

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UFMG
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM FORMAÇÃO DE EDUCADORES PARA
EDUCAÇÃO BÁSICA

Rodrigo de Freitas Borges

EXPERIÊNCIAS COM *STOP MOTION* NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Belo Horizonte

2015

Rodrigo de Freitas Borges

EXPERIÊNCIAS COM *STOP MOTION* NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Educação e Cinema, pelo Curso de Especialização em Formação de Educadores para Educação Básica, da Faculdade de Educação/ Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador(a): Henrique Augusto
Nunes Teixeira

Belo Horizonte

2015

Rodrigo de Freitas Borges

EXPERIÊNCIAS COM *STOP MOTION* NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção de título de Especialista em Educação e Cinema, pelo Curso de Especialização em Formação de Educadores para Educação Básica, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador(a): Henrique Augusto
Nunes Teixeira

Aprovado em 9 de maio de 2015.

BANCA EXAMINADORA

Henrique Augusto Nunes Teixeira – Faculdade de Educação da UFMG

Prof^a. Sílvia Amélia Nogueira de Souza – Faculdade de Educação da UFMG

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus que iluminou o meu caminho durante esta caminhada, principalmente nos momentos difíceis.

Ao professor Henrique Augusto Nunes Teixeira, pela paciência na orientação, que compreendeu as dificuldades enfrentadas e pelo incentivo que tornaram possível a conclusão deste trabalho.

A minha esposa Luciana, que me apoio para investir nessa jornada e por ser uma companheira em todos os momentos.

RESUMO

A proposta deste trabalho é desenvolver um tipo de prática pedagógica, com alguns estudantes da Escola Municipal Anne Frank, da Prefeitura de Belo Horizonte, utilizando recursos audiovisuais na produção fílmica, abordando um tema ligado ao conteúdo de Geografia. O objetivo é estimular os estudantes a desenvolverem, por meio de atividades práticas e lúdicas, um conhecimento pedagógico a cerca do tema trabalhado e uma técnica de cinema, que no caso deste projeto, foi definido junto ao grupo de estudantes abordar o tema do vulcanismo através de um filme de *stop motion*.

Palavras-chave: *stop motion*, prática pedagógica, geografia, cinema, recursos audiovisuais.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. METODOLOGIA.....	10
2.1 - Caracterização da escola e dos estudantes.....	15
2.2 - Cronograma de Atividades.....	16
3. DESCRIÇÃO DO PROCESSO DE PRODUÇÃO DO VÍDEO.....	17
4. ANÁLISE CRÍTICA DO PROCESSO	26
5. CONCLUSÃO.....	32
6. REFERÊNCIAS	35

1 – INTRODUÇÃO

A Revolução Tecnocientífica, também conhecida como a Terceira Revolução Industrial, a partir da década de 1970, permitiu uma série de avanços e descobertas no campo tecnológico, destacando-se a tecnologia da informação. Os fluxos e o acesso aos mais diversos tipos de informações entre as pessoas alcançaram um volume tão vertiginoso jamais visto na história da humanidade. Os novos meios de comunicação, principalmente a internet, proporcionaram a grande parte da população do planeta um acesso a diversas formas de informações, escrita, visual, auditiva, sobre os mais diversos temas de forma praticamente instantânea.

O desenvolvimento da informática, de satélites, da fibra ótica, de redes, foram fundamentais nesse processo. O surgimento de novas mídias e tipos de compreensões de áudio e vídeo permitiram uma fácil circulação de imagens e sons entre os usuários de dispositivos eletrônicos. O processo produtivo também passou por profundas alterações. As novas tecnologias que surgiam passaram a ir diretamente para as linhas de montagem das fábricas, acelerando ainda mais o contato da sociedade com estes serviços. Com isso, a cada dia surgem novos dispositivos eletrônicos como *smartphones* e *tablets*, que permitem aos usuários um fácil acesso as novas mídias e informações via internet.

Esses aparelhos de pequeno porte e baixo custo são capazes de gravar som, imagens e vídeos com um bom padrão de qualidade. Tais mídias podem ser armazenadas e transmitidas de forma rápida para longas distâncias entre seus usuários. Tais recursos audiovisuais têm se tornado a cada dia mais atrativo e cotidiano na vida das pessoas, principalmente dos jovens.

Nesse contexto social a educação escolar enfrenta um grande obstáculo. Como atrair o interesse dos jovens diante do grande volume de informações que circulam pelas diversas mídias? Como tornar a aula mais interessante para atrair a atenção dos estudantes? Os modelos tradicionais de ensino presentes em séculos anteriores, ainda são perceptíveis nas práticas pedagógicas dos professores

atualmente, mas sendo aplicadas em um público bem diferente ao qual ela apresentava bons resultados no passado.

Diante as situações apresentadas percebe-se a necessidade na escola de criar mecanismos que possam modificar a relação dos estudantes com o saber. As aulas lecionadas, predominantemente expositivas, com pouca participação dos estudantes, já não atraem mais a atenção de grande parte dos jovens, pois estes são um público bem diferente dos que frequentavam a escola décadas atrás. A juventude do século XXI não é estática e nem passiva. Não estão dispostos a ficar horas sentados em uma sala assistindo uma aula na qual o professor é a única fonte de saber. Estes jovens procuram dinamismo, estão sobrecarregados com o excesso dos mais variados tipos de informações que os meios de telecomunicações lhes oferecem, eles são semelhantes ao mundo globalizado no qual nasceram.

Criar novas metodologias é, portanto, fundamental para reestabelecer a relação do processo de ensino-aprendizagem com os estudantes, promovendo novas formas de se produzir conhecimento. Aliar o interesse da tecnologia com a educação pode-se tornar uma forma mais eficaz do que as tradicionais práticas pedagógicas que a cada ano surtem menos efeito e estão longe de atingir as metas que elas propõem.

Uma alternativa de metodologia pedagógica poderia ser o uso do cinema e de outros recursos audiovisuais como ferramenta de ensino para desenvolver o senso de criatividade e o interesse dos alunos com os estudos. O uso das tecnologias e da arte do cinema ligadas a prática pedagógica pode auxiliar na formação dos estudantes. O professor poderia usufruir de tais instrumentos incorporando-os de forma ativa e construtiva, no intuito de dinamizar o processo de ensino-aprendizagem.

Diante deste contexto, a proposta de intervenção pedagógica deste trabalho consiste em utilizar a produção de formas audiovisuais na prática pedagógica do ensino de Geografia, na qual os estudantes não seriam somente espectadores de vídeos, mas também participariam da confecção dos mesmos, rompendo com o formato tradicional de ensino em sala de aula, tão desgastado nos dias atuais.

