



**UnB**

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES (PROF-ARTES)

Marcus Martins Macedo

TVCENTRINHO: PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COM ESTUDANTES DO ENSINO  
FUNDAMENTAL DA ESCOLA PÚBLICA

Brasília  
2025

**Marcus Martins Macedo**

**TVCENTRINHO: PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COM ESTUDANTES DO ENSINO  
FUNDAMENTAL DA ESCOLA PÚBLICA**

Dissertação para a obtenção do título de Mestre em Artes,  
submetida à Universidade de Brasília, Programa de Mestrado  
Profissional em Artes (Prof-Artes). Área de concentração:  
Ensino de Artes. Linha de pesquisa: Processos de ensino,  
aprendizagem e criação em artes.

Orientador: Prof. Dr. Felipe Canova Gonçalves

Brasília  
2025

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,  
com os dados fornecidos pelo autor.

MM141t Macedo, Marcus Martins  
TVCENTRINHO: PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COM ESTUDANTES DO ENSINO  
FUNDAMENTAL DA ESCOLA PÚBLICA / Marcus Martins Macedo; orientador Felipe  
Canova Gonçalves. -- Brasília, 2025.  
212 p.  
  
Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) -- Universidade de Brasília, 2025.  
  
1. Linguagem audiovisual. 2. Cinema na escola. 3. Tecnologia na Escola Pública. 4.  
Práxis pedagógica. 5. Política Pública de Educação Audiovisual. I. Gonçalves, Felipe  
Canova, orient. II. Título.

Marcus Martins Macedo

**TVCENTRINHO: PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COM ESTUDANTES DO ENSINO  
FUNDAMENTAL DA ESCOLA PÚBLICA**

Este trabalho de conclusão de mestrado foi julgado adequado para obtenção do Título de “Mestre em Artes” e aprovado em sua forma final pelo Programa de Mestrado Profissional em Artes, Prof-Artes, área de concentração de Ensino de Artes, linha de pesquisa dos Processos de Ensino, Aprendizagem e Criação em Artes, da Universidade de Brasília.

Brasília, 29 de agosto de 2025.

---

Prof. Dr. Felipe Canova Gonçalves  
Universidade de Brasília  
Orientador

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Rosália Duarte  
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-Rio  
Avaliadora - Membro Externo

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Francine Kemmer Cernev  
Universidade de Brasília  
Avaliadora – Membro Interno

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Ângela Barcellos Café  
Universidade de Brasília  
Avaliadora – Suplente



## AGRADECIMENTOS

Agradeço à Capes pela bolsa de estudos concedida.

À Gestão Democrática do Centro de Ensino Fundamental 01 de Planaltina, na figura da diretora Edna Rodrigues da Rocha e do diretor Marcos Antônio Clavijo Fuentes, do vice-diretor José Ricardo Faleiro Júnior, que permitiram o desenvolvimento do projeto; das supervisoras pedagógicas Lúcia Franco Pedroza e Vânia de Sousa Barbosa, que abraçou o espírito de inclusão escolar; da Shirley Lopes de Oliveira pela gentileza e eficiência incansável; do supervisor administrativo Michael Nelson dos Santos Neres, pelo profissionalismo; aos Prof. Conan José de Ataíde, Prof.<sup>a</sup> Narrira Campos Roquete e Carla Patrícia Soares Silva, que integraram a TVcentrinho; da prof.<sup>a</sup> Divina Cândido, com sua força contagiante, da Abadia Severina Silva de Paula, servidora que ajuda incansavelmente na conquista dos móveis e equipamentos reciclados e a todas as merendeiras que estouram pipocas para as sessões de cinema e preparam a nutritiva refeição dos alunos que participam dessa pesquisa e colaboram intensamente nesse trabalho acadêmico.

Agradeço aos mestrandos que já estavam na construção de uma pedagogia libertadora e aos colegas do ProfArtes que iniciaram juntos comigo, especialmente ao Prof. Edmar de Oliveira Moreira e Prof. Wesley Pereira Grangeiro, que trabalham a mesma temática: o cinema na escola.

Ao coordenador do Prof-Artes, Prof. Dr. Paulo Sergio de Andrade Bareicha e demais professores, professoras e funcionários do IdA/UnB. Aos técnicos da Biblioteca Central, que tiveram a paciência em nos apresentar os sistemas de busca nas bibliotecas públicas online.

Agradeço aos alunos, professores e professoras do CEF 01 - de Planaltina que concederam entrevistas e responderam ao questionário, que ajudaram a construir sugestões e caminhos alternativos para a educação.

Agradecimentos especiais à Prof.<sup>a</sup> Dra. Maria Isabel Montandon e Prof.<sup>a</sup> Dra. Maria Cristina Carvalho Cascelli pela generosidade em compartilhar seus conhecimentos musicais e muita experiência em ensinar música.

Ao prof. Dr. Felipe Canova Gonçalves, orientador e amigo, por apontar caminhos, apresentar bibliografia precisa e contundente para essa pesquisa com perguntas sempre instigantes, que encaminharam à maior compreensão da importância pedagógica do cinema na educação.

À Prof.<sup>a</sup> Dra. Rosália Duarte, pelas valiosas contribuições na qualificação, apresentando críticas construtivas, direcionando este trabalho acadêmico para rumos mais adequados e à Prof.<sup>a</sup> Dra. Francine Kemmer Cernev, que tão bem contribuiu na trajetória dos meus estudos, à prof.<sup>a</sup> Dra. Ângela Barcellos Café, pela gentileza, amizade e competência em contar nossas histórias.

À Prof.<sup>a</sup> Rita de Cássia Maia Gusmão, a atriz Rita Maia, que esteve presente em muitos momentos. Muito obrigado.

## RESUMO

A TVcentrinho é um projeto de produção audiovisual desenvolvido com alunos dos 6º, 7º, 8º e 9º anos do CEF 01 de Planaltina, DF. O projeto busca promover o letramento audiovisual por meio da produção de cinema. O referencial deste estudo é ancorado no letramento audiovisual, reconhecendo a criação da escrita e a invenção do cinema como pilares para o multiletramento, para alcançar a plena integração dos cidadãos às sociedades contemporâneas. Partimos da premissa de que as histórias criadas coletivamente pelos alunos refletem a diversidade e a produção audiovisual, estimulando a formação da identidade cultural e a compreensão crítica do mundo. O projeto estrutura-se na criação de roteiros com temas originados na própria comunidade escolar e na organização das equipes técnicas. A produção cinematográfica nos leva a validar o potencial educativo do audiovisual ao fortalecer a autonomia, protagonismo e socialização dos participantes do projeto TVcentrinho. O resultado da pesquisa demonstrou que a inserção do cinema na escola vai além do entretenimento: enriquece o repertório linguístico, fortalece a autoestima e prepara os jovens para atuar ativamente em uma sociedade midiática complexa. O projeto TVcentrinho busca colocar-se como referência pedagógica transformadora, para ampliar os mecanismos de comunicação dos estudantes e reafirmar o cinema como instrumento de construção de repertório simbólico e de inclusão social dos estudantes. A sistematização da experiência pedagógica da TVcentrinho, estruturada conforme a metodologia pesquisa participante, busca fornecer subsídios para as políticas públicas que almejam integrar práticas inovadoras ao ensino básico, para fortalecer a formação de indivíduos capazes de exercer plenamente seus direitos e deveres em uma sociedade justa e democrática.

**Palavras-chave:** Linguagem audiovisual. Cinema na escola. Tecnologia na Escola Pública. Práxis pedagógica. Política de Educação Audiovisual.

## ABSTRACT

TVcentrinho is an audiovisual production project developed with 6th to 9th-grade students at CEF 01 in Planaltina, Federal District, Brazil. The project aims to promote audiovisual literacy through filmmaking. The theoretical framework anchors in audiovisual literacy, recognizing writing creation and cinema invention as pillars of multiliteracies for citizens' full integration into contemporary societies. The premise holds that stories collectively created by students reflect cultural diversity, while audiovisual production stimulates cultural identity formation and critical understanding of the world. The project is structured through collaborative scriptwriting based on themes from the school community, organized into technical teams. Cinematic production validates the educational potential of audiovisual media by fostering autonomy, agency, and socialization among participants. Findings demonstrate that integrating cinema into schools transcends entertainment: it enriches linguistic repertoires, strengthens self-esteem, and prepares youth for active engagement in a complex media-saturated society. TVcentrinho positions itself as a transformative pedagogical model to expand students' communicative mechanisms and reaffirm cinema as a tool for building symbolic capital and social inclusion. The systematization of the TVcentrinho pedagogical experience, grounded in participatory research methodology, aims to provide evidence-based inputs for public policies seeking to integrate innovative practices into basic education. This approach strengthens the development of individuals capable of fully exercising their rights and duties within a just and democratic society.

