



Especialização em  
**ARTES E**  
**TECNOLOGIA**

**Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE**

Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia

**ARTE-EDUCAÇÃO E  
TECNOLOGIAS DIGITAIS:  
a produção audiovisual como  
estratégia pedagógica e criativa no  
percurso formativo  
da Educação Básica**

Rafael de Figueiredo Lopes

Recife-PE  
2023

RAFAEL DE FIGUEIREDO LOPES

**ARTE-EDUCAÇÃO E  
TECNOLOGIAS DIGITAIS:  
a produção audiovisual como  
estratégia pedagógica e criativa no  
percurso formativo  
da Educação Básica**

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Especialização em Artes e Tecnologia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Ma.  
Denise Santiago Feitoza

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal Rural de Pernambuco  
Sistema Integrado de Bibliotecas  
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- L864a      Lopes, Rafael de Figueiredo  
              Arte-educação e tecnologias digitais: a produção audiovisual como estratégia pedagógica e criativa no  
              percurso formativo da Educação Básica / Rafael de Figueiredo Lopes. - 2023.  
              47 f.
- Orientadora: Denise Santiago Feitoza.  
              Inclui referências.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Universidade Federal Rural de Pernambuco,  
              Especialização em Artes e Tecnologia , Recife, 2023.
1. Arte-educação. 2. Tecnologia. 3. Produção audiovisual. 4. Processos criativos. 5. Mediação  
              pedagógica. I. Feitoza, Denise Santiago, orient. II. Título

CDD 700

---

# FOLHA DE APROVAÇÃO

Rafael de Figueiredo Lopes

## Arte-educação e tecnologias digitais: a produção audiovisual como estratégia pedagógica e criativa no percurso formativo da Educação Básica

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Especialização em Artes e Tecnologia.

**Aprovada em 30/08/2023**(data da apresentação)

**Banca Examinadora:**

**Prof<sup>a</sup>. Ma. Denise Santiago Feitoza**

Mestra em Educação (PPGESA)

Universidade Federal Rural de Pernambuco/UFRPE (Presidente e Orientadora)

**Prof<sup>o</sup>. Dr. Artur Torres de Araújo**

Doutor em Ensino de Ciências e Matemática (UFRPE)

Universidade Federal Rural de Pernambuco/UFRPE (Avaliador interno)

**Prof<sup>a</sup>. Ma. Maria das Dores Evangelista da Silva**

Mestra em Língua Portuguesa (PROFLETRAS/UFRPE)

Secretaria de Educação Estadual de Pernambuco/SEDUC-PE (Avaliadora externa)

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho a Celi Maurício, Rosa D'Elia e Ruth Lerm, minhas inesquecíveis professoras de Arte, no ensino infantil, fundamental e médio, respectivamente, que me apresentaram possibilidades de experimentar imaginações em papel, barro, sucata, som, gesto, movimento, cor, luz e tantos outros meios e materiais e, dessa forma, permitindo expressar minhas impressões da vida e do mundo para traduzi-las em outras vidas e mundos, enquanto artista, até perceber que a arte também seria o meu caminho profissional na docência.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à família e aos amigos pelo inestimável incentivo e apoio dado nas horas difíceis. Aos colegas de turma pelo companheirismo e pelas instigantes vivenciadas nesta caminhada.

Expresso minha gratidão às escolas em que trabalhei e seus contextos que me provocaram a refletir sobre a docência e os desafios desse ofício que exige paixão e resiliência. Por isso, agradeço especialmente aos estudantes que me inspiraram neste trabalho de pesquisa, com a potência criativa da juventude e o frescor da aventura sem medo.

Agradeço também à Universidade Federal Rural de Pernambuco, à coordenação e aos professores do Curso de Especialização em Artes e Tecnologia pela oportunidade de aprendizado e desenvolvimento deste trabalho.

O desafio de ensinar arte não é o de fabricar artistas, mas o de formar pessoas que descubram suas potencialidades e as utilizem para melhorar a qualidade de vida individual e coletiva

**Ana Mae Barbosa**

## RESUMO

A pesquisa aborda a utilização da produção audiovisual como estratégia pedagógica, no ensino do componente curricular Arte, na Educação Básica. O estudo tem como objetivo discutir como a prática da produção audiovisual no contexto escolar pode ajudar a desenvolver habilidades e contribuir na formação cultural e artística dos estudantes, a partir da contextualização do cinema como uma linguagem em constante transformação; da compreensão de possibilidades criativas e experimentais do audiovisual; e da reflexão do papel da arte-educação na formação dos sujeitos pela utilização da produção audiovisual no processo de ensino e aprendizagem. Trata-se de uma pesquisa exploratória de caráter bibliográfico, com uma abordagem qualitativa, numa perspectiva interdisciplinar, aliando aportes teóricos dos campos da arte-educação, cinema e cibercultura. Com base nos resultados e discussões apresentados, considera-se que a arte-educação é fundamental na formação integral dos estudantes, possibilitando o desenvolvimento de habilidades, competências e conhecimentos, bem como o desenvolvimento socioemocional dos sujeitos. A aproximação do cinema e da produção audiovisual com o ensino formal, enquanto estratégia pedagógica e forma de conhecimento, especialmente em escolas públicas, pode contribuir para a democratização da cultura das artes e a valorização da diversidade, inclusão e justiça social.

Palavras-chave: Arte-educação; Tecnologia; Produção audiovisual; Processos criativos; Mediação pedagógica.



## **ABSTRACT**

This study addresses the use of audiovisual production as a pedagogical strategy in teaching the Art curriculum component in Basic Education. The study aims to discuss how the practice of audiovisual production in the school context can help to develop skills and contribute to the cultural and artistic formation of students, from the contextualization of cinema as a language in constant transformation; understanding the creative and experimental possibilities of audiovisual; and reflection on the role of art education in training subjects through the use of audiovisual production in the teaching and learning process. This is an exploratory bibliographic research, with a qualitative approach, in an interdisciplinary perspective, combining theoretical contributions from the fields of art education, cinema and cyberculture. Based on the results and discussions presented, it is considered that art education is fundamental in the integral formation of students, enabling the development of skills, competences and knowledge, as well as the socio-emotional development of the subjects. The approximation of cinema and audiovisual production with formal education, as a pedagogical strategy and form of knowledge, especially in public schools, can contribute to the democratization of arts culture and the appreciation of diversity, inclusion and social justice.

**Keywords:** Art education; Technology; Audiovisual production; Creative processes; Pedagogical mediation.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>11</b>
<b>2 CINEMA E CIBERCULTURA: UMA ANÁLISE SOBRE TRANSFORMAÇÕES TECNOLÓGICAS E SOCIOCULTURAIS NA ARTE AUDIOVISUAL E ALGUNS REFLEXOS NA EDUCAÇÃO</b> .....	<b>16</b>
2.1 PARA ALÉM DAS IMAGENS EM MOVIMENTO .....	16
2.2 NA ESTEIRA DA CIBERCULTURA .....	18
2.3 DESAFIOS DA EDUCAÇÃO NUMA SOCIEDADE MEDIADA PELAS REDES DIGITAIS .....	20
<b>3 CINEMA AMADOR: DESCONSTRUINDO PRECONCEITOS, VALORIZANDO A DIVERSIDADE CULTURAL E PROMOVENDO A EDUCAÇÃO</b> .....	<b>23</b>
3.1 A ESPONTANEIDADE AUTODIDATA .....	23
3.2 SUPERANDO PRECONCEITOS E POTENCIALIZANDO A CRIATIVIDADE .....	25
3.3 INTEGRANDO O CINEMA AMADOR NA EDUCAÇÃO BÁSICA .....	27
<b>4 ARTE-EDUCAÇÃO E PRODUÇÃO AUDIOVISUAL: FORMANDO SUJEITOS CRÍTICOS E CRIATIVOS NO CONTEXTO ESCOLAR</b> .....	<b>31</b>
4.1 A IMPORTÂNCIA DA ARTE-EDUCAÇÃO NO PERCURSO FORMATIVO DA EDUCAÇÃO BÁSICA .....	31
4.2 A PRODUÇÃO AUDIOVISUAL NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM .....	36
4.3 COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SOCIAIS, CULTURAIS E ARTÍSTICAS RELACIONADAS ÀS PRÁTICAS DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL NO CONTEXTO ESCOLAR .....	40
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>43</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>46</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Nesta monografia, discutimos sobre a utilização da produção audiovisual como estratégia pedagógica na Educação Básica, especialmente no ensino do componente curricular Arte. Nossa reflexão se concentra na possibilidade de inserir métodos e práticas de realização fílmica no processo de ensino e aprendizagem, visando objetivos pedagógicos e criativos. Assim, destacamos a eficiência da produção audiovisual como meio de desenvolver habilidades e competências que levam à construção de repertórios culturais e artísticos entre os estudantes inseridos no contexto do ensino formal.

É importante ressaltar que a inspiração deste estudo surgiu a partir da experiência do pesquisador como professor de Arte no Ensino Médio em uma escola da rede estadual de Pernambuco. Assim, a decisão de investigar mais a respeito do tema, se deu ao observar a forte ligação dos estudantes com a produção de imagens, sejam fotos ou vídeos, como um meio de autorrepresentação e afirmação de ideias, especialmente para compartilhar nas redes sociais da internet.

Os estudantes frequentemente elaboram e compartilham imagens em seu dia a dia, devido à influência da cultura digital, possivelmente, sem refletir muito sobre outros potenciais dessas ações espontâneas. No entanto, acreditamos que a produção de imagens com objetivos pedagógicos e educacionais também pode ser incentivada na escola, especialmente no componente curricular Arte, a fim de estimular processos criativos e ampliar o repertório de conhecimentos culturais e artísticos dos estudantes.

A falta de estudos sobre a produção de filmes em contexto escolar na literatura acadêmica brasileira é uma lacuna que justifica a realização desta pesquisa. Contudo, observamos que as práticas videográficas estão cada vez mais comuns entre pessoas fora do circuito profissional do audiovisual, devido ao acesso à internet e a equipamentos digitais de gravação e distribuição.

Essas práticas, aliás, têm renovado a linguagem e a estética do audiovisual. Atualmente, com a popularização dos smartphones e aplicativos, é possível produzir, editar e compartilhar vídeos com facilidade, o que era impensável há alguns anos quando a produção audiovisual, via de regra, ficava restrita aos estúdios de cinema, produtoras de publicidade e emissoras de TV.