Entre os objetivos pretende-se também: desenvolver o processo de ensino/aprendizagem através do uso e produção de recursos audiovisuais, aumentar o interesse dos estudantes pelo conteúdo escolar por meio da utilização de tecnologias audiovisuais e ações lúdicas, introduzir e desenvolver técnicas de utilização de dispositivos eletrônicos ligados a produção audiovisual e difusão de informações.

O projeto foi desenvolvido com estudantes do 3º ciclo da Escola Municipal Anne Frank (EMAFK), localizada no bairro Confisco, bairro da periferia de Belo Horizonte, limítrofe com o município de Contagem.

2 – METODOLOGIA

Nas últimas décadas inúmeros estudos acadêmicos têm discutido intensamente um tema que gera grandes problemas ao processo educacional, o desinteresse de crianças e adolescentes pelos estudos. Inúmeras teorias são formuladas para justificar este problema, tais como, o modelo pedagógico ultrapassado, um currículo que não atende aos moldes da sociedade atual, a falta de perspectiva dos jovens com os estudos, a família omissa em relação ao desenvolvimento educacional dos filhos, entre outros fatores.

Este capítulo enfocará a discussão de um desses fatores, a prática pedagógica do professor. Será apresentada uma breve reflexão sobre os antigos métodos de ensino e as dificuldades que estes encontram neste modelo de sociedade atual, na qual a tecnologia destaca-se no cotidiano das pessoas. Por conseguinte, será descrita a proposta de uma ação pedagógica na qual são utilizados recursos tecnológicos na prática de ensino, ligado também a arte na produção fílmica.

As premissas da escola de séculos passados se mantêm até os dias atuais. As aulas lecionadas deste modelo tradicional já não atraem mais a atenção de grande parte dos jovens, pois estes são um público bem diferente dos que frequentavam a escola décadas atrás. As práticas pedagógicas tradicionais não são pouco compatíveis com o modelo dinâmico da sociedade e dos jovens atualmente. Muitos autores apontam que este contexto configura uma crise na educação. Segundo SIBILIA: (1992, p.197)

Entre tantas dúvidas abertas, e tão difíceis de obterem uma resolução, uma certeza emerge quase óbvia: atualmente, a escola está em crise. Por quê? Os fatores que levaram a essa situação são inúmeros e extremamente complexos, mas uma via para compreender os motivos desse mal-estar seria pensar a instituição escolar como uma *tecnologia* – quer dizer, como um dispositivo, como uma ferramenta ou um intrincado artefato destinado a produzir algo. E, portanto, é uma tecnologia de época: um aparelho historicamente configurado. A partir dessa perspectiva, não custa verificar

que tal maquinaria parece estar se tornando gradativamente *incompatível* com os corpos e as subjetividades das crianças de hoje. A escola seria, então, uma máquina antiquada; e, por isso, seus componentes e seu funcionamento são cada vez mais conflitantes com nossos jovens. Nessa junção – que, no entanto, ainda insiste em ocorrer cotidianamente – as peças não encaixam bem: há saliências em suas engrenagens e os circuitos se entopem com frequência, produzindo todo tipo de fricções e destroços. No fim, trata-se de organismos que não se ensamblam harmoniosamente e, portanto, tendem a não funcionar corretamente quando colocados em contato.

Atualmente muitos dos jovens estudantes, ou são desinteressados pelos estudos e vão à escola pela obrigação legal que lhes é imposta, ou estão sobrecarregados com o excesso de informações que os meios de telecomunicações lhes oferecem. A sala de aula passa a ser um ambiente menos atrativo em relação ao ensino, principalmente quando as disciplinas são lecionadas com uma pedagogia tradicional. Esse fato reflete nos índices de evasão escolar e no claro desinteresse que os jovens têm demonstrado pelos estudos. De acordo com SIBILIA: (1992, p.206)

...em face às fortes transformações ocorridas nas décadas, não surpreende que a escola tenha se convertido em algo terrivelmente *chato*, e que a obrigação de frequentá-la signifique uma espécie de calvário cotidiano para as dinâmicas e interativas crianças contemporâneas. Seu desinteresse e o escasso entusiasmo que costumam demonstrar a esse respeito seriam indícios dessa falta de sentido, evidenciada ainda pelos altíssimos índices de *deserção escolar* que se constata em todo o mundo. A partir dessa perspectiva, a educação parece ter se tornado um produto pouco atraente, destinado a um consumidor disperso e insatisfeito, que por sua vez se vê seduzido pela variada oferta emanada pelo mercado do entretenimento.

A própria cultura letrada, tão valorizada na sociedade ao longo dos séculos, tem perdido seu domínio uniforme para outras formas de cultura e comunicação que se destacam no século XXI. Para SIBILIA (1992, p.206):

...é preciso considerar também que essa edificação histórica se erigiu tendo a *cultura letrada* como um horizonte de realização, tanto nos planos individuais como em escala coletiva, concernente a cada Estado-Nação e à civilização

ocidental de um modo geral. E esse é, de fato, outro dos pilares que está sendo ruidosamente corroído na contemporaneidade. Tendo atravessado um século inteiro sob a coruscante luz do cinema, e várias décadas de intenso contato com a televisão, a cultura atual está fortemente marcada pelos meios de comunicação audiovisuais; e, mais recentemente, essa produção e circulação de imagens foi exponencialmente multiplicada com a irrupção triunfal dos dispositivos digitais.

Diante deste contexto fica clara a necessidade do ambiente escolar passar por transformações e adaptar-se a este novo modelo de sociedade tão dinâmico e mutável. Os estudantes do século XXI estão a cada dia mais insatisfeitos e entediados em passar longas horas diárias em uma sala de aula. A televisão, internet, as redes sociais e o mercado do entretenimento atrai muito mais a atenção dos jovens que os conteúdos ministrados no ambiente escolar, principalmente da forma que são apresentados. Apesar da necessidade a escola seria capaz de aceitar essas transformações? Alguns autores apontam ponderações em relação a capacidade das instituições de ensino conseguirem a se adaptar a essa nova organização:

...todas essas mudanças implicam uma bem-vinda libertação dos velhos mecanismos de ortopedia social: aqueles que diariamente massacravam os corpos das sociedades modernas para adaptá-los a seus ritmos e alimentar com eles as engrenagens da industrialização. No entanto, caberia se perguntar qual é a capacidade da escola para resistir a tamanha mutação, e se essa estrutura envelhecida estará em condições de se adaptar às novas regras do jogo, transformando-se de um modo efetivo e interessante. (SIBILIA, 1992, 209).

Um dos caminhos para dar um novo rumo para romper com este modelo e permitir que a escola realmente alcance essas transformações seria através de uma mudança da prática pedagógica dos professores. É necessário que o docente crie novos mecanismos para estimular o ensino, desvinculando a ideia que os estudantes são apenas receptores do conhecimento produzindo ações que permitam os educandos serem os protagonistas da ação pedagógica e se desenvolvam com autonomia, criatividade e criticidade.