**Keywords:** Audiovisual Literacy; Cinema in Schools; Technology in Public Education; Pedagogical Praxis; Audiovisual Education Policy.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 001 – Pintura rupestre, <i>Cueva de las Manos</i> , Santa Cruz, Argentina	027
Figura 002 – Tabuleta com escrita Cuneiforme	027
Figura 003 – Hieróglifos - representação de sons	027
Figura 004 – Tipografia <i>Time New Roman</i>	028
Figura 005 – Garatujas	033
Figura 006 – Câmara Obscura construída no ano de 1544	034
Figura 007 – As projeções das imagens	034
Figura 008 – Pintura <i>Los Embajadores</i> (Jean de Dinteville y Georges de Selve)	034
Figura 009 – A vista na diagonal do quadro <i>Los Embajadores</i>	034
Figura 010 – Transcrição automática de voz	036
Figura 011 – Capa do livro <i>Da Pedra ao Pixel: um estudo sobre design de livros</i>	059
Figura 012 – A Programação Visual do CEAD	066
Figura 013 – Folder do CEAD	066
Figura 014 – Planta baixa do estúdio do CEAD	066
Figura 015 – Estúdio de gravação do CEAD/IFNMG	066
Figura 016 – Equipe técnica instalando equipamentos de gravação do estúdio do CEAD	066
Figura 017 – Professor do CEAD/IFNMG gravando videoaula	066
Figura 018 – A ampliação da edícula como espaço da escola	067
Figura 019 – O espaço ocupado para aulas de pintura.	067
Figura 020 – A instalação da porta, piso e uma lâmpada	067
Figura 021 – Paisagem de invenção do espaço pedagógico da TVcentrinho	067
Figura 022 – A ocupação do barraco como estúdio fotográfico	067
Figura 023 – A instalação de tomadas elétricas	067
Figura 024 – O almoxarifado de objetos inservíveis	067
Figura 025 – O primeiro cenário da TVcentrinho	067
Figura 026 – A preparação dos suportes para estudo das cores (e tratamento acústico)	067
Figura 027 – O experimento prático com a harmonia das cores	067
Figura 028 – A construção do teleprompter	067
Figura 029 – O estúdio com teleprompter e iluminação com extensão elétrica	067
Figura 030 – Alunos contando uma história com o uso do teleprompter	067
Figura 031 – Garra para <i>smartphone</i> adaptando o celular ao teleprompter	067
Figura 032 – Trabalho de harmonia das cores com recorte de papel colorido	068
Figura 033 – Premiação da Controladoria Geral do DF	068

Figura 034 – Troféu do <i>11º Prêmio Professores do Brasil</i> - MEC - 2018	068
Figura 035 – Pintura aquarela para a confecção das Luminárias de Papel	069
Figura 036 – <i>Prêmio SEBRAE de Educação Empreendedora</i> - Ensino Fundamental	069
Figura 037 – Luminárias de Papel - Produzidas com materiais reciclados	069
Figura 038 – Alunos em aula apresentando a história inventada	070
Figura 039 – Alunas transcrevendo texto projetados em tempo real	070
Figura 040 – Projeção do câmara do celular em tempo real	070
Figura 041 – Criação de histórias para roteiros	070
Figura 042 – Criação de texto para programas de entrevistas	070
Figura 043 – Impostação de voz e consciência corporal	070
Figura 044 – Atividades realizadas nos estúdios da TVcentrinho	070
Figura 045 – Teatro de sombras em sala de aula	070
Figura 046 – Trabalho de impostação de voz e consciência corporal	070
Figura 047 – Programação visual da TVcentrinho	070
Figura 048 – Concurso de criação da mascote da TVcentrinho	070
Figura 049 – Alunos e alunas na construção coletiva dos diálogos	071
Figura 050 – Produção coletiva de textos	071
Figura 051 – Criação de voz gravações para personagens das histórias inventadas	071
Figura 052 – O uso de aplicativos projetados em tempo real	071
Figura 053 – A equipe trabalhando no estúdio	071
Figura 054 – Projeção de imagem em tempo real do ensaio	071
Figura 055 – Programas de televisão <i>Fake News</i>	072
Figura 056 – Gravação de programa com o uso de claquete	072
Figura 057 – Entrevista com o Vice-diretor para o Documentário TVcentrinho	072
Figura 058 – Cenas de podcast sobre as condições físicas do Centrinho	072
Figura 059 – Videopoesia de Ravel	072
Figura 060 – Campanha de arrecadação de maquiagem para a TVcentrinho	072
Figura 061 – Criando a identidade expressiva do personagem	072
Figura 062 – O treinamento de impostação de voz	072
Figura 063 – Página inicial do canal YouTube da TVcentrinho	072
Figura 064 – O personagem menino de rua Labirinto	073
Figura 065 – Mário e Labirinto se tornam melhores amigos	073
Figura 066 – Projeção de pintura de Van Gogh para intervenções digitais	073
Figura 067 – Intervenção artística com caneta digital e canetão no quadro branco	073
Figura 068 – Batalha do passinho	073

Figura 069 – Batalha de rima	073
Figura 070 – Espaço Diversidade	073
Figura 071 – Brincadeira de pega-pega	074
Figura 072 – Brincadeira de roda (ciranda)	074
Figura 073 – Telefone de latinha	074
Figura 074 – Rodar o pião	074
Figura 075 – Brincadeira de construir cidades	074
Figura 076 – Professora Rita Maia entrevistada no Festival de Curtas	074
Figura 077 – Maquiagem vencedora no Concurso de Maquiagem	074
Figura 078 – Preparação do espaço para o concurso de maquiagem	074
Figura 079 – Concurso de Maquiagem da TVcentrinho	074
Figura 080 – Batalha de Rima e palestras para os novatos dos 6º anos	074
Figura 081 – Bilhete do personagem Labirinto para seu amigo Mário	074
Figura 082 – Igreja São Sebastião	074
Figura 083 – Fachada de casa construída nos tempos Coloniais	075
Figura 084 – Estátua do belga Louis Ferdinand Cruls	075
Figura 085 – Autorização para uso da Igreja São Sebastião para a filmagem	075
Figura 086 – Ensaio em sala de aula do personagem Labirinto	075
Figura 087 – O uso da claquete é fundamental para a sincronização	075
Figura 088 – Intervenções na filmagem do filme <i>Enygma Zygy</i>	076
Figura 089 – Intervenção técnica durante o processo de desenho animado	076
Figura 090 – O calígrafo faz anotação na claquete	076
Figura 091 – A funcionalidade da claquete	076
Figura 092 – O uso da claquete é fundamental para a sincronização	077
Figura 093 – Equipe de maquiagem trabalhando no personagem Gabriel	077
Figura 094 – Pré-produção - a preparação da logística para as filmagens	080
Figura 095 – Equipe técnica montando o set de filmagem com a câmera e o monitor	080
Figura 096 – Análise de luz, sombra e enquadramento em atividade de Pré-produção	080
Figura 097 – Montagem dos equipamentos para gravação	080
Figura 098 – O início da gravação do filme <i>Labirinto</i>	080
Figura 099 – Monitoramento da gravação do áudio	080
Figura 100 – O vigésimo <i>take</i> da cena brincadeira	080
Figura 101 – Gravação dia 04/07/20219 na praça da Igreja de São Sebastião	080
Figura 102 – O menino de rua que ocupa o espaço de Labirinto	081
Figura 103 – Microfone direcional com suporte anti-choque construído artesanalmente	081

Figura 104 – 2º Festival de Curtas das Escolas Públicas de Planaltina	082
Figura 105 – O Certificado de MELHOR ATOR	082
Figura 106 – A premiação de MELHOR ATOR COADJUVANTE	082
Figura 107 – A equipe TVcentrinho na premiação do filme <i>Labirinto</i>	082
Figura 108 – O troféu de MELHOR DIREÇÃO	082
Figura 109 – Viagem de volta da premiação no 5º Festival de Curtas	082
Figura 110 – O post de divulgação, o troféu e a logo da TVcentrinho	083
Figura 111 – Premiação no II Festival de Curtas de Planaltina	083
Figura 112 – Premiação no 5º Festival de Curtas das Escolas Públicas do DF	083
Figura 113 – Folder do 5º Festival de Curtas e do 52º Festival de Brasília de Cinema	083
Figura 114 – Matéria de capa no Caderno de Cultura do Correio Braziliense	083
Figura 115 – Evento na escola para homenagem aos premiados	083
Figura 116 – Homenagem à TVcentrinho no Complexo Cultural de Planaltina	083
Figura 117 – <i>Documentário TVcentrinho</i>	083
Figura 118 – O filme <i>Free Fire</i> simula o jogo de batalha online na sala de aula	083
Figura 119 – Programa nacional de educação realizado pela NBR (TV Brasil)	083
Figura 120 – Aula online sobre o teatro grego, professora Rita Maia	089
Figura 121 – Clipe realizado pela professora Rita Maia para divulgação	089
Figura 122 – Reforma realizada na Sala da Percepção	017
Figura 123 – Helena Nascimento, da Equipe TVcentrinho	110