Portanto, é importante repensarmos o papel da educação formal na

mediação desses novos processos comunicacionais. No contexto escolar, a mediação pedagógica adequada pode tornar essas práticas em ferramentas relevantes no processo de ensino e aprendizagem, no desenvolvimento de repertórios artísticos e no potencial criativo de crianças e jovens. Por isso, ao refletirmos sobre essas questões, entendemos que estamos contribuindo com as pesquisas sobre arte-educação voltadas ao audiovisual e também provocando debates sobre os processos artísticos e socioculturais contemporâneos.

Sendo assim, neste estudo, procuramos responder o seguinte problema: Como a prática da produção audiovisual no contexto escolar pode ajudar a desenvolver habilidades e contribuir na formação cultural e artística dos estudantes?

Considerando a amplitude do questionamento, a fim de delimitarmos mais o tema, nos orientamos pelos seguintes objetivos:

Geral:

- Discutir como a prática da produção audiovisual no contexto escolar pode ajudar a desenvolver habilidades e contribuir na formação cultural e artística dos estudantes da Educação Básica.

Específicos:

- Contextualizar o cinema como uma linguagem em constante transformação no processo sociocultural e tecnológico;
- Compreender aspectos da produção audiovisual contemporânea, com ênfase na realização “espontânea” ou “não-profissional”;
- Refletir sobre o papel da arte-educação na formação dos sujeitos e a utilização da produção audiovisual no processo de ensino e aprendizagem;
- Indicar o desenvolvimento de possíveis habilidades sociais, culturais e artísticas relacionadas às práticas de produção audiovisual no contexto escolar.

Em relação à abordagem metodológica, propomos uma pesquisa qualitativa, de natureza exploratória, com base em Gil (2002). Assim sendo, não tivemos o intuito de apresentar uma sistematização numérica ou estatística da produção audiovisual no ambiente escolar ou qualquer outro enfoque voltado ao quantitativo. Ao invés disso, discutimos aspectos do contexto pedagógico destas práticas e os processos criativos envolvidos. Contudo, também imprimimos ao estudo um caráter reflexivo, propondo interpretações sobre aspectos educativos, técnicos e estéticos envolvidos nas práticas audiovisuais em contexto escolar e as habilidades e competências advindas.

Em função disso, o trabalho se desenvolve numa perspectiva interdisciplinar, especialmente pelo estabelecimento do diálogo entre arte, educação e cibercultura. Para Fazenda (1994), a interdisciplinaridade não é mera interação entre diferentes disciplinas, mas uma atitude de ousadia em busca de conhecimento e construção de sentidos. Não anula o que é institucionalmente disciplinar, nem desvaloriza especificidades de diferentes campos científicos, mas propõe relações dialógicas entre saberes e conhecimentos.

Optamos como método de coleta de dados a pesquisa bibliográfica tradicional (ao invés da elaboração sistemática da revisão de literatura, com a aplicação de estratégias integrativas ou de meta-análise). Ou seja, nos baseamos em dados já existentes, por meio de fontes secundárias (consultadas em publicações físicas e online de livros, periódicos, artigos, teses e dissertações). Essas fontes forneceram tanto subsídios para a elaboração conceitual, quanto para a discussão crítica em relação aos aspectos gerais que se imbricam à temática da pesquisa.

Portanto, a redação final desta pesquisa resulta dessa ação dialética e dialógica entre o arcabouço teórico aplicado na pesquisa e as interpretações e proposições do autor. Por isso, é importante frisar que a experiência do pesquisador, como arte-educador, foi incorporada ao texto de forma colateral. Nesse sentido, o trabalho adquire um propósito mais ensaístico, procurando apresentar um olhar interpretativo sobre a temática desenvolvida, considerando a inter-relação e a interdependência entre fatores sociais, culturais, ambientais e tecnológicos.

Já em relação à estrutura final do texto, destacamos que a monografia se apresenta dividida em três seções temáticas (ou capítulos), que se seguem após esta introdução, cuja síntese de seus conteúdos apresentamos a seguir.

Na primeira seção, intitulada *Cinema e cibercultura: uma análise sobre transformações tecnológicas e socioculturais na arte audiovisual e alguns reflexos na educação*, contextualizamos o cinema como uma forma de arte que se modifica constantemente, incorporando novas técnicas, estéticas e sendo afetado por transformações tecnológicas e sociais. O avanço da tecnologia levou à criação de plataformas de streaming e redes sociais que mudaram a forma de produção e distribuição de filmes, permitindo a produção de filmes de baixo orçamento e a distribuição de produções alternativas. Além disso, na esteira desse processo cibercultural, as redes sociais da internet também têm sido

usadas como ferramentas na educação, permitindo o compartilhamento de informações, interação entre estudantes e professores e acesso a conteúdos educativos e culturais.

Em seguida, na segunda seção, intitulada *Cinema amador: desconstruindo preconceitos, valorizando a diversidade cultural e promovendo a educação*, de forma geral, abordamos algumas características e peculiaridades do cinema amador, uma forma de produção audiovisual realizada de maneira espontânea e despretensiosa, por indivíduos sem formação formal na área do cinema, recursos financeiros significativos ou finalidade de lucro. Procuramos entender sua importância como impulsionador de processos criativos, experimentações de linguagem e valorização da diversidade cultural. Além disso, refletimos sobre a possibilidade de aproximar o cinema e as práticas de produção audiovisual do ensino formal, especialmente propondo algumas alternativas que podem ser adotadas em escolas públicas.

Na terceira seção, intitulada *Arte-educação e produção audiovisual: formando sujeitos críticos e criativos no contexto escolar*, apresentamos a importância da arte-educação para a formação integral dos estudantes, incluindo o desenvolvimento de habilidades, competências e conhecimentos, bem como habilidades socioemocionais. Destacamos a importância de uma abordagem crítica e reflexiva do ensino de arte, que leve em consideração questões sociais e políticas e permita a expressão da identidade e cultura de grupos marginalizados e oprimidos. Além disso, ressaltamos a abordagem triangular como uma perspectiva importante da arte-educação, integrando a produção artística, a apreciação estética e a contextualização histórica e cultural. Por fim, discutimos o papel da produção audiovisual na formação dos sujeitos, indicando possíveis caminhos didático-pedagógicos e o desenvolvimento de habilidades sociais, culturais e artísticas relacionadas às práticas de produção audiovisual no contexto escolar.

A monografia se encerra com as *Considerações finais* em que ressaltamos que a produção audiovisual pode ser uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento cognitivo e criativo dos alunos, além de contribuir para a formação de indivíduos mais críticos e conscientes. Por isso, é fundamental que os professores de arte utilizem abordagens pedagógicas que valorizem a experimentação, a ludicidade e a interdisciplinaridade. As habilidades artísticas podem ser desenvolvidas por meio do ensino e da prática constante, desmistificando a ideia de que a produção artística é um dom inato.

Por fim, indicamos a necessidade de ampliar o estudo abordando outras questões relevantes que devem ser investigadas para aprimorar a qualidade do ensino de arte nas escolas e promover o desenvolvimento integral dos estudantes.

## **2 CINEMA E CIBERCULTURA: UMA ANÁLISE SOBRE TRANSFORMAÇÕES TECNOLÓGICAS E SOCIOCULTURAIS NA ARTE AUDIOVISUAL E ALGUNS REFLEXOS NA EDUCAÇÃO**

Nesta seção, contextualizamos o cinema como uma forma de arte que se transforma ao longo dos anos, incorporando novas técnicas, estéticas e tendo sua produção e distribuição afetadas por transformações tecnológicas e sociais. É um meio de comunicação que pode refletir e interferir na realidade, transmitir mensagens e representar questões políticas e sociais. Ao longo da história do cinema, além do modelo comercial de entretenimento, houve muitos movimentos de ruptura que apresentaram novas possibilidades criativas.

Com o avanço da tecnologia, chegamos até as plataformas de streaming e as redes sociais que têm mudado a maneira como produções cinematográficas são criadas e compartilhadas. O acesso a tecnologias digitais permitiu a produção de filmes de baixo orçamento e a distribuição de produções alternativas. As plataformas de streaming e as redes sociais da internet desempenham um papel importante no novo ecossistema de produções cinematográficas, permitindo aos produtores uma maneira acessível de distribuir seus filmes e alcançar um público mais amplo.

Na esteira das transformações do cinema e da produção audiovisual, em função do paradigma cibercultural, as redes sociais também têm sido utilizadas como ferramentas na educação, permitindo o compartilhamento de informações, interação entre alunos e professores e acesso a materiais didáticos. Elas podem ser utilizadas pelos professores para fomentar debates e desenvolver o senso crítico dos alunos. Esses debates podem ser usados como forma de avaliação, tanto individual quanto coletiva, ampliando as possibilidades de ensino-aprendizagem.

### **2.1 PARA ALÉM DAS IMAGENS EM MOVIMENTO**

O cinema é reconhecido como um meio de comunicação que tem proporcionado a experimentação de uma linguagem artística agregadora de outras linguagens, desde seu advento no século XIX<sup>1</sup>. Pelo fato de ser

---

<sup>1</sup> Neste estudo o objetivo não é fazer uma análise aprofundada do cinema e da evolução mercadológica e artística da produção audiovisual. Mas, alguns balizadores são importantes de serem sinalizados. Por exemplo, historicamente, a primeira exibição pública de cinema, por meio do cinematógrafo, aparelho que



caracterizado como uma técnica que é, ao mesmo tempo, uma forma de expressão artística, com imagens e sons projetando possibilidades narrativas, tem seus métodos de produção, linguagem e estética influenciados pelas transformações tecnológicas e socioculturais ocorridas em diferentes países (BERNARDET, 2000; CANEVACCI, 1990; BAZIN, 1991).

Nesse sentido, Canevacci (1990), destaca que o cinema está diretamente relacionado à cultura e aos valores sociais de épocas e lugares. Em sua capacidade de representar a realidade e transmitir mensagens, tem sido usado como um veículo para a representação de questões políticas e sociais, bem como para a reflexão sobre questões éticas e morais. Ainda conforme o autor, através da utilização de elementos estéticos e narrativos, pode desencadear debates estimulando a reflexão crítica sobre questões relevantes.

Por isso, além do cinema tradicional, que ganhou forma e força econômica, especialmente no modelo de produção hollywoodiano, nos Estados Unidos, vemos na história do cinema muitos movimentos de ruptura, como o Expressionismo na Alemanha, o Surrealismo e a Nouvelle Vague na França, o Neorealismo na Itália, o Cinema Novo no Brasil, o Cinema Revolucionário em Cuba, o Generación del 60 na Argentina, dentre outros. De acordo com Turner (1997), esses movimentos foram responsáveis por apresentar inúmeras possibilidades criativas em contraposição ao sistema cinematográfico dominante, seja na produção, nas temáticas, na linguagem, no relacionamento com o público ou nas iniciativas de circulação alternativas.