A prática pedagógica, bem como a condução do processo de ensino-aprendizagem na sociedade contemporânea, precisa ter como premissa a necessidade de uma reformulação pedagógica que priorize uma prática formadora de sujeitos para o desenvolvimento autônomo, aberto, criativo. Deste modo, a escola pode deixar de ser vista como uma obrigação a ser cumprida pelo aluno, para se tornar uma fonte de efetivação de seu conhecimento intelectual. A escola o motivará a participar do processo de desenvolvimento social não como mero receptor de informações, mas como idealizador de práticas que favoreçam esse processo.

(LUZ, GESSER, 2014, 222)

Uma alternativa plausível seria aliar as novas tecnologias a prática pedagógica. Criar novas metodologias é, portanto, fundamental para reestabelecer a relação do processo de ensino-aprendizagem com os estudantes, promovendo novas formas de se produzir conhecimento. O uso do cinema e de outros recursos audiovisuais como ferramenta de ensino pode ser uma alternativa para desenvolver o senso de criatividade e o interesse dos alunos com os estudos, o que será foco deste trabalho.

Aliar o interesse da tecnologia com a educação pode-se tornar uma forma mais eficaz do que as tradicionais práticas pedagógicas que a cada ano surtem menos efeito e estão longe de atingir as metas que elas propõem.

Um recurso audiovisual que encanta e atrai pessoas no mundo todo ao longo das últimas décadas é o cinema. Uma arte capaz de transportar as pessoas a uma outra realidade, permitindo transcender o mundo real e desenvolver o imaginário e a criatividade individual. Portanto conciliar o cinema e a educação pode ser um mecanismo interessante para atrair o interesse dos jovens para o estudo, além de permitir o desenvolvimento da imaginação e da sensibilidade. Além disso, os jovens podem melhorar sua organização prática, pois criar um filme também demanda atenções no sentido de elaborar um roteiro dividir tarefas e ter disciplina. Para FRESQUET (2008, p.9)

...aproximar os alunos da arte cinematográfica e dos valores que lhes são próprios, isto é, trabalho em equipe, constância, capacidade de espera, imaginação e sensibilidade. Quando realizam os filmes, os alunos devem elaborar um roteiro, planejar a filmagem, assumir tarefas, transmitir e comunicar ideias, escutar e dialogar com os outros. O projeto visa um resultado que não se limita apenas ao filme, mas especialmente a todas as aprendizagens do processo. Na visualização de filmes, aprendem a olhar a realidade com atenção, a pensar ou intuir como dar forma às ideias, a partilhar decisões e explicar as próprias escolhas, o que, de alguma maneira, constitui uma outra forma de se relacionar com o mundo e com os outros.

O cinema inclusive pode auxiliar os jovens a desenvolverem também capacidades que até então pouco sabem que possuem. Como atuar, expor seus sentimentos de forma expressiva, aflorar a criatividade na elaboração de um roteiro, passarem a conhecer a si próprios mais profundamente. Segundo FRESQUEST (2008, p.9):

Na experiência de fazer cinema, integram-se vários elementos (roteiro, iluminação, atores, montagem, etc.) e, em consequência, várias pessoas (cada uma com suas responsabilidades e habilidades). Com isso, cada aluno pode encontrar seu lugar, mostrar suas capacidades e descobrir virtudes e talentos que provavelmente não teria descoberto fazendo as atividades habituais da escola. Muitos deles encontram no cinema, pela primeira vez, uma linguagem e um modo de expressão dos quais não se sentem excluídos. Pode-se afirmar que, através do cinema, os alunos aprendem a se conhecer a si próprios, refletem e tomam consciência de seus talentos, habilidades e dificuldades.

Diante das condições apresentadas, este trabalho tem como base a proposta de realizar uma intervenção pedagógica com estudantes da EMAFK através de uma ação, utilizando alguns conceitos da arte do cinema na produção de um formato audiovisual, tendo como tema um conteúdo ligado à Geografia. Os alunos participaram da elaboração e confecção do vídeo, possibilitando-os aprender de uma forma lúdica e participativa das atividades.

2.1 – Caracterização da escola e dos estudantes

A Escola Municipal Anne Frank localiza-se em uma área limítrofe entre os municípios de Belo Horizonte e Contagem, sendo que muitos alunos moram em Contagem. Esse fato gera inúmeros problemas para a escola em relação ao atendimento das políticas públicas. Serviços como saúde, assistência social, Conselho Tutelar só atendem pessoas residentes em seu município, portanto os estudantes que não moram em Belo Horizonte encontram dificuldades em serem assistidos pelos outros setores, mesmo estudando em uma escola da PBH (Prefeitura de Belo Horizonte). A EMAFK encontra entraves no estabelecimento de parcerias com os diversos setores da Prefeitura Municipal de Contagem, principalmente a saúde e assistência social, somente o Conselho Tutelar do município mantém uma boa interlocução com a escola.

O público da EMAFK é formado em grande parte por crianças e adolescentes com grande vulnerabilidade social. Grande parte das famílias são chefiadas por mulheres trabalhadoras, que têm grande dificuldade de acompanhar o desenvolvimento escolar dos filhos. Em relatos dos jovens percebe-se uma grande presença de trabalho infantil. O tráfico de drogas, a violência doméstica e a pobreza são perceptíveis no cotidiano dos estudantes.

A instituição participa do projeto da “Escola Integrada”¹ no qual o perfil das crianças e jovens é de uma vulnerabilidade social ainda maior. O projeto político pedagógico (PPP) da EMAFK (2009) caracteriza as crianças que participam do projeto da seguinte forma:

...em sua maioria, são negras, pertencentes a grupos familiares de baixo poder aquisitivo. Muitos, não têm referência paterna e são criados pelas avós. As mães trabalham, portanto, ficam fora durante o dia e, muitas vezes, não têm um adulto para acompanhá-los em casa.

Este público são os jovens que participaram das ações propostas por este trabalho.

¹ -Escola Integrada é um projeto da Prefeitura de Belo Horizonte na qual estudantes do ensino regular participam de atividades na escola, como oficinas de artes marciais, artes plásticas, informática, esportes, audiovisual, entre outras, no período contraturno de seu horário.