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AD))) - Audiodescrição	020
ANCINE - Agência Nacional de Cinema	107
APM - Associação de Pais e Mestres	068
BNCC - Base Nacional Comum Curricular	018
BPEsc/PMDF - Batalhão de Polícia Escolar/PMDF	075
CLDF - Câmara Legislativa do Distrito Federal	083
CBD/EJA - Classe Bilingue Diferenciada na Modalidade EJA	018
CEM 02 - Centro de Ensino Médio 02	109
CEP/CHS - Comitê de Ética em Pesquisa/Ciências Humanas e Sociais	138
CREPLAN - Coordenação Regional de Ensino de Planaltina	066
CRTE's - Centros de Referência de Tecnologias Educacionais	142
CODEC - Codificador/Decodificador	035
COETE - Coordenação de Políticas Educacionais para as Etapas, Modalidades e Temáticas Especiais de Ensino	141
CNE/CP - Conselho Nacional de Educação/Câmara de Educação Básica	019
COVID-19 - <i>Corona Virus Disease</i> - 2019	024
DIMD - Diretoria de Mídias e Conteúdos Digitais	141
EAD - Educação a Distância	066
EAPE - Escola de Aperfeiçoamento dos Profissionais da Educação do Distrito Federal	141
EJA Interventiva - Educação de Jovens e Adultos Interventiva	018
EUA - Estados Unidos da América	048
FBCB - Festival de Brasília do Cinema Brasileiro	082
FSA - Fundo Setorial do Audiovisual	107
GMIP/Canal E - Gerência de Produção e Difusão de Mídias Pedagógicas	141
IA - Inteligência Artificial	035
IdA - Instituto de Artes	112
IFNMG - Instituto Federal do Norte de Minas Gerais	066
LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional	117
MEC - Ministério da Educação	019
PADF - Política de Audiovisual do Distrito Federal	022
PEA - Política de Educação Audiovisual	021
PMDF - Polícia Militar do Distrito Federal	075
PPP - Projeto Político Pedagógico	018



PROFARTES - Programa Mestrado Profissional em Artes	118
PAAE - Programa para Avanço das Aprendizagens Escolares	018
RA/PLAN - Região Administrativa de Planaltina	018
RIDE - Região Integrada de Desenvolvimento do Distrito Federal e Entorno	144
SEE/DF - Secretaria de Estado de Educação/Distrito Federal	018
SUBEB - Subsecretaria de Educação Básica	142
S/DA - Surdos/Deficiência Auditiva	018
S/C - Surdos/Cegos	018
MA/SPO/MF - Modernização Administrativa/Secretaria de Planejamento e Orçamento/ Ministério da Fazenda	064
TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	136
TDIC - Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação	124
TI - Tecnologias de Informação	038
TVcentrinho – Projeto Pedagógico de Produção de Cinema na Escola Pública	016
UnB - Universidade de Brasília	059
URSS - União das Repúblicas Socialistas Soviéticas	049
UNIEB - Unidades Regionais de Educação Básica	142
UNIMONTES - Universidade Estadual de Montes Claros	065
UOL - Universo <i>Online</i>	051
WHATSAPP - Rede Social baseada em número de <i>smartfone</i>	071

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>16</b>
1.1 CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL 01	18
1.2 PROJETO PEDAGÓGICO DA TVCENTRINHO	19
1.3 POLÍTICAS PÚBLICAS DE APOIO AO AUDIOVISUAL NO DF	20
<b>1.3.1 Política de Educação Audiovisual da SEE/DF</b>	<b>20</b>
<b>1.3.2 Política de Audiovisual do Distrito Federal</b>	<b>22</b>
1.4 OBJETIVOS DA PESQUISA	23
<b>1.4.1 Objetivo Geral</b>	<b>23</b>
<b>1.4.2 Objetivos Específicos</b>	<b>23</b>
1.5 JUSTIFICATIVA	23
1.6 METODOLOGIA	24
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b>	<b>26</b>
2.1 ESCRITA	26
2.2 LETRAMENTOS	29
2.3 RECURSOS TECNOLÓGICOS	32
<b>2.3.1 A Representação da Realidade</b>	<b>32</b>
<b>2.3.2 A Reprodutibilidade da Imagem</b>	<b>34</b>
2.4 CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS E A ARTE	38
2.5 LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA	43
2.6 CINEMA NA ESCOLA	52
2.7 DIÁLOGOS TEÓRICOS COM A EXPERIÊNCIA TVCENTRINHO	58
<b>3 TVCENTRINHO: UM DISPOSITIVO DE COMUNICAÇÃO DOS ALUNOS</b>	<b>64</b>
3.1 MOTIVAÇÃO	64
3.2 BECO COMO SAÍDA	66
3.3 LEITURA DRAMÁTICA	68
3.4 <i>LABIRINTO</i> , O FILME	72
<b>4 BALANÇO DA EXPERIÊNCIA</b>	<b>84</b>
4.1 DESCRIÇÃO	84
4.2 ESCUTA COM PARTICIPANTES DA TVCENTRINHO - 2019-2025	86
<b>4.2.1 Formação, Mediação e Habilidades no Processo Criativo Audiovisual</b>	<b>88</b>
<b>4.2.2 Inclusão e Acessibilidade na Produção de Cinema</b>	<b>96</b>
<b>4.2.3 Infraestrutura e Equipamentos Tecnológicos para a Produção Audiovisual</b>	<b>99</b>
<b>4.2.4 Desafios na Realização dos Projetos Audiovisuais na Escola Pública</b>	<b>100</b>

4.3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	113
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>118</b>
<b>ANEXO A – PROJETO PEDAGÓGICO TVCENTRINHO</b>	<b>123</b>
<b>ANEXO B – PARTICIPANTES DA PESQUISA</b>	<b>130</b>
<b>ANEXO C – QUESTIONÁRIO</b>	<b>133</b>
<b>ANEXO D – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE</b>	<b>138</b>
<b>ANEXO E – POLÍTICA DE EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL - SEE/DF</b>	<b>139</b>
<b>ANEXO F – POLÍTICA DE AUDIOVISUAL DO DISTRITO FEDERAL</b>	<b>145</b>
<b>ANEXO G – FIGURAS</b>	<b>149</b>

# 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho acadêmico, TVcentrinho: Produção Audiovisual com Estudantes do Ensino Fundamental da Escola Pública tem como objetivo sistematizar a experiência pedagógica para que ela possa ser estudada e analisada por quem deseja conhecer ou precisa utilizar a produção audiovisual como instrumento de ensino/aprendizagem.

Procuramos contextualizar esta experiência pedagógica realizada no Centrinho com a minha própria trajetória de vida. Tentamos construir, numa espécie de contação de história na 1ª pessoa, as circunstâncias que me levaram a instalar um estúdio de televisão numa escola em Planaltina, Distrito Federal.

Quando eu entrei no Centrinho, em 2016, não fazia parte de um projeto calculado, a utilização de produção audiovisual como um instrumento educacional no ensino fundamental. Foi acontecendo paulatinamente, por parecer ser a alternativa mais apropriada para atender questões prementes de ensino/aprendizagem, que eu já tinha vivenciado na própria pele. Utilizei dos meus conhecimentos profissionais para aprender, com os próprios estudantes, como ensiná-los os conteúdos programáticos de forma mais interessante e divertida. Assim, aprendemos juntos a tornar a escola um ambiente de ensino/aprendizagem mais aprazível. Fazer da escola um lugar onde os estudantes quisessem estar lá para buscar conhecimentos, inventar coisas, fotografar, fazer experiências com as cores e aprender as maravilhosas teorias científicas, desenhar coisas inexistentes, descobrir o ponto de fuga nas paisagens e observar a perspectiva dos objetos, produzir imagens e som com equipamentos eletrônicos ou instrumento musicais, pesquisar curiosidades na net, criar brincadeiras, configurar e executar projetos.

Quando eu assumi em setembro de 2014, na Secretaria de Educação - SEEDF, no cargo de professor de educação básica, a primeira coisa foi adquirir um *laptop* e um projetor multimídia para usar em sala de aula: eu decidi que eu não copiaria no quadro os conteúdos programáticos com os canetões. Os pincéis coloridos e o quadro seriam para a gente desenhar, realçar detalhes, rabiscar e verificar o aprendizado alcançado pelos estudantes. O conteúdo era projetado no quadro e nós íamos lendo e explicando e cada um escrevia como entendesse sobre o assunto, com suas próprias palavras.

Era fundamental, para o ensino/aprendizagem, na minha visão, que os estudantes usassem o quadro e os pincéis para se expressarem em público. Era proibido o uso da borracha para apagar letras ou traço de desenho, pois bastava um simples risco sobre a palavra mal colocada. Não era um ditado a explicação do conteúdo projetado no quadro: eu sempre repetia a lição com as frases reformuladas, para que fosse necessário a compreensão do sentido e do significado das palavras,

para que a transcrição para o caderno trouxesse o saber aprendido. Todo desenho, deveria ter seu começo com um esboço tão suave, que também não precisaria apagar com borracha e, para cada desenho, o estudante recebia apenas uma única folha A4, pois era proibido jogar papel fora, pois eram feitas com árvores. Era também terminantemente proibido chupar pirulitos, balinhas ou chicletes nas minhas aulas (eu trato as guloseimas como “chupetas” que prejudicam a saúde!). Ao entrar na sala de artes, a maioria jogava no lixo!

A sala de aula é um território dos estudantes. Na sala de artes não era usado o mapa de posicionamento dos alunos na turma, adotado pelos demais professores, para manter a disciplina, pois, quase sempre, as atividades eram coletivas ou em grupos, os amigos das turmas podiam sentar juntos e a colaboração e a interatividade eram incentivadas. Havia muitas reuniões com atividades didáticas embaixo do pé de manga. A avaliação era coletiva ou adotávamos a autoavaliação. As notas bimestrais eram calculadas, quase sempre, por eles mesmos, por consenso da turma.