Conforme Charney e Schwartz (2010), que analisam a transformação do cinema desde os primórdios até a consolidação como indústria cultural global, há uma relação direta entre o cinema e a cultura, especialmente a partir de meados do século XX. Os autores argumentam que o cinema é uma forma de arte que influenciou na construção da vida moderna, criando novos padrões de comportamento, consumo e modos de ver o mundo. Dentre as formas pelas quais o cinema influenciou a sociedade, os autores incluem a construção de identidades nacionais, a tipificação de gêneros cinematográficos, a explicitação de questões políticas e sociais, e o impacto na vida cotidiana como um instrumento dos interesses capitalistas. Além disso, reforçam que as

---

filmava, revelava a película e projetava o filme, criado pelos Irmãos Lumière, ocorreu em 28 de dezembro de 1895, em Paris. Outros inventos tecnológicos similares foram criados na mesma época, a exemplo do “cinetógrafo” (aparelho de filmagem) e do “cinetoscópio” (projetor de imagens), inventados pela equipe de engenheiros formada por Thomas Edison, William Kennedy e Laurie Dickson, em 1891, nos Estados Unidos; e também o “bioscópio”, criado pelos irmãos Max e Emil Skladanowky, em 1895, na Alemanha (BERNARDET, 2000).

transformações tecnológicas que ocorreram no cinema também influenciaram a forma como as pessoas experimentam e pensam sobre a arte e a vida.

## 2.2 NA ESTEIRA DA CIBERCULTURA

Na sociedade contemporânea, as tecnologias digitais da informação e comunicação permitem novas possibilidades de produção audiovisual, mudando as redes de criação e consumo, como reforça Nogueira (2008). Para o autor, com o avanço da internet e a facilidade de acesso a equipamentos digitais de captação e edição ampliaram-se as possibilidades de produção e distribuição de conteúdo audiovisual. Consequentemente, criando novas possibilidades para os criadores e os consumidores.

É importante entendermos que esse cenário se deve a uma conjuntura mais ampla, que pode ser entendida como um novo paradigma da sociedade, que é a dimensão cibercultural. De acordo com Lévy (1999), a cibercultura é uma manifestação da sociedade informacional, na qual há inter-relações entre comunicação, informação, tecnologia e linguagem, num ambiente global interconectado pela internet. Nesse sentido, conforme o autor, a cibercultura representa uma combinação de técnicas, práticas socioculturais, comportamentos e valores que surgem a partir da interação com o ciberespaço, ou seja, não apenas a infraestrutura da comunicação digital, mas também o universo de informação e as pessoas que o utilizam. Consequentemente, a cibercultura permite novos arranjos na produção audiovisual e transforma as redes de criação e consumo, favorecendo novas formas de acesso à informação e raciocínio.

Segundo Denninson (2013), é cada vez mais comum vermos produções cinematográficas com financiamento coletivo e uma diversificação de nichos de realização audiovisual e públicos. Isto significa que com o passar do tempo, as possibilidades estéticas, funções profissionais e especialidades do audiovisual ampliaram-se, resultando em uma diversificação de gêneros e estilos cinematográficos e aprimoramentos tecnológicos. Dessa forma, a configuração sobre o significado, a função e as possibilidades expressivas e comunicacionais do cinema também sofreram transformações.

Com a facilidade de acesso às tecnologias digitais, muitas pessoas passaram a produzir e compartilhar seu próprio conteúdo audiovisual, tornando-se criadores e contribuindo para a diversificação da produção audiovisual. Isso

também permitiu que vozes e perspectivas anteriormente silenciadas sejam amplamente divulgadas, aumentando a diversidade de ideias e perspectivas na produção audiovisual (NOGUEIRA, 2008; DENNINSON, 2013).

Filmes de baixo orçamento, chamados produções alternativas são cada vez mais bem sucedidas devido ao trabalho colaborativo de artistas. Conforme Ruy, Pereiro e Baamonde (2016), isso se deve ao fato dos filmes não terem tanta pressão por resultados em bilheteria e, por isso, os realizadores têm mais liberdade criativa, resultando em narrativas mais do que os filmes produzidos com grandes orçamentos. Além disso, muitas vezes, os artistas envolvidos em produções alternativas colaboram de forma mais autoral, o que pode resultar em trabalhos mais inovadores.

A popularidade crescente desses filmes também pode ser atribuída à disponibilidade de tecnologia de produção de baixo custo, o que permite que mais pessoas produzam e distribuam seus filmes. Com a popularização da internet e a disseminação de plataformas de streaming, é mais fácil para os espectadores assistirem a esses filmes e conhecerem as produções alternativas. Ou seja, as produções independentes resultam de uma combinação de criatividade, colaboração e acesso à tecnologia e distribuição (PIÑEYRO, 2019).

Nesse contexto, as plataformas de streaming e as redes sociais da internet desempenham um papel importante no novo ecossistema de produções cinematográficas, pois fornecem aos produtores uma maneira acessível de distribuir seus filmes e alcançar um público mais amplo e diverso, conforme Terra e Barela (2021). Além disso, segundo os autores, as redes sociais podem ser uma ótima maneira de promover esses filmes, permitindo que os fãs compartilhem suas opiniões e recomendações com sua rede de amigos e seguidores.

As plataformas de streaming também oferecem a possibilidade de assistir filmes de baixo orçamento ao lado de produções de grande orçamento, o que pode ajudar a difundir a conscientização sobre esses filmes e aumentar sua popularidade. As redes sociais podem ser úteis na análise de dados e no monitoramento da audiência, permitindo que os produtores de filmes alternativos saibam mais sobre o público e possam fazer melhores escolhas sobre como produzir e promover os filmes.

Diante dessa conjuntura cibercultural, os sujeitos são cada vez mais ativos no ecossistema midiático e não atuam de forma passiva, mas também como agentes do processo, sem depender dos meios tradicionais de comunicação.

Potencialmente, o “cidadão comum” é produtor e difusor de conteúdos que circulam nas redes da internet das mais variadas formas.

Isso tem impactado significativamente na forma como as informações são transmitidas e na velocidade com que elas circulam, possibilitando uma ampla participação da sociedade na construção de narrativas, na tomada de decisões e promovendo uma maior pluralidade de vozes e ideias.

No entanto, essa democratização da produção e circulação de conteúdos também traz desafios, como a verificação da veracidade das informações e o combate à disseminação de notícias falsas e discursos de ódio. Por isso, é importante que a sociedade desenvolva estratégias para garantir a qualidade e a integridade das informações circuladas na internet, a fim de proteger a liberdade de expressão e o direito à informação. Nesse sentido, a educação desempenha um papel fundamental na formação de indivíduos críticos e conscientes na era digital.

### 2.3 DESAFIOS DA EDUCAÇÃO NUMA SOCIEDADE MEDIADA PELAS REDES DIGITAIS

Cabe ressaltar que, no âmbito deste estudo, é importante refletirmos sobre o impacto das redes sociais da internet no mundo atual, sobretudo no processo educacional, pois é a partir disso que podemos entender a configuração de novas formas de sociabilidades. E essa noção de estarmos vivendo um processo de transformação cultural e tecnológica tão acentuada é fundamental para estabelecermos relações entre produção audiovisual e educação e, dessa maneira, favorecer a compreensão da exposição de nossas ideias nos tópicos e seções posteriores.

Sendo assim, de acordo com Recuero (2018), as redes sociais na Internet têm desempenhado um papel cada vez mais importante nas formas de sociabilidade. A abordagem de rede tem como foco a estrutura social que surge a partir da interação entre os sujeitos sociais ou representações virtuais deles, funcionando como nós de interconexão. O estudo das redes sociais na Internet envolve a compreensão de como as estruturas sociais são formadas, compostas e impactadas pela comunicação mediada por meios digitais.

A autora enfatiza que a forma de apropriação da tecnologia pelos sujeitos, como a articulação de suas personas digitais, a interação, a publicização e

compartilhamento de conteúdos e a manutenção ou fragmentação de laços sociais, é importante para compreendermos as diferentes formas de uso e as construções de sentidos que se estabelecem neste ecossistema comunicacional (RECUERO, 2018).

Como percebemos, as transformações tecnológicas têm impactado significativamente a maneira como as pessoas se relacionam e compartilham informações, e as redes sociais são um exemplo disso. Inicialmente, o objetivo principal dessas plataformas era conectar sujeitos com interesses semelhantes ou amigos, mas com o passar do tempo, sua influência se estendeu para áreas como política, mídia e educação.

No campo da Educação, conforme Lorenzo (2015), as redes sociais digitais têm sido utilizadas como uma importante ferramenta no processo de ensino-aprendizagem. O compartilhamento de informações sobre assuntos estudados em sala de aula, bem como a interação entre alunos e professores, são exemplos de como estes recursos tecnológicos podem ser aplicados na educação. Além disso, o acesso a materiais didáticos, notícias, vídeos, músicas, trechos de filmes e outros tipos de mídia pode ser facilitado por meio dessas plataformas.

Assim, salienta o autor, os professores podem utilizar as redes sociais de diversas maneiras para promover debates interessantes sobre temas relevantes, desenvolvendo o senso crítico dos alunos e fomentando a manifestação de opiniões. E, na continuidade de processo, esses debates podem ser utilizados como forma de avaliação tanto individual quanto coletiva.

Entretanto, Lorenzo (2015) entende que a incorporação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e das redes sociais no processo educacional requer um desafio para os educadores, que precisam constantemente encontrar maneiras de utilizá-las de maneira efetiva para potencializar o processo de ensino e aprendizagem<sup>2</sup>.

Para o autor, a integração do mundo virtual com o mundo físico é cada vez mais evidente, e a utilização das TICs e das redes sociais se tornou fundamental para uma proposta de aula inovadora. No entanto, reforça que o processo educacional tradicional, mediado pela presença humana,

---

<sup>2</sup> É importante sinalizar que estamos apenas contextualizando, de forma genérica, estes aspectos nesta seção. Aqui não temos a pretensão de apresentar um quadro didático indicando determinadas redes sociais, dispositivos digitais, aplicativos e seus usos didáticos na educação. Autores como Lorenzo (2015) dedicam-se a detalhar um panorama mais aprofundado a quem se interessa pela aplicação das mídias digitais na educação.

especialmente na educação básica, é fundamental e deve ser respeitado (LORENZO, 2015).

De maneira geral, é inegável que as redes sociais têm cada vez mais um papel importante na educação, oferecendo acesso a recursos de aprendizagem, informações e conexões entre professores e estudantes. Mas, por outro, há também desafios, como a qualidade das informações disponíveis, a confusão causada pelo excesso de informações e o uso excessivo das redes sociais que pode interferir na capacidade de aprendizado, além de preocupações com privacidade e segurança online.