2.2 – Cronograma de Atividades

Período	Atividades
23/02/15	Seleção de estudantes, definição dos temas de geografia a ser trabalhado, escolha da técnica usada na gravação do curta, pesquisa sobre a técnica e o tema definidos.
02/03/2015	Definição e organização dos materiais a serem utilizados na produção do vídeo. Esboço de um roteiro do filme.
09/03/2015	Montagem da estrutura para realização das fotos. Realização das fotos.
16/03/2015	Gravação do áudio que foi inserido no vídeo.
17/03/2015 a 10/04/2015	Produção e edição do vídeo.
Março e abril de 2015	Produção escrita da Análise Crítica Pedagógica

3 – DESCRIÇÃO DO PROCESSO DE PRODUÇÃO DO VÍDEO

O processo de execução do trabalho apresentou as seguintes etapas: definição dos componentes que participarão do projeto, escolha de materiais a serem trabalhados, montagem dos materiais a serem utilizados, organização do ambiente em que serão feitas as filmagens (cenário, iluminação, etc.) e realização da filmagem do curta.

A primeira etapa foi a definição do grupo que participou do projeto. Em experiências com tentativas de filmagem com grupos de alunos anteriores, encontrei dificuldades para o desenvolvimento do trabalho, principalmente em relação ao tempo e horário para realizar as atividades com os estudantes. O grupo não pode ser formado de muitos alunos, inviabilizando trabalhar com uma turma inteira. Com a necessidade então de escolher um número menor de estudantes (no máximo oito) o projeto teve que ser desenvolvido em horários diferentes de minhas aulas lecionadas em sala. Havia optado em realizar as atividades em meu horário de planejamento conhecido na rede municipal de ensino de Belo Horizonte como ACEPAT². Mesmo definindo o uso deste tempo surgiram problemas, como a reclamação de professores de outras disciplinas que reclamavam que os estudantes perdiam suas aulas. Um outro problema que era recorrente que dificultava o desenvolvimento das atividades era a elevada infrequência estudantil. Alguns jovens que haviam sido escalados para uma determinada função faltavam, sem avisar, atrapalhando o andamento do trabalho.

A partir de algumas experiências frustradas no ano de 2014 com estes problemas apontados, optei em tentar uma nova dinâmica no ano de 2015. Escolhi estudantes que participam do projeto “Escola Integrada” das oficinas de artes e produção audiovisual da EMAFK. Procurei fazer uma parceria com o Tiago, monitor das oficinas de artes plásticas e audiovisual. Apresentei para ele a ideia do projeto de realizar algum tipo de curta com temas ligados a Geografia, ele se interessou pelo trabalho e aceitou prontamente. A partir disso todas as decisões sobre o andamento da atividade eram baseadas em um consenso das minhas ideias e do monitor Tiago.

² -Este horário é a carga horária do professor que ele tem para executar o seu planejamento de aulas e atividades, além dos momentos de intervalo. Da carga horária semanal de vinte e duas horas e trinta minutos, quinze horas são destinadas a trabalhar com estudantes e sete horas e trinta minutos são definidos como ACEPAT (incluso o intervalo de aulas).

Optamos em convidar para realizar o projeto os estudantes que participavam de suas oficinas.

O grupo foi formado com oito jovens com idades entre 11 a 14 anos, moradores do bairro Confisco e adjacências. As famílias dos estudantes em geral são de baixa renda, os responsáveis trabalham fora e a maioria dos filhos participam do programa para não ficarem sozinhos em casa, sem a presença de um responsável, ou até mesmo perambulando pelas ruas do bairro, onde percebe-se constantemente uso e tráfico de drogas. Em geral os estudantes apresentam um comportamento agitado e disperso.

Reunimos com o grupo de estudantes no dia 23/02/15 no horário da manhã. Negociei neste dia com a direção da EMAFK trocar meu horário de ACEPAT para poder desenvolver o projeto com os alunos. Iniciamos a abordagem com os jovens apresentando-lhes a proposta de trabalho, de desenvolver um rápido curta com um tema ligado a Geografia. Explicamos que poderíamos escolher entre várias técnicas para produzir o curta e eles democraticamente definiriam como seria feito. Todos se interessaram e dispuseram-se a participar. A ideia da produção fílmica atraiu muito o interesse. Após esse momento de apresentação, levantamos alguns temas de Geografia para usarmos nas filmagens: clima, migrações, placas tectônicas, problemas ambientais, urbanização e vulcanismo. Todos os alunos votaram no tema do vulcanismo. Ficaram empolgados com a ideia de construir um vulcão.

Definido o tema passamos a discutir qual recurso audiovisual utilizaríamos para desenvolver o projeto. Apresentamos de forma sintética alguns métodos que poderíamos utilizar na produção fílmica. Um formato de telejornal, uma videoaula, um *stop motion*³, uma reportagem filmada. Os estudantes demonstraram grande interesse pelo *stop motion*, apesar de pouco conhecerem a técnica utilizada em sua

3 **-Stop Motion** é a técnica de animação na qual o animador trabalha fotografando objetos, fotograma por fotograma, ou seja, quadro a quadro. Entre um fotograma e outro, o animador muda um pouco a posição dos objetos. Quando o filme é projetado acima de 12 fotogramas por segundo, temos a ilusão de que os objetos estão se movimentando.

confeção. O monitor Tiago então descreveu de uma forma mais detalhada todo o processo para sua gravação. Após a explicação nos dirigimos ao laboratório de informática para exibir alguns vídeos demonstrando como se faz e alguns *stop motions* prontos. Muitas das dúvidas que os alunos ainda tinham sobre o método de filmagem pareceu ser esclarecido e eles ficaram muito empolgados com a ideia de realizar as gravações. Fiz uma breve explanação sobre o que o vulcanismo e as principais partes de um vulcão. No tempo restante, solicitamos aos alunos pesquisarem na *internet* mais conteúdo sobre o vulcanismo e que procurassem imagens de vulcões. Agendamos outra reunião para continuar o projeto na segunda-feira subsequente.

Reunimos no dia 02/03/15 novamente para planejar quais os materiais seriam utilizados na produção do *stop motion*. Esboçamos uma ideia na qual algumas letras se movimentariam formando palavras essenciais ao tema apresentado e um vulcão surgiria provocando uma erupção. Graficamente precisávamos definir o formato e o tipo de material das letras que descreveriam alguma informação escrita do vídeo. Qual seria o material para moldar o vulcão e como seria produzido. E os equipamentos de áudio e vídeo que utilizaríamos nas filmagens, como câmeras de vídeo e gravadores de voz.

Discutimos primeiramente qual o tipo de letra utilizaríamos na reprodução de palavras do vídeo. Os alunos sugeriram opções como recortar letras de revistas, confeccioná-las com algum papel colorido ou utilizar os alfabetos de materiais didáticos. Optamos em utilizar o alfabeto pois não demandaria de tempo na confecção e teriam um bom *layout* para a gravação. Ao procurar no depósito da escola encontramos as letras em dois formatos, desenhadas em lâminas de madeira e cortadas em material emborrachado (EVA). Apesar do material em EVA ter nos agradado, tivemos que usar os dois formatos pois não haveria letras suficientes de um modelo somente.

