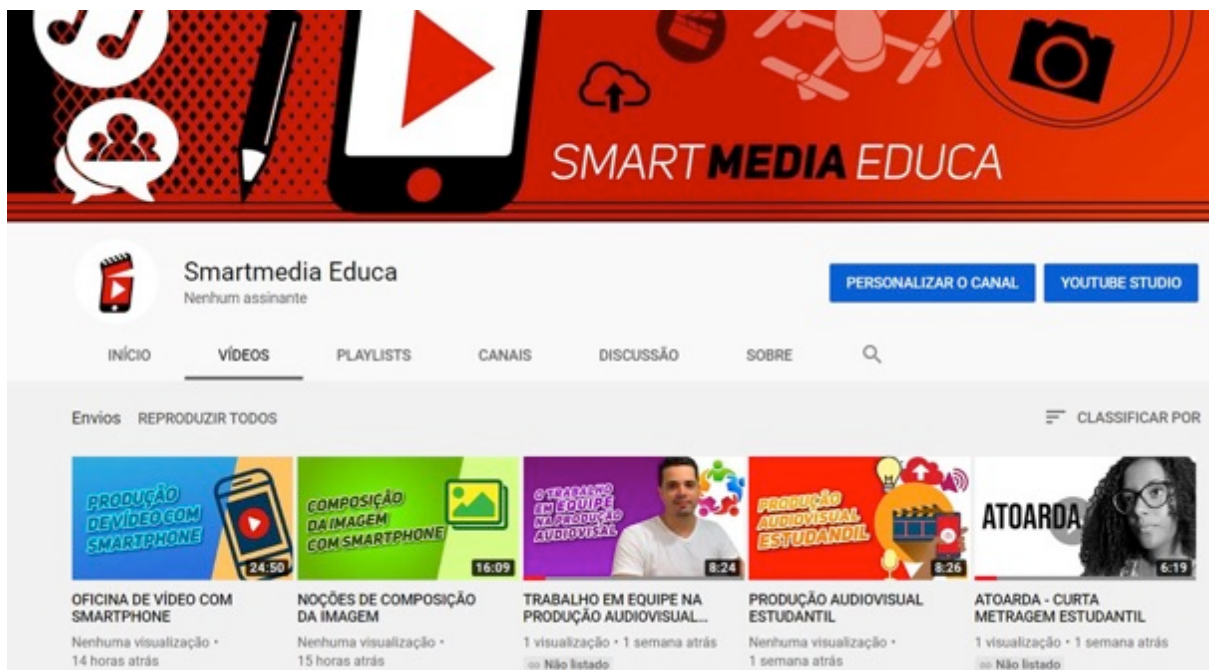
Os dados coletados junto aos sujeitos participantes são de natureza qualitativa, e foram obtidos ao longo de seis meses de trabalho coletivo com os alunos e o professor da disciplina de Filosofia, no IFBA - *Campus* de Simões Filho. Questionários, além da própria observação direta que fiz, no *Lócus*, foram os instrumentos de coleta utilizados. Enquanto os questionários foram aplicados no início e no final do trabalho de campo, conforme pode ser visto nos apêndices A D, E, a observação se deu durante todo o trabalho com os alunos. Essas observações, por sua vez, geraram anotações, resumos e ideias, a cada encontro com os estudantes, seja ele presencial, ou *online*. Grande parte dessas informações e dados gerados pelos sujeitos, subsidiaram na construção das videoaulas do produto da pesquisa.

1.6 O PRODUTO

Através da produção do curta-metragem com o professor e os alunos de uma turma do ensino médio do IFBA, obteve-se as vivências necessárias para desenvolver o produto: **um canal de vídeos, com conteúdo voltado à comunidade escolar, de como e por que se produzir, colaborativamente, conteúdo audiovisual na escola, com foco na utilização dos dispositivos móveis.** Dessa forma, a produção de um curta-metragem com os alunos de Simões Filho foi um meio para alcançar esse objetivo do trabalho.

A escolha por disponibilizar o produto em formato de vídeos nas plataformas gratuitas na internet, está ligada a um desejo meu de ampliar o alcance e a facilidade de acesso a este material por parte do público, explorando o alcance e a facilidade de acesso à informação, proporcionados pelo conteúdo em rede. Através de pesquisas feitas em diversos sítios, verificou-se a existência de canais de vídeo com alguma semelhança. Sendo eles: Audiovisualizando⁹, Ozi Audiovisual¹⁰, Cinema na Escola¹¹, Alfabetaudiovisual¹², Produção Vídeo Estudantil¹³. Essa análise dos similares, conforme consta adiante, auxiliou na tomada de decisão sobre a forma como o “*SmartMedia Educa*” (figura 05), se posicionaria com relação ao conteúdo produzido. Além disso, mostrou-se interessante e dinâmico o recurso da metalinguagem utilizado: desenvolver vídeos que ensinam estratégias para se criar vídeos na escola.

Figura 05 - Canal “*Smartmedia Educa*” no Youtube. <http://twixar.me/5NBT>



Fonte: Youtube

⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/user/audiovizuando>

¹⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/user/ozidf>

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCRaC5m5aB0D-3dMqBpT613A>

¹² Disponível em: <https://www.youtube.com/user/AlfabetAudiovisual>

¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/user/AlfabetAudiovisual>

1.6.1 ANÁLISE DE PRODUTOS SIMILARES

Visando nortear o desenvolvimento do produto desse trabalho, foi feita uma pesquisa em banco de teses e canais de vídeos *online*, em busca de projetos e produções que se aproximam do objetivo aqui proposto: um canal de vídeos com direcionamentos para a comunidade escolar produzir conteúdo audiovisual num contexto pedagógico. Como resultado dessas buscas, encontrou-se alguns canais de vídeos no Youtube com direcionamento e conteúdo semelhantes ao “*SmartMedia Educa*”.

O “*SmartMedia Educa*”, produto dessa pesquisa, traz em suas videoaulas, orientações e direcionamentos para professores, gestores e alunos produzirem vídeos na Escola. Esse conteúdo, disponibilizado gratuitamente na internet, a título de organização para esta pesquisa, teve seu conteúdo dividido em 3 temáticas: Fundamentos pedagógicos da produção audiovisual estudantil; etapas e técnicas para produção de vídeos; banco de produções estudantis. Dessa forma, os produtos similares encontrados se enquadram em uma ou mais, dessas temáticas, conforme tabela abaixo.

Tabela 02 - Comparativo entre os canais de vídeos similares

CANAL DE VÍDEO	Fundamentos da produção audiovisual estudantil	Etapas e técnicas para produção de vídeos	Banco de produções estudantis
AUDIOVISUALIZANDO		X	
OZI AUDIOVISUAL		X	
CINEMA NA ESCOLA			X
ALFABETAUDIOVISUAL	X		X
PRODUÇÃO VÍDEO ESTUDANTIL		X	X

Fonte: o autor

A tabela 02 demonstra que os canais de vídeo “Audiovisualizando” e “Ozi audiovisual” são voltados basicamente para a ensinar técnicas, dar dicas de produção e equipamentos da área. Orientam também para noções de fotografia, enquadramento de imagem e direção cinematográfica. Esses canais também possuem algumas orientações para produção de vídeo com smartphones, no entanto, o direcionamento do conteúdo é mais geral, sem nenhum recorte para as especificidades dos ambientes escolares. Por sua vez, o canal “Cinema na escola” tem o seu conteúdo totalmente voltado a divulgar produções audiovisuais estudantis da Escola Politécnica Joaquim Venâncio / FIOCRUZ, como curta metragens e documentários. O canal “Alfabetaudiovisual” é um espaço voltado tanto para o debate em torno das possibilidades e potencialidades da produção de vídeo na escola como também para divulgar alguns curtas dos alunos da Rede Municipal de Educação de Porto Alegre. Por fim, o canal “Producaovideoestudantil” foi o que mais se aproximou do formato aqui proposto, com orientações técnicas para produção e suas diversas etapas, além de trazer uns vídeos com curtas abordagem teóricas que fundamentam a produção de vídeo com alunos. Esses cinco canais mencionados foram os que mais se aproximaram desta proposta, e serviram como base para produzir o conteúdo proposto de forma a preencher as lacunas deixadas por esses canais mencionados.

2. UMA EDUCAÇÃO MEDIADA PELA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL E PELAS TECNOLOGIAS MÓVEIS

Antes de abordar especificamente qualquer artefato ou recurso tecnológico, ou alguma linguagem com potencial de aplicação no processo educativo, é necessária uma compreensão mais abrangente sobre a tecnologia. Essa, aqui entendida como um constructo humano, indissociável do próprio homem, do seu contexto histórico e social. A concepção de tecnologia adotada neste trabalho dialoga com linha adotada por Tânia Hetkowski, pesquisadora e coordenadora do grupo de pesquisa Geotec, do qual faço parte na Universidade do Estado da Bahia. A convivência e os diálogos no Geotec foram cruciais para uma concepção de tecnologia para além de uma “cultura instituída, baseada em um modelo homogêneo, ideologicamente impregnado no cotidiano e no fazer das pessoas”, mas como um “processo humano, com implicações sociais e culturais, próprios à determinada época”. Hetkowski (2004 p.95). Essa concepção também entende os limites e contrapontos sobre as possibilidades da tecnologia, evitando a crença ufanista de que a tecnologia é o único elemento capaz de melhorar a qualidade da vida das pessoas ou do ensino. Como produto do homem, a tecnologia por si só não possui o poder de transformação, daí a necessidade da reflexão e entendimento do seu papel e importância, para além de um mero artefato.

Nesse sentido de compreender a tecnologia para além de artefatos tecnológicos, ao abordar a produção audiovisual na escola, é importante pontuar que há uma diferença entre esses recursos estarem presentes apenas enquanto material de exibição e consumo, ou funcionarem como recurso que possibilite o fazer e o reconstruir numa perspectiva crítica sobre este recurso, por alunos e professores. Nesse aspecto, essa pesquisa dialoga com a concepção de audiovisual e educação abordada na obra de Alain Bergala. A escola como palco para junção dessas duas áreas é um elemento recorrente na obra do autor, que ressalta a importância do encontro entre o audiovisual e o contexto escolar, pois fora da escola essa aproximação pode não ocorrer. (Bergala, 2008)

Nesse aspecto, também vale mencionar Haydt (2011), que enfatiza o quão importante foi, a teoria da percepção e da formação da imagem mental de Jean Piaget, para fundamentar o que viria a ser os princípios psicopedagógicos do emprego dos recursos audiovisuais no ensino e incorporá-los ao que ela chama de

didática renovada. Segundo a autora, tem singular importância nessa abordagem, os aspectos operativo e figurativo das atividades cognitivas. Nessa abordagem, o pensamento figurativo deriva das percepções, imitações e imagens mentais, que produzem um tipo de conhecimento que se baseia na configuração estática dos objetos e acontecimentos, tal como é percebida pelos sentidos. Por sua vez, o pensamento operativo é aquele que age sobre os objetos e acontecimentos, transformando-os, construindo-os e reconstruindo-os mentalmente. O aspecto operativo exerce o principal papel no conhecimento, uma vez que conhecer não significa contemplar passivamente as coisas e acontecimentos, mas sim agir sobre eles, construindo-os e reconstruindo-os. HAYDT (2011)

Ou seja, a inteligência, de acordo com a autora, desenvolve-se a partir da atividade operativa, embora o conhecimento figurativo e o operativo estejam funcionalmente ligados, devido ao primeiro fornecer elementos que constituem a matéria-prima para que o conhecimento operativo se realize. Dessa forma, no processo de ensino-aprendizagem, não basta apresentar aos alunos os recursos audiovisuais para serem percebidos (vistos e ouvidos), esta apresentação só produz informações figurativas e estáticas sobre o estado dos objetos. É preciso que o aluno trabalhe essas informações obtidas pelos sentidos através da sua atividade operativa, de forma a agir sobre os objetos, transformando-os e reconstruindo-os mentalmente. Portanto, para a psicologia genética de Piaget, o conhecimento depende das percepções, mas não deriva diretamente delas. O conhecimento é construído a partir da atividade e da intervenção do sujeito sobre os objetos e acontecimentos percebidos (HAYDT 2011, p. 101). Dito isso, fica claro a importância de incorporar a linguagem audiovisual na educação numa perspectiva de possibilitar ao aluno produzir, de ser operativo e construtor do conteúdo.

Não menos importante é a necessidade de se adotar alguns critérios para utilização da linguagem audiovisual em sala de aula. Haydt (2011) aponta quatro elementos que considera fundamentais nesse processo: **1- Adequação aos objetivos, conteúdo e público.** Ou seja, deve ser considerado o grau de desenvolvimento dos alunos, por meio da sua maturidade cognitiva, além de considerar seus interesses e necessidades; **2- Funcionalidade.** O material deve possibilitar uma utilização dinâmica, ativando o pensamento reflexivo do aluno; **3- Simplicidade.** De preferência, deve ser de baixo custo e fácil manejo, permitindo a manipulação tanto pelo professor como pelo aluno; **4- Qualidade e exatidão.**

Devem oferecer informações claras, objetivas e precisas e facilitar a compreensão do conteúdo. Por outro lado, devem ser atraentes, despertando o interesse dos alunos e incentivando sua participação. A figura 06 ilustra esses critérios.

Figura 06 - Elementos a serem considerados, quando se utiliza o Audiovisual no processo de Ensino e aprendizagem.



Fonte: Do autor.

Dessa forma, a psicologia genética de Piaget, encara a imagem mental como uma 'construção' interior, para a qual as ações do sujeito sobre os estímulos são imprescindíveis para o resultado objetivado no processo de aprendizagem. É preciso que o professor crie condições para tirar o aluno da passividade diante das imagens, levando-o a agir sobre elas. Nesta perspectiva, cabe ao professor incentivar, através de atividades desafiadoras, a participação ativa do aluno na apreensão e construção da mensagem audiovisual.

Nesse sentido, Dondis (2007) contribui ao apontar que os estímulos ambientais por si só não constituem uma boa expressão. Para além do aprendizado instintivo, se faz necessária a apreensão de uma sintaxe própria da linguagem audiovisual. Da mesma forma que aprendemos a dominar a sintaxe da linguagem escrita, também somos "alfabetizados" na linguagem das cores, das formas, das texturas, dos sons, dos movimentos, entre outros elementos que constituem a linguagem híbrida do audiovisual. Daí vem a necessidade de formar e exercitar essas habilidades nos alunos e professores, de forma a permitir que suas ideias, sentimentos e expressões possam ser comunicados através da sintaxe e estrutura dessa linguagem.

2.1 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS ATRAVÉS DAS MÍDIAS DIGITAIS

É importante pontuar que este trabalho e a relação com os sujeitos aqui estabelecida, respeita a concepção de educação adotada pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia: a pedagogia histórico-crítica, atribuída ao educador Dermeval Saviani. Conforme consta no próprio site do IFBA¹⁴, sua missão é promover a formação do cidadão histórico-crítico, oferecendo ensino, pesquisa e extensão com qualidade socialmente referenciada, objetivando o desenvolvimento sustentável do país. Desse modo, o trabalho coaduna com a concepção de educação onde se leva em conta os interesses dos alunos, seu desenvolvimento psicológico, os diferentes ritmos de aprendizagem, as características historicizadoras e os condicionantes histórico sociais da educação (SAVIANI, 2007).

Por sua vez, as práticas correspondem aos diversos procedimentos planejados e implementados por educadores com a finalidade de atingir seus objetivos no ensino e na aprendizagem. Elas envolvem métodos, técnicas e estratégias explorados como meios para acessar, produzir e expressar o conhecimento. Aqui, a concepção das práticas se dá através do diálogo com os autores Policha (2017) e Souza (2016). Nesse sentido, a abordagem de prática pedagógica é feita sob a compreensão da filosofia da própria escola, a intencionalidade das ações docentes, bem como as mediações que este professor promove. Considerando esses três elementos essenciais para compreender as práticas pedagógicas, identificadas por Souza (2016), como: “o contexto em que tal prática se realiza, sua intencionalidade e os sujeitos envolvidos.” O contexto, entendido como o ambiente em que se aplica a prática, pode se referir a uma escola, organizações sociais, hospitais, creches e comunidades, deixando evidente que a prática pedagógica não é exclusivamente uma prática docente restrita à sala de aula.

Entendida como fruto da própria prática social, das crenças e experiências que o professor traz consigo, Souza (2016, p. 1-19), pontua que, mais do que uma ação restrita ao ambiente de sala de aula, a prática se insere num contexto social, estando contida em um conjunto de relações internas e externas ao ambiente educacional e influenciada por concepções de sociedade e educação. Nesse

¹⁴ Missão do Instituto Federal da Bahia. Disponível em:
<https://portal.ifba.edu.br/seabra/documentos/dados/missao>

sentido, de acordo com esse autor, a prática pedagógica se materializa pela ação de um ou mais sujeitos, sendo antecedida do planejamento e da consciência da intencionalidade. Esta, aqui entendida enquanto ato consciente e carregada de decisões sobre o que e como ensinar, num processo em que torna evidente o posicionamento político, a visão de mundo, experiências, valores e crenças dos sujeitos envolvidos.

Policha (2017, p. 21), destaca a importância do professor mediador que promove interação ativa do aluno com o conhecimento, sempre observando as interferências e contribuições dos fatores internos e externos à sala de aula. Esse movimento flui no sentido de ensinar de forma a fazer sentido para o aluno, articulando tanto com as experiências dos professores, quanto com as realidades e desejos vivenciados pelos alunos.

Nesse contexto, entender as mídias como ferramentas mediadoras e de suporte para a educação, passa por reconhecer que esses meios, do mesmo modo que as práticas pedagógicas, passaram por profundas mudanças ao longo dos anos. Marcados pelo surgimento de novos paradigmas que reposicionaram o papel dos sujeitos envolvidos nos processos comunicacionais e educacionais. Se nas mídias houve um processo de abertura relativo à possibilidade de construção do conteúdo, na educação, houve um movimento semelhante, ao se destacar modelos pedagógicos que colocam o aluno como agente ativo do processo educacional, valorizando suas singularidades, vivências e habilidades.

Juntos, a combinação entre mídia e educação, possibilita a formação de indivíduos para uma sociedade emergente que requer, seja para o mundo do trabalho, seja para a vida, sujeitos críticos, aprendizes autônomos, e produtores de conhecimento, pois, como salienta Medeiros (2009 p. 52):

As linguagens midiáticas, podem ajudar a construir cenários que induzam a aprender, que estimulem a curiosidade. E mais que isso: as mídias podem constituir não só um recurso para a apresentação e a apropriação do conhecimento, mas também excelente suporte para as experimentações nas quais os estudantes efetivamente construam e testem suas hipóteses, consolidando o seu conhecimento.