Por isso, é importante destacar que o uso das redes sociais na educação requer uma abordagem cuidadosa e equilibrada, com o objetivo de aproveitar ao máximo suas vantagens e enfrentar seus desafios e desvantagens de forma efetiva. É preciso que sejam estabelecidos critérios claros para o uso das redes sociais na educação, além de políticas e estratégias efetivas de ensino e aprendizagem, para assegurar que os estudantes possam desenvolver as habilidades e competências necessárias frente a um uso equilibrado e seguro.

Portanto, a educação tem um papel crucial em ajudar as pessoas a serem cidadãos digitais informados e responsáveis, e em prepará-los para as novas demandas da sociedade da informação. Ela precisa se atualizar para incluir no ensino a compreensão e o uso crítico das tecnologias digitais e suas implicações sociais, culturais, éticas e políticas.

A educação deve ser capaz de fornecer ferramentas para a análise da informação e das mídias, suas ferramentas e potencialidades, mas também deve estimular o pensamento criativo, a imaginação e a capacidade de produção de conteúdo, para que os sujeitos possam ser agentes ativos e participativos no ciberespaço. Isso significa oferecer oportunidades para que os estudantes experimentem e desenvolvam habilidades digitais e criativas, e aprendam a utilizar a tecnologia de forma consciente e responsável.

### **3 CINEMA AMADOR: DESCONSTRUINDO PRECONCEITOS, VALORIZANDO A DIVERSIDADE CULTURAL E PROMOVENDO A EDUCAÇÃO**

Nesta seção, abordamos o cinema amador, ou seja, uma forma de produção cinematográfica realizada por pessoas sem formação ou treinamento formal na área do cinema e sem recursos financeiros significativos, que aprendem a partir da própria experimentação e, muitas vezes, produzem filmes de maneira improvisada, sem um roteiro rigoroso ou plano detalhado das cenas a serem executadas. Apesar de ser uma forma de expressão artística autêntica e inclusiva, o cinema amador ainda é visto com preconceito, principalmente pela falta de recursos materiais e tecnológicos, sendo associado a um tipo de produção precária.

Diante disso, salientamos que a educação tem um papel fundamental na mudança dessa visão preconceituosa, na desconstrução de estereótipos e no fomento à formação e qualificação de produtores audiovisuais. Afinal, pode ser a base para fornecer aos cineastas amadores outros tipos de conhecimento e habilidades que contribuam na realização de seus filmes e aumentem a visibilidade e o interesse por suas obras.

Portanto, reconhecemos a importância de valorizar a criatividade e autenticidade dos filmes amadores e desconstruir a ideia de que apenas as produções da grande indústria possuem qualidade artística. Além disso, refletimos sobre a possibilidade de aproximar o cinema e as práticas de produção audiovisual do ensino formal, especialmente propondo algumas alternativas que podem ser adotadas em escolas públicas. Com isso, esperamos contribuir no debate sobre a democratização do acesso ao cinema como forma de conhecimento e como prática pedagógica, ao reconhecermos a importância das produções amadoras na diversidade cultural e artística.

#### **3.1 A ESPONTANEIDADE AUTODIDATA**

O cinema amador pode ser definido como uma forma de produção de filmes realizada por sujeitos sem formação ou treinamento formal na área do cinema, geralmente criam sem recursos financeiros significativos e não visam o

lucro. Em vez disso, os cineastas amadores costumam fazer filmes como hobby ou forma de expressão artística pessoal, como enfatiza Lyra (2009).

Cabe salientar que a história do cinema amador remonta ao início da indústria cinematográfica, quando as primeiras câmeras de filmar foram disponibilizadas ao público em geral. Desde então, muitas pessoas têm usado câmeras caseiras para capturar imagens da vida cotidiana, registrar eventos especiais e explorar a sua criatividade através da realização de filmes, inclusive no Brasil, porém não tendo muito destaque na mídia nem na academia, segundo Foster (2016). Conforme a pesquisadora, com o avanço da tecnologia os equipamentos ficaram cada vez mais portáteis e baratos, até chegarmos na atualidade que é possível realizar um filme por meio de um aparelho celular, o que se observa com uma frequência cada vez maior.

Para Ikeda e Lima (2012), o cinema realizado em contextos amadores é importante porque oferece a oportunidade para pessoas sem recursos financeiros expressarem suas visões e ideias de maneira criativa. Além disso, ele permite aos produtores experimentarem e aprenderem sobre técnicas cinematográficas, sem as restrições financeiras e comerciais que podem limitar a produção de filmes profissionais. No entanto, é importante destacar que, apesar de não serem profissionais, muitos amadores são talentosos, ousados e criativos, e alguns deles têm até mesmo conseguido se destacar e seguir carreiras profissionais no cinema, como é o caso de Steven Spielberg<sup>3</sup>.

O cinema amador também pode ser chamado de “cinema autodidata” ou “cinema espontâneo” devido à sua natureza não formal e sem estudos. Os cineastas amadores não são treinados em escolas de cinema ou recebem formação profissional, e, em vez disso, aprendem a partir de sua própria experimentação e experimentação. Eles são autodidatas na arte do cinema, aprendendo por conta própria ao longo do caminho.

E, além disso, o cinema amador também pode ser chamado de cinema espontâneo porque ele geralmente é feito de maneira improvisada, sem um roteiro rigoroso ou plano detalhado das cenas a serem executadas. Os cineastas amadores podem capturar momentos e cenas espontâneas, o que pode resultar

---

<sup>3</sup> Steven Spielberg começou a experimentar com filmes desde jovem, usando uma câmera caseira Super 8mm presenteada por seu pai quando ele tinha apenas 12 anos. Ele fazia curtas-metragens com amigos e familiares, e a partir daí, desenvolveu a admiração pelo cinema de aventura. Na adolescência, continuou a filmar e criar histórias, chegando a ganhar prêmios por seus filmes amadores. Depois foi estudar cinema na Universidade da Califórnia, em Los Angeles. Seu primeiro filme profissional foi o suspense “Encurralado”. A partir daí, criou uma filmografia icônica tornando-se um dos cineastas mais bem-sucedidos da história, com filmes como “Tubarão”, “E.T. - O Extraterrestre”, “Indiana Jones”, “O Parque dos Dinossauros” e muitos outros.



em filmes únicos e autênticos que refletem a realidade do dia a dia, com uma abordagem mais livre e criativa em relação à produção de filmes da grande indústria, um contexto que Lyra (2009) caracteriza como “cinema periférico de bordas”.

Embora alguns cineastas amadores possam se inspirar em filmes comerciais ou tentar replicar os gêneros canônicos do cinema, Lyra (2009) ressalta que a natureza não formal possibilita preservar peculiaridades criativas e o não compromisso comercial permite subverter as lógicas do mercado audiovisual, pois, conforme a pesquisadora, apesar de tentarem replicar gêneros canônicos, eles tendem a dar sua própria interpretação única e criativa a esses gêneros. Eles podem experimentar com elementos diferentes, adicionar sua própria visão pessoal e criar filmes únicos que ainda são reconhecíveis dentro de gêneros estabelecidos. Da mesma forma, por não estarem limitados pelas imposições que afetam a produção de filmes profissionais, o que lhes dá a liberdade de explorar sua criatividade e experimentar com novas abordagens.

### 3.2 SUPERANDO PRECONCEITOS E POTENCIALIZANDO A CRIATIVIDADE

Ainda existe preconceito em relação ao cinema amador, e muitas vezes a história dessa forma de expressão artística é desconsiderada até mesmo nos estudos acadêmicos, de acordo com Foster (2016). Segundo a autora, essa perspectiva pode ser explicada por alguns fatores. A falta de recursos financeiros e tecnológicos é um deles, pois recai sobre aspectos relacionados à infraestrutura das produções, fama do elenco, equipe técnica e de efeitos especiais, bem como o alcance de sua distribuição.

Contudo, sabemos que os cineastas amadores geralmente não têm acesso a recursos financeiros e tecnológicos avançados. Assim, os filmes podem apresentar limitações técnicas e parecer menos sofisticadas em comparação com os filmes profissionais. Como a indústria cinematográfica é amplamente dominada por empresas comerciais que visam o lucro, há nesse contexto uma padronização estética e narrativa que imprime no público uma percepção de que as produções amadoras são menos importantes.

Há também uma série de estereótipos relacionados ao chamado “padrão de qualidade”, pois muitos críticos e até mesmo a sociedade em geral associam a produção amadora, pela falta de recursos materiais, como um tipo de produção precária. Mas, do ponto de vista criativo, essa visão pode ser injusta já que

muitas vezes o que se apresenta nos filmes amadores tem criatividade artística além de relevância social, inclusão e diversidade (LYRA, 2009; FOSTER, 2016; PIÑEYRO, 2019).

Ainda em relação aos estereótipos construídos sobre o cinema amador, podemos destacar também uma profunda desvalorização da arte autodidata, como ocorre também com as manifestações populares da cultura tradicional, pois, segundo Foster (2016), há uma tendência na sociedade em desvalorizar o trabalho autodidata e o esforço de aprendizagem independente. Entretanto, já há tendências cinematográficas que se valem do próprio amadorismo e da espontaneidade para criar filmes até com apelo comercial ou que consigam rentabilizar as pessoas envolvidas na produção, como demonstra Piñeyro (2019).

Mudar a visão preconceituosa de parte da sociedade, críticos e instituições acadêmicas sobre o cinema amador talvez não seja uma tarefa fácil, de fácil resolução. Mas, uma abordagem multifacetada pode ajudar na transformação gradual desse cenário. É um processo que inclui a educação e a conscientização, o fomento às políticas públicas voltadas às manifestações culturais alternativas, valorização da experimentação de linguagem e o reconhecimento da necessidade de inclusão e diversidade no audiovisual.

Ou seja, além de ser importante trazer à tona o debate e as informações sobre a história e os processos do cinema amador, também é necessário que sejam desenvolvidos programas de capacitação teórica e treinamento técnico a fim dos cineastas amadores terem mais oportunidades de aprimorarem suas habilidades na produção audiovisual.

Conforme Nogueira (2008), a falta de recursos financeiros é uma das maiores barreiras para os cineastas amadores, por isso é importante que sejam criados incentivos por meio de políticas públicas que atendam a essa demanda cada vez mais emergente, e também contribuam com a promoção de bolsas de estudos, intercâmbios com artistas e técnicos profissionais, realização de festivais com premiação para apoiar e valorizar o trabalho e a criatividade dos amantes da sétima arte.