Logo a imagem da câmera do celular estava sendo projetada em tempo real no quadro e a sala de artes ganhou caixa de som e janelas escurecidas. A sala de aula de arte tinha laptop, projetor multimídia, caixa de som, internet, canetas digitais<sup>1</sup> e câmera do celular em projeção integrada. Nas aulas de desenho eram distribuídas as folhas e todos escreviam, no rodapé, o nome do trabalho, o seu nome, ano e turma e a data. O giz de cera era em caixas grandes, colocadas em cada grupo de mesa, para uso coletivo. Os desenhos realizados na sala de aula, ou fora dela, com o uso de pranchetas, eram sempre recolhidos e daí saíam parte das menções bimestrais e as obras para exposições de arte.

A sala de aula é pequena e saíamos para desenhar as perspectivas dos prédios da escola e as flores dos jardins, sempre depois da aula teórica de desenho perspectivo ou desenho à mão livre. Numa das saídas da sala descobrimos o grande galpão entulhado, lá no fundo da escola, isolado por cerca de arame. Não sei se eu, ou os estudantes, que foram mais curiosos e afoitos, mas ocupamos o espaço, que se tornou o Espaço Diversidade, hoje o espaço tem três ambientes. Uma destas salas está sendo reformada para ser a Sala da Percepção<sup>2</sup> (Figura 122). Temos ainda a Sala de Pintura e o estúdio de gravação da TVcentrinho.

A experiência TVcentrinho começou assim e ainda não terminou. Em 2025, temos dois roteiros de filmes, já com Mapas de Filmagens prontos e ensaiados, que no 3º bimestre (agosto e setembro), vamos iniciar as filmagens e esperamos concorrer no 7º Festival de Curtas das Escolas Públicas de Planaltina, que este ano, de volta, a apresentação será realizada em outubro, no magnífico Cine Brasília.

---

<sup>1</sup> O equipamento é da escola e ninguém o utilizava. Como eu tinha instalado um equipamento similar no estúdio do EAD do IFNMG, eu passei a usá-lo na minha sala de aula.

<sup>2</sup> É uma sala toda pintada de preto. Terá um espelho de corpo inteiro para dança, com cortina, um projetor multimídia e tela retrátil, mesa, amplificador e caixa de som, computador e os instrumentos musicais (bateria, teclado, pandeiros).

## 1.1 CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL 01

O Centro de Ensino Fundamental 01, o Centrinho, é uma escola pública localizada no lote M, do Setor Educacional, região central de Planaltina, Distrito Federal, atende todo ano aproximadamente 900 estudantes, parte deles nos 6º e 7º anos no período vespertino e a outra metade nos 8º e 9º anos, no matutino. O Centrinho é uma escola polo, que também oferece atendimento aos alunos especiais. De todos os alunos atendidos pela escola, por volta de 160 (cento e sessenta) deles são estudantes com alguma necessidade especial, incluídos no ensino regular, nas turmas segmentadas pertencentes à Educação de Jovens e Adultos Interventiva (EJA Interventiva) e nas Classe Bilingue Diferenciada na Modalidade EJA (CBD/EJA).

O Projeto Político Pedagógico - PPP do Centrinho, em seus vários níveis e modalidades, tem como objetivo instrumentalizar-se para uma ação educativa e inclusiva. Este processo tem a participação intensa dos professores e da comunidade escolar, por meio de interação permanente, para organizar o trabalho pedagógico, buscar desvelar as contradições existentes, amenizar os conflitos nascidos da própria realidade escolar, alcançar a superação dos problemas socioemocionais e promover a formação de cidadãos participativos e integrados à sociedade.

O PPP do Centrinho descreve sucintamente as modalidades da inclusão social na escola:

A escola atendeu estudantes matriculados no Programa para Avanço das Aprendizagens Escolares (PAAE); Classe Bilingue Diferenciada na Modalidade EJA, Classe Bilingue Mediada (caracterizada pela presença do professor intérprete educacional e professor regente na sala de aula). Nestes casos os estudantes surdo/deficiência auditiva - S/DA têm Libras como primeira língua e surdos/cegos - S/C têm a Libras Tátil como primeira língua; e Educação de Jovens e Adultos Interventiva - EJA Interventiva (SEE/DF/CEF 01/ PPP, 2023 pp. 12-18).

O Centrinho não é uma escola de bairro típica, pois recebe estudantes de várias áreas da Região Administrativa de Planaltina - RA/PLAN, configurando-se como um espaço educacional com grande diversidade cultural. A convergência de alunos, com diferentes realidades sociais, forma uma comunidade escolar com particularidades excepcionais, com diferentes costumes e hábitos apresentados pelos estudantes que ali estudam e que despertam, em toda a comunidade escolar, a busca pela harmonia, pelo coleguismo e pelas relações amigáveis entre alunos, professores e servidores, o que oportuniza a criação de espaços pedagógicos fecundos para o ensino/aprendizagem, com respeito às diferenças, a construção da cidadania e a valorização da solidariedade como ação da coletividade escolar.

## 1.2 PROJETO PEDAGÓGICO DA TVCENTRINHO

O Projeto Pedagógico da TVcentrinho (ANEXO A) está previsto no PPP do Centro de Ensino Fundamental 01 de Planaltina desde 2018. O projeto está descrito como um dispositivo de comunicação dos alunos. É um projeto reconhecido pela gestão democrática da escola, pela CRE/PLAN, por órgãos centrais da SEE/DF e tem recebido apoio financeiro por meio de Emendas Parlamentares. O projeto busca cumprir as competências elencadas na Base Nacional Comum Curricular - BNCC:

Valorização dos conhecimentos culturais para explicar a realidade, colaborar com a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva, criar soluções criativas, promover a fruição das diversas manifestações artísticas, utilizar as diferentes linguagens visual, sonora e digital, exercer o protagonismo pela produção autoral e coletiva; trabalhar pela valorização da cidadania e pelo projeto de vida, com liberdade, autonomia e consciência crítica com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação - PNE (BNCC/CNE/CP. Resolução nº 2. 2017).

A TVcentrinho busca cumprir os objetivos do Currículo em Movimento<sup>3</sup>, reafirmando o compromisso com a educação pública de qualidade para a população do DF, por compreender que a Educação Básica é um direito indispensável para o exercício da cidadania em sua plenitude, a qual depende a possibilidade de conquistar todos os demais direitos definidos na Constituição Federal<sup>4</sup>; no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)<sup>5</sup> e nas demais disposições que consagram as prerrogativas legais do cidadão.

Para garantir acesso à educação de forma universal, a inclusão social deve considerar a diversidade humana, social, cultural e econômica; as diferenças de classe, gênero, raça, etnia, geração e religião; todas as categorias que compõem a sociedade brasileira devem ser contempladas pelas políticas públicas (MEC/DCN/EB/DPEDHUC, 2013, p. 7).

---

<sup>3</sup> O Currículo da Educação Básica da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, o Currículo em Movimento do DF fundamenta-se na Pedagogia Histórico-Crítica e na Psicologia Histórico-Cultural, opção teórico-metodológica que se assenta na realidade socioeconômica da população do DF, entre outros fatores.

<sup>4</sup> A Constituição Federal de 1988 é chamada a Constituição Cidadã, por incorporar ao seu texto as prerrogativas dos direitos essenciais à sociedade e garantir a igualdade de todos perante a lei e a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade.

<sup>5</sup> O Estatuto da Criança e do Adolescente se fundamenta em três pilares essenciais para garantir os direitos e proteção das crianças e adolescentes: a proteção integral; a prioridade absoluta; e a participação.

A TVcentrinho busca realizar, nas suas produções cinematográficas, a tradução em Libras e Audiodescrição - AD))) (vide os filmes: *EXTINÇÃO* e *JUSTIÇA RESTAURATIVA NA EDUCAÇÃO*), para estimular e inovar na linguagem, no formato e no modo de fornecer acessibilidade às obras e em atividades que envolvem a produção audiovisual adequadas às pessoas com necessidades especiais e com elas produzirem, atendendo as demandas inclusivas e afirmativas da Política Audiovisual e Currículo em Movimento do DF; para atuar na formação de estudantes e professores na produção de audiovisual no ambiente escolar; estimular a participação em mostras e festivais, ampliando a atração de estudantes para a produção de cinema; promover a circulação de audiovisuais de produção local e regional, visando consolidar o DF como polo de produção audiovisual.

O projeto valoriza o patrimônio histórico da cidade e articula as produções audiovisuais nos espaços públicos da cidade. O filme *Labirinto*, que tem o seu processo de produção detalhado no item 3.4 desta dissertação, tem como locações a Igreja São Sebastião<sup>6</sup> e os casarões em estilo colonial, fomentando e estimulando o desenvolvimento do turismo cultural e fortalecendo a economia criativa de Planaltina.