Pensando nas possibilidades de se trabalhar ambas as áreas, estudiosos têm se dedicado ao exercício teórico e empírico dessas práticas e daí surgiram conceitos como "pedagogia da autoria" Neves (2005), que vislumbra no processo autoral, seja ele individual ou coletivo, uma forma de desenvolver no aluno competências como autonomia no aprendizado, criatividade e interesse por pesquisa. A pedagogia da autoria transforma a aprendizagem mais significativa para o estudante ao possibilitar o emprego de linguagens e tecnologias que já são familiares e despertam o interesse desses jovens por meio de um processo que estimule sua expressão singular e autoral. Neves (2005 p. 21), ressalta, no entanto, que “a proposta da pedagogia da autoria não é uma construção vazia, nem de transferência de responsabilidades do professor para os alunos. ” Esse processo é marcado pela riqueza de estratégias didáticas, intencionalidade e profundidade, que se inicia com a exploração (busca de informações em: livros, TV, internet) e continua com a experimentação (comparar, argumentar, testar, extrapolar, enfim, descobrir o que fazer com as informações) e conclui com a expressão direta (autoria, a partir das informações coletadas, analisadas e trabalhadas).

Produzir mídia na escola por meio de um processo de autoria ou co-autoria, contribui também para um posicionamento mais crítico do jovem perante o consumo das diversas mídias e os meios de comunicação presentes na sociedade. Pois o objetivo aqui não é formar profissionais de comunicação na escola, “esses recursos possuem caráter instrumental, são um meio e não um fim em si mesmos” (Haydt 2000, p.105). Possibilitar esse contato com os meios de comunicação que incentive a autoria do aluno e valorize mais o processo de produzir e construir, do que a qualidade técnica do produto final, sem perder de vista a formação de cidadãos capazes de ler, interpretar e comparar mensagens midiáticas de diferentes fontes, posicionamentos e formatos, para, enfim, construir seu posicionamento crítico. Ou seja, formar estudantes por meio da construção midiática, capazes de ler e se posicionar perante o seu contexto social.

Quando Jenkins (2008, p. 79) afirma que a consolidação de uma inteligência coletiva não é a posse do conhecimento, a qual ele considera estática, mas sim o processo social de aquisição desse conhecimento – que é dinâmico e participativo, o que reafirma os laços sociais do grupo social, ele está ressaltando a importância e riqueza dos processos de produção colaborativa. Tomando como exemplo a construção de mídias na escola, esse aspecto colaborativo da produção valoriza as

múltiplas inteligências e competências dos alunos, partindo do pressuposto de que ninguém sabe tudo, mas todos sabem um pouco e podem contribuir de forma a sentir-se valorizado e capaz. Esse aspecto é atual, de grande relevância e traz uma possibilidade transformadora para a escola, que passa a ser “antes um espaço prioritariamente de reprodução do saber, em um espaço de construção, de reconstrução e de ressignificação de conhecimento” (MEDEIROS 2009).

Essa compreensão da produção de mídias na educação numa perspectiva de construção, dialoga com a noção de Papert (1994), sobre o conceito de construcionismo no processo de aprendizagem, em que o aprendiz constrói alguma coisa, ou seja, o aprendizado através do fazer, do "colocar a mão na massa", em que o fato de o aprendiz estar construindo algo do seu interesse torna esse processo mais motivador. Dessa forma, o envolvimento afetivo torna a aprendizagem mais significativa. Medeiros (2009 p.38), acrescenta ainda que:

Tomando como referência a visão construtivista, mais facilmente serão acionadas estruturas cognitivas adequadas se o estímulo apresentado tiver significado para o aprendiz, se o objeto da aprendizagem, apesar de novo, evocar conhecimentos prévios que permitam uma compreensão mais ou menos simplificada e que será melhor elaborada à medida que as estruturas, a princípio mais simples, se tornem mais complexas e mais abrangentes.

Nessa proposta, o professor sabiamente se despe da figura de centralizador e protagonista do processo, mas não necessariamente a transfere para o aluno. Conforme aponta Hetkowski (2004 p. 23), a centralidade nessa nova concepção é por essência mutante, podendo estar, momentaneamente, nos sujeitos, no conhecimento ou em outros elementos que compõem a prática pedagógica. No entanto, isso não significa que a figura docente perdeu sua importância ou autoridade na sala de aula, ela apenas se transformou de uma figura centralizadora, para uma de mediação. O professor tornara-se um facilitador, que estimula os estudantes a produzirem por meio de um processo de orientação.

Nessa mesma linha de práticas pedagógicas onde a utilização dos meios de comunicação ou mídias é possível, o conceito de pedagogia de projetos, como destaca Ramos (2016), se apresenta como uma postura pedagógica de reflexão e diálogo entre o currículo escolar, a relação ensino e aprendizagem significativa e a

realidade do discente, inserido no cotidiano da sociedade. Na pedagogia de projetos, o aluno aprende no processo de produzir, levantar dúvidas, pesquisar e criar relações que incentivam novas buscas, descobertas, compreensões e reconstruções de conhecimento. Portanto, do mesmo modo, a metodologia do professor deixa de ser aquela centrada apenas no modelo de transferência de conteúdo, nos moldes da “educação bancária”, Freire (2000), para criar situações de aprendizagem cujo foco incida sobre as relações que se estabelecem nesse processo. Assim, cabe ao professor realizar as mediações necessárias, para que o aluno possa encontrar sentido naquilo que está aprendendo, a partir das relações criadas nessas situações.

As instituições de educação que estão envolvidas com formação profissional sabem que o atual mundo do trabalho busca por profissionais: capazes de integrar vários campos do conhecimento; com habilidade para juntar teoria e prática; com iniciativa para enfrentar e resolver problemas; com domínio de informática e de idiomas; com capacidade de trabalhar em equipe; enfim, um profissional que esteja aberto à atualização permanente e com competências relacionadas à criatividade, liderança e responsabilidade social. Tomando como exemplo a educação profissional e tecnológica, Pacheco (2011) reforça que a formação humana, cidadã, precede à qualificação para a laboralidade e pauta-se no compromisso de assegurar aos profissionais formados a capacidade de manter-se em desenvolvimento constante. O autor considera que ciência, tecnologia e cultura, são dimensões indissociáveis da vida humana e imprescindíveis ao desenvolvimento da capacidade de investigação científica - elemento essencial à construção da autonomia intelectual. Nesse sentido, a pedagogia baseada em projetos, onde o estudante é estimulado a produzir de forma multidisciplinar produtos como: vídeos; games; sites e fotografias, pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades e aptidões exigidos pela sociedade atual.

2.2 EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO: UMA COMBINAÇÃO ALÉM DE POSSÍVEL, NECESSÁRIA.

Essa abordagem que valoriza a presença das mídias na educação, tem como pano de fundo uma concepção anterior e que entende a combinação de duas grandes áreas do conhecimento como, não somente possível, mas necessária.

Educação e comunicação, ou simplesmente educomunicação. A comunicação é, e sempre foi um elemento basilar e intrínseco ao ser humano. Desde o mais remoto ato de se comunicar através da oralidade e dos gestos, ao longo da história, passando pelo surgimento da imprensa, do rádio e da TV, como meios de comunicação de massa, até chegar às avançadas ferramentas de comunicação digital de hoje, o ato de se comunicar sempre foi uma necessidade básica do ser humano.

A educação, elemento também fundamental e com surgimento desde os primórdios da humanidade, por sua vez, também se faz por meio de atos comunicativos, sejam eles quais forem e utilizando recursos desde os mais elementares como a oralidade, até os mais sofisticados e recentes, com as TICs. A educação se faz por meio de comunicação, e através da comunicação, se educa. Essas duas áreas estão em constante diálogo. A questão é: na educação, a mediação desse processo comunicativo é de mão dupla? Os educandos têm voz ativa e são estimulados a produzir informação por meio de um processo dialógico, ou apenas são receptores de informações?

Torna-se imprescindível nesta pesquisa, portanto, falar sobre a relação entre educação e comunicação numa perspectiva onde essas duas áreas se complementam, com suas especificidades e pontos de encontro. Duas grandes áreas do conhecimento que influenciam diretamente na constituição da sociedade e que embora sejam distintas, também são inseparáveis. Essa compreensão do fazer comunicação numa perspectiva educativa e educar com o auxílio dos meios disponíveis na comunicação é parte fundamental deste trabalho. Esse modo de enxergar o processo, implica considerar a comunicação não como um mero instrumento midiático e tecnológico, mas, antes de tudo, como um componente pedagógico (KAPLÚN, 2011, p.184).

Pensar a formação do jovem, também, através da mediação do ato comunicativo enquanto ação intencional, contribui para que o mesmo desenvolva o que pode se chamar de filtros, ou uma preparação crítica para a mídia. Em outras palavras, participar de um processo ativo de produção de informação através dos meios de comunicação contribui na formação de jovens mais atentos e críticos com relação ao que leem e assistem na mídia, por justamente conhecerem os seus mecanismos de produção e veiculação.

Daí emerge a necessidade de se formar jovens críticos para com os meios midiáticos por meio de ações formativas utilizando esses próprios meios. Estudantes dotados de pensamento independente e capaz de julgar para além dos aspectos técnicos, as subjetividades e detalhes das mensagens e discursos contidos nos produtos midiáticos. A educação enquanto um dos principais fatores de transformação social e formação do sujeito, assume importante papel nesse sentido.

Nessa perspectiva de também formar os cidadãos para e através dos meios de comunicação, a Educomunicação e a Educomídia surgem como algumas das recentes áreas de estudo. Quando Martirani (2008), pontua as etapas do processo da Educomunicação como a produção, emissão, veiculação e recepção de mensagens, envolvendo a constituição de processos de comunicação dialógicos, alternativos e independentes, ele deixa claro justamente a riqueza e possibilidades advindas desse processo. No entanto, é importante lembrar sempre da importância de haver um pano de fundo que sustente e dê significado para esse processo, que é o aspecto pedagógico, que dá sentido educativo a esta ação. Kaplún (2011) é enfático nesse sentido, ao pontuar que “no que diz respeito ao emprego de meios na educação, bem-vindos sejam, desde que aplicados crítica e criativamente, a serviço de um projeto pedagógico, ultrapassando a mera racionalidade tecnológica. ” É importante lembrar que, os projetos de produção de mídia na escola além de estarem condizentes com a disponibilidade dos recursos necessários, com o domínio da tecnologia pelos professores, principalmente devem estar bem articulados com o currículo escolar.

2.3 A PRODUÇÃO AUDIOVISUAL E O FORMATO CURTA-METRAGEM

A produção audiovisual é a transformação de uma ideia em um produto audiovisual em diferentes formatos: filmes de curta, média e longa-metragem ficcional, documental ou animação; programas e séries de TV; filmes para TV; vídeos musicais; vídeos institucionais; filmes ou vídeos comerciais e publicitários, jogos eletrônicos, conteúdos para internet e celular. A distribuição, atividade intermediária, trata-se da promoção, divulgação e comercialização da obra. A exibição é a atividade em que a produção chega ao consumidor, utilizando as diferentes plataformas tecnológicas (vídeo, cinema, internet, TV, tecnologias móveis e multimídia).

Essas etapas citadas fazem parte da chamada cadeia de produção audiovisual, que envolve diversos agentes no processo. De acordo com Fensterseifer (1995), uma cadeia produtiva constitui-se de uma rede de inter-relações entre vários atores de um sistema, que desempenham atividades de produção, de distribuição e de comercialização, gerando fluxos de bens e serviços, desde as fontes de matéria-prima até o consumidor final do produto. Na cadeia do audiovisual convivem múltiplos sistemas de produção. Grande parte da indústria audiovisual tem produção contínua, a exemplo da TV aberta e fechada. Outra parte tem produção descontínua, como filmes, vídeos e games, por exemplo. Esses diferentes sistemas de produção demandam planejamento e tipos de investimentos diferentes por parte dos atores envolvidos.

O vídeo é uma linguagem híbrida e que permite a utilização de imagem, áudio, texto, animações num mesmo produto. Para se produzir, basicamente, são cumpridas cronologicamente, cinco etapas no desenvolvimento: ideia; roteiro; pré-produção; gravação e edição, como pode ser visto na figura 07. Partindo da ideia, que é a temática e como irá se desenrolar a história contada no vídeo, em seguida vem o roteiro, que detalha informações como personagens, situações, ação e ambiente do vídeo. A pré-produção e a gravação são as etapas que visam organizar, viabilizar e executar o que estava previsto no roteiro, incluindo a filmagem escolha de locais de filmagem e captação de áudio. Por fim, a montagem, trata-se da edição do vídeo, é o lugar em que cada filme determina o seu centro de percepção. ” (DELEUZE, 2010, p38). Cada uma dessas etapas, é composta por uma série de outras atividades que, articulados, possibilitam que produção de vídeo seja em grupo, envolvendo inúmeros profissionais e funções.

Figura 07 - Etapas da produção audiovisual

Fonte: Oficina de Produção de Vídeos - TV Escola

Há diversos formatos na produção audiovisual, mas o que se pretende trabalhar nessa pesquisa junto aos alunos e professores é o curta-metragem, por possibilitar uma rica abordagem de temáticas e histórias diversas, em um curto tempo de vídeo e utilizando recursos humanos e materiais acessíveis. Esses curtas, são vídeos cuja duração é igual ou inferior a 15 minutos, de acordo com a medida provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001¹⁵. Essas produções permitem exercitar a capacidade de síntese do autor para compor a narrativa e contar sua história, além de possibilitar a utilização de elementos subjetivos de composição da imagem e do som, como ângulos, foco, enquadramento e luz, para exprimir sentimentos e ideia.

O formato curta-metragem, assim como o longa metragem convencional no cinema, permite abordar por meio de uma linguagem híbrida que articula imagem em movimento e sons, temáticas diversas. O curta, por ser uma produção com tempo reduzido, permite discutir assuntos diversos de forma mais prática e rápida, porém mantendo a força da história. Além disso, a infraestrutura, logística e recursos humanos necessários para o desenvolvimento de um curta é, na maioria dos casos, menor, tornando esse formato mais possível, tecnicamente, para professores e alunos realizarem na Escola.

¹⁵ Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/MPV/2228-1.htm#art77

2.4 A DEMOCRATIZAÇÃO DA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL VIABILIZADA PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Um dos principais facilitadores para o surgimento e a expressão de novos talentos no universo do audiovisual é o advento das tecnologias móveis, bem como o surgimento de novos recursos que possibilitam produzir, processar e manipular imagens, a baixo custo. Os aparelhos celulares e tablets fazem parte do cotidiano de grande parcela da população, principalmente jovem, que faz uso desses dispositivos não somente para registros, mas para produzir conteúdo para blogs, sites e mídias alternativas.

O vídeo, tradicionalmente, envolve o uso de equipamentos de alto custo, como câmeras, softwares, ilhas de edição, além de diversos equipamentos acessórios de áudio, iluminação e cenários. Envolve também, custos relacionados à produção em geral, além de uma formação técnica, geralmente fornecida em cursos especializados. Entretanto, na última década vivenciou-se a popularização de diversos artefatos tecnológicos, como *smartphones*, computadores pessoais, softwares livres, aplicativos e plataformas gratuitas de distribuição que vieram tornar democrático o processo de produção e distribuição do audiovisual. O conhecimento técnico necessário para se produzir, também se tornou acessível, seja através de tutoriais gratuitos e colaborativos na internet, seja por meio de *gadgets* (equipamentos) simples e intuitivos de se manusear que possibilitam além da captura de imagens e sons, a edição e postagem na internet, através do próprio dispositivo.

Tendo em vista a importância do uso de tecnologias na educação, a exemplo das mídias digitais disponíveis, fica evidente que a produção audiovisual figura como uma possibilidade de linguagem a ser explorada na escola, numa perspectiva de tornar o processo de aprendizagem mais próximo dos anseios e das características dos jovens de hoje, os quais, Schlemmer (2010), pontua que aprendem de forma diferenciada, onde o digital e o físico se configuram como um espaço híbrido.

Na linha do que Buckingham (2006) defende, o ponto central da produção audiovisual com os alunos é a possibilidade da expressão artística e criativa em diferentes níveis, visando à comunicação e o exercício do experimentar em si, não apenas a formação técnica. Aliás, a técnica, nessa compreensão, assume um papel de ferramenta, que por sua vez está a serviço de um objetivo diferente, que é o ato

artístico e criativo, numa perspectiva emancipatória dos sujeitos. O caminho, portanto, é buscar estratégias onde prevaleça uma relação professor-aluno não centrada no docente, mas, sim, “em direção a abordagens caracterizadas por uma maior abertura, participação e colaboração entre pares[...].” (ARESTA; MOREIRA; PEDRO, 2011, p. 101).

Tornou-se imprescindível, aos que produzem conteúdo, considerar os dispositivos móveis como uma das principais fontes de acesso da informação disponível na rede. Para ilustrar esse cenário, conforme aponta pesquisa do IBGE¹⁶, em 2017 a parcela da população de 10 anos ou mais que tinha celular em casa era de 78%. Esse dado, cruzado com outros que apontam 74,9% dos domicílios do Brasil com internet e 81,8% dos usuários acessarem a mesma para assistir a vídeos, programas, séries e filmes, demonstram a importância que dispositivos vêm cada vez mais assumindo enquanto principal meio de consumir audiovisuais na *Web*. Essa grande mudança na forma como as pessoas consomem esses conteúdos impacta diretamente na forma como esses vídeos são produzidos. A maneira como as pessoas se relacionam com o audiovisual tem sofrido significativas mudanças graças às possibilidades inauguradas pelas tecnologias digitais, as quais configuram práticas interacionais nos textos audiovisuais e inauguram novas formas de se comunicar.

Os dispositivos móveis, têm papel importante nesse processo, por constituírem uma forma acessível e prática de se produzir vídeos, fotografias, áudios, edição e compartilhamento desse conteúdo, apresentando-se como uma plataforma tecnológica capaz de realizar a convergência de inúmeros serviços de comunicação. Do mesmo modo, o desenvolvimento de hardwares e softwares, progressivamente melhoram a captura de imagem nos dispositivos móveis, ao tempo que diversos acessórios também foram projetados pela indústria, para profissionalizar a captura de imagem e som desses dispositivos. A figura 08 ilustra alguns dos acessórios que tornam a captura de imagem e som dos celulares mais próximos de uma qualidade profissional. Da esquerda para direita, primeiro temos um estabilizador “gimbal”, utilizado para acoplar o celular e produzir imagens estáveis, sem as vibrações típicas de quando filmamos com o aparelho na mão. O segundo aparelho é o tripé, também utilizado para fixar o celular e produzir imagens

¹⁶ Pesquisa disponível em <http://twixar.me/kYmK>

estáticas. E por fim, um acessório conhecido como “*steadycam*”, que permite a fixação compactada de microfone, iluminação e o próprio celular, podendo ser segurado na mão, ou fixado em um tripé.

Figura 08 - Acessórios específicos para filmar e captar áudio com o celular.