O segundo passo foi definir como seria montado o vulcão e qual material utilizaríamos para criá-lo. Em um primeiro momento pensamos em montar um vulcão utilizando argila, tendo como base do molde um cone de plástico. Foi sugerido

também a utilização de jornal como matéria-prima e massa de *biscuit*. Os estudantes participam de uma oficina da Escola Integrada com modelagem em massa de *biscuit*, optamos por esse material, mesmo apresentando um custo maior em relação as outras opções pois já era um recurso disponível da escola. Outro fator é que o vulcão apresentaria um melhor manuseio pois este material é mais resistente comparado aos outros.

Inicialmente projetamos o vulcão em um formato tridimensional e verticalizado. Porém avaliamos que este formato traria dificuldades para visualizar e descrever as partes que o compõem, principalmente as internas. Optamos moldar o vulcão horizontalmente, com um corte transversal expondo o seu interior. Mantivemos a ideia de mantê-lo tridimensional. Em relação as cores optamos pelo uso de tinta guache, pois é um material barato, não tóxico e solúvel em água. Definimos a cor marrom para pintar a parte externa do vulcão e o seu interior, onde fica a chaminé na cor preta, pois isso destacaria a tinta vermelha utilizamos para representar o magma.

Para registrar as fotos tínhamos como opções uma câmera digital de patrimônio da escola ou usar celulares de algum membro da equipe que tivesse uma boa câmera. Escolhemos o celular pois usaríamos um recurso de comando de voz para disparar as fotos sem ter que repetidamente manusear o aparelho. Isso facilitaria para movimentar a câmera o mínimo possível. Para gravarmos o áudio também utilizamos um celular com um aplicativo de gravação.

Definidos os materiais a serem utilizados passei as atividades para cada um trazer no próximo encontro. Dois estudantes ficaram responsáveis pela confecção do vulcão na oficina de *biscuit*, caberia a eles moldá-lo e pintá-lo com a orientação do Tiago. Dois estudantes montaram o texto para explicar o vulcanismo durante o *stop motion*, utilizando o material que pesquisaram no dia 23/02/15 e posteriormente passando por minha conferência para identificar algum erro conceitual.

Marcamos um novo encontro para a próxima segunda-feira dia 09/03/2015. Neste dia montamos a estrutura e fizemos as fotos. O local utilizado foi o laboratório onde

ocorre a oficina de *biscuit*. O ambiente não era o mais indicado para a realização da atividade, mas devido a falta de espaços na escola e por ser um dia letivo comum não encontramos outros espaços disponíveis.

O laboratório é uma sala atualmente usada exclusivamente pela Escola Integrada, na qual são realizadas oficinas de artes plásticas, guardar objetos e mochilas dos estudantes e materiais usados pelo programa, como cadeiras, camas elásticas, trabalhos feitos pelos estudantes, mesa de pebolim, entre outros objetos. Apesar dos problemas o espaço é utilizado pelos estudantes nas oficinas, o que facilitou o uso do local. Inicialmente montamos a estrutura que realizamos as fotos. Em cima de uma das mesas de pedra ardósia colocamos o Papel Paraná, que apresenta uma boa gramatura e uma maior rigidez. Ele foi preso com fita adesiva em uma mesa de plástico que utilizamos como suporte de fundo. Esta técnica, conhecida como fundo infinito é feita através fundo sólido que se curva a partir dos pés do objeto. Esta curva elimina as linhas de distração que formariam a noção de plano de fundo, ela permite dar um maior destaque ao objeto fotografado, fazendo parecer que ele está em uma região infinita, sem paredes. Há poucas sombras para chamar a atenção e segundo plano fica menos nítido. Conforme Fig. 1.



Figura 1: estrutura onde foram realizadas as fotografias

Encontramos um suporte de furadeira no depósito da escola que utilizamos para

posicionarmos a câmera. Tiago improvisou uma base de papelão no topo do suporte onde ficaria o celular. Ele fez um furo para não atrapalhar a lente da câmera e fixou-o com fita adesiva, conforme visto na Fig. 2 e 3.



Figura 2: suporte com de parafusadeira adaptado para uso de celular



Figura 3: suporte com de parafusadeira adaptado para uso de celular

Decidimos utilizar luz natural nas fotos, montamos o fundo infinito direcionado para a janela. Quando fui editar as fotos percebi que não foi uma boa escolha pois a sombra das pessoas que estava movimentando os objetos influenciou na

iluminação. Algumas fotos ficaram mais escuras e outras mais claras. Acredito que uma melhor iluminação artificial diminuiria este problema.

Antes de iniciarmos as fotos apresentamos aos alunos a importância de fazer testes de posicionamento de câmera, localização dos objetos no ambiente, iluminação (que por mesmo sendo testada apresentou o problema citado), escolha dos materiais entre outros fatores. Fizemos algumas fotos de teste para definir o posicionamento dos materiais no plano.



Figura 4: estudantes posicionando os materiais como teste antes da realização das fotos

Voltamos a discutir o roteiro de como seria fotografado e montado o *stop motion*. Inicialmente surge a palavra vulcanismo com as letras formando-se no canto esquerdo e caminhando para o centro da imagem. Ao centralizar a palavra explica-se através de áudio uma definição do que significa o vulcanismo. Terminada a explanação as letras saem em direção ao canto direito. Posteriormente o vulcão surge na parte inferior da imagem em direção ao centro até o seu sopé alinhar-se com base da foto. Após aparecer o vulcão surgem as letras da palavra vulcão realizando o mesmo movimento que a palavra vulcanismo, da esquerda para o centro até o meio da imagem. Novamente há uma explicação, desta vez, sobre o que é um vulcão. A partir de então descrevemos as partes principais de um vulcão.

A maneira e o material que as letras aparecem são de uma forma diferente. Primeiramente por não termos letras em material EVA suficiente para escrever o nome das partes do vulcão utilizamos de um outro alfabeto, feito de lâminas de madeiras com as letras escritas. O segundo aspecto é a maneira como elas surgem no *stop motion*. Os estudantes já estavam cansados de realizar os muitos movimentos necessários para tirar as fotos, então optamos por fotografar as letras surgindo instantaneamente e editaríamos na montagem do *stop motion* com alguns vários efeitos possíveis, mas definiríamos somente na hora da edição. Da mesma forma que nos nomes anteriores cada parte apresentada, cone vulcânico, chaminé e cratera seria explicada com um áudio. Após apresentadas as partes do vulcão encerramos a montagem das fotos simulando uma erupção vulcânica, usando uma tinta guache vermelha preenchendo lentamente o interior do vulcão, até o extravasamento em suas laterais.