A TVcentrinho sensibiliza os estudantes para a formação de novas plateias, com exibição, em ambiente escolar, de obras audiovisuais produzidas nas demais escolas públicas do DF, no âmbito da Lei nº 13.006/2014<sup>7</sup>, e estimula os estudantes a participar de mostras e festivais que apresentam filmes curtas-metragens produzidos nas Escolas Públicas do Distrito Federal.

### 1.3 POLÍTICAS PÚBLICAS DE APOIO AO AUDIOVISUAL NO DF

#### 1.3.1 Política de Educação Audiovisual da SEE/DF

Na tarefa de formação integral do estudante, o projeto TVcentrinho entra em consonância com as recomendações da Política de Educação Audiovisual da Secretaria de Estado da Educação do Distrito Federal - PEA/SEE/DF, instituída em 02 de outubro de 2018, para orientar as ações de apoio ao acesso e assegurar a aprendizagem essencial para a produção de conteúdos e apreensão crítica da linguagem cinematográfica, televisiva e de mídias digitais aos estudantes e professores do Sistema de Ensino do DF. Esta política compreende as ações recomendadas nos componentes

---

<sup>6</sup> A Igreja São Sebastião é um Patrimônio Histórico de Planaltina, DF, tombado pelo Decreto nº 6.940, de 19/08/1982.

<sup>7</sup> Esta Lei modifica o art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (LDB), que passa a vigorar acrescido do seguinte: § 8º A exibição de filmes de produção nacional constituirá componente curricular complementar integrado à proposta pedagógica da escola, sendo a sua exibição obrigatória por, no mínimo, 2 (duas) horas mensais.



curriculares de forma interdisciplinar, multidisciplinar, transdisciplinar à apreensão e à produção audiovisual e de mídias digitais.

Os Princípios Básicos e Objetivos Fundamentais da Política de Educação Audiovisual de Secretaria de Estado de educação do Distrito Federal são:

Assegurar aos cidadãos das comunidades escolares a garantia dos direitos culturais de opinião, expressão, pensamento e informação, por meio da linguagem audiovisual; incentivar, por meio da educação audiovisual, o pensamento científico, a leitura crítica/analítica do mundo que nos circunda, a criação e a fruição estética; oportunizar que estudantes e docentes compreendam o papel da mídia na contemporaneidade e utilizem dispositivos de comunicação para articular processos de transformação social; propor diretrizes e a inserção de temáticas relativas à Educação Audiovisual nas orientações curriculares da Rede de Ensino do Distrito Federal, em todas as etapas e modalidades de ensino; estimular que os Projetos Político-Pedagógicos das unidades escolares contemplem ações relativas às linguagens audiovisuais; desenvolver entre os docentes uma compreensão de Educação Audiovisual que integre as tecnologias transmidiáticas e as linguagens audiovisuais, de forma a renovar práticas metodológicas da educação escolar; ofertar formação continuada a profissionais da educação que desejam atuar como mediadores dos processos de educação audiovisual; apoiar processos interativos das comunidades escolares em torno do audiovisual, fortalecendo a atuação de cineclubes e a realização de debates, festivais, mostras, seminários, cursos e outras ações dentro das escolas; articular parcerias entre instituições de ensino superior e a educação básica, de forma a favorecer pesquisas e ações no campo do audiovisual em contextos escolares; estimular o protagonismo e a participação ativa de estudantes e profissionais da educação na produção de materiais audiovisuais com finalidade pedagógica; promover a difusão das produções audiovisuais dos estudantes da SEE/DF por meio de mostras e festivais; garantir formas de acessibilidade aos conteúdos audiovisuais utilizados em contextos escolares; criar um portal de educação audiovisual com interface adequada à disponibilização de conteúdos audiovisuais e outros materiais relativos à temática; constituir um Fórum Permanente de Educação Audiovisual da Rede de Ensino do Distrito Federal; fomentar a cooperação entre os diversos setores da SEE/DF nos aspectos pedagógicos, orçamentários e financeiros, de forma a viabilizar ações relativas ao audiovisual nas escolas (SEE/DF. Portaria nº 307. 2018).

Estes pressupostos constituem uma referência para todos os educadores que atuam com a linguagem audiovisual na educação pública do DF. Cabe ressaltar que instituir a Política de Educação Audiovisual da SEEDF foi uma grande conquista, mas o atual Governo do Distrito Federal extinguiu os setores responsáveis<sup>8</sup> pela idealização e implementação desta política educacional de apoio aos professores, como relata a professora Adriana do Valle Cordeiro, integrante do extinto Canal E:

---

<sup>8</sup> Gerência de Produção e Difusão de Mídias Pedagógicas - GMIP, mais conhecida por Canal E (1996-2020).

O Canal E é definitivamente extinto, juntamente com a Diretoria de Inovação e Mídias Digitais DINOV e com a Subsecretaria de Inovação e Tecnologias Pedagógicas e de Gestão/SINOVA, às quais estávamos subordinados, como mais uma reestruturação política da Secretaria (CORDEIRO, 2023, p. 35).

A TVcentrinho participou do 5º Festival de Curtas das Escolas Públicas do Distrito Federal, o último realizado pelo Canal E, no Cine Brasília, e saímos agraciados com o troféu de Melhor Direção, com o filme *Labirinto* (2019).

### **1.3.2 Política de Audiovisual do Distrito Federal**

O CEF 01 de Planaltina, de acordo com as diretrizes educacionais do Sistema de Ensino do DF, realiza o projeto TVcentrinho, em sintonia com os princípios da Lei Orgânica da Cultura - LOC e os objetivos específicos da Política de Audiovisual do Distrito Federal - PADF, conforme portaria nº 323, publicada no D.O.D.F. nº 179, em 19 de novembro de 2018, em consonância com a Política de Artes do DF, da Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa - SECEC/DF. As políticas de governo que promovem as artes no DF elenca o conjunto de atividades, processos, iniciativas, bens e serviços relacionados ao audiovisual, em diálogo com o Conselho de Cultura, Conselhos Regionais de Cultura e Colegiados Setoriais para o desenvolvimento de novos arranjos produtivos e participativos em todos os elos da cadeia produtiva do audiovisual no Distrito Federal.

A aplicação da PADF, de forma satisfatória à apreensão da linguagem audiovisual e midiática, como um conjunto de competências imprescindíveis para que estudantes da escola pública compreendam, interpretem e façam uso destas linguagens de modo crítico, autônomo e autoral deve ser realizada sob a mediação de profissionais da educação qualificados adequadamente. Para que sejam alcançados os objetivos preconizados por esta Política é necessário prover o acesso qualificado aos profissionais da educação aos produtos audiovisuais dentro e fora da escola.

A PADF foi instituída para articular as instituições e órgão do governo distrital, no sentido de orientar as ações de apoio e incentivo à produção e acesso a conteúdos audiovisuais pelo Sistema de Ensino do DF. Os órgãos de governo e instituições de Estado devem assegurar a aprendizagem essencial para a produção de conteúdos e apreensão crítica da linguagem cinematográfica, televisiva e mídias digitais aos estudantes e professores do Sistema de Ensino do DF. As ações de apoio e

incentivo envolvem o acesso qualificado, com produtos adequados, como recurso didático em atividades curriculares ou extracurriculares, por meio de projetos pedagógicos, preferencialmente interdisciplinares e transdisciplinares, para que o estudante da educação básica compreenda, interprete e faça uso das linguagens de modo crítico, autônomo e autoral e que a produção e difusão sejam realizadas sob a mediação de profissionais da educação, como ações internas de formação para profissionais de educação e estudantes, preferencialmente com o caráter de curso e oficina.

## **1.4 OBJETIVOS DA PESQUISA**

### **1.4.1 Objetivo Geral**

Analisar e sistematizar a experiência da TVcentrinho como recurso de ensino e aprendizagem em linguagem audiovisual na escola pública;

### **1.4.2 Objetivos Específicos:**

- ampliar o letramento dos estudantes entendendo-os como potenciais contadores de histórias por meio da linguagem audiovisual;
- registrar a trajetória da TVcentrinho destacando seus avanços, limites e desafios;
- analisar, por meio da escuta de uma amostra de participantes do projeto, os reflexos desta experiência na formação cidadã dos estudantes e educadores.

## **1.5 JUSTIFICATIVA**

A produção audiovisual, por ser uma linguagem artística, articulada coletivamente e intensamente colaborativa, que envolve diversas habilidades específicas como a escrita, a música e o domínio da comunicação por imagens, proporciona aprendizagens interdisciplinares, podendo compensar o déficit de aprendizagem ampliado pela pandemia.

É importante realçar que o registro das experiências desenvolvidas pela TVcentrinho é uma etapa essencial para a sistematização das práticas realizadas pelo projeto e vai permitir configurá-lo como um modelo pedagógico de produção audiovisual apresentado como uma referência para

realizações em outras escolas da rede de ensino pública.

Os estudantes matriculados no sistema educacional da SEE/DF foram prejudicados pelo isolamento social provocado pela pandemia de COVID-19. Mas não foi só a aprendizagem dos conteúdos das áreas dos conhecimentos curriculares que foi afetada. A socialização, o processo de formação da identidade social e do caráter, o equilíbrio psicológico e a aceitação das diferenças individuais, função precípua do ambiente escolar foram drasticamente prejudicadas neste período. A volta às aulas presenciais, depois do isolamento compulsório, trouxe para dentro da escola, de forma mais intensa, muitos distúrbios emocionais e psicológicos, que abalaram o arranjo harmonioso de ambiente saudável de ensino e aprendizagem buscados pelos professores e professoras nas salas de aula.