Fonte: Do autor

Esses avanços tecnológicos também estão inseridos num contexto maior e que possibilita: o surgimento de novos produtores independentes de conteúdo audiovisual; a formação de novos públicos, além do fortalecimento e a afirmação das culturas e realidades locais. Superando o que Crocomo (2004) chamou de pressuposto da monocultura. Pois, segundo o autor, um dos principais motivos de se trabalhar com os dispositivos móveis na educação é a possibilidade de se produzir conteúdo independente e sem cunho comercial, contemplando as relações de produção, e não apenas de circulação e consumo, entre as novas tecnologias, os meios de comunicação e a educação. Isso também passa pela conscientização de que os grandes veículos de comunicação são um dos principais vetores de formação da opinião pública, pois moldam costumes, hábitos e gostos da sociedade, os quais pertencem, em sua maioria, a grandes grupos empresariais, que possuem seus próprios interesses comerciais. Ocorre que essas grandes empresas muitas vezes não contemplam em suas produções a diversidade cultural, e as realidades locais das diversas comunidades.

Na contramão desse padrão tradicional da comunicação de massa, as tecnologias digitais permitem que os indivíduos acessem o vasto conteúdo disponível no ciberespaço, Lévy (2001), usando um mesmo aparelho, capaz de

decodificar de forma simultânea qualquer linguagem, seja sonora, textual ou audiovisual, compartilhada em rede de aparelhos interconectados. Segundo Barbero (2003, p.54), “o que as revoluções tecnológicas introduziram em nossa sociedade não é tanto uma quantidade de novas máquinas, mas sim, um novo modo de relação entre os processos simbólicos culturais”.

2.5 WEB, UM ESPAÇO DE COMUNICAÇÃO EM REDE E COMPARTILHAMENTO DE VÍDEOS.

Um exemplo do potencial presente nas tecnologias digitais e na comunicação *online*, pode ser visto na forma como foi estabelecida a comunicação entre os sujeitos participantes desta pesquisa. Criamos, de comum acordo, um grupo em um aplicativo de comunicação, o *WhatsApp*¹⁷ e por meio deste grupo agendava-se as reuniões, trocava-se ideias, compartilhava-se conteúdos como links de vídeos, notícias e imagens relacionadas ao objetivo do nosso trabalho. Também foi utilizado, por sugestão dos alunos, um drive virtual da *Google*¹⁸, onde era compartilhado com todos, tudo que produzimos, como roteiro, filmagens, fotografias e áudios.

Esse formato de trabalhar, definido pelo grupo, de utilizar diversos recursos oferecidos pelos *smartphones*, reforça a justificativa deste trabalho quanto a importância do uso das novas tecnologias e artefatos em prol de uma finalidade pedagógica. Em especial, a produção audiovisual, funciona melhor quando feita em grupo, envolvendo múltiplas habilidades. Em um contexto desse, tecnologias e meios de comunicação dinâmicos e acessíveis facilitam muito o trabalho de todos os envolvidos em uma produção audiovisual na escola.

Além desses avanços no audiovisual proporcionados por aplicativos, serviços de *streaming* e dispositivos móveis cada vez mais potentes, há em paralelo um movimento cada vez mais forte de audiovisualização dos conteúdos que são consumidos na internet. De acordo com uma pesquisa da Cisco (2017, p.1), em breve, o conteúdo de vídeo será responsável por 82% de todo o tráfego da internet. Ainda segundo a pesquisa, a tendência é que o hábito de assistir a conteúdos de

¹⁷ *WhatsApp* é um aplicativo multiplataforma de mensagens instantâneas e chamadas de voz para *smartphones*.

¹⁸ *Google Drive* é um serviço de armazenamento e sincronização de arquivos que foi apresentado pela empresa *Google* em 24 de abril de 2012.

forma não-linear, ou online, ultrapasse, em poucos anos, o de assistir à programação linear dos canais de televisão.

Nesse processo também ocorre uma quebra de paradigma. Houve uma mudança no papel que os indivíduos passaram a ocupar nessa nova ordem comunicacional. O formato da TV tradicional estabelece um fluxo unidirecional da informação e tem um caráter massivo. O telespectador ocupa um papel passivo, de assistir ao conteúdo, participando de forma irrelevante, ou nenhuma, na construção do conteúdo. No novo modelo emergente, que não substitui, mas coexiste com o tradicional, saiu-se de uma lógica de comunicação de todos para um, para a lógica, de todos para todos, onde os indivíduos ao mesmo tempo são produtores e telespectadores.

Entre as plataformas de distribuição digital de audiovisuais que possibilitam produção e consumo de vídeos sob demanda do internauta e que se encaixa no conceito de *web TV*, o *Youtube*¹⁹ tem amplo destaque. Esse site que permite a postagem de vídeos pelos usuários funciona de acordo com os preceitos da *WEB 2.0*, que dá todo o poder à comunidade, permitindo aos usuários postar conteúdo próprio e definir os vídeos de sucesso (CANNITO, 2010, p. 97). Nesse ambiente, qualquer pessoa, seja um produtor profissional ou uma pessoa comum, pode produzir, interagir, ensinar e aprender na rede. É uma nova relação que se inaugura entre o sujeito e a mídia, marcada pela ciberdemocracia, Lévy (2004) e pelas tecnologias acessíveis com baixo custo, amplo alcance, e mais próxima da realidade das pessoas. “A internet amplia a circulação da palavra, aumenta o poder da esfera pública, anteriormente, restrito às grandes corporações de mídia” (ARGOLO, 2012).

É importante pontuar que, sobre esse advento das novas mídias, Vilches (2003, p. 11-12), é cético e aponta para duas óticas possíveis e distintas a respeito da digitalização da informação e da comunicação em rede: uma pessimista e outra otimista. Sob ótica pessimista, esse movimento trata-se apenas de mais uma fase de adaptação do capitalismo, cujos objetivos estão na base dos novos embates entre conflitos sociais e profundas desigualdades no acesso às oportunidades, além de uma virtual submissão da democracia ao poder das economias globais. A visão otimista prevê a constituição de uma sociedade mais igualitária, pois “as novas tecnologias solapam o poder hegemônico das formas e papéis das elites culturais,

¹⁹ Plataforma de distribuição de vídeos, disponível em <http://www.youtube.com>

por meio de um processo de descentralização da produção e recepção de meios que perderam sua natureza material ao converter-se em bits de informação. ” (VILCHES, 2003, p. 11-12).

Refletindo a respeito dessas colocações de Vilches, entende-se a pertinência de um posicionamento crítico com relação ao uso das tecnologias como um todo, de forma a considerar o ponto e o contraponto, os benefícios e as ressalvas relacionados ao uso desses recursos. Isso também está relacionado com o desafio que se apresenta para a sociedade ao lidar com as mídias e com a comunicação digital em rede. Ao tempo que há um mundo de facilidades e possibilidades nesse “oceano e informações”, que Lévy (2001) metaforicamente afirma não haver fundo sólido sob o mesmo, e que, portanto, temos que ensinar nossos filhos a nadar, flutuar, talvez a navegar nesse oceano, traduz a necessidade de saber participar desse espaço de forma construtiva, responsável e livre. Isso gera uma reflexão em torno da efetividade desses espaços informativos no sentido de entender que não necessariamente todo esse mar de informações, conexões e facilidades se traduzem em conhecimento e que, em muitas vezes, a infinidade de conteúdo é um convite tentador para passear por tudo, mas não se aprofundar em nada. Pérez-Gómez (2015), faz uma interessante menção a isso, ao afirmar que o *déficit* das novas gerações não resulta da falta de informação, mas sim de saber organizá-las de forma significativa. Estas que se encontram dispersas e fragmentadas nas redes.

Para ilustrar essa relação das pessoas com as mídias e as tecnologias digitais no sentido da produção de conteúdo, recentemente ganhou força e notoriedade a figura dos *Youtubers*²⁰, celebridades da internet que ganharam notoriedade e influência através da produção de vídeos, em sua maioria feitos de forma amadora e com baixo custo de produção. Essas produções, em geral, utilizam uma linguagem mais solta e despojada, são feitas pelos jovens de hoje que fazem parte do que Telles (2009) chama de Geração digital. Os *Youtubers* inauguraram uma nova estética audiovisual, onde é possível e aceitável vídeos improvisados com características de áudio e vídeo que não buscam os mesmos padrões de qualidade técnica exigidos e praticados pelo cinema convencional. Parte disso, se deve ao amplo acesso às tecnologias móveis, embutidas com *hardwares* e *softwares* específicos para câmera e gravação de áudio, possibilitando, de forma inédita, que o

²⁰ Celebridades da internet. Disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/YouTuber>

grande público produzisse conteúdo audiovisual, por meio de ferramentas também gratuitas de edição e compartilhasse esse material em canais abertos de vídeo.

2.6 MOBILE: A INCLUSÃO DE DISPOSITIVOS MÓVEIS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Falar sobre a infraestrutura tecnológica disponível nas escolas públicas de ensino fundamental no Brasil, infelizmente passa por reconhecer que ainda há uma grande deficiência nessa área. Segundo aponta os dados do Censo Escolar de 2017²¹, apenas 46,8% das escolas de ensino fundamental dispõem de laboratório de informática; 65,6% das escolas têm acesso à internet e, em 53,5% das escolas a internet é por banda larga. Ou seja, o acesso a rede não está disponível aos estudantes em cerca da metade das escolas de ensino fundamental. É importante lembrar que a Lei de Diretrizes e Bases da Educação, de 1996²², fixa que é dever do Estado garantir padrões mínimos de qualidade de ensino, definidos como a variedade e quantidade mínimas, por aluno, de insumos indispensáveis ao desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Sem dúvidas, o acesso à internet, laboratórios de informática, dentre outros recursos tecnológicos, se enquadram como “insumos indispensáveis”, observando as características e desafios da educação dos tempos de hoje.

Esses dados expõem o quão necessário é, trazer uma abordagem do uso das tecnologias na escola, que contemple uma perspectiva democrática e acessível, para que professores e alunos, de fato, apropriem-se e tenham acesso às possibilidades desses recursos. Isso implica em assumir uma postura realista que reconheça a carência crônica de recursos tecnológicos na escola brasileira e propor soluções acessíveis diante do cenário que está posto.

Dito isso, ao observar os recursos tecnológicos mais utilizados e presentes na sociedade nas últimas décadas, é inevitável não mencionar as tecnologias ou dispositivos móveis, a exemplo dos *smartphones*, *tablets* e *notebooks*. Esses aparelhos, ou mídias móveis, inauguraram uma inédita convergência de recursos em um único dispositivo, tornando-os uma espécie de computador pessoal portátil, com uma série de funções e recursos na palma da mão e a qualquer momento. Inúmeros

²¹ Disponível em: <https://goo.gl/5QuThB>

²² Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/70320/65.pdf>

objetos de uso cotidiano e suas funções foram adaptados para uma versão *mobile*, convertidos em aplicativos e embutidos nos dispositivos móveis. Como exemplo, pode ser citado o computador, a máquina fotográfica, relógio, telefone fixo, agenda, calculadora, mp3 *player*, gravador de voz, mapa, despertador, o livro, o caixa eletrônico do banco, entre diversos outros artefatos que, embora não foram substituídos em seu formato original, têm nos *smartphones* e *tablets* um *upgrade* do seu formato tradicional. Como exemplo, na figura 9 é mostrado alguns aplicativos móveis que permite a execução de diversas tarefas relacionadas à produção audiovisual, no celular. Da esquerda para direita, temos: “*Adobe Lightroom*” um editor de fotos; “*Premiere Clip*”, um editor de vídeo para celulares e *tablets*; “*Celtx*” um aplicativo para escrita de roteiros; “*Filmic Pro*”, aplicativo de câmera fotográfica e filmadora; e por fim o “*Youtube*”, uma plataforma de compartilhamento de vídeos.

Figura 9 - Aplicativos voltados para a produção audiovisual com dispositivos móveis.



Fonte: Do autor.

No âmbito deste trabalho, dispositivos móveis referem-se a aparelhos portáteis que facilitam o acesso, a mobilidade e a troca de informações entre pessoas. As tecnologias móveis estão em constante evolução: a diversidade de aparelhos atualmente no mercado é imensa, e inclui, em linhas gerais, telefones celulares, tablets, leitores de livros digitais (*e-readers*), aparelhos portáteis de áudio e consoles manuais de videogames. Portanto, para fins de definição, esta pesquisa concorda com a caracterização da UNESCO²³ de que dispositivos móveis são equipamentos digitais, facilmente portáteis, de propriedade e controle de um indivíduo e não de uma instituição, com capacidade de acesso à internet e aspectos multimídia, e podem facilitar um grande número de tarefas, particularmente aquelas relacionadas à comunicação. Estas tecnologias se diferenciam das demais mídias

²³Disponível em <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227770>

interativas pelo fato de permitirem a interatividade, a mobilidade, a portabilidade e com isso, possibilitar que as pessoas concretizem tarefas e se desloquem livremente pelo espaço e a qualquer tempo.

A cultura da mobilidade é um traço marcante da contemporaneidade. É potencializada pela miniaturização e evolução de aparelhos conectados em redes de comunicação e principalmente revela o desejo por uma comunicação móvel, fluida e descentralizada. Santos (2015) pontua que na mobilidade, a tecnologia alcança novos rumos, uma vez que em um único dispositivo há a convergência de várias interfaces e linguagens, como textos, imagens e sons, que se tornam cada vez mais voláteis e circulam pelo mundo permitindo que os interlocutores estejam em constante movimento. Paz (2014), por sua vez, diz que na cultura da mobilidade os lugares e objetos passam a dialogar com dispositivos informacionais, resultando em uma relação estreita entre informação digital, localização e artefatos digitais móveis, caracterizando o que a própria autora chama de territórios informacionais.

O uso e o acesso a esses dispositivos crescem anualmente. Conforme aponta pesquisa do PNAD Contínua, do IBGE²⁴ 138,3 milhões de brasileiros, ou 77,1% da população com 10 anos ou mais de idade, tinham celular próprio no fim de 2016, estando esse dispositivo, presente em 92,6% dos domicílios no Brasil, número muito superior, comparativamente, ao número de microcomputadores, presentes em 45,3% dos domicílios. Entre a população de não estudantes, a parcela que tinha celular para uso pessoal alcançou 79,5%, superando a dos estudantes (68,0%). Os alunos da rede pública alcançaram patamar bem mais baixo (59,4%) que os da privada (90,3%).

O ambiente educacional, enquanto ação humana e componente social que influencia e se deixa influenciar pelo contexto social que a circunda, viu em suas práticas, a inserção dos dispositivos móveis como artefatos facilitadores para atuação docente. Entretanto, Medeiros (2009) faz uma observação pertinente quanto a existência de um lapso de tempo entre a disseminação dessas tecnologias na sociedade e sua utilização com finalidade pedagógica, mesmo nos países mais ricos. Há também um fator impeditivo, que é o grande número de ações que visam impedir o uso desses dispositivos móveis na escola, quando o poder público tenta

²⁴ Disponível em: <https://goo.gl/gZBcUa>

estabelecer a ordem no cotidiano escolar, o que não tem sido suficiente para que os alunos deixem de usá-los. ARANTES (2015).

O interessante é que esses dispositivos tão presentes na vida desses jovens, possam ser compreendidos e introduzidos na escola como um acessório tecnológico que possibilita novas formas de se ter acesso à informação, de produzir e aprender. Se os *smartphones* são um problema ou uma possibilidade no ambiente escolar, dependerá, entre outras coisas, da forma como ele é tratado pela gestão nesses espaços.

As tecnologias móveis têm potencial para complementar as práticas de aprendizagem quando em convergência com outros métodos e outras mídias, possibilitando a ampliação do espaço educacional de modo a incluir a sociedade como um todo, FEDOCE (2011). O mesmo, autor acrescenta que a chegada desses dispositivos nas salas de aulas protagoniza a expansão dos muros da escola e proporcionam um maior contato e interação entre o jovem e o mundo. Por sua vez, Netto (2011) diz que as novas tecnologias começam a ser postas amplamente a serviço do ensino formal, não-formal e informal, onde microcomputadores, televisores, notebooks, celulares, *pendrives*, cartões de memória e realidade virtual, facilitam o acesso à informação arquivada e difundida nesses espaços. Isso possibilita que, nos ambientes formais, o conhecimento repassado em sala pelo educador rompe a oralidade e a leitura em livros e parte para meios complementares tais como vídeo, animação, hipertexto, música, jogos e outros que são acessados e compartilhados entre alunos conectados à internet ou via dispositivos móveis com tecnologia 4G.

Fazendo coro a este movimento, a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e Cultura (UNESCO), através de uma publicação de 2013 intitulada Diretrizes de políticas para a aprendizagem móvel²⁵, entendendo a relevância dos dispositivos móveis no contexto educacional em escala global, aponta que as tecnologias móveis podem ampliar e enriquecer oportunidades educacionais para estudantes em diversos ambientes. É que por meio desses artefatos, a aprendizagem pode ocorrer de várias formas: as pessoas podem usar aparelhos móveis para acessar recursos educacionais, conectar-se a outras pessoas ou criar conteúdo, dentro ou fora da sala de aula.

²⁵ Publicação disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227770>

No documento, a UNESCO destaca diversos benefícios da incorporação dos dispositivos *mobile* nas escolas, como: expandir o alcance e a equidade da educação, facilitando a aprendizagem individualizada; permitir a aprendizagem a qualquer hora, em qualquer lugar; assegurar o uso produtivo do tempo em sala de aula; criar novas comunidades de estudantes; apoiar a aprendizagem fora da sala de aula; criar uma ponte entre a aprendizagem formal e a não formal; auxiliar estudantes com deficiências.

Destaca também algumas diretrizes de políticas para a aprendizagem móvel, visando a implementação desses recursos, que envolve: criar ou atualizar políticas referentes à aprendizagem móvel; fornecer apoio e formação a professores por meio de tecnologias móveis; criar e aperfeiçoar conteúdos educacionais para uso em aparelhos móveis; ampliar e melhorar as opções de conectividade, assegurando também a equidade; promover o uso seguro, responsável e saudável das tecnologias móveis; usar as tecnologias móveis para melhorar a comunicação e a gestão educacional.

2.7 EXPERIÊNCIAS FORMATIVAS NO IFBA: OFICINAS DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COM SMARTPHONE.

Trabalhando nesse caminho de disseminar a produção audiovisual colaborativa na escola por meio dos dispositivos móveis e visando direcionar as ações em prol de práticas que coadunam com o objeto de estudo e metodologia propostos na pesquisa, ofertei a oficina “Produção Audiovisual com *smartphone*” ocorrida dia 28 de setembro de 2018, no *Campus* Vitória da Conquista, do IFBA, durante a IX edição do evento Curta 5²⁶. Despertar a atenção de professores, gestores e estudantes para a proposta de trabalhar o audiovisual na educação como estratégia pedagógica foi o principal objetivo da oficina, do Curta 5 e do III Congresso Brasileiro de Produção de Vídeo Estudantil, que ocorreram simultaneamente.