A atividade durou cerca de três horas, os jovens estavam bem cansados e deixamos para realizar a gravação do áudio no dia 16/03/15. Defini para esta função uma estudante que apresenta uma boa sonoridade de voz.. Solicitei que treinasse um pouco em casa a leitura do texto expressando-se de uma forma alegre e simpática. No dia marcado, procurei junto a direção um equipamento profissional que a escola possui para gravação de áudio. A mesma informou que o aparelho encontrava-se emprestrado com a coordenação da equipe da Escola Integrada. Ao procurar a equipe não souberam informar ele encontrava-se. Diante deste fato, optei em realizar as gravações usando um aparelho de celular. Em geral, as escolas são ambientes muito barulhentos, o que prejudica a produção de um bom áudio. Solicitei então que a estudante fizesse as gravações em sua casa, utilizando seu celular, em um momento que houvesse pouco barulho. Fizemos um teste com a leitura do texto para verificar sua fala e entonação de voz. Pedi que no dia seguinte trouxesse os arquivos para iniciar o processo de edição.

O processo de edição contou com pouca participação dos estudantes, pois havia alguns empecilhos em editar o vídeo na escola. Entre os fatores estão a dificuldade do uso do laboratório de informática, sempre utilizado por várias atividades da escola, a falta de uma plataforma windows nos computadores que limita o uso de

vários programas (as oficinas de edição de vídeo das quais participei não utilizavam programas da plataforma linux presente nos computadores da PBH) e a falta de uma máquina com um bom hardware, capaz de editar vídeos sem dificuldades. Optei em realizar a atividade, em meu *desktop* pessoal, pois não possuo notebook.

Iniciei a edição definindo a quantidade de qps (quadros por segundo)⁴seriam utilizados no *stop motion*. A primeira parte na qual apresenta-se o tema foram registradas um maior número de fotos. Fiz um teste com valores variando entre 8 a 12 qps. Considerei o melhor efeito com 10 qps. A segunda parte na qual são apresentadas as partes do vulcão possuía um número menor de fotos, nos testes a melhor visualização de imagens foi a de 8 qps.

Definida a velocidade que os quadros seriam apresentados inseri as faixas de áudio na qual são explicadas o processo do vulcanismo. Durante as falas, congelei os quadros para facilitar a visualização do objeto apresentado e a escuta do áudio. Como as faixas de áudio tinham duração entre 6 a 12 segundos, utilizei efeitos em algumas imagens, como o zoom em algumas palavras e a repetição de movimentos. A finalidade destes efeitos foi para dar dinamismo ao vídeo tornando-o menos cansativo de assistir.

Adicionei uma outra faixa de áudio para acrescentar um fundo musical. Os alunos pediram para que eu utilizasse um gênero musical *dance*. Escolhi a introdução de uma música, na qual não havia nenhum vocal, e fiz cortes nas faixas para sincronizar com os movimentos das imagens que apareciam no vídeo. A cada mudança de ação uma outra faixa era acrescentada no áudio. Estas mudanças destacaram ainda mais o dinamismo do vídeo. Para encerrar utilizei um recurso conhecido como *fade out* no qual a imagem vai escurecendo lentamente até a tela ficar toda preta.

4 -Número de imagens(quadros) que são apresentadas durante um segundo em um de vídeo

4 – ANÁLISE CRÍTICA DO PROCESSO

O desenvolvimento do trabalho passou por alguns problemas quando tentei desenvolvê-lo no ano de 2014. Inicialmente formei um grupo de trabalho com dez estudantes do 7º ano do ensino fundamental os quais eu lecionava as disciplinas de Geografia e História. Convidei alguns a participarem do projeto o qual eu realizaria no período do meu ACEPAT. Nas primeiras reuniões todos apresentaram-se bem interessados e participativos. A proposta era a produção de um *stop motion*. Contudo, no decorrer das ações percebi um grande desestímulo dos jovens. Alguns só estavam interessados em sair das aulas dos outros professores e outros estavam bastante dispersos durante as discussões. Após ter realizado a atividade com o grupo de 2015 percebi que um dos principais fatores que gerou o desinteresse e prejudicou o trabalho com o grupo anterior foram minhas ações pedagógicas. Tentei sistematizar demais o trabalho, com descrições muito teóricas sobre as atividades deixando de lado um dos principais objetivos do projeto, que era relacionar as ações lúdicas que incentivaríamos a participação dos estudantes.

Por fatores pessoais e de trabalho saí da escola por cerca de um mês e retornei assumindo outras turmas de 8º e 9º ano. Devido ao insucesso da ação anterior e a reclamação de professores de outras disciplinas que os alunos estavam perdendo aulas, resolvi formar um novo grupo com estudantes do 9º ano para desenvolver o projeto. Da mesma forma que o grupo anterior, estes mostraram-se bem interessados no início das atividades. Como as reuniões no momento de meu ACEPAT atrapalhava as aulas de outras matérias, evitei ao máximo este tipo de organização e passava instruções para os jovens durante minhas aulas, em momentos no corredor e durante o recreio. Tal prática estagnou o desenvolvimento do trabalho. A proposta que estes jovens haviam escolhido era realizar um telejornal sobre o vulcanismo. Um dos problemas que tive com este grupo foi a falta de tempo, pois era um período de novembro e dezembro, nos quais os estudantes estão muito envolvidos com a realização de provas e trabalhos. Os alunos que estavam com notas ruins estavam concentrados em tentar recuperar. Já os que estavam com boas notas apresentavam uma frequência bem irregular. Muitas das atividades

programadas não puderam ser realizadas pela ausência de um membro que teria uma função específica na ação idealizada. Por fim, não consegui realizar a gravação do vídeo tendo que realizar o projeto no ano de 2015 e novamente com um novo grupo, pois os alunos participantes formaram o ensino fundamental e mudaram de escola.

No ano de 2015 desenvolvi o projeto com estudantes da Escola Integrada, como descrito no capítulo anterior. A seguir algumas ponderações de aspectos positivos e negativos que pude avaliar no decorrer do trabalho.

O primeiro aspecto que percebo foi a relação interpessoal com os estudantes. Durante as atividades pude identificar e reconhecer de uma forma mais detalhada as características dos indivíduos participantes. Percebi os assuntos que mais lhe chamavam a atenção e as ações que os desinteressavam. Acredito poder utilizar essa percepção para corrigir ou aprimorar algumas técnicas de ensino que utilizo no dia a dia de sala de aula, rever minhas metodologias didáticas, como por exemplo, teorizar menos os temas e propor ações mais interativas como uma maior participação dos sujeitos. Criticamente pude perceber que minhas aulas são muito faladas, o que gera com o tempo a dispersão dos jovens. Nas ações práticas os adolescentes se mostraram mais participativos e atentos. Da mesma forma que o uso de tecnologias era muito atrativo pois a cada informação nova os jovens ficavam vislumbrados.