O audiovisual, como meio síntese comunicacional, é multimodal, engloba texto, imagem e som numa mesma mídia. Com os novos recursos tecnológicos popularizados pelos *smartphones*, o multiletramento se torna imprescindível para vida em sociedade plena.

## 1.6 METODOLOGIA

A presente pesquisa adotou a metodologia da pesquisa participante (PERUZZO, 2017) para investigar o processo de produção audiovisual na escola pública. Essa abordagem permitiu o registro detalhado das atividades desenvolvidas com os estudantes e a construção de um relato explicativo teoricamente fundamentado.

A abordagem qualitativa e participativa da pesquisa permite capturar a complexidade da experiência de produção audiovisual na escola pública. O registro da rotina das atividades de pré-produção e produção audiovisual, as trajetórias abrangentes, a análise das práticas realizadas e a escuta dos atores envolvidos garantem o rigor científico da pesquisa participante e reforçam o compromisso de apresentar a experiência como alternativa de modelo pedagógico para o letramento audiovisual aplicável nas escolas públicas.

Neste trabalho acadêmico realizei uma revisão bibliográfica sobre o uso do audiovisual como meio de ensino/aprendizagem na escola pública; foram apresentadas algumas reflexões sobre a teoria do cinema, a partir da visão do cineasta russo Serguei Eisenstein, da experiência na educação nacional francesa, relatada pelo crítico de cinema e professor Alain Bergala, da emoção e sensibilidade da professora Ângela Barcellos Café, sobre a contação de histórias, do olhar aguçado da educadora Rosália Duarte, na ação educacional do cinema na escola, dentre outras(os) autoras(es).

O terceiro capítulo da dissertação trouxe, junto com a contação de história da minha

trajetória de vida, a sistematização da experiência da TVcentrinho, detalhada pela apresentação do processo de produção do filme *Labirinto* (2019) como um relato de experiência, que trouxe para a discussão o multiletramento e a inclusão como estratégia pedagógica aplicada na escola pública.

No quarto capítulo, a dissertação traz os depoimentos alcançados pela pesquisa acadêmica sobre a produção audiovisual realizada no Centro de Ensino Fundamental 01 de Planaltina pela TVcentrinho. Os relatos juntados pela pesquisa foram coletados por meio de questionário com 10 (dez) perguntas respondidas por 05 (cinco) professores e professoras e 10 (dez) estudantes, que participaram do projeto TVcentrinho nos anos de 2019 a 2025.

O balanço da experiência se estrutura em quatro subcapítulos: 1. Formação, Mediação e Habilidades no Processo Criativo Audiovisual; 2. Inclusão e Acessibilidade na Produção de Cinema; 3. Infraestrutura e Equipamentos Tecnológicos para a Produção Audiovisual; 4. Desafios na Realização dos Projetos Audiovisuais na Escola Pública.

Todos os entrevistados tiveram previamente esclarecidos os objetivos da entrevista, bem como souberam que a pesquisa alcançaria domínio público e autorizaram, por escrito, na forma da lei, a publicação do resultado alcançado, dentro de uma análise acadêmica e sistematizada.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

O cinema é a arte síntese do nosso tempo. Ele incorporou à arte, as tecnologias modernas. Ele continua convergindo as evoluções e descobertas científicas para o seu horizonte. A projeção da luz através do filme não é mais o padrão para o acesso ao conteúdo. Hoje o filme é armazenado em um arquivo físico em um *data centers*<sup>9</sup> e distribuído por *streaming*<sup>10</sup>. É a imagem e o som encapsulados no mesmo código digital. Pode ser construído por inteligência artificial. Está nos dispositivos de mão, sujeito à manipulação. Filmar se tornou corriqueiro. A imagem animada é a regra, as montagens são realizadas de forma não-linear. O cinema caminha para a imersão sensitiva e física do espectador. O cinema é uma linguagem. O cinema é arte. Podemos inscrevê-lo na pedra, o pixel no silício. Da pedra ao pixel.

### 2.1 ESCRITA

A habilidade de registrar graficamente os impactos de um fenômeno natural de grande magnitude, de eternizar uma narrativa épica, uma receita culinária, uma querela cotidiana, fórmula ou técnica desenvolvida, até mesmo documentar um modelo organizacional de uma comunidade ou uma estratégia de guerra foi crucial para o desenvolvimento da humanidade. A prática de deixar sinais gráficos como vestígios históricos permitiu às gerações futuras o reconhecimento de hábitos, culturas e a possibilidade do resgate das memórias ancestrais, facilitando a compreensão intelectual especializada e específica de uma época. Nossos antepassados criaram palavras que representavam ideias, coisas e logo criaram símbolos gráficos que representavam os sons da palavra. A invenção da escrita foi o marco temporal que definiu a separação da História da Pré-história da humanidade. As experiências passaram a ser registradas para a posteridade pelos próprios protagonistas dos eventos ou seus contemporâneos.

Assim, iniciamos nossa trajetória de grafismos, com a aspersão de sangue, carvão e terra

---

<sup>9</sup> *Data Centers* são centros de processamento e armazenamento de dados. São instalações físicas que abrigam a infraestrutura de Tecnologia da Informação - TI, de uma organização, incluindo servidores, sistemas de armazenamento, equipamentos de rede, fonte de energia e outros componentes essenciais para o processamento e armazenamento de dados.

<sup>10</sup> O sistema *Streaming* permite assistir a um filme sem armazenar o arquivo inteiro no seu dispositivo, antes de começar a vê-lo. Na prática é a transmissão de dados em tempo real pela internet: o servidor de origem envia pequenos fragmentos sequenciados do vídeo para o seu dispositivo, que o reproduz imediatamente, sem armazená-lo, enquanto continua recebendo os próximos “pacotes”.

sobre a pedra, tendo uma mão humana como máscara; feito um estêncil<sup>11</sup> para criar a imagem (Figura 001) da mesma mão e chegamos, num piscar de milênios, na invenção da escrita, que nos permite hoje ler e escrever a história da humanidade. Pela maneira peculiar de registrar as ideias e emoções por símbolos desenhados, as civilizações inventaram a escrita. Começamos a documentar as memórias coletivas de maneira gráfica e criamos as bibliotecas, proporcionando acesso ao patrimônio cultural acumulado para as futuras gerações.

Os sumérios, na Mesopotâmia, disseminaram a escrita cuneiforme em tabuletas de barro (Figura 002), que era uma matéria-prima abundante na região entre os rios Tigre e Eufrates. Por meio de escolas instituídas, disseminaram o ensino sistemático e coletivo da escrita cuneiforme para muitos indivíduos da sociedade, garantindo a perenidade da tecnologia desenvolvida. Assim, a humanidade alcançou a capacidade universal de registro coletivo da sua memória.

A comunicação humana, presumivelmente, teve sua origem nos grunhidos e gestos dos antepassados, evoluindo gradualmente, nas comunidades sociais, da linguagem oral e gestual para os hieróglifos e pictogramas e daí para a ideografia, que configura um conjunto de sinais e registros gráficos complexos, que interagem entre si.

As pesquisas arqueológicas nos trazem indícios de que a escrita fonográfica foi desenvolvida e organizada de forma mais perene pelos sumérios (cf. Glassner, 2003), há 5.000 anos, que codificaram, de forma silábica, os sons produzidos pela linguagem falada. Os hieróglifos, dos egípcios, também representavam sons. Os egípcios tinham na sua estrutura de classes sociais a importante casta dos escribas, que eram responsáveis pela escrita sagrada do Egito: – os hieróglifos (cf. Gardiner, 1957) compostos de símbolos e ideogramas, que registravam também traços fonéticos da palavra.

O sistema da escrita teve um grande avanço quando os símbolos gráficos, que significavam objetos, gestos ou ações, passaram a representar também os sons da palavra (Figura 003), possibilitando que os mesmos grafismos registrassem também os fonemas correspondentes aos diferentes idiomas existentes. Essa capacidade de registro gráfico dos sons das palavras iniciou de forma silábica e especializou-se até nossos dias, decompondo as sílabas em letras alfabéticas consoantes e vogais.

A linguagem escrita foi inventada e reinventada várias vezes, por diversos povos, ao longo do tempo e pode ser considerada a invenção tecnológica de maior importância para a humanidade.

Os fenícios simplificaram a codificação dos sons consonantais da fala e criaram ou adaptaram os símbolos que deram origem ao alfabeto de consoantes ocidental, que hoje utilizamos. As vogais vieram para completar o arsenal de códigos gráficos para representar as sonoridades da

---

<sup>11</sup> As mãos estendidas eram usadas como anteparo, uma máscara, para a gravação da sua imagem, quando sopravam uma solução pigmentada por meio de um osso oco.

linguagem falada. Com a criação destes poucos sinais gráficos simplificados, quase todos os idiomas puderam ser transcritos, utilizando-se dos mesmos símbolos gráficos (Figura 004). Com o alfabeto atual, hoje podemos registrar graficamente a fala de praticamente qualquer idioma<sup>12</sup>.