Além disso, Nogueira (2008) salienta que a internet tem um papel importante para fortalecer a representatividade e dar mais visibilidade ao segmento. Para o autor é importante que sejam criados fóruns e plataformas para apresentar e promover os filmes amadores. Isto proporcionará que essas produções circulem para além das redes de contatos dos próprios realizadores,

extrapolando fronteiras e conquistando outros nichos de público no ciberespaço. Relacionado a isto, é fundamental o incentivo ao trabalho colaborativo e a valorização de contribuições criativas e experimentais, e que as mesmas sejam reconhecidas como fontes importantes de inovação e criatividade na linguagem cinematográfica.

Nesse sentido, acreditamos que quanto mais diversificadas forem as narrativas, a partir de múltiplas perspectivas, congregando diversidade de gêneros, questões étnicas, problemáticas sociais, pessoas com deficiências, de diferentes faixas etárias e classes sociais, mais contribuições para o desenvolvimento de uma abordagem cidadã. É importante, portanto, que diferentes agentes da sociedade, tais como, gestores públicos, educadores e artistas, trabalhem em conjunto para apoiar e valorizar produções amadoras e, assim, reconhecer, afirmar e legitimar o valor sociocultural dessa forma de expressão artística.

### 3.3 INTEGRANDO O CINEMA AMADOR NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Diante do que expusemos no tópico anterior, percebe-se que a educação tem um papel fundamental na mudança da visão preconceituosa sobre o cinema amador, pois o processo educativo e de conscientização permeia todos os aspectos apontados, ou seja, no combate ao preconceito e na desconstrução de estereótipos, na busca pela inclusão de sujeitos e pela diversidade sociocultural, pelo incentivo das instituições públicas, pelo fomento a formação e qualificação de produtores audiovisuais.

Nesse sentido, a educação é a base para fornecer aos cineastas amadores outros tipos de conhecimento e habilidades que podem contribuir ainda mais na realização de seus projetos audiovisuais, mesmo que esta hipótese não seja o único caminho para quem deseja tornar-se um artista. Porém, pelo caráter didático e pedagógico deste trabalho, optamos por nos guiar pelo viés da educação. Assim, entendemos que o aprender sobre diferentes técnicas cinematográficas, desde roteiro, produção, direção, atuação, passando por figurino, cenografia, iluminação, fotografia, até a edição, montagem, distribuição e exibição, dentre outros aspectos, os cineastas amadores serão capazes de produzir filmes ainda mais autorais e criativos, aumentando a visibilidade e o interesse por suas obras.

Para Duarte (2009), uma educação sobre cinema na escola, com a devida

orientação não tem o objetivo de tolher o ímpeto artístico espontâneo, mas o de promover a compreensão crítica, a fruição e a possibilidade de experimentação criativa. O contato e a compreensão sobre diferentes estilos e técnicas de cinema podem proporcionar refinar o olhar dos espectadores e proporcionar aos futuros artistas uma possibilidade de encontrar seu próprio estilo.

Se pensarmos nessa questão do estilo, ou melhor, de como um estilo supostamente amador pode ser incorporado pela grande indústria, podemos pensar que muitas experimentações podem resultar em contribuições tão inovadoras a ponto da indústria cinematográfica tradicional se interessar por possíveis manifestações de originalidade e acabar incorporando muitos desses aspectos<sup>4</sup>.

A educação também é importante para desenvolver uma comunidade de cinéfilos e cineastas amadores. Ao criar programas de treinamento e fóruns para compartilhar conhecimento e habilidades, os criadores poderão se conectar uns com os outros, formar parcerias e colaborações, e fortalecer sua presença no segmento do audiovisual.

Nesse sentido, ressalta Duarte (2009), a educação com a devida mediação pedagógica, também é importante para valorizar a diversidade do que vemos representados nas telas ou telinhas. Ao compreendermos e respeitarmos as nuances da sociedade, somos estimulados a pensar e a praticar nossas ações de forma mais responsável do ponto de vista ético. Assim, reforça-se a importância da representação das diversidades da inclusão de perspectivas narrativas dissidentes ao modelo hegemônico. Dessa maneira, a educação pode ajudar a combater a exclusão e o preconceito, garantindo que as histórias possam ser contadas por diferentes perspectivas étnicas, de gêneros, de classes econômicas, idades, formas corporais e etc.

Obviamente, não é uma tarefa fácil. Ainda mais se considerarmos as dificuldades e a desvalorização da educação na sociedade brasileira. Mas, ainda assim, acreditamos que é possível utilizar a produção audiovisual como um

---

<sup>4</sup> Como exemplo podemos citar “A Bruxa de Blair”, um filme estadunidense de terror psicológico lançado em 1999, dirigido por Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. O enredo segue um grupo de estudantes que se aventuram na floresta para documentar uma lenda. Mas, conforme avançam mata a dentro começam a experimentar eventos estranhos e perturbadores, levando-os a uma espiral crescente de medo e paranóia. Foi filmado em um estilo amador, conhecido como found footage, onde a câmera é manipulada pelos próprios personagens, criando uma sensação de realismo e imersão para o espectador. Esse estilo de filmagem acabou influenciando muitos outros filmes de terror, e hoje em dia, é comum ver esse tipo de técnica em filmes como “Atividade Paranormal”, “REC” e “Cloverfield”. A Bruxa de Blair também é considerado um dos primeiros filmes a utilizar a internet para promover o lançamento e criar uma campanha de marketing viral. Realizado com um orçamento baixíssimo para os padrões dos Estados Unidos, cerca de US\$ 60.000, acabou arrecadando mais de US\$ 248 milhões em todo o mundo.

dispositivo pedagógico, no contexto da educação básica, até mesmo em escolas públicas.

Algumas estratégias podem ser adotadas para incluir o ensino sobre cinema e as potencialidades da produção audiovisual sem que seja necessário mudar a estrutura de currículos nem as orientações e propostas de aprendizagens já regulamentadas na Lei de Diretrizes e Bases da Educação. e mudar a visão preconceituosa sobre esse tipo de produção. Pelo contrário, a ideia é aproximar a produção audiovisual cada vez mais do cotidiano escolar, com a devida mediação pedagógica. Segundo Duarte (2009), a competência de aprimorar o olhar compreensivo sobre cinema não é adquirida apenas assistindo filmes, mas depende da atmosfera cultural em que as pessoas estão envolvidas, depende de um processo de socialização à linguagem cinematográfica.

Aqui, com base em Duarte (2009), começamos sugerindo uma estratégia simples, por exemplo, que é integrar o ensino de cinema às disciplinas ou componentes curriculares, como são chamados atualmente. Preliminarmente, podemos associar diretamente o ensino do cinema a disciplinas como Arte, História, Geografia, Língua Portuguesa e Literatura, dando aos estudantes uma compreensão mais ampla e crítica do papel do cinema na sociedade.

Mas, por aliar arte e técnica, o cinema também pode ser estudado pelas lentes da física, química e da matemática, se pensarmos nos equipamentos e processos envolvidos, inclusive econômicos. Também podemos pensar que a biologia e a educação física podem contribuir em relação a compreensão da fisiologia e motricidade que afetam o corpo dos atores durante a execução de uma cena, só para citar alguns exemplos.

Por isso, além de exibir nas escolas filmes produzidos por grandes estúdios, é importante incluir filmes alternativos no currículo para dar visibilidade a esse tipo de produção e ajudar os estudantes a compreender sua relevância. E mais, estimular a produção em ambiente escolar, proporcionando que os estudantes contem histórias a partir de seus pontos de vista. Isto pode ser feito por meio de projetos interdisciplinares, como a criação de curtas-metragens de ficção ou documentários, a fim de envolver os estudantes nas diferentes etapas do processo de produção cinematográfica.

As escolas públicas podem fomentar parcerias com a comunidades e cineastas profissionais voluntários, a fim de trazê-los para o ambiente escolar e compartilhem suas experiências e conhecimentos com os estudantes. De acordo com Duarte (2009), mais que diversão e entretenimento, no contexto escolar, é

preciso entendermos o cinema tanto como fonte de conhecimento, ou seja, o que se pode aprender com os filmes, e também como prática artística, isto é, a experimentação de fazer filmes na escola. Para a autora, o cinema é um instrumento “para ensinar o respeito aos valores, crenças e visões de mundo que orientam as práticas dos diferentes grupos sociais que integram as sociedades complexas” (DUARTE, 2009, p. 73).

As escolas, cumprindo sua função social de equipamento público, também podem aproveitar os diferentes espaços das unidades físicas, tais como bibliotecas, laboratórios de informática e etc, para facilitar aos estudantes o acesso a recursos e materiais educacionais, bem como às salas e ambientes diversos para que possam desenvolver desde as reuniões de planejamento, gravações e a exibição dos trabalhos.

Como vemos, existem diversas estratégias que podem ser adotadas para incluir o ensino sobre cinema e as práticas de produção audiovisual no contexto escolar da educação básica. A integração do ensino de cinema às demais disciplinas, bem como o desenvolvimento de projetos interdisciplinares, o fomento de parcerias com comunidades e o aproveitamento da própria infraestrutura das unidades e das tecnologias da informação são algumas dessas estratégias.

Na próxima sessão vamos nos voltar para a relação da Arte -Educação e assim com mais detalhes como podemos desenvolver, bem como habilidades e competências a serem desenvolvidas

## **4 ARTE-EDUCAÇÃO E PRODUÇÃO AUDIOVISUAL: FORMANDO SUJEITOS CRÍTICOS E CRIATIVOS NO CONTEXTO ESCOLAR**

Nesta seção destacamos que a arte-educação é essencial para a formação integral dos estudantes, permitindo o desenvolvimento de habilidades, competências e conhecimentos. Além disso, a arte-educação pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, tolerância, resiliência, criatividade e colaboração.

Sendo assim, é importante que o ensino de arte seja baseado em uma abordagem crítica e reflexiva, que leve em consideração questões sociais e políticas. Nesse sentido, a arte pode ser uma forma de resistência e luta contra a opressão, permitindo que grupos marginalizados e oprimidos expressem sua identidade, cultura e visões de mundo. Também apresentamos a abordagem triangular, como uma importante perspectiva da arte-educação, que integra a produção artística, a apreciação estética e a contextualização histórica e cultural.

Destacamos ainda, que os professores devem desenvolver suas propostas didáticas a partir de parâmetros mais amplos estabelecidos por lei, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reforça a importância de oferecer experiências diversificadas em cada linguagem artística para aprofundar as aprendizagens e permitir um diálogo entre elas e outras áreas do conhecimento, promovendo uma educação mais inclusiva e equânime.