O Curta 5, criado em 2010 no IFBA Eunápolis, pelo professor Benival Junior, que atualmente ainda coordena o evento que está na sua décima edição e já passou por quatro *Campi* do IFBA. O evento, sempre organizado pela própria diretoria do IFBA, tem como objetivo, estimular que os estudantes de escolas e universidades

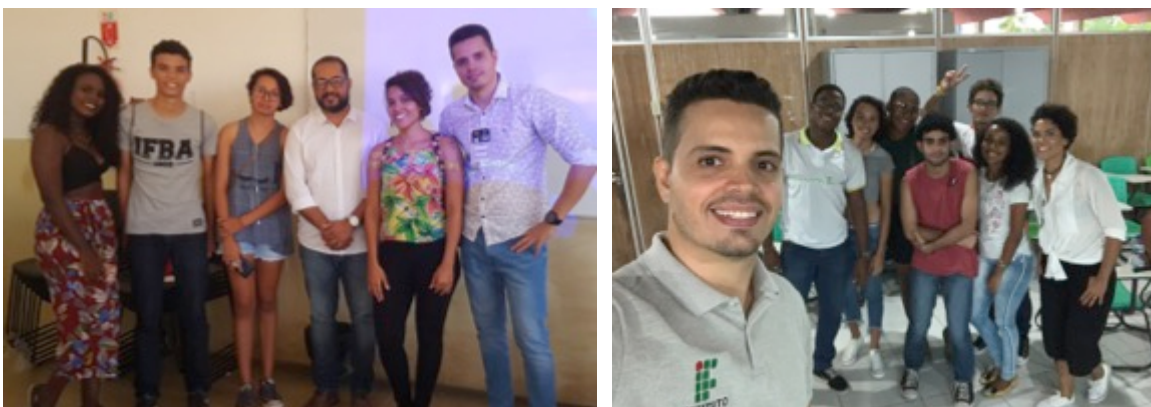
²⁶ Site do evento, disponível em: <http://curta5.com.br/>

públicas e privadas produzam vídeos com temática livre com o tempo máximo de 5 minutos. Dessa forma, cria-se um espaço destinado à produção digital, enquanto expressão artística, educativa, cultural e científica, voltado para comunidade leiga, especialmente discentes interessados em arte gráfica e digital, que possuam uma mentalidade de produção artística para além dos limites dos conteúdos programáticos exigidos pelas disciplinas.

A experiência vivenciada na primeira oficina em Vitória da Conquista, despertou o interesse de professores e alunos de outros *Campi* do IFBA para a utilização dessa prática como atividade extracurricular. A professora e administradora Janile Rodrigues, do *Campus* Simões Filho e os professores Edson Machado e France Arnaut, dos *Campi* Lauro de Freitas e Santo Antônio de Jesus, solicitaram a aplicação da oficina Produção Audiovisual com *smartphone*²⁷ para os alunos nos seus respectivos *Campi*.

Nesse sentido, a oficina de produção audiovisual com *smartphone* visou proporcionar aos participantes um contato direto com a construção de vídeos a partir do uso da tecnologia *mobile* que se tem em mãos no cotidiano, principalmente os *smartphones*. O público-alvo era composto por interessados em aprender a usar o *smartphone* para produção de vídeos, de qualquer idade e gênero, além de discentes e docentes, conforme pode ser visto nas figuras 10 e 11.

Figuras 10 e 11 - Participantes da Oficina de produção audiovisual com *smartphone* em Vitória da Conquista.



Fonte: do autor

²⁷ A oficina mescla teoria e prática. Link de uma matéria publicada no site do IFBA *Campus* Santo Antônio de Jesus sobre a oficina: <https://portal.ifba.edu.br/santoantonio/noticias-2/oficina-de-criacao-de-video-com-smartphone-lota-auditorio-do-ifba-saj>

Essas oficinas de capacitação ocorreram em 4 *Campi* do IFBA e envolveram estudantes, professores e a comunidade local. Foram divididas em dois momentos: teórico e prático. Na primeira etapa teórica, foram mostrados alguns conceitos e técnicas básicas que envolvem a produção audiovisual, como noções de fotografia, luz, composição de imagem, movimentos de câmera, captação de áudio. Além disso, foram apresentadas noções básicas para elaboração de um roteiro, uma das etapas iniciais e mais importantes de um vídeo. Essas noções básicas, que são próprias do audiovisual e da produção cinematográfica, foram contextualizadas para o caso específico do *smartphone* para dar conta da especificidade que é produzir audiovisual com os dispositivos móveis, o que envolve utilizar aplicativos específicos além de uma câmera digital para essa plataforma, os quais são diferentes das câmeras convencionais.

Figuras 12 e 13 - Momento teórico da Oficina de produção audiovisual com *smartphone*.



Fonte: do autor

Na segunda etapa, prática, foi o momento destinado para que os participantes produzissem vídeos²⁸, aplicando os conceitos vistos na primeira etapa da oficina. Foi o momento em que puderam utilizar a câmera do celular com um novo olhar sobre a produção da imagem e sobre o ambiente ao seu redor, preferencialmente, enxergando de uma nova forma locais e cenários cotidianos. Foi também a ocasião em que, com as informações ainda recentes na memória, pudessem colocar em prática o que havia sido ensinado, dando um novo significado para o cenário ao seu

²⁸ Um dos vídeos produzidos pelos alunos na etapa prática da oficina. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=yaOU-GPDrso>

redor e um novo uso para a câmera dos seus celulares, por meio de um olhar criativo e de uma nova concepção das possibilidades desses aparelhos para filmagem.

Figuras 14 e 15 - Alunos produzindo vídeos com o *smartphone*



Fonte: do autor

Nas oficinas, devido ao tempo reduzido e o foco maior na captação de imagem e áudio (figuras 14 e 15), os vídeos que os participantes criaram foram direcionados por um roteiro já pronto que eu levei. Esse documento serviu como base para a produção e orientou os participantes a saírem em busca das melhores cenas para serem filmadas com seus aparelhos de celular. O ideal seria que o roteiro fosse desenvolvido pelos próprios participantes de forma coletiva, entretanto o tempo reduzido de que dispunha a oficina no evento não possibilitou a criação de um roteiro durante a atividade.

Com a experiência das oficinas foi possível ter um retorno de alunos e professores por meio de algumas falas que expressavam a mudança de percepção tanto das possibilidades de aplicação do audiovisual na escola, quanto do potencial dos celulares para produzir vídeos. Um aluno afirmou achar que “a produção de vídeos na escola era impossível em função da falta de apoio da mesma nesse sentido”, enquanto um professor disse que achava “importante, mas distante”. Ainda na fala do mesmo aluno “a produção de vídeos aguça a criatividade, fazendo o produtor buscar respostas, cenas, conteúdos para uma determinada produção. Isso pode promover vivências completamente novas.” E conclui dizendo, “é uma maneira interativa de aprender, para sair do costume de só o fazer uso do quadro e livros.”

3 ATOARDA: O CURTA-METRAGEM DO IFBA SIMÕES FILHO QUE NORTEOU A CRIAÇÃO DE UM CANAL DE VÍDEO, VOLTADO À PRODUÇÃO AUDIOVISUAL ESTUDANTIL.

O convívio com os sujeitos envolvidos na pesquisa, durou seis meses e envolveu o professor de Filosofia, Rodrigo Araújo e os alunos do curso de Petróleo e gás, do IFBA - Simões Filho. O fato do trabalho com a turma ter coincidido com a etapa final do período letivo de 2019 e, por conseguinte, as provas, trabalhos de final de unidade e até o Exame Nacional do Ensino Médio, o ENEM, dificultou a marcação de datas durante todo o desenvolvimento do trabalho. Essa dificuldade foi relatada algumas vezes por alguns alunos, que além disso, ainda trabalhavam no contraturno das aulas. Justamente o período em que ocorriam nossos encontros.

Conforme é detalhado no Apêndice A, antes do desenvolvimento do curta metragem, os alunos passaram por processos formativos que compreendem algumas das principais etapas da produção audiovisual: roteiro, produção e edição. Foi, inclusive, em um dos encontros da oficina de roteiro que os alunos desenvolveram a história e o roteiro do curta que eles iriam desenvolver. O objetivo que os alunos tinham para este trabalho era bem definido: a criação de um vídeo que abordasse o racismo e temas relacionados a este, para ser exibido em um evento no mês da consciência negra, o “AFROIF” do próprio *Campus* Simões Filho. O trabalho também valeria nota para a disciplina de Filosofia.

Após a conclusão das oficinas, e restando pouco mais de um mês para a data do evento, iniciamos o planejamento para as gravações do vídeo. Dessa forma, no dia 29 de outubro de 2019 marcamos um encontro com toda a turma e com o professor Rodrigo, para definirmos, de forma que atendesse a todos, os dias, horários e locais de gravação e edição do curta. Além disso, dividimos a turma em cinco equipes para desempenhar diferentes funções, tirando o roteiro que já tinha sido executado.

Conforme é detalhado na tabela 03, a equipe de produção ficou responsável por providenciar tudo que fosse necessário para que as gravações acontecessem, conforme determina o roteiro: agendar com os atores; providenciar peças de figurino e reservar os espaços e materiais para gravação. A equipe de direção escolheu, preparou e dirigiu os atores, dirigiu a fotografia e escolheu os cenários das gravações junto com a equipe de produção. A equipe de gravações ficou

responsável por filmar e captar o áudio com os celulares. A equipe de edição fez a montagem, edição e finalizou o curta. Os atores interpretaram os personagens do vídeo.

Tabela 03 - Divisão da equipe em grupo de alunos e suas respectivas funções.

FUNÇÃO	ALUNOS RESPONSÁVEIS	ATIVIDADES
ROTEIRO	4 ALUNAS	Escrever a história, definindo as cenas, sequências e personagens do filme.
PRODUÇÃO	2 ALUNAS (figurino Maquiagem e objetos) 2 ALUNAS (viabilizar locais e materiais)	Providenciar tudo que for necessário para que as gravações aconteçam conforme determina o roteiro: agendar com os atores; providenciar peças de figurino; reservar os espaços de gravação; providenciar automóvel.
DIREÇÃO	2 ALUNAS (direção de arte e storyboard) 2 ALUNAS (direção de atuação)	Escolher os atores; Preparar e dirigir a atuação dos atores; Dirigir a fotografia das cenas, incluindo elementos como luz, enquadramento e movimentos de câmera; Orientar as atividades de edição
GRAVAÇÕES	4 ALUNOS (AS) (câmera) 1 ALULA (áudio)	Filmar e captar o áudio das cenas; Responsável pelos equipamentos e seu devido funcionamento no momento das gravações.
EDIÇÃO	5 ALUNAS	Decupar o material gravado. Fazer os cortes e montar o filme. Escolher trilha sonora junto com o Diretor.
PERSONAGENS	PERSONAGEM PRINCIPAL; IRMÃO DA PERSONAGEM PRINCIPAL; 5 PERSONAGENS FIGURANTES	Atuação

Fonte: o autor

A forma como foi feita a divisão de tarefas, tornou evidente o quão democrático é, e o potencial que a produção de vídeo tem em contemplar as múltiplas habilidades dos alunos. Cada estudante escolheu a sua função no trabalho de acordo com a natureza do mesmo, reforçado pelas oficinas e a através da própria identificação pessoal. Eu e o professor Rodrigo, que também já se envolveu em

outras produções audiovisuais, explicamos mais uma vez de forma clara, as atribuições que cada equipe teria e como a responsabilidade era imprescindível no processo: o descumprimento de prazos e processos de uma equipe poderia comprometer a eficiência do trabalho das outras equipes e possivelmente a qualidade final do trabalho.

OS DIAS DE GRAVAÇÃO

Durante os dias 12 e 14 de novembro, nos turnos da manhã e da tarde, os alunos gravaram com os próprios celulares e com o auxílio de um tripé, as imagens e o áudio para compor o nosso curta metragem. Toda a turma esteve presente, incluindo eu e o professor Rodrigo Araújo. Quando os alunos solicitavam o nosso auxílio ou quando percebíamos alguma dificuldade, estávamos prontos para ajudar. Foi muito positivo perceber que alguns alunos que não participaram das oficinas formativas, estavam presentes no dia das gravações e contribuíram de forma decisiva para a produção do curta. Refleti sobre esse fato e sobre a importância de respeitar o tempo e a forma de envolvimento de cada sujeito. Alguns alunos foram mais participativos nas oficinas que nos trabalhos de produção do curta, o contrário também foi percebido em outros alunos. Os dois dias de convívio com esses sujeitos durante as gravações possibilitaram uma experiência enriquecedora para mim como pessoa e como pesquisador, sendo fundamental para nortear o desenvolvimento das videoaulas que constituem o produto desta pesquisa.

Os dois dias de filmagens seguiram um cronograma sugerido por mim e aceito pelos alunos, que previa uma sequência de trabalho baseado em locais, turnos e pessoas de forma a otimizar o tempo e os deslocamentos. As gravações ocorreram em três locais distintos: no *Campus* Simões Filho do IFBA; nas ruas próximo ao *Campus*; e na casa de Alexia, uma das alunas. Dessa forma, as filmagens se concentraram em cada um desses locais até que todas as cenas fossem finalizadas. As imagens da casa, por exemplo, compõem o início e o final do vídeo, porém foram gravadas todas no mesmo turno da manhã do dia 14, conforme pode ser visto na figura 16.

Figura 16 - Alunos ensaiando o texto e testando figurino



Fonte: do autor

Apesar da insistência minha e do professor Rodrigo na importância das equipes de direção e produção deixarem o máximo dos detalhes agendados e certos para o dia da gravação, ainda assim tivemos imprevistos, mudanças de planos e dificuldades durante o processo de gravações. Pela experiência que tenho com produção audiovisual, já esperava que esses contratemplos poderiam ocorrer e sabia que esses momentos poderiam ser convertidos em oportunidades de aprendizado e amadurecimento.

O início das gravações, que se deu no interior do *Campus* na manhã do dia 12, conforme consta na figura 17, foi marcado por uma certa desorganização nas funções que cada aluno tinha que desempenhar. Todos queriam opinar sobre tudo e não havia quem decidisse sobre cada tipo de decisão. Havia indecisões entre eles sobre os locais onde iriam ocorrer as cenas e qual tipo de enquadramento deveria ser feito, por exemplo. De início, apenas observamos, mas como percebemos que isso estava gerando perda de tempo, intervimos, orientando na função que cada um deveria desempenhar e a quem caberia cada tipo de decisão.

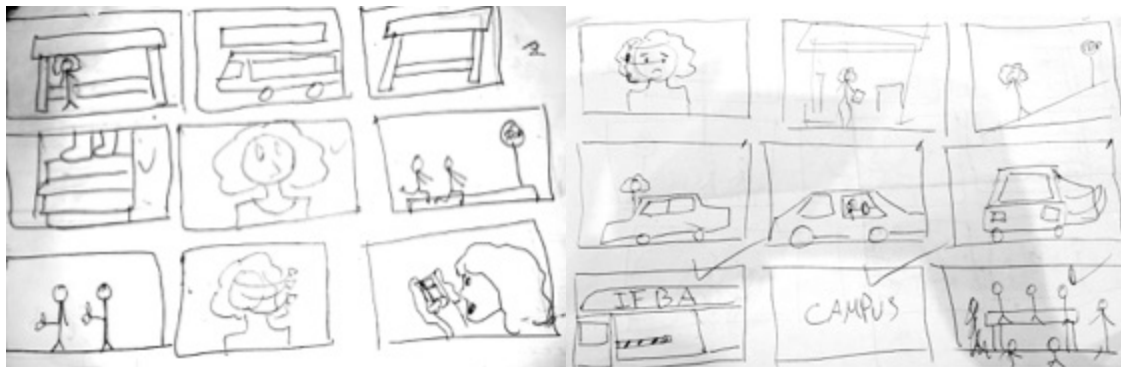
Figura 17- Alunos gravando no interior do *Campus* com o acompanhamento do Professor.



Fonte: do autor

A aluna que ficou responsável pela direção de arte, função que gerencia a atividade de design e concepção artística de um produto audiovisual, teve uma importante iniciativa ao produzir o *storyboard* do vídeo (esboço que revela quadro a quadro as cenas de um produto audiovisual). Em sua essência, o storyboard funciona como um guia visual ilustrado, que descreve as principais cenas do curta-metragem, pensando seu enquadramento, posição dos personagens e movimentos de câmera. São desenhos rápidos, com poucos detalhes e o mais objetivo possível. Conforme pode ser visto na figura 18, abaixo, o storyboard feito pela aluna, retrata de forma simples e direta como ela imaginou as sequências 1 e 3 do curta.

Figura 18 - Imagens do storyboard feito por uma aluna, para orientar as gravações.



Fonte: do autor

O trabalho também foi marcado por falhas de comunicação durante os dois dias. A exemplo do fato de alguns alunos terem ido embora no turno da tarde, por acharem que o fato de ter gravado pela manhã já havia concluído a sua participação. Isso, somado a existência de algumas lacunas na pré-produção, fase inicial de uma produção em que se define questões como locais de gravações, agendamentos, orçamentos, materiais e insumos necessários e cronogramas, geraram alguns atrasos, que, por sua vez, causaram desânimo e cansaço na equipe. Houve também mudança de aspectos do roteiro no momento das gravações. Apesar de apontar o fator negativo dessa decisão, que deveria ter sido tomada alguns dias antes, deixamos os alunos livres para tomar a decisão, pois eles eram os autores da produção.

Apesar das dificuldades, a equipe se mostrou resiliente, superou as adversidades e prosseguiu até o fim com o objetivo. No primeiro dia pela manhã gravamos no *Campus*, pela tarde fizemos as gravações na rua em frente (figura 19).

Figura 19 - Alunas gravando com o celular, na rua em frente ao *Campus* em Simões Filho.



Fonte: do autor

No segundo dia, durante toda a manhã gravamos na casa que a estudante Alexia gentilmente ofereceu. A tarde finalizamos as imagens da rua que não foram possíveis de gravar no primeiro dia devido ao tempo que havia se esgotado. Ao final

do trabalho estávamos todos muito cansados e com a sensação de dever cumprido, pois sabíamos que gravamos um bom material para trabalhar na edição.

A etapa final do trabalho foi destinada a montagem e finalização do vídeo, atividades da edição. Essa etapa do trabalho contou com o trabalho de sete alunas. O professor Rodrigo não pode estar presente, mas participou opinando, à distância, sobre o trabalho de edição. Devido aos imprevistos que ocorreram, o trabalho que planejamos durar 2 dias, acabou se estendendo para 3, o que é natural e aceitável quando se produz audiovisual, devido aos imprevistos do processo.

Todo o trabalho de edição ocorreu no laboratório de informática do *Campus*, reservado com antecedência. Levei todos os arquivos de áudio e vídeo que os alunos gravaram com seus celulares e depositaram virtualmente no *Google Drive*, salvos em um *pendrive*. Transferimos tudo para um computador do laboratório que era conectado a um projetor multimídia, o que permitia que todos presentes pudessem acompanhar pela imagem projetada e participar ativamente do trabalho de edição.