Fiquei receoso se a abordagem de um tema de Geografia na produção do vídeo traria desinteresse pela atividade. Contudo, este não foi um problema, pelo contrário, os jovens mostram-se interessados em entender como ocorria o vulcanismo para poderem representá-lo no *stop motion*. Faziam inúmeras perguntas sobre o assunto preocupados na maneira como deveriam abordar o tema, para não errar nas explicações e como poderiam executar a produção. Portanto, relacionar um conteúdo educacional com a atividade não foi um problema, o que foi mais importante para atrair a atenção dos jovens foram as ferramentas e os meios que foram utilizados no trabalho. Este foi um outro aspecto que me fez refletir sobre a minha prática pedagógica, em relação a variar as ferramentas e abordagens a fim de

atingir de maneira mais eficaz o interesse e a participação dos estudantes.

Considero um ganho a parceria com o monitor da Escola Integrada. A realidade é que o termo “integrada” na prática diária não se justifica. O que é perceptível é a presença de “duas” escolas nas instituições de ensino. A do ensino regular e a que os jovens permanecem durante o contraturno. Não há uma parceria pedagógica entre as ações do ensino regular e a Escola Integrada na EMAFK e acredito também que não há na maioria das outras instituições da rede municipal de ensino da PBH, pois, geralmente, os relatos de outros colegas de trabalho também apontam para este tipo de problema nas escolas em que trabalham. Espero que este projeto seja o primeiro passo para o início de uma parceria com os profissionais ambos os setores, permitindo caminharmos no sentido de atingir a almejada escola de tempo integral.

Um outro aspecto positivo que pode ser fruto do projeto é uma parceria interdisciplinar sugerida pela professora de artes da EMAFK. Ao ver o a produção do *stop motion* ela achou interessante a ideia e sugeriu realizarmos uma atividade semelhante com os alunos do 9º ano. Poderíamos abordar temas de Geografia nas aulas de artes como a produção de outros vídeos, maquetes, pinturas ou desenhos por exemplo. É uma possibilidade para seguir os apontamentos interdisciplinares da Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) que mesmo prevendo este tipo de ação é tão pouco posto em prática nas escolas.

O produto final (*stop motion*) será utilizado nas aulas de Geografia para a apresentação do tema sobre vulcanismo. Ele está apresentado de forma simples e didática e espero que seja uma ferramenta para auxiliar na compreensão de como ocorre o processo vulcânico ocorre e ajude a esclarecer possíveis dúvidas que surgiriam durante as aulas.

Usar os recursos tecnológicos possibilitou aos jovens descobrirem novas possibilidades para o uso do celular e do computador que até então eles não haviam explorado. No dia a dia, nas aulas os estudantes constantemente estão utilizando celulares, porém somente o usam para ouvir músicas e acessarem as redes sociais. Alguns sequer sabiam das várias outras funções que um *smartphone* oferece.

Apesar de usarmos um programa de computador para editar o *stop motion*, antes havia mostrado aos alunos que poderíamos usar aplicativos de celular para produzirmos tal tipo de vídeo. Toda semana em que reuníamos algum dos garotos trazia uma novidade de um recurso que ele havia descoberto nos dias anteriores. Para mim também foi importante, apesar de ter um bom domínio de tecnologias, aprendi também inúmeros recursos que até então desconhecia, principalmente durante a edição do vídeo. Acredito que tais recursos poderão ser úteis ao desenvolver novos projetos com os estudantes.

Um outro fator válido foram as ações lúdicas para o desenvolvimento do trabalho. Tais ações influenciaram os estudantes a participarem de uma forma atenta no projeto. Contudo, creio que fiz pouco uso desse recursos. Poderia ter feito atividades que criassem desafios para os jovens estimulando-os a desenvolverem as ações de uma forma mais divertida. Penso que ainda preciso melhorar minha prática pedagógica nesse aspecto. Ainda tenho um pouco de dificuldades em organizar ações lúdicas em minha prática de ensino. Pretendo brevemente realizar novas formações e fazer mais leituras sobre este assunto.

Apesar dos aspectos positivos, vários problemas surgiram na execução do projeto. A falta de uma boa estrutura física e material foi uma dessas situações. Não havia bom espaços na escola para realizar o trabalho com as fotografias. As salas de aula não possuem uma luminosidade adequada para fotografar estão quase sempre sendo usadas pelo ensino regular ou pela “Escola Integrada”, o mesmo ocorre com o laboratório e o auditório da escola. Usamos o laboratório por que lá já é o espaço onde os jovens faziam a oficina de *biscuit*, porém este lugar também é pouco adequado. Parte do local é usado para guardar materiais de oficinas, mochilas dos alunos, cadeiras, mesas de pebolim, entre outros objetos. As câmeras fotográficas da escola não são de boa qualidade, apresentam poucos recursos, as pilhas nunca estão carregadas e o cartão de memória está sempre cheio. Não há um tripé para suporte de câmera fotográfica. Tivemos que improvisar um suporte de parafusadeira com papelão e fita crepe para usarmos o celular como câmera. Tão pouco há um sistema de iluminação bom para filmagens.

Outra dificuldade que ocorreu era a falta de iniciativa e de autonomia dos jovens. Poucas foram as tarefas realizadas por eles na qual indicávamos alguma orientação para produzir em casa, principalmente com os grupos de trabalho de 2014. Este grupo que produziu as atividades em 2015 praticamente todas as orientações que foram feitas eram para serem praticadas na escola e ainda era necessário a presença do professor ou do monitor para que elas realmente fossem concretizadas.

Um fator complicador era falta de cooperação de professores que não participavam do projeto. Mesmo lhes sendo solicitados previamente a liberação de alguns estudantes para participarem das atividades e os mesmos concordando, posteriormente ocorreram reclamações junto à coordenação da EMAFK da ausência destes jovens nas aulas de outras disciplinas. Esse fato ocorrido em 2014 me levou a realizar o projeto em 2015 no contraturno, para não ocorrerem mais conflitos com outros professores. Espero que os próximos projetos possam ser realizados em um trabalho interdisciplinar com a professora de artes e que havia se interessado pelo projeto e a Escola Integrada.

A escola pública também é marcada por imprevistos que atrapalham o planejamento. Em determinados momentos, espaços que foram escolhidos para realizar uma determinada prática, como laboratório de informática, auditório são constantemente requisitados pelas coordenações da escola para resolver um determinado problema, como a ausência de um professor ou monitor. Esse fato impede que o local que o professor havia planejado para desenvolver seu projeto possa ser utilizado naquele momento. Além disso há também outras situações imprevistas, que surgem como uma atividade pedagógica interessante, como visitas a museus e teatros. São oportunidades que a escola não poderia perder para oferecer a seus estudantes, mas que atrapalham um planejamento prévio de um professor na execução de seu projeto.