Por fim, refletimos sobre a prática artística na formação dos sujeitos e em como a utilização da produção audiovisual pode beneficiar o processo de ensino e aprendizagem. Desse modo, apresentamos uma espécie de orientação didático-pedagógica e indicamos possíveis habilidades sociais, culturais e artísticas relacionadas às práticas de produção audiovisual no contexto escolar.

### **4.1 A IMPORTÂNCIA DA ARTE-EDUCAÇÃO NO PERCURSO FORMATIVO DA EDUCAÇÃO BÁSICA**

A arte-educação é de fundamental importância no percurso formativo dos estudantes da educação básica, pois permite o desenvolvimento de habilidades, competências e conhecimentos importantes para a formação integral do ser humano, de acordo com Lavelberg (2017). A autora salienta que a arte-educação também é um importante meio de expressão, de descoberta, de reflexão e

produção de sentidos para o mundo ao redor dos estudantes.

Por intermédio da arte-educação, os estudantes têm a oportunidade de experimentar diferentes formas de linguagem, como a música, o teatro, a dança, a pintura, a escultura e outras manifestações artísticas. Essa diversidade de linguagens permite que os estudantes desenvolvam sua sensibilidade e criatividade, ampliando suas possibilidades de expressão e comunicação. Além disso, a arte-educação pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a empatia, a tolerância, a resiliência, a criatividade e a colaboração. Isso porque, dependendo da proposta a ser realizada, os estudantes precisam trabalhar em equipe, durante o processo de criação artística e, assim, respeitar as diferenças e lidar com as emoções que surgem no decorrer da atividade (IAVELBERG, 2017)

Barbosa (2002) reforça que a arte é uma forma de conhecimento que deve ser valorizada no contexto escolar como uma disciplina importante para o desenvolvimento humano, pois pode contribuir para a formação crítica e reflexiva dos indivíduos, permitindo que eles questionem o mundo ao seu redor e desenvolvam sua capacidade de interpretar e compreender diferentes formas de expressão. Além disso, conforme a autora, a arte pode ser usada como uma ferramenta para promover a inclusão social e a igualdade, permitindo que pessoas de diferentes origens e culturas se expressem e se comuniquem através das linguagens artísticas.

Por isso, o ensino de arte deve ser baseado em uma abordagem crítica e reflexiva, que leve em consideração as questões sociais e políticas relacionadas à produção, circulação e recepção das obras de arte. Barbosa (2002) também destaca que a arte pode ser uma forma de resistência e luta contra a opressão, permitindo que grupos marginalizados e oprimidos expressem sua identidade, cultura e visões de mundo.

Assim sendo, conforme os pressupostos teóricos apresentados, entendemos que a arte-educação pode contribuir para a formação crítica dos estudantes. Ao ter contato com diferentes formas de expressão artística, os alunos podem desenvolver um olhar crítico sobre a sociedade em que vivem, sobre suas contradições e seus desafios. Desta forma, a arte-educação pode ajudar os estudantes a se tornarem cidadãos mais conscientes e comprometidos com a transformação social.

Nesse sentido, vale destacar que a arte-educação também pode ser um importante meio de inclusão social e valorização da diversidade cultural. Através



da arte, os estudantes podem desenvolver habilidades e competências que vão além das limitações impostas por sua condição socioeconômica, identidade de gênero e orientação sexual ou por suas dificuldades de aprendizagem. Dessa forma, a arte-educação pode ser um meio de valorizar e potencializar as capacidades de cada estudante, promovendo uma educação mais inclusiva e equânime.

Frente a este panorama, destacamos que uma importante perspectiva da arte-educação é a abordagem triangular, desenvolvida pela educadora brasileira Ana Mae Barbosa. Essa abordagem tem como objetivo integrar três elementos fundamentais no ensino de arte: a produção artística, a apreciação estética e a contextualização histórica e cultural, de acordo com Barbosa (2010), como detalharemos a seguir.

1. No que tange à “produção artística”, compreende-se todos os elementos que envolvem os processos de criação e produção de arte pelos estudantes. Através da produção artística, podem desenvolver habilidades e competências artísticas, além de expressarem suas ideias e emoções por meio da arte.
2. Já a “apreciação estética” envolve a análise e reflexão sobre obras de arte, tanto produzidas pelos próprios estudantes como por artistas consagrados. Assim, desenvolve-se sensibilidade estética, a capacidade de reflexão e análise crítica, e também amplia o repertório cultural.
3. Por fim, a “contextualização histórica e cultural” tem por objetivo promover a compreensão do contexto em que as obras de arte foram produzidas, tanto em termos históricos como culturais. Através da contextualização, os alunos podem compreender melhor as obras de arte, seus significados, a sociedade e o pensamento do tempo em que as obras foram criadas e suas relações com a sociedade atual.

É importante salientar, conforme Barbosa (2010), que a ideia da abordagem triangular é integrar seus três pilares de maneira interdependente no processo de ensino de arte. Isso significa que, em vez de trabalhar apenas um desses elementos isoladamente, o professor deve relacioná-los entre si de forma a promover uma aprendizagem mais significativa. Portanto, as possibilidades de aplicação da abordagem triangular são diversas e podem variar de acordo com as características dos alunos, dos conteúdos a serem trabalhados e das condições de ensino.

Por ter uma proposta muito flexível e aberta a inter e transdisciplinaridade, a abordagem triangular permite aos educadores uma liberdade muito grande no planejamento das propostas e trilhas de aprendizagem pois, Barbosa (2010), propõe que essa integração possibilite uma aprendizagem significativa e contextualizada das artes, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades e competências artísticas, críticas e culturais.

Algumas estratégias pedagógicas comuns à abordagem incluem proporcionar aos alunos experiências variadas de produção artística, explorando diferentes linguagens e técnicas; trabalhar com obras de arte de diferentes épocas e contextos culturais, estimulando a apreciação estética e a reflexão crítica; contextualizar as obras de arte, relacionando-as com os contextos históricos, sociais e culturais em que foram produzidas; promover a interdisciplinaridade, relacionando o ensino de arte com outras áreas do conhecimento, só para citar algumas possibilidades conforme a proposta de Barbosa (2010).

Sendo assim, o importante é estimular a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem, permitindo que eles expressem suas ideias e opiniões sobre as obras de arte e o processo de produção, bem como sejam encorajados a explorar as diferentes linguagens expressivas da arte. Contudo, precisamos ter em mente que no ensino formal, os professores devem desenvolver suas propostas didáticas a partir de parâmetros mais amplos estabelecidos por lei.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é o documento normativo que organiza o ensino público e privado no Brasil (BRASIL, 2018). Contudo, neste estudo o intuito não é estabelecer uma relação com as competências e habilidades normatizadas na BNCC. Nosso objetivo é apresentar uma reflexão mais geral sobre ações práticas que se inter-relacionam e se complementam a processos criativos e reflexivos e, portanto, promovem o desenvolvimento de habilidades e competências. Porém, temos plena consciência que a BNCC é referência obrigatória para elaboração dos currículos escolares e propostas pedagógicas para a educação infantil, ensino fundamental e ensino médio, por isso é importante tecermos alguns apontamentos a fim de uma breve contextualização.

O documento apresenta um planejamento detalhado sobre o ensino do componente curricular e Arte (Artes Visuais, Teatro, Música e Dança), que pertence a grande área de Linguagens, com diretrizes específicas voltadas ao

Ensino Fundamental (Anos Iniciais, do 1 ao 5 ano; e Anos Finais, do 6 ao 9 ano) e Ensino Médio. A BNCC reforça que a aprendizagem em Arte consiste na articulação de conhecimentos sobre produtos e fenômenos artísticos, envolvendo práticas como criação, leitura, produção, construção, exteriorização e reflexão sobre formas artísticas (BRASIL, 2018).

Essa aprendizagem envolve sensibilidade, intuição, pensamento, emoções e subjetividades. Além de permitir a interação crítica dos alunos com o mundo, a Arte contribui para o respeito às diferenças e o diálogo intercultural. A prática artística deve permitir aos alunos serem protagonistas e criadores, possibilitando compartilhar saberes e produções através de exposições, espetáculos, concertos e outros eventos. A investigação é fundamental na organização dos conhecimentos em Arte, que abrangem as áreas de Artes visuais, Dança, Música e Teatro e contribuem para a compreensão das relações entre sujeitos, arte e cultura (BRASIL, 2018).

A BNCC apresenta seis dimensões do conhecimento em artes, que são: criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão. A BNCC, portanto, detalha unidades temáticas, objetos de conhecimento (contextos e práticas, sistemas e elementos da linguagem, matrizes estéticas e culturais, materialidades, processos de criação), bem como as competências e habilidades a serem desenvolvidas em cada etapa (BRASIL, 2018).

No Ensino Fundamental (Anos Iniciais), os alunos mudam de uma orientação curricular baseada em campos de experiências para uma organização por áreas de conhecimento e componentes curriculares. Nessa nova etapa, o ensino de Arte deve ser estruturado de forma a permitir que as crianças se expressem criativamente e brinquem de forma investigativa, centrando as experiências e vivências artísticas nos interesses das crianças e nas culturas infantis. O componente Arte também ajuda no desenvolvimento de competências relacionadas à alfabetização e letramento, proporcionando acesso à leitura, criação e produção em diferentes linguagens artísticas (BRASIL, 2018).

No Ensino Fundamental (Anos Finais), é importante ampliar as interações dos alunos com manifestações artísticas e culturais nacionais e internacionais, de diferentes épocas e contextos. O ensino de Arte deve ser sistematizado e oferecer experiências diversificadas em cada linguagem, considerando as culturas juvenis. O objetivo é aprofundar as aprendizagens nas diferentes linguagens, permitindo um diálogo entre elas e com outras áreas do conhecimento, para que os estudantes se tornem mais autônomos nas

experiências e vivências artísticas (BRASIL, 2018).

A Arte também é um componente curricular obrigatório na Formação Geral Básica do Novo Ensino Médio, de acordo com as diretrizes curriculares e a nova BNCC. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional também estabelece a obrigatoriedade do ensino da Arte, especialmente em suas expressões regionais. A Arte deve estar sincronizada com os componentes da área de Linguagens e suas Tecnologias, de forma interdisciplinar. Além disso, a Arte promove a ampliação do conhecimento do sujeito em relação a si próprio, ao outro e ao mundo, por meio do conhecimento de sua comunidade e de outras sociedades. O ensino de Arte deve focar na pesquisa e aprendizagem, mas sem desprezar a importância do fazer artístico. Também é importante promover o protagonismo juvenil por meio das manifestações tecnológicas e contemporâneas, conforme a BNCC (BRASIL, 2018).