Nosso trabalho iniciou por meio do processo chamado de decupagem, que também significa a listagem do material filmado, ou gravado (em vídeo ou áudio), para posterior seleção dos trechos a serem aproveitados na edição. Sugeri que as alunas presentes assistissem todo o material que tinha sido gravado, apagando os *takes* (filmagens) que não serviam e sinalizando os que ficaram bons, o mesmo valia para os áudios. Esse processo levou cerca de duas horas e meia, mas foi essencial para conhecer todo o material que havíamos produzido, já pensando na montagem do curta.

Após o trabalho de decupagem, iniciamos a edição do vídeo propriamente dita. Para este trabalho as alunas utilizaram o mesmo software gratuito que ensinei na oficina, o *Davinci Resolve*, da fabricante *Blackmagic design*. O nosso curta-metragem era dividido em sete sequências. A sequência para o cinema é uma espécie de conjunto de planos e cenas que formam uma unidade da ação dramática. A exemplo de um capítulo de livro, para a literatura. O roteiro escrito pelos alunos para o vídeo era composto por sete sequências, que descreviam com detalhes o que acontecia na cena, as falas dos personagens e os locais. Assim como no momento das filmagens, mais uma vez o roteiro se mostrou imprescindível, norteando o trabalho de selecionar cenas e fazer a montagem das cenas, conforme descrito no documento.

Para otimizar o tempo, e aproveitar a *expertise* de cada aluna, dividimos a equipe em 3 grupos: um grupo ficou responsável por montar a sequência 1, 2 e 3, enquanto o outro montaria as sequências 4,5,6 e 7. O terceiro grupo ficou responsável por pesquisar, escolher e fazer *download* as trilhas sonoras que iriam compor o vídeo. Cada grupo foi constituído, basicamente, por duplas de alunas e essa divisão otimizou o desenvolvimento do trabalho.

No primeiro dia de trabalho também tivemos obstáculos. Todos os arquivos de vídeo filmados com celular *Iphone* simplesmente não foram lidos no *software* que usávamos para edição. Eram imagens importantes e precisavam ser usados no vídeo. Esse empecilho nos custou algumas horas preciosas de trabalho, até que fosse resolvido, o que ocasionou atraso no cronograma e um dia a mais para editar o vídeo. O problema foi resolvido através da instalação de um software chamado "*HandBrake*" que nos possibilitou a conversão de arquivos de vídeo no formato .MOV²⁹ para o formato .MP4³⁰. Foi muito trabalhoso converter dezenas de vídeos, mas foi a forma que encontramos para alcançar nosso objetivo.

O segundo e terceiro dia de trabalho de edição, fluíram melhor. Com o problema dos arquivos incompatíveis resolvido, o material das gravações organizado e decupado e as trilhas sonoras escolhidas, as meninas montaram as cenas, falas, áudio e imagens em grupo, discutindo entre elas o melhor corte e enquadramento. Eu ficava transitando entre os três grupos de alunos, esclarecendo dúvidas, sugerindo melhorias e auxiliando em questões técnicas do software que era utilizado. A fase de edição também proporcionou felizes descobertas. A mesma aluna que havia cedido a sua casa para as gravações e que declarou para mim o sentimento de estar contribuindo pouco para produção do vídeo, apareceu no último dia de edição para oferecer ajuda às suas amigas. Levou almoço para elas, opinou sobre a edição do vídeo, e durante esse processo, descobrimos que ela é uma apreciadora de mangás³¹ e animes japonese se interessa muito pelas músicas e efeitos sonoros que compõem essas produções. Foi dessa forma que, naturalmente, ela sugeriu algumas trilhas sonoras que melhoraram muito o resultado final do curta-

²⁹ O formato digital de arquivo de vídeo MOV foi criado pela empresa Apple. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/QuickTime_File_Format

³⁰ Um padrão de container de áudio e vídeo que é parte da especificação MPEG-4 desenvolvido pela ISO/IEC. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mp4>

³¹ Palavra usada para designar história em quadrinhos feita no estilo japonês. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mang%C3%A1>

metragem. Esse fato, dentre outros, me fez refletir sobre o quanto o audiovisual é democrático e possibilita a participação de todos os alunos. Essa linguagem vai muito além de conhecimentos técnicos e de ferramentas. Trata-se de despertar a sensibilidade artística, a percepção de mundo e o trabalho em equipe dos alunos.

Com relação ao trabalho em equipe da turma e a percepção que os alunos tiveram desta proposta, certamente, a fala de uma menina, dita ao final do trabalho de edição, foi uma das que mais me tocaram positivamente enquanto pesquisador. Nas palavras dela, “foi a primeira vez em três anos de curso, que a nossa turma faz um trabalho que integrou todos os alunos num mesmo projeto”. Ela detalhou que os “grupinhos” da sala, que naturalmente se formam nas turmas escolares, trabalharam juntos para produzir o vídeo. E de fato isso ocorreu. Quase toda a turma, de alguma maneira contribuiu na elaboração do trabalho. E o mais curioso foi perceber que, apesar das queixas do cansaço e do volume de trabalho, algo motivava aqueles meninos e meninas a seguirem em frente e produzir um vídeo que tocasse e surpreendesse as pessoas que assistissem. Eles se dispuseram a sair de casa muito cedo, no contraturno do horário das aulas para assistir às oficinas, participar das reuniões, escrever, filmar e editar. Foi de fato trabalhoso, porém, quando o vídeo, que consta na figura 20, foi inserido no Youtube e compartilhado no nosso grupo do WhatsApp para que todos vissem o resultado do esforço coletivo, as reações e falas da maioria dos alunos tinha um sentimento em comum: de que havia valido a pena todo o esforço.

Figura 20 – Imagem utilizada como miniatura do vídeo para o Youtube, do curta-metragem “Atoarda”



Fonte: Youtube

No dia 05 de dezembro de 2019, o vídeo “ATOARDA³²” foi exibido no evento “AFROIF: Festival de Cinema Negro” realizado no *Campus* do IFBA em Simões Filho. Estiveram presentes cerca de 150 pessoas, entre alunos, servidores, professores e a comunidade local. O evento que promoveu apresentações culturais e artísticas, mesas-redondas e mostras de cinema, teve como objetivo promover o debate racial sob o prisma da cultura, reservando espaço para exibição de 24 curtas-metragens estudantis que abordaram o racismo e temas correlatos, como o feminicídio e desigualdade social. As figuras 21 e 22 ilustram esses momentos.

Figura 21 - Momento da mostra dos curtas-metragens estudantis



Fonte: Site do IFBA-Simões Filho

Figura 22 - Curta metragem “ATOARDA” sendo exibido ao público, no evento “AFROIF”



Fonte: Fotografia de aluna

³² Curta-metragem disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=erQtkDkXiDU&t=13s>

Durante esse período que estive em contato próximo com os sujeitos e imerso no *Lócus*, com o objetivo de produzir de forma colaborativa um vídeo, notei o quão é evidente a relação entre o processo de produção audiovisual e suas etapas, com a metodologia da pesquisa participante. Quando Brandão (1981) destaca que na pesquisa participante pesquisadores e pesquisados são sujeitos de um mesmo trabalho comum, ainda que em situações e tarefas diferentes, identifiquei claramente que foi justamente do trabalho e da vivência em campo, por seis meses em Simões Filho, que emergiram os subsídios necessários para a produção do material instrucional em formato de vídeo que compõe o canal “SmartMedia Educa”.

3.1 A PERCEPÇÃO DOS SUJEITOS SOBRE A PRODUÇÃO DO VÍDEO

Ao final da produção do curta metragem com os alunos e o professor de Filosofia, solicitei que eles respondessem a um questionário criado digitalmente e enviado através do nosso grupo no *WhatsApp*. O questionário encontra-se disponível nos Apêndices “D” e “E”, desta pesquisa. Dos 16 alunos que participaram da produção do vídeo, 12 responderam ao questionário. O meu objetivo com este questionário foi entender qual a percepção que os alunos e o professor Rodrigo Araújo tiveram da proposta de produção de um curta-metragem como atividade escolar. As questões foram elaboradas buscando compreender dos sujeitos, as dificuldades e descobertas que eles tiveram durante o percurso, a relação do audiovisual com a escola e o trabalho em equipe. Os questionários funcionaram bem como instrumento de coleta, fornecendo uma boa fonte de dados que complementou a observação direta que fiz durante o trabalho.

Ao serem questionados se consideravam produzir vídeo uma boa forma de tornar os trabalhos de uma disciplina escolar mais interessante, as respostas foram unânimes de que sim. O professor Rodrigo Araújo, adotou um posicionamento convergente: “penso que toda tecnologia, se bem empregada, pode estar a serviço da educação. Não pode ser diferente com os *smartphones*. ” Ele, inclusive, afirmou já ter utilizado tecnologias móveis como proposta de produção de conteúdo, anteriormente na sua disciplina. Todos os alunos também afirmaram enxergar alguma relação entre aprender filosofia e produzir um curta-metragem. A aluna que protagonizou o curta, disse que “há uma ligação direta, tendo em vista que o assunto abordado na unidade se refere a arte. Outra estudante ressaltou que “no que se

refere ao estudo da indústria cultural, a produção do curta foi importante para a compreensão do assunto no âmbito da Filosofia. ” Uma terceira estudante, em conversa, afirmou para mim que pretende cursar Design na graduação, fez uma importante colocação, pontuando que tinha “muita dificuldade em filosofia, principalmente pela quantidade e complexidade dos textos. Aprender de forma mais interativa contribuiu para uma melhor compreensão. ” Um aluno, que atuou no vídeo, lembrou que “foi possível compreender um pouco sobre as teorias filosóficas de Nietzsche através da produção do curta. ”

Na percepção do professor, a produção de vídeo é possível de ser realizada em outros componentes curriculares de forma contextualizada. “O que se pretende alcançar ou desenvolver em certa disciplina vai determinar a forma que se pode trabalhar”, afirma o mesmo. E a forma como isso se deu no contexto da Filosofia no IFBA - Simões Filho, foi uma consequência da realidade e da vivência dos alunos, do professor e minha, enquanto pesquisador. Rodrigo particularizou uma relação que foi estabelecida: “enquanto estudávamos Estética durante a unidade em que o vídeo foi desenvolvido, trabalhávamos questões relacionadas à natureza da imagem e sua saturação no mundo contemporâneo. ” E ainda detalha como a produção dessas imagens, através do vídeo, pelos seus alunos, se articula como a sua disciplina e com temas sociais recorrentes:

“Em última instância, nos perguntávamos a respeito do uso do próprio recurso audiovisual, a fotografia e mesmo o cinema e o vídeo. Existem imagens que reiteram a nossa percepção rotineira, habituada, dentre outras coisas, à violência? É possível pensar imagens que a questionam, ou seja, que problematizam a violência, nossa vivência violenta e diária no mundo, sobretudo aquelas ambientadas e naturalizadas no jornalismo e, especialmente no jornalismo policial? Cada imagem produzida pelos estudantes deveria responder a esse tipo de questão. Num estudo sobre a percepção, passamos a uma questão ética, uma questão de interesse social, para resumir aqui os ganhos do uso do audiovisual em nossa disciplina. E decerto ainda existem outros. ” (ARAÚJO, 2019)

Quando questionados sobre o que pensavam sobre a produção de vídeo na escola, utilizando o celular, antes desse trabalho, 50% dos alunos afirmaram que já haviam produzido vídeo na escola antes, e gostaram. 33,3% sempre acharam

interessante e 16,7% disseram que sempre gostaram, mas a escola nunca os estimulou a produzir, conforme demonstrado no gráfico 08.

Gráfico 08 - Dados sobre a percepção dos alunos sobre a produção de vídeo na escola.

Antes desse trabalho, o que você pensava sobre a produção de vídeo na escola, utilizando o celular?

12 respostas



Fonte: o autor

Esses dados coadunam com a grande adesão da turma ao trabalho de produção do curta. E confirmam que a maioria dos alunos absorveram de forma positiva essa proposta de trabalho.

Apesar dos contratempos que permearam o processo, a maior parte dos alunos entenderam que o trabalho em equipe da forma como foi proposto, funcionou. Uma das estudantes pontuou que “a segmentação das tarefas foi importante.” Outra, destacou que “sem o trabalho em equipe seria impossível a realização do trabalho.” Enquanto a terceira aluna, ponderou que houveram problemas, mas no final o objetivo foi alcançado.” Uma estudante enfatizou que não funcionou tanto, pois “algumas pessoas fizeram mais coisas que outras e não acredita que isso realmente seja o propósito de uma equipe.” De fato, ocorreram disparidades no volume de trabalho e comprometimento dos diferentes integrantes das equipes, e entendo isso como natural se considerarmos a heterogeneidade que caracteriza os sujeitos. Alguns alunos tiveram uma participação mais tímida e pontual, enquanto outros “carregaram”, literalmente, a responsabilidade da produção do curta. Além do perfil da personalidade de cada um, dentre outros fatores, isso se deve também aos diferentes graus de identificação pessoal com a linguagem videográfica. A produção de vídeo é uma possibilidade para o processo educativo,

assim como o é, os quadrinhos e os games, por exemplo. Os alunos se identificam, em maior ou menor grau e de forma distinta, com cada linguagem dessa.

Ainda sobre as dificuldades enfrentadas, quando questionados sobre eventuais problemas que tiveram durante o tempo desenvolvendo o curta, colocações como: a disponibilidade de tempo para as oficinas e gravações; lidar com as diferentes formas de pensar de cada um; conciliar demandas do curta com as de outras disciplinas; desorganização no desempenho da função de cada integrante; gravar trechos de fala e interpretar personagem, foram algumas dificuldades relatadas. De fato, eu e o professor Rodrigo percebemos algumas dessas dificuldades durante o trabalho. Ficou evidente a importância de um bom trabalho de pré-produção. Um roteiro lido e compreendido por todos os alunos. A clara distinção das atribuições de cada um no projeto e o comprometimento de todos em cumpri-las. Um cronograma de produção definido com antecedência e que contemple as possibilidades da maioria dos alunos.

No entanto, existem situações-problema difíceis de evitar como a falta de tempo em contraturno escolar, conciliar com outras atividades e a dificuldade de lidar com a opinião e a diferença do outro. No entanto, ser percebermos, essas situações são oportunidades de crescimento e amadurecimento pessoal para esses jovens iniciantes na vida adulta. Esses obstáculos não resultaram em inexecução do trabalho. Muito pelo contrário, trouxe para o resultado final, um sentimento de vitória e superação de limitações e diferenças, com a realização de um bonito e autoral vídeo curta-metragem.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização dessa pesquisa surge da combinação de uma paixão pessoal, o audiovisual, com o próprio ambiente de trabalho em que atuo: um Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia. A abordagem presente neste trabalho gira, portanto, em torno da articulação entre linguagem audiovisual, educação e tecnologias móveis. Nesse sentido, o recorte feito no trabalho, reflete o comprometimento com a realidade tecnológica das escolas públicas e com o perfil dos alunos presentes nesses espaços. Daí surge o propósito de valorizar, na própria escola, a produção midiática autoral desses jovens, além de estimulá-los, de forma articulada com o professor, que utilizem os recursos disponíveis nos seus celulares, para produção de conteúdo.

O caminho aqui trilhado se dividiu em algumas etapas muito bem delineadas e se mostraram imprescindíveis para o alcance do resultado final. Inicialmente, após definido nosso *Lócus* e os sujeitos participantes, era necessário conhecer um pouco mais a respeito desses jovens. Assim, tivemos um encontro inicial onde nos conhecemos, ouvimos, falamos, tiramos dúvidas e apresentamos a proposta do que viria a ser desenvolvido. Além disso, o questionário digital que esses alunos do IFBA - Simões Filho responderam, auxiliou no entendimento do perfil destes, quanto ao consumo e a produção de mídias, o interesse deles em participar e os dispositivos tecnológicos que eles já possuíam. Os dados do questionário subsidiaram o planejamento e a execução das oficinas e encontros realizados com os sujeitos. Os cerca de sete encontros ocorridos com os alunos e com o professor de Filosofia, possibilitaram que os estudantes aprofundassem os conhecimentos a respeito de como construir um roteiro para um vídeo, como filmar, captar o áudio e também editar o vídeo utilizando os dispositivos móveis. Durante esse processo, foram amadurecendo a ideia de um vídeo curta-metragem, a ser realizado para a disciplina de Filosofia e para ser exibido no evento “AFROIF”, ao final da unidade letiva.

O processo de produção coletiva que marcou a produção do vídeo intitulado, pelos próprios alunos, de “ATOARDA”, foi muito enriquecedor, inclusive na própria percepção e fala dos alunos e do professor Rodrigo. A produção de um vídeo no contexto escolar, pelo que podemos observar durante o processo, se revelou uma ótima possibilidade de envolver boa parte, ou toda a turma, em prol de um trabalho em equipe e que valoriza os múltiplos perfis e habilidades estudantis. Um trabalho

dessa natureza, possibilita que os estudantes: pesquisem por fontes e referências; utilizem a imaginação e criatividade para escrever e construir histórias e conteúdo; se organizem e planejem com antecedência; sintam-se valorizados e responsáveis em um grupo; exercitem a sensibilidade estética e a construção da imagem; reflitam sobre o contexto social que o circunda; saibam lidar com a opinião do outro e trabalhem melhor em equipe; expressem sua visão de mundo através de uma produção autoral.

Essa experiência audiovisual e de formação mútua - pesquisador-sujeito - possibilitado pelo uso das técnicas da metodologia da pesquisa participante, baseada em Brandão e Streck (2006), possibilitaram o compartilhamento da experiência técnica que eu já possuía, aliada a experiência vivenciada no IFBA - Simões Filho, através de um canal de vídeo no *Youtube*. Dessa forma, foi possível responder à questão de pesquisa, levantada no início dessa trajetória: é possível contribuir para a diversificação e melhoria das práticas pedagógicas no IFBA, através da produção de um canal *online* de vídeos com conteúdo voltado à comunidade escolar, contendo orientações para produção audiovisual com dispositivos móveis.

O objetivo do canal "*SmartMedia Educa*", produto desta pesquisa, é tornar-se um espaço com conteúdo voltado para docentes, gestores e discentes, que os informe e direcione acerca das possibilidades da produção de vídeo na escola, com foco na utilização de dispositivos móveis, para produção. Nesse sentido, os vídeos do canal visam, tanto trazer a visão conceitual sobre o assunto, quanto orientar sobre as etapas da produção e questões técnicas relacionadas. Também se caracteriza por ser um espaço onde a comunidade escolar pode interagir comigo, enquanto pesquisador, sugerindo, opinando, tirando dúvidas, ou seja, dando vida e perenidade a este produto gerado como fruto de uma pesquisa acadêmica.

Além disso, pensando na continuidade desta pesquisa, a ideia é disponibilizar e levar esse produto para as escolas públicas baianas. O projeto K-Lab, do qual faço parte na Universidade do Estado da Bahia - UNEB, é um importante instrumento para potencializar o alcance deste canal. A rede de escolas parceiras, além da própria vocação do grupo de pesquisa em levar soluções tecnológicas e educacionais para escolas públicas baianas, pode ser explorado positivamente pelo "*SmartMedia Educa*", que pretende dar continuidade na produção de conteúdo, se mantendo assim, atualizado e com conteúdo constantemente alimentado.