Apesar das dificuldades citadas, creio que foi uma experiência positiva, principalmente por ser a primeira experiência que orientei e participei da produção de criação fílmica com estudantes. Considero que as próximas atividades utilizando tais recursos terão um melhor planejamento, principalmente em relação a correção

de alguns erros que prejudicaram um pouco o desenvolvimento deste trabalho, como a organização do sistema de iluminação e forma de abordagem das atividades com os estudantes.

5 – CONCLUSÃO

Estimular o interesse dos jovens estudantes do ensino médio e fundamental, no Brasil e em diversas partes do mundo, pelo saber escolar, tem se tornado mais difícil a cada dia na sociedade deste novo milênio. Inúmeros são os fatores que disputam a atenção dos alunos para além do conteúdo escolar, como a tecnologia, a sexualidade, as amizades, as brincadeiras, entre outros. Diante disso, como é possível estimular o interesse estudantil para assuntos educacionais? Uma das ações possíveis neste processo seria aliar práticas pedagógicas com os temas ou instrumentos que interessem os jovens. O uso da tecnologia e das artes visuais é um mecanismo interessante que pode render bons resultados no ofício de ensinar.

Este trabalho propôs o uso de uma prática audiovisual, amparado nos recursos tecnológicos disponíveis, para ensino de Geografia. Para o desenvolvimento desta proposta nosso grupo foi formado por oito estudantes do ensino fundamental da EMAFK, participantes da Escola Integrada, juntamente com o monitor do projeto. O horário das ações práticas ocorreu no contraturno do ensino regular, durante as oficinas da Escola Integrada, uma vez por semana, em quatro encontros.

As escolhas do tema do conteúdo de Geografia a ser trabalhado, as ferramentas utilizadas, a técnica audiovisual e vários outros aspectos do projeto foram feitas de forma democrática de acordo com os interesses apontados pelo grupo. O tema definido para a apresentação foi o vulcanismo e a técnica escolhida foi a produção de um *stop motion*.

De forma geral, os objetivos do projeto foram alcançados. Durante o processo os estudantes apresentaram avanços pedagógicos importantes. Passaram a compreender de forma básica como se organiza uma produção fílmica, com mais detalhes para a técnica do *stop motion*. Alguns deles mostraram interesse em continuar desenvolvendo este tipo de atividade e produzir outros filmes de temas variados. Demonstram um bom aprendizado sobre o tema geográfico trabalhado pois necessitavam compreendê-lo para apresentá-lo no vídeo. Sempre

questionavam os detalhes de como ocorria o vulcanismo até terem clareza de como o processo se organizava. Passaram a se interessar e pesquisar outros recursos oferecidos pelos *smarthphones* além do uso comum com que faziam, que era limitado a ouvirem músicas e interagirem em redes sociais. Apresentaram uma boa organização de grupo, dividindo tarefas, exercendo funções que mais lhe interessavam e não sobrecarregando uns aos outros. Trabalharam outros temas transversais ligados a arte como a modelagem do vulcão em massa de *biscuit*.

Apesar dos inúmeros aspectos positivos, a atividade não transcorreu de forma muito tranquila, situações como excesso de conversas alheios ao trabalho e dispersão constantemente ocorriam durante a prática. Mas o principal fator que prejudicava o andamento da atividade era a infrequência dos jovens. Em nenhum dos encontros todos os estudantes estavam reunidos. Quando questionados por que da ausência sempre justificavam problemas pessoais para justificar as faltas. Como cuidar de um irmão, sair com a mãe, não se sentir bem, e perder o horário.

O projeto também foi importante para fazer uma autocrítica de minha prática pedagógica. Desde o início de minha carreira as minhas aulas seguiam um padrão muito tradicional, com muitas aulas expositivas e leituras de texto. Sempre senti um desconforto em trabalhar de outra maneira. Contudo, as leituras e reflexões as quais fiz desde a elaboração do pré-projeto deste trabalho me motivaram a criar uma ação diferente, tentando relacionar uma ação lúdica, com o cinema e o aprendizado. Apesar de ter encontrado várias dificuldades, o que já era esperado, o projeto me permitiu desenvolver ações para que os estudantes sejam sujeitos mais autônomos e criativos no processo de ensino-aprendizagem e não apenas receptores do conhecimento. Tenho consciência que esta é uma etapa inicial e que preciso ainda evoluir. Porém já foi um primeiro passo.

Durante a fase de edição, dominei algumas técnicas que podem ser benéficas para as minhas práticas, como utilizar somente trechos de filmes, editando-os previamente para otimizar as aulas e até mesmo adicionando faixas de áudio, trazendo novidades, o que possivelmente atrairia uma maior atenção dos estudantes.

Além disso tive apontamentos na escola para dar continuidade ao trabalho. A professora de Artes demonstrou um grande interesse pelo projeto e sugeriu que façamos a produção de vídeos de uma forma interdisciplinar, produzindo vários curtas com os estudantes durante o ano. A direção da EMAFK mostrou-se também bem entusiasmada com a ideia, sugerindo um minifestival de curtas elaborados pelos estudantes ao final do ano. A mesma comprometeu-se a dar o máximo de suporte possível ao projeto, inclusive na liberação de verbas para a montagem de um miniestúdio móvel para a produção de *stop motions*, com iluminação adequada e um fundo infinito. O monitor da Escola Integrada também mostrou grande interesse em continuar a parceria, juntamente a outros projetos aos quais ele desenvolve.

Dessa maneira, pode-se concluir que o uso de novas tecnologias e a arte do cinema associado a prática pedagógica pode auxiliar o processo de ensino-aprendizagem estabelecendo uma nova forma de relação dos estudantes com o saber.

6 – REFERÊNCIAS:

FRESQUET, Adriana Mabel. Fazer cinema na escola: pesquisa sobre as experiências de Alain Bergala e Núria Aidelman. In: 31 Reunião Anual de Anped, 2008, Caxambu. Anais da 31 Reunião Anual de Anped, 2008.

LUZ, Gizeli; GESSER, Verônica. Prática Pedagógica. In: Dicionário Crítico da Educação, Belo Horizonte, 1 ed., p. 221-223, 2014

SIBILIA, Paula. A escola no mundo hiper-conectado: Redes em vez de muros?. *Matrizes* (USP. Impresso), v. 5, p. 195-211, 2012.

TEIXEIRA, Inês A. Castro. Da condição docente: primeiras aproximações teóricas. *Educação e Sociedade*, Campinas, v. 28, n. 99, p. 426-43, maio/ago. 2007