No contexto escolar brasileiro, sobretudo na escola pública, percebemos que o ensino de Arte ainda enfrenta preconceitos e uma grande desvalorização. Mas, podemos dizer que a BNCC, como um documento orientador, serve como instrumento para comprovar a importância dos saberes artísticos na formação dos jovens brasileiros. Por isso, enquanto arte-educadores, precisamos lutar pela afirmação da arte como forma de conhecimento legítima e fundamental na formação cultural dos cidadãos.

#### 4.2 A PRODUÇÃO AUDIOVISUAL NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A partir de agora, ou seja, nos dois últimos tópicos desta monografia, a ideia é apresentarmos nossas proposições com um caráter mais ensaístico. Portanto, a visão do autor será mais enfática na discussão sobre a utilização da produção audiovisual como estratégia pedagógica no ensino do componente curricular Arte. Sendo assim, nossa reflexão tangencia a possibilidade de inserir métodos e práticas de realização fílmica no processo de ensino e aprendizagem, visando objetivos pedagógicos e criativos.

Diante das discussões anteriores e do arcabouço teórico que nos orientou, acreditamos que o cinema e a produção audiovisual, como dispositivos didático-pedagógicos, podem ser muito eficazes no processo de ensino e aprendizagem, especialmente quando pensados na perspectiva da abordagem triangular. Esta

abordagem, como já enfatizamos, permite diferentes arranjos metodológicos que contribuem para o desenvolvimento dos alunos em relação à produção artística, apreciação estética e contextualização histórica e cultural.

Os educadores, portanto, podem explorar as possibilidades oferecidas pelas diferentes linguagens artísticas para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, estimulando sua criatividade, sensibilidade e pensamento crítico. A seguir, apresentamos algumas possibilidades de como o cinema e a produção audiovisual podem ser inseridos na Abordagem Triangular. Tais apontamentos são propostos a partir da experiência do pesquisador em sala de aula na proposição de estratégias didáticas que foram aplicadas no processo de ensino e aprendizagem no componente Arte, utilizando o cinema e a produção audiovisual.

Sendo assim, sugerimos que na produção artística, os professores podem propor aos estudantes a criação de produções audiovisuais, como curtas-metragens, videoclipes, documentários ou animações, utilizando diferentes técnicas e recursos. Os educadores podem propor temas e conteúdos a serem explorados, mas também devem permitir que os alunos tenham liberdade para escolher e desenvolver seus próprios projetos e, dessa forma, desenvolverem a autonomia e o protagonismo.

O cinema e a produção audiovisual são ótimos materiais para serem apreciados e analisados pelos alunos. Os professores podem selecionar obras de diferentes épocas, gêneros e estilos para serem exibidas e discutidas em sala de aula, promover mostras temáticas para proporcionar o aprofundamento sobre a filmografia de determinado cineasta ou tradição narrativa. Os professores devem apresentar filmes produzidos em diferentes países, proporcionando que os estudantes entrem em contato com produções fora do circuito comercial ou alternativos ao estilo hollywoodiano. Além disso, é importante que os estudantes também levem obras de sua livre escolha para serem discutidas, sejam filmes, séries, videoclipes, telenovelas etc. Esse processo é bastante eficiente no desenvolvimento da sensibilidade estética, capacidade de análise e crítica, e ampliação do repertório cultural.

Quanto à contextualização histórica e cultural, o cinema e a produção audiovisual podem ser ótimos recursos para serem utilizados na contextualização de obras de arte, relacionando-as com os contextos históricos, sociais e culturais em que foram produzidas. Os educadores podem promover debates sobre questões contemporâneas, tais como a diversidade cultural, os

direitos humanos, a justiça social e a sustentabilidade, e incentivar os alunos a refletirem sobre como essas questões são retratadas em diferentes produções audiovisuais.

Não podemos esquecer da interdisciplinaridade, afinal a produção audiovisual é uma atividade interdisciplinar por natureza, envolvendo conhecimentos e habilidades de diferentes áreas do conhecimento, como arte, história, literatura, tecnologia, entre outras. Portanto, os professores de arte podem relacionar o ensino de cinema e produção audiovisual com outras disciplinas, inclusive propondo trabalhos em parceria com outros professores e funcionários da escola, estimulando a participação ativa da comunidade escolar no processo de aprendizagem.

Obviamente, não podemos deixar de ter em mente que os estudantes devem ser o centro do processo, os educadores devem atuar como mediadores. Por isso, a participação ativa dos alunos é fundamental. E, isso pode ser facilitado pelas próprias características do cinema e seu poder de identificação para com os sujeitos. Afinal, também são meios de comunicação e expressão, permitindo que os alunos manifestem suas ideias e opiniões sobre os temas abordados ou sua criatividade e originalidade dos produtos que venham a criar, valorizando os estudantes como autores de suas próprias narrativas audiovisuais.

Como vemos, há muitas possibilidades para pensarmos na implementação de propostas didáticas e mediação pedagógica para serem desenvolvidas no contexto escolar, especialmente quando nos orientamos pelos três pilares da abordagem triangular. Contudo, neste estudo, optamos por nos ater um pouco mais sobre as realizações fílmicas elaboradas pelos próprios estudantes. Desse modo, a partir deste tópico, contemplaremos a discussão sobre a produção artística. É a partir dela que os estudantes têm a oportunidade de se expressar, desenvolver sua criatividade, experimentar diferentes técnicas e recursos, e aprender a trabalhar em equipe.

A produção artística voltada ao audiovisual pode ser realizada individualmente ou em grupo. A adoção por diferentes recursos da linguagem cinematográfica e a inserção de elementos de outras linguagens artísticas, tais como dança, literatura, artes visuais e música, podem resultar em trabalhos experimentais bastante originais, em formatos como curtas-metragens de ficção, videopoemas, videoclipes, documentários, animações, entre outros.

Uma das vantagens da produção artística é que de forma colateral ela

também estimula o pensamento crítico e reflexivo dos alunos, uma vez que eles precisam fazer escolhas criativas e estéticas ao longo do processo de criação da obra. Eles também precisam refletir sobre o impacto da sua obra no público, bem como sobre a mensagem que desejam transmitir.

Outra vantagem de estimular a produção artística é a contribuição para a formação de competências socioemocionais, tais como a capacidade de trabalhar em equipe, a liderança, a comunicação, a empatia, a criatividade e a resolução de problemas. Essas competências são cada vez mais valorizadas no mundo atual e podem colaborar no desenvolvimento pessoal e profissional dos alunos no futuro.

É importante destacar também que a produção artística pode ser uma forma de engajamento social e contribuir na transformação da realidade, especialmente quando pensamos na escola pública e seu papel na defesa dos direitos humanos e cidadania. Os alunos podem utilizar suas produções artísticas para retratar questões sociais, ambientais e culturais, contribuindo para a conscientização da sociedade e para a promoção da cidadania.

Do ponto de vista prático, quando sugerimos um plano de ensino ou trilha de aprendizagem, para se trabalhar a produção audiovisual na escola podemos incluir as seguintes etapas:

- Introdução à linguagem cinematográfica e audiovisual: nessa etapa, os alunos devem aprender os conceitos básicos da linguagem cinematográfica e audiovisual, tais como planos, enquadramentos, movimentos de câmera, iluminação, som, entre outros. Os professores podem utilizar exemplos de filmes e produções audiovisuais para ilustrar esses conceitos.
- Roteiro e pré-produção: nessa etapa, os alunos devem aprender a criar um roteiro para uma produção audiovisual. O roteiro deve incluir a história, os personagens, os diálogos e a descrição das cenas. Além disso, os alunos devem aprender a fazer o planejamento da produção, incluindo a seleção de locações, a definição do elenco, o cronograma de filmagens e o orçamento.
- Produção: nessa etapa, os alunos devem aprender a utilizar os equipamentos de filmagem e som, bem como a dirigir os atores e a captar as cenas de acordo com o roteiro. Os professores devem orientar os alunos a respeito da iluminação, dos enquadramentos e dos movimentos de câmera, de forma a garantir a qualidade técnica da produção.
- Edição: nessa etapa, os alunos devem aprender a utilizar um software de

edição de vídeo para montar as cenas e o som de acordo com o roteiro. Os professores devem orientar os alunos a respeito da escolha de trilhas sonoras, da utilização de efeitos especiais e da finalização da produção.

- Exibição e avaliação: nessa etapa, os alunos devem exibir as produções audiovisuais para a classe e/ou para um público mais amplo. Os professores devem orientar os alunos a respeito da escolha do formato de exibição, tais como festivais de cinema estudantis, mostras de audiovisual na comunidade, exibições em redes sociais, entre outros. Além disso, os professores devem avaliar as produções audiovisuais, de preferência de forma coletiva, integrando os demais estudantes ou uma banca representativa dos diferentes grupos, considerando critérios técnicos e artísticos, bem como a capacidade dos alunos em expressar suas ideias e emoções por meio da linguagem cinematográfica e audiovisual.

Esse plano de ensino é apenas a sistematização das etapas básicas voltadas ao ciclo do processo de produção audiovisual e se aplica para todos os formatos. Certamente, pode ser adaptado de acordo com o nível de ensino, a duração das aulas e a disponibilidade de recursos. É importante que os professores trabalhem de forma colaborativa com os alunos, sendo um mediador pedagógico e curador de conteúdos, incentivando a criatividade, o diálogo e a experimentação, e que busque estimular a reflexão crítica sobre as produções audiovisuais criadas pelos alunos.

#### 4.3 COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SOCIAIS, CULTURAIS E ARTÍSTICAS RELACIONADAS ÀS PRÁTICAS DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL NO CONTEXTO ESCOLAR

Como vimos, a produção audiovisual pode ser uma estratégia didático-pedagógica importante no processo de ensino e aprendizagem, especialmente no ensino da Arte. Além de promover a comunicação, expressão e criatividade, também podem tornar as aulas mais atrativas e participativas, permitindo aos alunos trabalhar em equipe, desenvolvendo habilidades sociais e colaborativas, aprimorando a capacidade de pensar de forma estratégica e sistêmica.

Outra vantagem é a possibilidade de trabalhar conteúdos e assuntos de forma lúdica. Ao invés de simplesmente ler um livro ou ouvir uma aula, os alunos



podem se envolver de forma ativa, tornando-se atores, roteiristas e diretores de sua própria aprendizagem. Dessa forma, a produção audiovisual no contexto escolar pode ser um meio eficaz para estimular a motivação e o interesse dos alunos pelos assuntos abordados.