Um chinês que vivia no litoral, no início do século XX, podia ler um bilhete de um outro chinês das regiões da estepe, mas teria dificuldade em entender a sua fala.

Na oralidade, em função do interlocutor, mudam-se os rumos, improvisa-se, enfim, utilizam-se outros princípios que são regidos pela lógica, racionalidade ou consistência interna, que acabam influenciando a forma da mensagem. Assim a escrita representaria uma ordem diferente de comunicação distinta da oral, pois a interpretação dessa última estaria ligada à função interpessoal da linguagem, as identidades e relações que interlocutores constroem, e reconstróem, durante a interação (KLEIMAN, 2005, p. 22).

Os registros da escrita ideográfica não abarcavam completamente o som e, por algumas centenas de anos, a pronúncia da língua de uma determinada região ficava tão diferente, pela criação de novas palavras, sotaques, trejeitos, que se tornava incompreensível para o outro morador de uma região distante. Mas os registros gráficos pouco evoluíam, preservando traços simbólicos compreensíveis entre ambos. Para LÉVY (2011, p. 89) “a transmissão oral era sempre, simultaneamente, uma tradução, uma adaptação e uma traição. Por estar restrita a uma fidelidade, a uma rigidez absoluta, a mensagem escrita corre o risco de tornar-se obscura para o seu leitor.”

A evolução da comunicação perpassa diversos ciclos evolutivos da humanidade. À medida que avançamos na criação e aprimoramento das *tecnologias da inteligência* (cf. Lévy, 2011) surgem as civilizações com suas línguas e suas culturas:

A cultura fornece um enorme equipamento cognitivo aos indivíduos. A cada etapa de nossa trajetória social a coletividade nos fornece línguas, sistema de classificação, conceitos, analogias, metáforas, imagens, evitando que tenhamos que inventá-las por conta própria. As regras jurídicas ou administrativas, a divisão do trabalho, a estrutura hierárquica das grandes organizações e suas normas de ação são tipos de memória, de raciocínio e de tomada de decisão automáticas, incorporadas à máquina social e que economizam certa quantidade de atividade intelectual dos indivíduos (LÉVY, 2011, p. 144).

Nossos avós aprendiam e ensinavam as mesmas coisas que os seus bisavós. O indivíduo

---

<sup>12</sup> A **transliteração** é um processo que consiste em converter um idioma falado para outro, mantendo o som das palavras escritas o mais próximo possível do som original, mas utilizando um alfabeto diferente. É como se estivéssemos "transcrevendo" as palavras de um idioma para outro, usando as letras que temos disponíveis no novo alfabeto.



aprendia algo para a vida toda, era forjado firme e estável numa profissão *ad eternum*. Hoje algumas profissões aparecem e podem ficar obsoletas rapidamente e novas formas de fazer algo se tornam iminentes.

A metodologia para a prática da educação apresentada por Paulo Freire, de alguma forma, prevê a obsolescência das profissões e prega que a *Pedagogia da Autonomia* leva a um caminho mais seguro, para o desenvolvimento de uma sociedade liberta e mais justa. Considerando as palavras de Paulo Freire (1996, p. 14): “A educação tem caráter permanente. Não há seres educados ou não educados. Estamos sempre nos educando”.

A habilidade de ler e escrever no século XX tornou-se o requisito mais importante para o processo de interação social, fundamental para a inclusão plena do indivíduo nas comunidades digitalmente informatizadas pelas redes sociais. A sociedade brasileira, ainda especialmente desigual econômica, cultural, regional e etnicamente, precisa oportunizar a todos os seus cidadãos as mesmas condições para a alfabetização se tornar plena e conveniente aos indivíduos que a integram.

Para que as escolas atuais acompanhem a evolução das linguagens e a aceleração da velocidade dos processamentos de dados, precisaremos de mudanças radicais na concepção da escola contemporânea, no modo de ensinar e de aprender.

## 2.2 LETRAMENTOS

É comum a nós, professores do Ensino Fundamental, não conseguirmos identificar, numa sala de aula, a aluna ou aluno analfabeto ou semianalfabeto, entre os que têm um bom domínio sobre a escrita e leitura, se levarmos em conta a sua capacidade de comunicação e interação entre colegas.

A capacidade de expressar ideias ou conceitos oralmente não está ligada diretamente à alfabetização do indivíduo. Vamos encontrar, na nossa sociedade, agentes sociais letrados em diversos aspectos e contextos e não-letrados em outros modos comunicacionais. Vamos ver, inclusive, analfabetos ou semianalfabetos, com grande facilidade na interatividade social, às vezes com *performance*, em algum modo de comunicação específico, superior aos letrados formais na escrita e leitura.

Entre a oralidade e a escrita há um caminho cheio de aprendizado e criação mental de registros gráficos. A contextualização destas tecnologias se apresenta como fases largas e abrangentes no processo pedagógico dos letramentos.

Afirma Angela Kleiman (2005, p. 20), no seu livro *Os significados do Letramento*, que o “fenômeno do letramento extrapola o mundo da escrita tal qual ele é concebido pelas instituições que se encarregam de introduzir formalmente os sujeitos no mundo da escrita”. Há cidadãos que são considerados alfabetizados, desde que saibam escrever o próprio nome, que consigam identificar o nome do seu bairro no letreiro do ônibus, ou reconheçam alguns números de celulares de indivíduos mais próximos. Muitos deles fazem transações com dinheiro com alguma destreza e compreendem grosseiramente o mecanismo do sistema financeiro, encontram avisos de desconto nas vitrines das lojas, leem placas de “aluga-se”, letreiro da padaria, etiquetas de desconto na prateleira do mercado etc. Mas eles não conseguem extrair, com facilidade, a ideia principal de um parágrafo em um texto escrito em linguagem formal.

Angela Kleiman também afirma que:

Podemos afirmar que a escola, a mais importante das *agências de letramento*, preocupa-se, não com letramento, prática social, mas com apenas um tipo de prática de letramento, alfabetização, o processo de aquisição de códigos (alfabético, numérico) processo geralmente concebido em termos de uma competência *individual* necessária para o sucesso e promoção na escola. Já entre agências de letramento, como a família, a igreja, a rua como lugar de trabalho, mostram orientações de letramento muito diferentes<sup>13</sup> (KLEIMAN, 2005, p. 20).

O letramento de um indivíduo passa pela alfabetização. Mas a capacidade intelectual de desenhar letras que representam sons e decodificá-las por meio da fala ou formulação de pensamento estruturado, não abrange o conceito “letramento” de forma completa.

Paulo Freire (1984) coloca a alfabetização como um ato criador:

O analfabeto apreende criticamente a necessidade de aprender a ler e a escrever. Prepara-se para ser o agente desta aprendizagem. E consegue fazê-lo na medida em que a alfabetização é mais que o simples domínio mecânico de técnica para escrever e ler. Com efeito, ela é o domínio dessas técnicas em termos conscientes. É entender o que se lê e escrever o que se entende. É comunicar-se graficamente (FREIRE, 1984, p. 71).

Conforme Roxane Rojo e Paulo Freire e outros intelectuais, o letramento é a transformação de um código gráfico, visual, sonoro ou audiovisual em uma ideia inteligível. É a habilidade para a compreensão da ideia contida na mensagem codificada ali que significa se letrar; é a capacidade de responder objetivamente ao questionamento ou afirmação contida na mensagem que determina se o

---

<sup>13</sup> Grifos da autora.

indivíduo é letrado ou não.

Ana Elisa Ribeiro, no seu livro *Textos Multimodais: leitura e produção*, contorna o discurso sobre linguagem multimodal como uma prática comunicativa que integra múltiplos modos semióticos de comunicação: textos, imagens, sons. São considerados “textos multimodais os arranjos midiáticos coordenados para produzir sentidos complexos”. São palavras, imagens, cores, tipografias, design, sons que interagem de forma sinérgica, criando ideias que transcendem a linearidade da linguagem escrita; um conglomerado de gêneros linguísticos como infográficos, vídeos, páginas digitais. A autora enfatiza que a “multimodalidade é inerente à comunicação contemporânea, exigindo letramentos múltiplos para sua decodificação e produção, especialmente em contextos educacionais, onde a integração dessas linguagens pode potencializar a aprendizagem interdisciplinar”. Ela afirma que todo texto é, em essência, “multimodal, pois mesmo documentos tradicionalmente verbais envolvem escolhas de diagramação, fontes e suportes que carregam significado” (RIBEIRO, 2016, p. 18-22).

Magda Soares afirma, no seu livro *Letramento: um tema em três gêneros* (2001), que “quando o foco é posto na dimensão individual, o letramento é visto como um atributo pessoal”, mas “o foco se desloca para a dimensão social, quando o letramento é visto como um fenômeno cultural, um conjunto de atividades e exigências sociais, que envolvem o uso da escrita” (SOARES, 2001, p. 66).

Lucilla da Silveira Leite Pimentel, ao escrever sobre modalidades de linguagem no seu livro *Educação e Cinema: dialogando para a formação de poetas* (2011) explica que:

O pensar deixa de ser inacessível, para se tornar público, quando o sujeito emprega qualquer modalidade para expressá-lo, como a pintura, a poesia, a música, a imagem, o que nos permite falar em particular de linguagem pictórica, poética, musical, imagética (PIMENTEL, 2011, p. 91).