Por fim, é muito estimulante relatar que esta pesquisa trouxe benefícios concretos e contribuiu para um legado deixado no Instituto Federal da Bahia, institucionalizado pela implantação do Núcleo de Produção Digital - NPD IFBA, na Reitoria do Instituto. Ajudei a fundar e atualmente coordeno o NPD, que faz parte de uma linha de fomento da Secretaria do Audiovisual (SAV), do Ministério da Cidadania, voltada ao estímulo da produção digital junto à comunidade. O Núcleo tem a missão de levar o audiovisual numa perspectiva da extensão universitária à comunidade baiana, por meio da oferta e realização de cursos, eventos e mostras na área da produção digital. Atualmente, estamos na fase de implantação de seis cursos: Editor de vídeo; desenhista de produtos gráficos *web*; *marketing* digital; videografismo para produção de vídeo; produção audiovisual a partir de dispositivos móveis; introdução à modelagem 3d com *Blender*.

A concretização da oferta desses cursos à jovens em situação de vulnerabilidade social, em algumas cidades baianas e a convicção de que houve uma relação entre essa ação do NPD com os esforços para desenvolver a presente pesquisa, me faz crer no potencial transformador da pesquisa aplicada em educação e da linguagem audiovisual.

REFERÊNCIAS

- ANG, Tom. **Vídeo Digital: uma introdução** - 2ª ed. São Paulo: Senac. 2007
- ARANTES, Cecília de Valsconcelos. **O celular como dispositivo eletrônico para produção de textos multimidiáticos: de objeto proibido à condição de recurso pedagógico em sala de aula**. Dissertação (mestrado) Universidade Federal da Paraíba. Mamanguape. 2015
- ARAÚJO, Rodrigo. **Questionário respondido à Leomir Costa de Oliveira**. Salvador, 10 de nov. 2019. [O questionário completo encontra-se transcrito no APÊNDICE “E” desta dissertação].
- ARGOLLO, Rita Virginia Alves Santos. **A televisão universitária na web: um estudo sobre a TV UESC**. Tese (doutorado) UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA - UFBA. Salvador. 2012
- BERGALA, A. **A hipótese-cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola**. Tradução: Mônica Costa Netto e Silvia Pimenta. Rio de Janeiro: Booklink/CINEAD/LISE-FE/UFRJ: 2008.
- BORTONI-RICARDO. **O professor pesquisador: introdução à pesquisa qualitativa**. São Paulo: Parábola. 2008
- BRANDÃO, Carlos R.; STRECK, Danilo R. (org.). **Pesquisa Participante: o saber da partilha**. Aparecida / São Paulo: Ideias e Letras, 2006.
- BUCKINGHAM, David. **La media Education nell’era della Tecnologia Digitale**. Relazione per il Congresso del MED “La sapienza di comunicare”. Roma, 2006.
- CANNITO, Newton. **A Televisão na Era Digital: Interatividade, convergência e novos modelos de negócio**. São Paulo: Summus, 2010.
- CROCOMO, Fernando Antonio. **TV digital e produção interativa: a comunidade recebe e manda notícias**. 2004. 189 f. Tese de Doutorado em Engenharia de Produção - Área : Mídia e conhecimento – Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, Florianópolis, 2004.
- DONDIS, A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- FEDOCE, Rosângela. **A tecnologia móvel e os potenciais da comunicação na educação**. Tese de Doutorado. Metodista, São Bernardo do Campo. São Paulo: 2010.

FENSTERSEIFER, Jaime F. **Análise da cadeia produtiva do calçado e do couro**. Porto Alegre: Ed. Ortiz, 1995.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FREIRE, P. (2000). **Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: Editora UNESP, 2000

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de didática geral -1.ed.** - São Paulo : Ática, 2011.

HETKOWSKI, Tânia Maria. **Políticas Públicas: tecnologias da informação e comunicação e novas práticas pedagógicas**. Tese (doutorado) UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA - UFBA. Salvador. 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. **Ciberdemocracia**. São Paulo: Instituto Piaget, 2004.

KAPLÚN, Mario. **Processos educativos e canais de comunicação**. In: CITELLI, Adilson Odair; COSTA, Maria Cristina Castilho (Orgs.). **Educomunicação: construindo uma nova área de conhecimento**. Anais. São Paulo: Paulinas, 2011.

KRESS, G. VAN LEEUWEN, T. **Reading Images. The grammar of visual design**. Londres: Routledge. 2006

MARTIRANI, Laura. **Comunicação, Educação e Sustentabilidade: o novo campo da Educomunicação Socioambiental**. In: XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - 2 a 6 de setembro de 2008. Anais... Natal, RN, set. 2008. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1697-2.pdf>>. Acesso em: 15 fevereiro de 2019

MEDEIROS, Leila Lopes de. **Em Aberto**, Brasília, v. 22, n. 79, p. 139-150, jan. 2009.

MOLETTA, A. **Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo**. São Paulo: Summus, 2009.

NETTO, Samuel. **Telas que ensinam mídia e aprendizagem: do cinema às tecnologias digitais**. São Paulo: Alínea, 2011.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 7. ed. revista e atualizada - Petrópolis, RJ: Vozes, 2016

PACHECO, Eliezer. **Institutos Federais: uma revolução na Educação Profissional e Tecnológica**. São Paulo: Moderna, 2011

PAPERT, S. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PAZ, Tatiana Santos da. **Cultura da mobilidade e autoria: um estudo de caso sobre o uso dos tablets em uma escola municipal de salvador**. Dissertação (Mestrado). Universidade do Estado da Bahia - UNEB, Salvador 2014.

PÉREZ-GÓMEZ, Angel. **A função e formação do professor/a no ensino para a compreensão**: diferentes perspectivas in SACRISTÁN, J. G. Compreender e transformar o ensino. 2000. p. 353-379.

POLICHA, Kellen Katillen. **A prática pedagógica e suas correlações com a aprendizagem**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2017

SCHLEMMER, Eliane; BARBOSA, Jorge. **M-learning e u-learning**: novas perspectivas das aprendizagens móvel e ubíqua. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

SAVIANI, D. **Escola e Democracia**. 39. ed. Campinas: Autores Associados, 2007.

SOUZA, M. A. Sobre o conceito de prática pedagógica. In: SILVA, M. C. B. (Org.). **Práticas pedagógicas e elementos articuladores**. Curitiba: Universidade Tuiuti do Paraná, 2016, p. 38-65.

TELLES, André. **Geração Digital**. São Paulo: Landscape, 2009.

VILCHES, L. **A migração digital**. São Paulo: Loyola, 2003.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Encontros Formativos

APRESENTAÇÃO

O primeiro encontro, ocorrido no dia 14/05 de 2019 no *Campus* de Simões filho do IFBA, foi o primeiro contato que tive com os alunos que iriam participar do projeto. O momento foi destinado à apresentação detalhada da proposta e cronograma de trabalho, o qual seria desenvolvida no âmbito da disciplina de filosofia, do professor Rodrigo Araújo, que também estava presente no encontro. A ideia era desenvolver um curta metragem como trabalho para a disciplina.

A dinâmica do encontro foi marcada pelo tom de conversa e de troca de ideias que tive com o professor e os alunos. Esses, durante todo o tempo, tiravam dúvidas, propuseram dinâmicas de trabalho e processos que mais se ajustavam às suas necessidades e realidade. A figura 23 abaixo mostra um momento de diálogo com os alunos e o professor Rodrigo.

Figura 23 - Encontro de apresentação da proposta de trabalho para a disciplina de filosofia, para os alunos.



Fonte: do autor

Foi abordado inicialmente as características da produção audiovisual e suas etapas básicas de produção: ideia, roteiro, pré-produção, gravação e edição. Nesse ponto, foi colocado que o trabalho com a turma seria dividido em equipes, onde cada

aluno desempenharia a função que mais tivesse afinidade: escrever, atuar, filmar, editar, dirigir ou produzir. Portanto, os próximos encontros formativos que iriam acontecer, seriam direcionados para essas diferentes etapas da produção audiovisual e, dessa forma, definimos o cronograma dos nossos próximos encontros formativos. Foi nesse ponto que duas alunas sugeriram que todos pudessem participar de todos os encontros, para que, conhecendo os detalhes de cada atividade, pudessem se identificar e escolher com mais propriedade com que área iriam trabalhar. Todos concordaram.

Durante o encontro, foram abordadas as características e as possibilidades de um vídeo curta metragem. Quais linguagens poderiam ser exploradas, como exercitar a capacidade de síntese nesse formato de curta duração e como produzir com poucos recursos materiais e humanos no contexto escolar.

Por fim, foi debatido a temática que seria tratada no curta metragem que seria desenvolvido e qual seria seu tipo: um curta documental ou ficcional? Neste momento, o professor Rodrigo tomou a frente no papel de mediação com os alunos e a conversa que se sucedeu resultou na escolha coletiva da temática e no formato do curta metragem. Decidimos que faríamos um curta metragem ficcional que abordasse a questão da consciência negra e os problemas do racismo. Portanto, esse primeiro encontro foi fundamental para nos conhecermos, para que todos pudessem entender o propósito do trabalho sugerido, para definirmos a melhor forma de trabalhar com a equipe, levando em conta o calendário escolar, os horários, anseios e realidade desses meninos e meninas do IFBA. Em suma, foi imprescindível para definirmos a forma como o trabalho coletivo seria conduzido.

ROTEIRO

O segundo encontro com os alunos ocorreu no dia 11 de junho de 2019, no *Campus*. A temática abordada foi sobre roteiro, uma etapa inicial da produção de um produto audiovisual e uma das principais na determinação da qualidade final do vídeo. Para este momento, o conteúdo que levamos para os alunos era baseado, principalmente por dois livros: “Doc Comparato: da criação ao roteiro - teoria e prática” de Francisco Ramalho Jr; e “Manual do Roteiro” do autor Syd Field. Esses livros que são referência para a criação de roteiro audiovisual, deram suporte para abordarmos com os alunos os conceitos e passos fundamentais para se construir, de forma consistente e estruturada, uma história composta por personagens, ação,

cenas, diálogos e eventos.

Com o objetivo de apresentar os elementos do roteiro de forma compreensível e simples, iniciamos mostrando como os roteiristas normalmente trabalham suas histórias em três atos: início, meio e fim, ou apresentação, confrontação e conclusão. Dessa forma, mostramos, com exemplos de filmes e curtas-metragens específicos, como os alunos poderiam desenvolver o nosso curta, iniciando com uma apresentação que contextualizasse os personagens, o local e a premissa do vídeo, deixando evidente do que ele se trata ou aborda. A partir disso, mostramos as possibilidades do desenvolvimento, ou ato 2, de um roteiro. De como é imprescindível definir a necessidade dramática do personagem ou dos personagens principais, criando obstáculos e situações para que a trama se desenvolva por meio de ações e eventos. E, por fim, na resolução, como se finaliza uma história. Quais os elementos necessários podem ser trabalhados para que um roteiro seja concluído e apresente uma solução dramática para os personagens.

Nessa estrutura de 3 atos do roteiro, também mostramos a importância dos pontos de virada como eventos-chave, que ocorrem geralmente entre os atos, conforme ilustrado na figura 24 e que movimentam a história em direção a uma solução.

Figura 24 - A estrutura de três atos, com os pontos de virada, para produção de roteiro, conforme apresenta o autor Syd Field.



Fonte: do autor

Foi abordado também os aspectos interiores e exteriores necessários ao desenvolvimento de personagens que interessem ao público, exemplificando sempre com filmes conhecidos, ao tempo que os alunos também traziam os seus exemplos de livros e filmes para enriquecer o debate.

Finalizamos com a exibição de alguns curtas para que os alunos identificassem, na prática, os elementos de roteiro que havíamos conversado. Privilegiamos a exibição de vídeos que traziam na sua trama a temática do racismo, visando colaborar com a reflexão acerca dessa problemática e objetivando trazer referências de materiais produzidos que tivessem aproximação da temática que eles escolheram abordar no vídeo. Tentamos finalizar o encontro definindo a sinopse do nosso curta de forma a responder às seguintes questões: do que se trata a história? Onde ocorre? Quais são os personagens? O que acontece no final? Mas, devido ao pouco tempo restante do nosso encontro, decidimos finalizar e marcar um encontro específico só para definir o roteiro. A esta altura, alguns alunos já sinalizaram que não gostariam de participar da etapa de criação do roteiro, ao tempo que outros demonstraram o interesse por participar. Definimos então que a equipe que desenvolveria o roteiro seria composta por cinco estudantes.

ROTEIRO - SEGUNDO ENCONTRO

No segundo encontro para tratar da criação do roteiro, solicitamos aos alunos dessa equipe que trouxessem propostas de histórias seguindo a estrutura e os conceitos apresentados na oficina de roteiro que trabalhamos na semana anterior. Apenas uma estudante levou uma proposta escrita, as outras duas alunas presentes, apenas levaram ideias e suposições não escritas, mas que também contribuiu para a discussão.

Durante todo o processo de concepção de uma produção audiovisual ou de uma história, a ideia e a estruturação do roteiro são algumas das etapas mais importantes. Pois é onde uma história é contada com imagens, onde espera-se o controle da situação dramática, Field (2001 p.13). É a partir do que é definido no roteiro, que todo o trabalho que se segue de produção, filmagens e edição, é direcionado. No nosso caso, o roteiro definiria sobre o que versaria nossa história, quais seriam os personagens, onde a trama se passaria, quais seriam os pontos de virada, ou seja, eventos importantes trama. Os conceitos e técnicas abordados na

oficina se basearem nos livros *Da criação ao roteiro: Teoria e prática*, de Doc Comparato no livro *Manual do Roteiro* de Syd Field.

A reunião foi mediada por mim e pelo professor da disciplina de Filosofia, Rodrigo. Nossa discussão em torno da temática a ser trabalhada no curta foi enriquecedora e regida por boas ideias, discordâncias, argumentações, consensos e dificuldades. Em particular, foi interessante lidar com o apego às próprias ideias, de alguns alunos, e como ficou evidente a necessidade lidar com essa situação. Pois, se por um lado é preciso ser realista e direto quando algumas ideias dos alunos não funcionam do ponto de vista da produção audiovisual, seja por questões de produção ou de estrutura narrativa, por outro, deve-se valorizar essas iniciativas dos discentes, dando-lhes sugestões de melhorias e direcionamentos para que, desse trabalho de várias mãos, todos possam se sentir valorizados e contemplados em suas habilidades, ideias e visão de mundo. Acredito que esse processo do debate, na produção coletiva, contribui para o estímulo de certas habilidades nos alunos, como a capacidade de produzir em equipe, de respeitar o pensamento do outro, de argumentar e defender suas ideias e lidar com opiniões divergentes. A figura 25, registra um desses momentos de diálogo que ocorreu na oficina.

Figura 25 - Segunda reunião de roteiro com os alunos e o professor Rodrigo



Fonte: do autor

Dessa forma, ao final da nossa reunião, que durou cerca de 3 horas, definimos que nosso roteiro, que se encontra por completo no Apêndice C, trataria da história de uma aluna negra do IFBA *Campus* Simões Filho, que ao se dirigir ao *Campus* do IFBA, pegaria uma carona misteriosa e sumiria. Em paralelo, na sala de aula, os colegas dão conta do seu sumiço e não conseguem contato com ela. Esse acontecimento desencadeia uma série de comentários sobre onde ela estava, o que aconteceu e, por conseguinte, julgamentos preconceituosos sobre a forma como ela se veste e se comporta e a relação disso com o seu sumiço. Ao final, é revelado, que na verdade foi o irmão da aluna que a buscou repentina e inesperadamente no ponto de carona próximo ao IFBA para desabafar sobre um problema pessoal.

Esse roteiro traz à tona uma problemática vivida pelos alunos do *Campus* de Simões Filho diariamente: a carona. A localização do Instituto na cidade não favorece o acesso por meio de transporte público e o ônibus escolar fornecido pelo IFBA não atende de forma integral e satisfatória os alunos. Dessa forma, a prática de pedir carona nas imediações se tornou muito comum entre os alunos, o que os expõe a riscos. Inclusive há relatos de algumas situações indesejadas envolvendo situações de carona. Essa foi uma sugestão trazida pelo professor Rodrigo: tratar como temática algo que fizesse parte do cotidiano dos alunos e, portanto, tivesse significado para eles. Alguns alunos discordaram e outros concordaram, então por maioria optamos pelo tema carona. Além desse assunto, no roteiro abordamos o machismo, a objetificação do corpo da mulher e o racismo.

PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COM SMARTPHONE

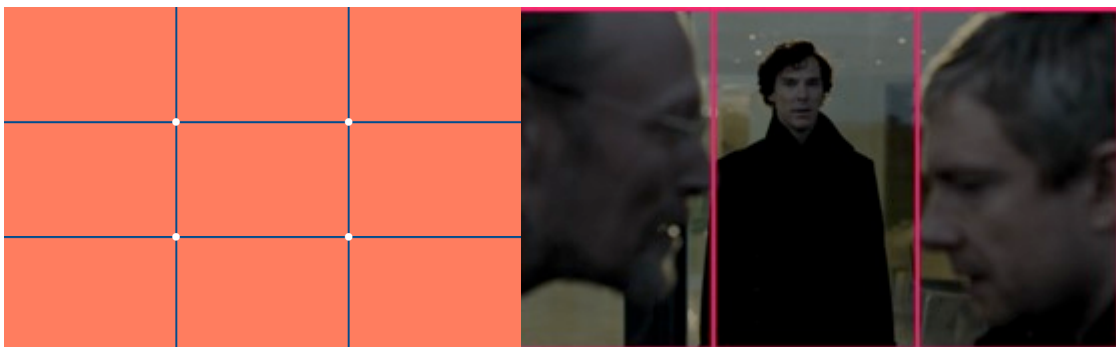
A segunda oficina foi voltada à produção de vídeos com o celular. Nesse momento formativo, foi apresentado aos alunos as possibilidades técnicas oferecidas pelo celular para captação de imagem e som, bem como a edição desses, utilizando esses recursos em prol de produções baratas e acessíveis. A oficina foi dividida em um momento teórico e um prático, onde os alunos puderam exercitar, na prática, os conceitos apresentados.

Iniciei a oficina mostrando algumas produções da TV IFBA, e de outras produções de curta e até longa metragens totalmente filmados com o celular, para exemplificar e encorajar os alunos de que é possível se produzir bons materiais a partir desses aparelhos que eles já dispõem. Para tanto, é fundamental que se

conheça algumas características e funções importantes desses aparelhos para produção de vídeos. Dessa forma, abordamos as funções e características do sensor de imagem do celular, a função HDR, os modos manual e automático das câmeras, a estabilização de imagem, a exposição à luz, os controles e uso do foco, as resoluções de gravação de vídeo (como *Full hd* e *Hd*), as taxas de frames dos vídeos e a forma como utiliza-los, além de recursos especiais como *timelapse* e *slow motion*, que respectivamente acelera e desacelera o vídeo.