Atualmente, a tecnologia e a facilidade de acesso a equipamentos, ferramentas e softwares de edição tornaram possível a produção de conteúdo de forma cada vez mais simples. Por isso, a produção audiovisual também é uma forma de integrar a tecnologia na educação. Ao utilizar equipamentos e ferramentas tecnológicas, os estudantes podem aprimorar as habilidades tecnológicas, o que é fundamental em um mundo cada vez mais conectado. Nesse sentido, a tecnologia pode ser usada para aprimorar os aspectos técnicos dos filmes, devido aos recursos que até mesmo celulares simples apresentam em termos de captação, tratamento e edição de som e imagens.

É importante ressaltar que a produção audiovisual em contexto escolar não se restringe apenas ao desenvolvimento de habilidades técnicas. É, certamente, um meio de reflexão sobre temas relevantes, como questões sociais, políticas e culturais. Além disso, o exercício da criação artística é uma forma dos estudantes expressarem suas visões de mundo, ajudando-os a desenvolver sua identidade e autoestima.

Sendo assim, o processo de ensino e aprendizagem torna-se mais significativo, pois a produção audiovisual em contexto escolar permite aos estudantes pois ao explorarem a criatividade também estarão desenvolvendo habilidades técnicas e competências humanísticas e de colaboração fundamentais na formação cidadã.

Nesse contexto, salientamos a relevância de três grandes eixos contemplados com as práticas audiovisuais pela mediação pedagógica no contexto escolar: os processos criativos, a tecnologia e o trabalho em equipe.

A criatividade é fundamental para o desenvolvimento de projetos audiovisuais inovadores e instigantes, e sua fomentação na escola pode estimular a criatividade dos alunos e prepará-los para futuros desafios profissionais. Além disso, a criatividade também é importante para desenvolver a capacidade de pensar de forma crítica e solucionar problemas.

A produção audiovisual permite aos alunos explorar sua criatividade de forma lúdica e desafiadora. Além de permitir a experimentação de novas ideias e técnicas, o processo criativo em si pode ser uma oportunidade para desenvolver habilidades sociais e emocionais, como trabalho em equipe,

resolução de conflitos e expressão de opiniões e sentimentos.

A tecnologia tem um papel fundamental na produção audiovisual em escolas. Além de fornecer as ferramentas necessárias para a realização da produção, ela também permite acesso a recursos e informações que antes eram inacessíveis. A tecnologia também pode ser utilizada como um recurso didático, permitindo aos alunos aprender conceitos de informática e tecnologia de forma lúdica e interativa.

A produção audiovisual em escolas geralmente envolve a colaboração de vários alunos, o que permite o desenvolvimento de habilidades de trabalho em equipe e resolução de conflitos. Além disso, a colaboração entre os alunos pode ser uma oportunidade para a construção de relacionamentos interpessoais saudáveis e para a aprendizagem de novas perspectivas e ideias. Isto porque permite aos estudantes trabalharem em equipe, compartilharem ideias e desenvolverem habilidades sociais e de comunicação. Além disso, a colaboração também proporciona aos estudantes o aprendizado sobre a importância da solidariedade, cooperação e da divisão de tarefas para alcançar objetivos comuns.

Portanto, a produção audiovisual em contexto escolar é uma ferramenta pedagógica valiosa para o desenvolvimento de habilidades técnicas, sociais, emocionais e criativas. Além disso, a tecnologia e a colaboração são elementos fundamentais para a realização da produção e para o aprendizado significativo. Por isso, é importante o incentivo aos professores e a busca de implementação de políticas públicas que permitam o desenvolvimento dessas atividades, a fim de que as escolas possam investir seus recursos humanos e aproveitar suas estruturas físicas para a produção audiovisual, permitindo aos alunos explorarem sua criatividade e desenvolverem habilidades e competências que serão importantes na sua construção de cidadania.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta monografia, discutimos a utilização da produção audiovisual como estratégia pedagógica na Educação Básica, especialmente no ensino do componente curricular Arte. A pesquisa destacou a eficiência da produção audiovisual como meio de desenvolver habilidades e competências que levam à construção de repertórios culturais e artísticos entre os estudantes inseridos no contexto do ensino formal.

Os resultados obtidos demonstram que as atividades que envolvem a produção audiovisual, com a adequada mediação pedagógica, são efetivas na promoção do desenvolvimento cognitivo e criativo dos alunos, além de contribuírem para a formação de indivíduos mais críticos e conscientes.

Portanto, é fundamental que professores de arte utilizem abordagens pedagógicas que valorizem a experimentação, a ludicidade e a interdisciplinaridade, a fim de proporcionar aos alunos uma educação artística mais significativa e transformadora.

Neste percurso investigativo, contextualizamos o cinema como uma forma de arte que se transforma ao longo dos anos, incorporando novas técnicas, estéticas e tendo sua produção e distribuição afetadas por transformações tecnológicas e sociais.

Além do modelo comercial de entretenimento, houve muitos movimentos de ruptura que apresentaram novas possibilidades criativas e de experimentação. E, com o avanço da tecnologia, chegamos até as plataformas de streaming e as redes sociais que têm mudado a maneira como as produções cinematográficas são criadas e compartilhadas.

Também enfatizamos o cinema amador como uma forma de produção cinematográfica realizada por pessoas sem formação formal na área audiovisual e sem recursos financeiros significativos. Partindo desse contexto, salientamos que a educação tem um papel fundamental na mudança da visão preconceituosa em relação a esse tipo de produção, na desconstrução de estereótipos e no fomento à formação e qualificação de produtores audiovisuais.

Por fim, destacamos que a arte-educação é essencial para a formação integral dos estudantes, permitindo o desenvolvimento de habilidades, competências e conhecimentos. Além disso, a arte-educação pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. A proposta é aproximar o cinema e as práticas de produção audiovisual do ensino formal, especialmente

propondo algumas alternativas que podem ser adotadas em escolas públicas. Isso contribuirá no debate sobre a democratização do acesso ao cinema como forma de conhecimento e como prática pedagógica, reconhecendo a importância das produções amadoras na diversidade cultural e artística.

Conforme destacamos nesta pesquisa, a inclusão de metodologias de ensino de arte que valorizem as identidades e experiências culturais dos estudantes é essencial para uma educação mais inclusiva e equitativa. Sendo assim, professores de arte podem, a partir das reflexões e apontamentos, destacados na pesquisa, podem utilizá-los como uma orientação para refletir sobre suas práticas de ensino e desenvolver abordagens mais inclusivas em sala de aula.

Além disso, estratégias pedagógicas que considerem as perspectivas e experiências dos alunos podem ser aplicadas para promover um ambiente de aprendizado mais empático e envolvente. É fundamental que sejam feitos esforços para garantir que todas as vozes sejam ouvidas e valorizadas na sala de aula de arte, promovendo uma educação que abrace a diversidade e valorize a cultura dos alunos.

Certamente, a pesquisa em questão pode ser um importante recurso para orientar a reflexão dos professores de arte, fornecendo subsídios para aprimorar suas práticas pedagógicas, tornando-as mais eficazes e coerentes com as demandas dos alunos.

Além disso, a pesquisa também pode ser aplicada diretamente na sala de aula, oferecendo aos estudantes oportunidades de aprendizado mais significativas e engajadoras, que promovam o desenvolvimento de suas habilidades artísticas e criativas.

A partir da experiência desta pesquisa, acreditamos que outra contribuição importante que o estudo indica é que podemos desmistificar a ideia de que a produção artística é um dom inato ou que somente algumas pessoas são capazes de realizá-la. Ao contrário, os resultados sugerem que as habilidades artísticas podem ser desenvolvidas por meio do ensino e da prática constante, o que pode ser especialmente motivador para aqueles que se sentem intimidados ou inseguros em relação às artes.

Por fim, é importante destacar que a pesquisa aqui apresentada é apenas um exemplo do tipo de estudo que pode ser realizado no campo da arte-educação em sua interface com as tecnologias digitais. Contudo, este estudo apresenta algumas reflexões e sugestões, pois existem muitas outras questões

relevantes que merecem ser investigadas, a fim de aprimorar ainda mais a qualidade do ensino de arte nas escolas e promover o desenvolvimento integral dos estudantes.

Por fim, acreditamos que a pesquisa demonstra que a abordagem da produção audiovisual em contexto escolar, realmente contribui para o desenvolvimento cognitivo, criativo e crítico dos alunos, promovendo repertórios culturais e artísticos. Além disso, indica a necessidade de metodologias inclusivas que valorizem as identidades culturais dos estudantes. Por isso, oferecemos orientações práticas para os professores de arte, a fim de desmistificarmos a ideia de que as habilidades artísticas são inatas. Portanto, compreendemos este trabalho como um recurso pedagógico para aprimorar o ensino de arte e promover um desenvolvimento dialógico aos estudantes.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. **Abordagem Triangular do Ensino das Artes e Culturas Visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte-Educação: leitura no subsolo**. São Paulo: Cortez, 2002.

BAZIN, André. **O Cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é Cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2000.

CANEVACCI, Massimo. **Antropologia do cinema: do mito à indústria cultural**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 26 fev. 2023.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

DENNINSON, Stephanie. **As novas cartografias do cinema**. São Paulo: Papyrus, 2013.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa**. Campinas: Papyrus, 1994.

FOSTER, Lila. **Cinema amador brasileiro: história, discursos e práticas**. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais – Universidade de São Paulo. São Paulo: USP, 2016.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

IABELBERG, Rosa. **Arte/Educação modernista e pós-modernista: fluxos na sala de aula**. São Paulo: Editora Penso, 2017.

IKEDA, Marcelo; LIMA Delani. **Cinema de garagem: panorama da produção brasileira independente do novo século**. Rio de Janeiro: WSET Multimídia, 2012.

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

LORENZO, Eder. **A Utilização das Redes Sociais na Educação**. São Paulo: Clube de Autores, 2015.

LYRA, Bernadette. **Cinema periférico de bordas**. Revista Comunicação, Mídia e Consumo, São Paulo, v. 6, n. 15, 2009.

NOGUEIRA, Luís. **Cinema 2.0**: o cinema doméstico na era da Internet. Revista Doc On-line, n. 5, p. 4-23. Beira Interior: UBI, 2008.

PIÑEYRO, Marcelo. **Produção de Filmes Independentes**. São Paulo: Ebac, 2019.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2018.

RUY, Karine; PEREIRO, Marta; BAAMONDE, Silvia. **O sucesso dos cinemas menores**: baixo orçamento e alternativas cinematográficas no Brasil e na Galiza. In: Revista Eptic. Universidade Federal de Sergipe, vol. 18, nº 2, p 125-141, 2016.

TERRA, Renato; BARELLA, Ricardo. **Como fazer filmes sem dinheiro**. Rio de Janeiro: Novos Olhares, 2021.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus, 1997.