Além da questão técnica da produção, também foram abordados aspectos conceituais da produção da imagem. Da mesma forma que existem os sentidos e os significantes quando nos comunicamos verbalmente, na produção da imagem, a forma utilizamos as cores, texturas, enquadramentos e a luz, por exemplo, determinará as características da nossa mensagem visual o que guiará o receptor da nossa produção, a compreender o que queremos transmitir. Portanto, noções de composição foram tratados na oficina para que os alunos compreendessem de que forma poderiam utilizar ângulos, enquadramentos, cores e movimentos no curta metragem que produziram posteriormente. Foram utilizados como exemplo, imagens de capturas de tela de diversos filmes e séries populares que julguei serem conhecidos pelos alunos para exemplificar conceitos abordados como a regra dos terços e os tipos de planos mais comuns no cinema. Para exemplificar, abaixo constam duas imagens (figuras 26 e 27) utilizadas como exemplo, uma do filme *Doutor Estranho*, e outra de uma famosa série norte americana chamada *Breaking Bad*.

Figura 26 - À esquerda, exemplo da regra dos terços. À direita, captura de tela do filme *Doutor Estranho*, mostrando como os personagens são dispostos na fotografia obedecendo à regra dos terços.



Fonte: Filme *Doctor Strange*

Figura 27 - Captura de tela da série *Breaking Bad*, exemplificando a centralização dos personagens na tela, e como o plano americano é utilizado no cinema.



Fonte: Série *Breaking Bad*

Durante toda a oficina, foi frisado que todas essas técnicas e linguagens utilizadas independem do equipamento que se utiliza. Isso quer dizer que uma imagem bem enquadrada, com boa luz e bem composta é totalmente possível de ser feita com a câmera do celular, para isso é preciso entender e utilizar as técnicas abordadas.

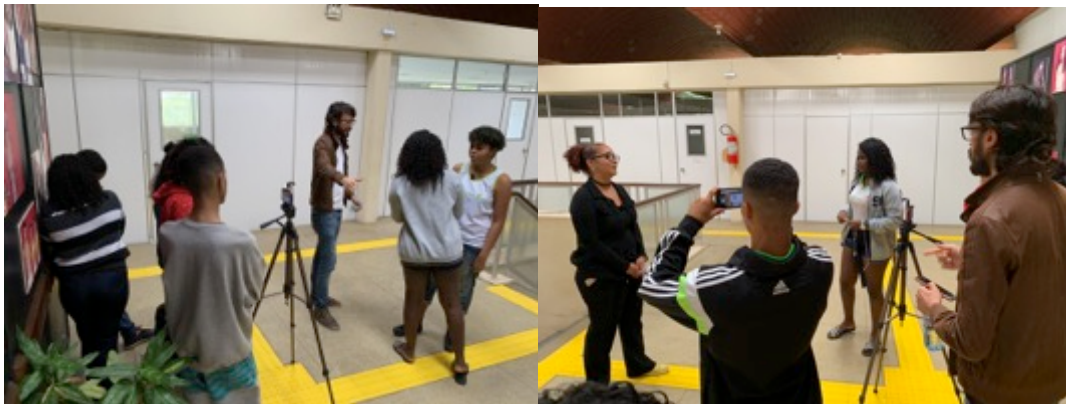
Para tanto, dei continuidade à oficina falando de outras questões a serem observadas a gravar vídeos no celular, como as resoluções mais utilizadas, a taxa de frames para cada situação de filmagem, alguns recursos novos de câmera lenta e aceleração de câmera que apresentam novas linguagens e possibilidades às produções por celular.

Nos momentos finais da etapa teórica abordei um detalhe geralmente pouco observado nas gravações amadoras, o áudio. É muito comum nas produções amadoras a qualidade ruim do áudio, por falta de conhecimento, de equipamentos e técnica errada de captação, ou ambos. Quando se trata de gravar pelo celular isso se intensifica ainda mais. Dessa forma, foram ensinadas algumas técnicas para melhorar o áudio das produções dos alunos utilizando dois celulares no momento da gravação ou até mesmo o fone de ouvido que vem com o próprio equipamento. Finalizamos dando algumas dicas que facilitam o processo de gravações e evitam problemas muito comuns nos dias de produção, como levar o celular que irá filmar sempre carregado, além do carregar, reservar espaço de armazenamento suficiente

para os vídeos, limpar a lente da câmera antes das gravações e sempre deixar o equipamento no modo avião no momento das gravações. E para concluir, apresentamos diversas opções de acessórios para o celular que melhoram bastante as produções, como tripés, estabilizadores e microfones.

Finalizada a etapa teórica, partimos para exercitar na prática o que foi discutido. Devido o curto tempo e foco dado para a oficina, levei um roteiro pronto de um vídeo curto sobre o IFBA *Campus* Simões Filho para os alunos executarem. Esse roteiro previa a captura de depoimentos curtos, gravação de locução, e filmagens internas e externas na área do *Campus*. Dividi a turma em dois grupos, um para gravação das entrevistas e da locução, outro para gravação de imagens. Os alunos escolheram livremente de que forma que iriam participar e o professor Rodrigo, que também estava presente e tem uma boa noção de audiovisual, ficou com a equipe que iria gravar as entrevistas, conforme pode ser visto nas figuras 28 e 29, abaixo.

Figura 28 e 29 - Alunos filmando os depoimentos com o suporte do professor Rodrigo.



Fonte: do Autor.

Os alunos filmaram os depoimentos com três celulares: um fixado no tripé que eu levei, para fazer a câmera principal; outro na mão de um aluno, para fazer a câmera secundária com um enquadramento mais lateral e próximo do entrevistado; e o terceiro celular ficou no bolso do entrevistado, conectado a um microfone que ficava preso na camisa da pessoa captando o áudio de muito próximo. Dessa forma nossas entrevistas teriam duas câmeras e um áudio, todos gravados com celulares, e seriam editados e sincronizados em uma oficina posterior de edição.

O outro grupo, ficou responsável pelas captações de imagens, acompanhados por mim. Deixei os alunos livres para filmar, e quando era solicitado, ou percebia alguma oportunidade, orientava-os sempre fazendo referência ao conteúdo explicado no momento teórico da oficina. As figuras 30 e 31, mostram alguns momentos dessas filmagens nas áreas externas do *Campus*.

Figuras 30 e 31 - Alunos filmando com celular nas áreas externas do *Campus* Simões Filho do IFBA.



Fonte: do Autor.

Ao final da oficina, portanto, os alunos puderam conhecer técnicas de produção vídeo, e produziram material de áudio e vídeo como resultado de um exercício prático do que foi visto. Esse material, foi utilizado na oficina que foi ofertada posteriormente, a de edição.

OFICINA DE EDIÇÃO

A última oficina ofertada foi de Edição de vídeo, onde 10 estudantes da turma compareceram. Antes de iniciar a oficina, uma aluna, que desde o início do projeto demonstrou interesse em participar da edição do curta, informou que mais alunos queriam participar da oficina, porém, os horários dos nossos encontros, que ocorriam, em sua maioria, no contraturno das aulas deles, dificultava um pouco a presença de mais alunos, pois alguns trabalhavam, faziam estágio e tinham que estudar para provas, já que estávamos em período próximo ao final do semestre.

Dessa forma, iniciei a oficina explicando aos alunos os conceitos básicos de edição, considerando as minhas experiências com edição de vídeo na TV IFBA. Abordei os tipos de corte mais utilizados entre as cenas, os diferentes ritmos e dinâmicas dos filmes e como a edição é determinante neste aspecto. A importante e

indissociável relação do som com as imagens e seu ritmo e movimento no processo de edição. Busquei passar essas informações de forma clara e objetiva, utilizando exemplos de filmes e situações familiares ao dia-a-dia dos estudantes.

Como entendo que a aprendizagem do processo de edição se faz, em grande parte, com a prática, optei por passar diversas técnicas aos alunos ao tempo que os ensinava a utilizar o software de edição. Como a proposta deste trabalho prioriza a utilização de soluções de baixo custo, ou preferencialmente sem custos no caso de aplicativos e softwares, para os alunos produzirem, pesquisei sobre a alternativa mais adequada em termos de software de edição, para trabalhar na oficina. Dessa forma, conversando com outros profissionais da área, lendo material na internet e fazendo testes, optei por trabalhar com o software gratuito e de código aberto, “Davinci Resolve” do fabricante “*Blackmagicdesign*”. Essa aplicação se mostrou adequada ao trabalho que iríamos desenvolver, a edição de um curta, com recursos muito próximos em comparação com outros softwares pagos e considerados padrão de mercado, como Adobe Premiere, Sony Vegas e Final Cut da Apple. A interface do Davinci segue um padrão geral dos principais programas de edição, onde, segundo Ang (2007), prioriza-se, de modo geral, a presença de três principais janelas na sua interface: biblioteca de arquivos; navegação de mídias; e *timeline*, onde se insere diversos trechos de vídeo e áudio para a montagem do projeto. Conforme pode ser visto na Figura 32, abaixo a interface do *software* Davinci Resolve é composta pelas 3 principais janelas enumeradas na seguinte ordem: 1- biblioteca de arquivos; 2- navegação de mídias; e 3- *timeline*. Na figura 33 uma aluna edita um vídeo no laboratório de informática no *Campus* utilizando o *software* *Davinci*.

Figura 32 - Interface do software Davinci Resolve, usado na oficina de edição com os alunos de Simões Filho e suas 3 principais áreas.



Fonte: do Autor.

Figura 33 - A estudante do *Campus Anália Martins* editando seu vídeo com o software livre Davinci Resolve.



Fonte: do Autor.

Desse modo, esse software foi instalado em 10 computadores do tipo *Desktop* com as melhores configurações de *hardware* do laboratório de informática do *Campus Simões Filho* do IFBA. Pode parecer contraditório utilizar computadores para na oficina, sendo que a proposta do trabalho é utilizar os dispositivos móveis. Porém, o Davinci pode ser facilmente instalado pelos alunos em seus *notebooks* e

laptops, que também são considerados dispositivos móveis, partindo da definição da UNESCO³³ de que são equipamentos digitais, facilmente portáteis, de propriedade e controle de um indivíduo e não de uma instituição, com capacidade de acesso à internet e aspectos multimídia, permitindo um grande número de tarefas, particularmente aquelas relacionadas à comunicação.

No momento da oficina, projetei a tela do meu *notebook* no quadro, utilizando um retroprojetor e ao tempo que explicava os conceitos de edição, demonstrava, manuseando o software, suas principais funcionalidades e ferramentas. Sempre fazendo uma relação com os trabalhos e técnicas ensinadas nas oficinas anteriores de roteiro e filmagem, incentivei os alunos a montarem um vídeo com as imagens que eles mesmos filmaram na oficina anterior. Para otimizar o trabalho, levei em um *pendrive* para cada aluno copiar para o seu computador, todos vídeos que foram filmados, a locução de um texto falando sobre o *Campus*, o áudio das entrevistas e o arquivo contendo sugestão de música para trilha sonora.

Através do processo de acompanhar um a um, cada aluno presente, desenvolvemos 5 vídeos autorais, com diferentes formas e ritmos nas sequências das imagens. Uma das alunas presentes teve a iniciativa de buscar uma trilha sonora diferente na internet, pois segundo ela, a trilha sonora que eu sugeri não representava o que ela gostaria de transmitir com o seu vídeo. Achei interessante a postura e o interesse da estudante em fazer um vídeo buscando elementos que representasse de forma mais exata o seu sentimento e sua personalidade. O resultado dos vídeos se encontram no canal “*SmartMedia Educa*”. Abaixo, a figura 34 contém um trecho de um dos vídeos produzidos pelos alunos, onde uma estudante fala sobre o *Campus Simões Filho*.

³³ Disponível em <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227770>

Figura 34 - Trecho do vídeo produzido pelos alunos na oficina de edição, contendo a entrevista de uma aluna do *Campus*



Fonte: do Autor.

APÊNDICE B - Questionário para levantamento do perfil dos alunos.

19/10/2019

PESQUISA DE PERFIL DO ALUNO

PESQUISA DE PERFIL DO ALUNO**1. NOME COMPLETO**

2. IDADE

3. E-MAIL

4. TELEFONE

5. QUAIS DESSES EQUIPAMENTOS VOCÊ POSSUI?*Marque todas que se aplicam.*

- SMARTPHONE
 NOTEBOOK
 CÂMERA
 OUTROS

6. VOCÊ JÁ PRODUZIU ALGUM VÍDEO CURTA-METRAGEM ANTES?*Marcar apenas uma oval.*

- SIM
 Não

7. QUAIS OS TIPOS CONTEÚDO AUDIOVISUAL VOCÊ GOSTA MAIS?*Marque todas que se aplicam.*

- FILMES
 SÉRIES
 NOVELA
 GAMES

8. QUAL DESSES MEIOS DE ACESSO VOCÊ MAIS UTILIZA?*Marcar apenas uma oval.*

- INTERNET
 TELEVISÃO

19/10/2019

PESQUISA DE PERFIL DO ALUNO

9. EM QUAIS DESSAS SITUAÇÕES VOCÊ JÁ UTILIZOU O SMARTPHONE NA ESCOLA ?*Marque todas que se aplicam.*

- PARA PRODUZIR VÍDEOS
- PARA FAZER PESQUISAS
- PARA TRABALHOS EM EQUIPE
- OUTROS

10. VOCÊ ACHA QUE A PRODUÇÃO DE VÍDEO TORNA AS ATIVIDADES ESCOLARES MAIS ATRAENTES?*Marcar apenas uma oval.*

- Sim
- Não

Powered by
 Google Forms

APÊNDICE C - Roteiro do curta-metragem desenvolvido pelos alunos

ATOARDA

SEQ.

1

BANHEIRO/INT/DIA

Em dois banheiros distintos, GLÁUCIA, uma aluna do IFBA, e um RAPAZ se arrumam para sair. Através do espelho, em plano fechado e com cenas intercaladas, os dois personagens se vestem: ela veste uma blusa, penteia cabelo, põe brincos, ele também se penteia, ajeita gravata, arregaça as mangas... (Detalhes do corpo da personagem são mostrados de forma sensual).

Sugestão de figurino dela: Shorts, tênis, meia arrastão e camisa da farda

Ao terminar de se arrumar, os dois personagens fecham a porta e saem de casa.

SEQ. 2

EXT/ RUA/ DIA

Em uma rua pouco movimentada, GLÁUCIA desce a ladeira com gingado até o ponto de ônibus. A personagem aguarda no ponto, e quando o ônibus chega, se interpõe entre a câmera e a garota. A personagem sobe o coletivo. O ônibus sai e não vemos mais a garota no ponto.

SEQ. 3

EXT/ RUA PRÓXIMA AO CAMPUS/ DIA

Em plano fechado, pés de alunos descem do ônibus. GLÁUCIA e mais seis alunos descem do ônibus e vão até a esquina de uma rua próxima e começam a sinalizar para os carros que passam em busca de carona. GLÁUCIA tecla no celular e conversa com uma colega.

TELA DO CELULAR DE GLÁUCIA:

AMIGA

A apresentação é agora, cadê você?

GLÁUCIA

Esperando carona. E meu celular tá descarregando, ninguém tem entrada A2 e o slide tá aqui, que droga...

AMIGA

Todo mundo precisa desse slide.

O celular descarrega. GLÁUCIA, com semblante de preocupação, se afasta dos demais estudantes para comprar um salgadinho na barraca do outro lado da rua. Ao terminar de comprar, se volta para o ponto e nota que já está vazio, A personagem expressa um semblante confuso e consternado.

Um HOMEM, de carro, para com a janela aberta, e se dirige a GLÁUCIA.

HOMEM

Entre no carro (*de maneira ríspida e autoritária*).

Som da porta do carro batendo. O carro acelera e sai.

“Corte seco”

SEQ. 4

EXT/ IFBA/DIA

Plano aberto mostrando a fachada do *Campus*

Plano geral mostrando a extensão do *Campus*.

SEQ. 5

EXT/ CORREDOR DO IFBA/ DIA

ESTUDANTES aglomerados pelo corredor do IFBA.

PERSONAGEM 5

Ela sai de casa, chega até a 1 km da escola, mas nunca chega.
Jesus, que situação terrível

PERSONAGEM 1

Será que ela morreu?

PERSONAGEM 2

Também né, vocês ficam pegando carona... Eu mesma que não pego, meu pai vem me deixar aqui.

PERSONAGEM 3

Bonita daquele jeito, entrando em um carro de estranho, queria o quê?

PERSONAGEM 4

Devia ter ido andando ou ter pego um ônibus.

PERSONAGEM 5

Ah, sim, porque desse jeito o caminho é totalmente seguro e tem transporte a cada 5 minutos.

PERSONAGEM 4

Linda daquele jeito... se entrasse no meu carro até eu ia.

PERSONAGEM 1

Gente, é sério, será que ela morreu?

PERSONAGEM 5

Vira essa boca pra lá!

PERSONAGEM 6

E tem professor que passa direto e não dá carona... Tomara que esses se sintam extremamente culpados. Se acontecer alguma coisa com ela.

PERSONAGEM 5

Verdade. Preferem deixar os estudantes a mercê de qualquer um. Dizem que dar carona é uma responsabilidade, mas no fim, negar é uma maior ainda.

PERSONAGEM 1

Olha, eu não deveria tá falando isso, mas do jeito que ela se veste não dá pra culpar ninguém.

PERSONAGEM 5

Verdade, ela é muito fácil cara, meu amigo até já ficou com ela

PERSONAGEM 3

Agora eu tô pensando aqui... Será mesmo que ela morreu?

PERSONAGEM 1

Eu tô falando isso a um tempão!

PERSONAGEM 4

Tomara que não, uma moreninha bonita daquele jeito.

PERSONAGEM 6

Qual o problema em dizer que ela era negra, ela fica feia se falar assim? E se fosse feia, tudo bem morrer?

PERSONAGEM 4

Jesus, você quer discutir isso AGORA? Realmente?

PERSONAGEM 1

Ela deve ter morrido cara, eu tô dizendo.

PERSONAGEM 2

Se morreu fica de aviso pra vocês que ficam pegando carona.

PERSONAGEM 5

Putá merda, cara, nem todo mundo tem pai com carro ou dinheiro pra moto-táxi todo dia.

PERSONAGEM 3

E se ela morreu mesmo? Será que as políticas mudam e finalmente tem transporte de verdade?

PERSONAGEM 4

Que... Aqui só tem transporte de verdade quando verba e comunicação foram destinados a gente

PERSONAGEM 4 e PERSONAGEM 3 juntos

Antes o inferno congela! (Quase todos riem)

PERSONAGEM 2

Não riam seus insensíveis, ela pode ter morrido.

PERSONAGEM 5

Ela não morreu? Então porque não deixam ela morrer em paz?

Silêncio

SEQ 6**INT/EXT/DIA**

Paisagens vazias. O *Campus*, o ponto da carona, o ponto de ônibus, o banheiro que a garota se arrumava.

SEQ 7**INT/CASA/ NOITE**

Plano fechado de uma pia de cozinha. Uma faca é jogada na cuba da pia. O som alto da cena interrompe de forma abrupta o silêncio. Mãos negras lavando um líquido vermelho semelhante a sangue em uma pia enquanto a água jorra.

Close-up no rosto do HOMEM que suspira.

HOMEM

Desculpa te trazer assim. É que...terminar comigo desse jeito? Como ela pôde? Eu "tô" totalmente desestabilizado.

(põe a mão no rosto com expressão de choro)

GLÁUCIA

(Sentada à mesa)

Nossa mãe sempre disse que ela era louca.

HOMEM:

(se aproximando para conversar com Gláucia)

Mas me acusar de traição, por causa de uma mensagem no celular? Dizer que eu tinha uma amante, enquanto estava combinando nossa viagem de noivado. Eu ia pedir ela em casamento, caramba!

GLÁUCIA

É...eu sei que dizem que eu coloco filosofia em tudo... Mas Nietzsche fala sobre isso,

sabia? A gente sempre toma algo como uma verdade absoluta, quando na verdade é apenas uma pequena fração de como recebemos isso. Nada que pensamos, representa as coisas como elas realmente são.

Mas acho que no final, realmente "não vemos as coisas como elas são, as vemos como nós somos"

(Os dois irmãos seguem comendo e rindo).

APÊNDICE D - Questionário aplicado aos alunos, incluindo as respostas, após a conclusão do vídeo.



Você considera produzir vídeo uma boa forma de tornar os trabalhos de uma disciplina escolar mais interessante ?

13 respostas



Após esse trabalho, você enxergou alguma relação entre aprender filosofia e produzir um curta-metragem? Justifique a sua resposta.

12 respostas

Sim

Ss

Sim, achei interessante utilizar a produção do vídeo para o aprendizado da matéria, colocou em prática a filosofia.

Tem ligação direta, tendo em vista que o assunto abordado nessa unidade se refere a arte.

Sim, ao que se refere ao estudo da indústria cultural, a produção do curta foi importante para o entendimento do assunto de filosofia.

Creio que sim, eu sou uma aluna que tenho muita dificuldade em filosofia, principalmente pela quantidade e complexidade dos textos, aprender de forma mais interativa contribuiu para uma melhor compreensão.

Sim. Notei a relação dos assuntos com a gravação.

Sim, o curto trás vários questionamentos, do que é certo e errado, de como observamos o meio onde habitamos, e principalmente a relação entre humanos, demonstra como ela é complexa.

Sim. Pois, foi possível compreender um pouco sobre as teorias filosóficas de Nietzsches e associando ao curta foi algo muito beneficiador pois, na própria produção do vídeo foi com as frases citadas de Nietzsches por uma colega de turma consegui me fazer entender um pouco sobre a filosofia em si.

Sim, pois percebi relação entre o roteiro do vídeo e como a filosofia se faz presente ao nosso redor.

Quais as dificuldades que você teve durante o tempo em que esteve desenvolvendo esse trabalho? Justifique a sua resposta.

13 respostas

Não tive

Ministrar meu tempo para que fosse possível participar das oficinas

Não tive dificuldades

Não tive nenhuma

A maior dificuldade foi conseguir equilibrar as demandas do curta aliados as outras disciplinas

Dificuldade em encontrar horários para comparecer às oficinas e reuniões do curta.

Trabalho em equipe é sempre complicado, mas acho que foi um problema construtivo. Lidar com as diferentes formas de pensar de cada um não é fácil

Principal dificuldade foi com relação a turma mesmo. A desunião e também o fato de algumas pessoas não deixarem as outras exercerem suas funções. No mais, foi um ótimo trabalho.

Nenhuma, amei o trabalho, não sentir peso, estresse.

Gravar algumas partes do texto.

Para interpretar o personagem

Nenhuma

Você acha que o trabalho em equipe da turma, funcionou para produzir o vídeo? Justifique a sua resposta.

13 respostas

Sim

Ss

Sim, a turma se esforçou e deu tudo certo.

Com toda certeza! Sem o trabalho em equipe seria impossível a realização do trabalho.

Com certeza, tornou a turma mais unida além de abrir espaço pra vários trabalhos de acordo com suas identificações.

Sim, mas também a segmentação das tarefas foi importante.

Funcionou, de forma milagrosa, esse trabalho conseguiu unir uma turma que não se unia há 3 anos.

Não tanto, pois algumas pessoas fizeram mais coisas que outras e não acredito que isso realmente seja o propósito de uma equipe

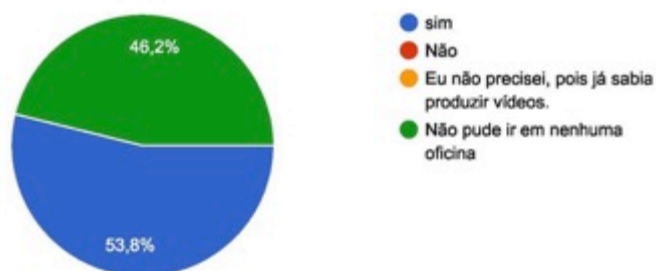
Sim, mesmo que teve gente que quis fazer três ou duas coisas, mas cada um produziu como gostaria.

Sim. Pois, foi uma maneira de melhorar a associação da turma por meio de outras atividades tecnológicas.

Sim,houveram problemas,mas no final o objetivo foi alcançado.

O que você aprendeu nas oficinas que Leomir ministrou contribuiu na produção do vídeo curta-metragem?

13 respostas



Você gostaria de dizer algo que não foi perguntado neste questionário?

13 respostas

Não

Não

Não.

Não

Parabéns pelo trabalho, sua presença com certeza elevou o nível da nossa produção.

TRABALHO CHEIROSO!!! As oficinas foram muito boas, os dias de gravação, a tormenta da edição... Foi tudo ótimo! E com certeza a boa orientação foi fundamental pra o resultado, gostaria de ter mais trabalhos como esse. Obrigada

Foi gratificante trabalhar na produção do curta. Apesar de não ter participado tão ativamente por não ter tido espaço, as oficinas foram excelentes e a forma como nos foi passado o conhecimento.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Google Formulários



Antes desse trabalho, o que você pensava sobre a produção de vídeo em sala de aula ou escola?

1 resposta

Reitero o que observei sobre as tecnologias de maneira geral. Se bem empregado, o vídeo tende a ser produtivo, foi o que sempre pensei.

Você acha que a produção de vídeo no ambiente escolar pode contribuir na formação do estudante? Se sim, de qual forma?

1 resposta

Sim, mas isso vai depender dos objetivos de cada área. O que se pretende alcançar ou desenvolver em certa disciplina vai determinar a forma que se pode trabalhar. Em uma disciplina como Filosofia, por exemplo, em um estudo sobre a percepção, digamos, pode-se explorar os usos da objetiva e as camadas de sentido que ela pode vir a revelar por meio da duração de um plano, sua composição, etc...

Você enxerga alguma contribuição no uso da produção audiovisual, para o aprendizado da sua disciplina de Filosofia? Justifique.

1 resposta

Sim. Enquanto estudávamos Estética durante a unidade em que o vídeo foi desenvolvido, trabalhávamos questões relacionadas à natureza da imagem e sua saturação no mundo contemporâneo. A pergunta que nos colocávamos era sobre a necessidade de se produzir imagens em um mundo assim, ou seja, em última instância perguntava-mo-nos sobre o uso do próprio recurso audiovisual, a fotografia e mesmo o cinema e o vídeo. Existem imagens que reiteram a nossa percepção rotineira, habituada, dentre outras coisas, à violência? É possível pensar imagens que a questionam, ou seja, que problematizam a violência, nossa vivência violenta e diária no mundo, sobretudo aquelas ambientadas e naturalizadas no jornalismo e, especialmente no jornalismo policial? Cada imagem produzida pelos estudantes deveria responder a esse tipo de questão. Num estudo sobre a percepção, passamos a uma questão ética, uma questão de interesse social, para resumir aqui os ganhos do uso do audiovisual em nossa disciplina. E decerto ainda existem outros.

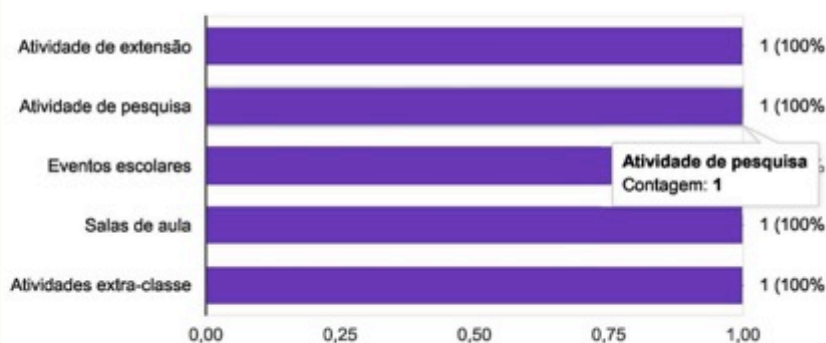
Você percebeu dificuldades e problemas durante a produção do curta? Se sim, a que você atribuiu?

1 resposta

De maneira geral, pode-se dizer que o principal obstáculo está relacionado ao tempo dispendido pelos estudantes à produção. A sobrecarga de conteúdos advindos das diversas disciplinas torna o trabalho extremamente extenuante, muito embora nossa experiência tenha sido coroada com uma enorme carga de prazer e entrega por parte da turma, o que não diminui o fardo que eles tiveram que transpor.

Em quais momentos você acredita que a produção de vídeo pode ser utilizada na escola?

1 resposta



Você gostaria de dizer algo que não foi perguntado neste questionário?

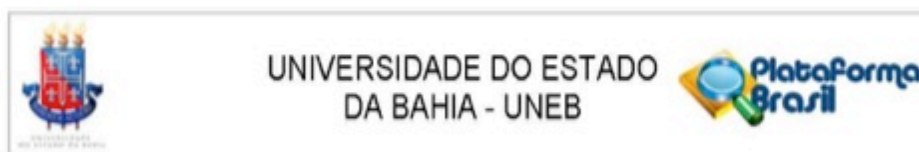
1 resposta

Recomendo que o maior número de docente possível possa se aproximar da multiplicidade de usos que o audiovisual pode oferecer, de modo a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem que todos nós almejamos.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Google Formulários

ANEXO - Parecer de aprovação do comitê de ética



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: PRODUÇÃO COLETIVA DE UM CURTA-METRAGEM NO IFBA - SIMÕES FILHO: CONTRIBUIÇÕES DA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COM DISPOSITIVOS MÓVEIS PARA A EDUCAÇÃO.

Pesquisador: LEOMIR COSTA DE OLIVEIRA

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 26041019.7.0000.0057

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 3.770.518

Apresentação do Projeto:

O projeto é vinculado ao Programa de Pós-graduação em Gestão e Tecnologias Aplicada a Educação, da UNEB de Salvador.

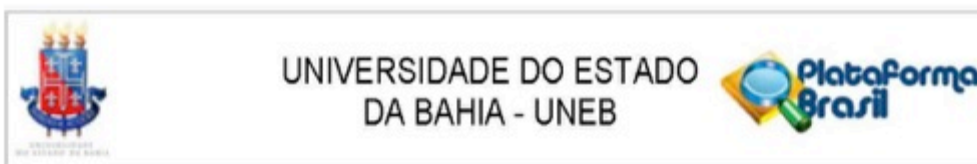
O trabalho é qualitativo para integração das tecnologias de audiovisuais nas atividades pedagógicas do Instituto Federal da Bahia, na cidade de Simões Filho. Utilizará como instrumento de registro de dados a aplicação de questionários e entrevistas, assim como oficinas colaborativas de produção de audiovisuais com auxílio do setor responsável por esta atividade. Envolverá discentes com idade de 17 a 20 anos e os docentes.

Perguntas orientadoras:

Como elaborar práticas pedagógicas por meio do audiovisual de forma: acessível utilizando os dispositivos móveis; colaborativa, incluindo estudantes e professores; e educativa, contribuindo na formação dos sujeitos?

A experiência de criação de um curta metragem envolvendo estudantes e professores no ensino médio, pode apontar para quais caminhos e práticas?

Endereço: Rua Silveira Martins, 2555
Bairro: Cabula **CEP:** 41.195-001
UF: BA **Município:** SALVADOR
Telefone: (71)3117-2399 **Fax:** (71)3117-2399 **E-mail:** cepuneb@uneb.br



Continuação do Parecer: 3.770.518

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

O objetivo geral desta pesquisa é contribuir para a diversificação e melhoria das práticas pedagógicas no ensino médio, por meio das possibilidades da produção audiovisual feita por dispositivos móveis.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos e Benefícios informados conforme orienta a Resolução nº 466/12.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Destacamos que todos os comentários deste parecer são baseados na correlação dos princípios éticos (autonomia, não maleficência, beneficência, equidade e justiça) com os aspectos da pesquisa (objeto, participante, metodologia e aspectos do campo). Sempre na perspectiva da orientação e sem julgamento de valores, conforme preconiza a ética no seu significado mais profundo que é propor a dignidade humana. A pesquisa tem o potencial de ajudar a melhorar a relação e efetivação pedagógica no Instituto Federal da Bahia de Simões Filho.

O pesquisadora se comprometeu a não divulgar vídeos com os menores de idade.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

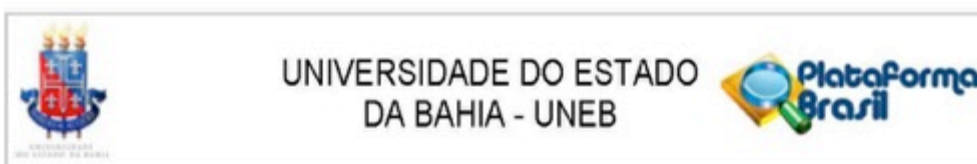
As declarações apresentadas são condizentes com as Resoluções que norteiam a pesquisa envolvendo seres humanos. Os pesquisadores envolvidos com o desenvolvimento do projeto apresentam declarações de compromisso com o desenvolvimento do projeto em consonância com a Resolução 466/12 CNS/MS, bem como com o compromisso com a confidencialidade dos participantes da pesquisa e as autorizações das instituições proponente e coparticipante.

O modelo dos TCLEs/assentimento apresentado possui uma linguagem clara e acessível aos participantes da pesquisa e atende ao disposto na resolução 466/12 CNS/MS contendo todas as informações necessárias ao esclarecimento do participante sobre a pesquisa bem como os contatos para a retirada de dúvidas sobre o processo.

Recomendações:

Recomendamos ao pesquisador atenção aos prazos de encaminhamento dos relatórios parcial e/ou final. Informamos que de acordo com a Resolução CNS/MS 466/12 o pesquisador

Endereço: Rua Silveira Martins, 2555
Bairro: Cabula **CEP:** 41.195-001
UF: BA **Município:** SALVADOR
Telefone: (71)3117-2399 **Fax:** (71)3117-2399 **E-mail:** cepuneb@uneb.br



Continuação do Parecer: 3.770.518

responsável deverá enviar ao CEP- UNEB o relatório de atividades final e/ou parcial anualmente a contar da data de aprovação do projeto.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Após a análise com vista à Resolução 466/12 CNS/MS o CEP/UNEB considera o projeto como APROVADO para execução, tendo em vista que apresenta benefícios potenciais a serem gerados com sua aplicação e representa risco mínimo aos participantes, respeitando os princípios da autonomia, da beneficência, não maleficência, justiça e equidade.

Considerações Finais a critério do CEP:

Após a análise com vista à Resolução 466/12 CNS/MS o CEP/UNEB considera o projeto como APROVADO para execução, tendo em vista que apresenta benefícios potenciais a serem gerados com sua aplicação e representa risco mínimo aos sujeitos da pesquisa tendo respeitado os princípios da autonomia dos participantes da pesquisa, da beneficência, não maleficência, justiça e equidade. Informamos que de acordo com a Resolução CNS/MS 466/12 o pesquisador responsável deverá enviar ao CEP- UNEB o relatório de atividades final e/ou parcial anualmente a contar da data de aprovação do projeto.26041019.7.0000.0057

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BASICAS_DO_PROJETO_1338736.pdf	07/12/2019 22:58:00		Aceito
Outros	DECLARACAO_DE_NAO_EXECUCAO.pdf	07/12/2019 22:29:43	LEOMIR COSTA DE OLIVEIRA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	termo_de_consentimento_livre_esclarecido_LEOMIR.pdf	07/12/2019 21:47:05	LEOMIR COSTA DE OLIVEIRA	Aceito
Outros	termo_confidencialidade.pdf	07/12/2019 21:37:03	LEOMIR COSTA DE OLIVEIRA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Termo_assentimento_do_menor_LEOMIR.pdf	07/12/2019 21:33:32	LEOMIR COSTA DE OLIVEIRA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_responsavel_pelo_menor_LEOMIR.pdf	07/12/2019 20:50:47	LEOMIR COSTA DE OLIVEIRA	Aceito
Projeto Detalhado	PROJETO_DETALHADO_LEOMIR.pdf	07/12/2019	LEOMIR COSTA DE	Aceito

Endereço: Rua Silveira Martins, 2555

Bairro: Cabula

CEP: 41.195-001

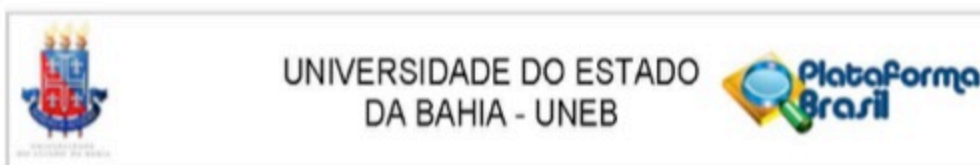
UF: BA

Município: SALVADOR

Telefone: (71)3117-2399

Fax: (71)3117-2399

E-mail: cepuneb@uneb.br



Continuação do Parecer: 3.770.518

/ Brochura Investigador	PROJETO_DETALHADO_LEOMIR.pdf	20:46:34	OLIVEIRA	Aceito
Outros	declaracao_concordancia.pdf	01/06/2019 19:27:13	LEOMIR COSTA DE OLIVEIRA	Aceito
Outros	autorizacao_institucional_coparticipante.pdf	01/06/2019 19:26:16	LEOMIR COSTA DE OLIVEIRA	Aceito
Outros	compromisso_pesquisador.pdf	01/06/2019 19:24:53	LEOMIR COSTA DE OLIVEIRA	Aceito
Outros	autorizacao_proponente.pdf	28/05/2019 14:34:55	LEOMIR COSTA DE OLIVEIRA	Aceito
Folha de Rosto	folha_rosto.pdf	28/05/2019 14:19:38	LEOMIR COSTA DE OLIVEIRA	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

SALVADOR, 13 de Dezembro de 2019

Assinado por:
Aderval Nascimento Brito
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Silveira Martins, 2555
 Bairro: Cabula CEP: 41.195-001
 UF: BA Município: SALVADOR
 Telefone: (71)3117-2399 Fax: (71)3117-2399 E-mail: cepuneb@uneb.br