O discurso cinematográfico necessita da articulação das três matrizes das linguagens: a verbal, a sonora, e a visual para expressar sua intenção poética e simbólica. Lucilla afirma que a palavra constitui apenas um caso particular de linguagem e que a realidade é sempre mediada por sistemas simbólicos:

A linguagem verbal complementada por outras, como formas essenciais de experiência, reflete o estar-no-mundo: sentir, ter consciência perceptiva da realidade, agir, na medida em que o sujeito pode compreender e explicitar os sentidos, os símbolos que elas carregam, nos quais se inclui valores, quer sejam subjetivos ou que reproduzem o que é imposto pelo entorno social (PIMENTEL,

Quando o indivíduo possui a habilidade de identificar, compreender, interpretar, produzir e reproduzir textos/discursos escritos ou orais, isto é entendido como letramento, ou seja, o indivíduo alcança o domínio da leitura e escrita alfabética, mas este processo compreendido como letramento de textos/discursos pode evoluir para o uso de múltiplos modais (textos, imagens, sons) compreendendo também os gestos, as cores, o design etc.

Roxane Rojo e Eduardo Moura (2001) reconhecem que na sociedade urbana moderna podemos considerar um indivíduo letrado quando ele é capaz de participar de diversas práticas sociais desenvolvidas em níveis mais avançados e complexos (ROJO e MOURA, p. 16).

Quanto ao conceito de multiletramento, os autores fazem compreender que “é uma convergência à diversidade de modalidade de linguagens semióticas encontradas nos suportes que carregam significado nas mensagens contemporâneas” (ROJO e MOURA, 2001, p. 23-24).

Multiletramento é o acúmulo dos potenciais linguísticos. São as sobreposições que compõem a criação de contextos articulados criticamente nos diferentes modais de comunicação. O multiletramento é o somatório das linguagens originadas em múltiplas culturas; é a capacidade de compreensão simultânea da imagem estática, da imagem animada, da música, do texto escrito e oral. É a habilidade de leitura do mundo midiático contemporâneo. É preciso aprender a ler o mundo de forma crítica.

É essencial a habilidade de ler e expressar ideias por meio da escrita, sendo este letramento fundamental para a inclusão social plena dos indivíduos nas sociedades contemporâneas. O letramento, segundo Angela Kleiman (1996, p. 19), é um conjunto de práticas sociais que usa a escrita enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em um contexto específico e fins determinados.

Trazemos para este trabalho elementos teóricos que nos permitem compreender o valor do letramento audiovisual, como um enfoque fundamental da experiência da TVcentrinho. Neste sentido, trazemos a reflexão sobre as técnicas de produção da imagem: a capacidade de comunicar-se por meio de imagens e sons é ser letrado audiovisualmente e não, necessariamente, precisa-se ser um alfabetizado formal (ler e escrever) para ser capaz de produzir ou entender uma mensagem audiovisual.

## 2.3 RECURSOS TECNOLÓGICOS

### 2.3.1 A Representação da Realidade

Os egípcios não retratavam as cenas memoráveis, utilizando as regras do desenho perspectivo. A retratação da realidade, pela arte egípcia, tem os seus quês também aplicados na arte moderna, apenas como exemplo, podemos notar a aplicação de diversas vistas do objeto em um único plano, subvertendo a tridimensionalidade do objeto real.

As pinturas do mundo medieval também não conheceram a relação proporcional dos tamanhos das figuras e objetos vistos pelo olho humano pois, até a Idade Média, valia mais o que toda criança pratica com as garatujas<sup>14</sup> (Figura 005). Lev Semionovitch Vigotski, educador da República Socialista Soviética, sistematizando o trabalho coletivo da Casa Central de Educação Artística de Crianças, no seu livro *Imaginação e Criação na Infância, ensaios psicológicos, livro para professores*, nos alerta que “um marco essencial dessa idade é que a criança desenha de memória e não de observação” (VIGOTSKI, 2018, p. 107). O tamanho das figuras desenhadas representa mais a importância do objeto ou da pessoa retratada:

A representação desproporcional de um acontecimento nos é organicamente natural desde a infância. O professor Luria, do Instituto Psicológico de Moscou, mostrou-me um desenho, feito por uma criança, representando o ato de “acender um fogão”. Está tudo representado de maneira razoavelmente equilibrada e com grande cuidado: a lenha, o fogão, a chaminé. Mas o que são esses zigue-zagues no grande retângulo central? Acontece que são... fósforos!!! Levando em conta a importância fundamental dos fósforos para o processo representado, a criança cria para eles uma escala adequada<sup>15</sup> (EISENSTEIN (1929) IN. CAMPOS, 1977, p. 172).

Os conceitos de Leonardo da Vinci<sup>16</sup>, com referência ao desenho perspectivo, à pintura e às propriedades da luz não diferem dos de Leon Battista Alberti<sup>17</sup>, que em muitos casos, constituem aprofundamento desses mesmos conhecimentos, como indica sua teorização sobre a perspectiva: “É uma razão demonstrativa pela qual a experiência confirma que todo objeto envia ao olho sua própria imagem mediante linhas piramidais [cujo vértice da pirâmide é o *ponto de fuga*] e essa

---

<sup>14</sup>Conforme Ana Mae Barbosa (1991), as garatujas são manifestações gráficas iniciais, que representam a expressão artística e cognitiva das crianças. Por meio desta expressão exploram traços, formas e cores, estabelecendo relações entre gesto, pensamento e criação, construindo a autonomia criativa e a compreensão do mundo por meio da linguagem visual, manifestando graficamente os valores e emoções de maior importância.

<sup>15</sup> “Toda arte imaginativa, atribui-se tamanho aos objetos de acordo com a sua importância. Assim, um rei é duas vezes maior que o seu súdito.” [...] “É possível remontar às fontes antigas, quase pré-históricas, essa tendência característica”. [...] “Na tradição chinesa perdura algo desse princípio de adequação entre tamanho e significado”. [...] “O tamanho segundo as distâncias jamais obedecia às leis da perspectiva geométrica”. Citações extraídas de (ROWLEY, 1947, IN. CAMPOS, 1977, p. 173).

<sup>16</sup> Leonardo da Vinci (1452-1519), nascido na atual Itália, se destacou como cientista, matemático, engenheiro, inventor, anatomista, pintor, escultor, arquiteto, botânico, poeta e músico.

<sup>17</sup> Leon Battista Alberti (1404-1472), genovês, humanista, teatrólogo, poeta, matemático, musicólogo, escultor, pintor e arquiteto.

explicação é comum nos manuais e escritos diversos dos grandes artistas do Renascimento” (VINCI apud PEDROSA, 2002, p. 40).

Leonardo da Vinci demonstra conhecer as regras da *perspectiva geométrica*, mas utiliza do subterfúgio da cor [teoria da *perspectiva aérea*] para indicar a profundidade: “Existe uma perspectiva que se denomina aérea e que pela degradação dos matizes no ar, torna sensível a distância dos objetos entre si, mesmo que todos estejam no mesmo plano”<sup>18</sup> (VINCI apud PEDROSA, 2002, p. 41).

E exemplificando:

“o primeiro Edifício além do muro será da cor natural; o segundo estará ligeiramente alinhado e com uma coloração um tanto azulada; o terceiro, ainda mais distante, estará mais azulado. Se desejar que outro apareça cinco vezes mais distante, procure que tenha cinco graus mais de tom azulado e, por esta regra, os edifícios sobre o mesmo plano aparecerão *iguais em tamanho*<sup>19</sup> e, no entanto, se notará perfeitamente a distância e dimensão de cada um deles” (VINCI apud PEDROSA, 2002, p. 41).

As regras técnicas do desenho perspectivado vieram aparecer na pintura, de forma mais consistente, “quando os pintores passaram a usar a *câmara obscura*<sup>20</sup> (Figura 006) para projetar, através do pequeno orifício, imagens das figuras com cenas captadas do ambiente externo e projetadas de “cabeça para baixo” para uma tela, estrategicamente posicionada dentro da caixa, pronta para o traçado de um esboço. A observação da imagem projetada ajudou no salto para as pinturas mais realistas<sup>21</sup> (Figura 007).

O quadro renascentista *Los Embajadores* (1533) (Figura 008), do pintor Hans Holbein el Joven<sup>22</sup> apresenta uma figura anamorfosis de um crânio humano, nitidamente esboçado por meio de uma projeção em diagonal (Figura 009).

O cineasta francês, radicado no Brasil Jean-Claude Bernardet (1980, p. 18), que nos deixou agora recentemente, em 12 de julho de 2025, concluiu que o uso da lei de proporção das dimensões e distâncias dos objetos retratados pela imagem [capturada pelo enquadramento da paisagem a partir do *ponto de fuga*], em relação ao olhar, é um fenômeno ocidental. A invenção do projetor de

---

<sup>18</sup> Grifo nosso.

<sup>19</sup> Grifo nosso.

<sup>20</sup> Dispositivo óptico utilizado durante o Renascimento (séculos XV–XVI) para estudos de perspectiva, observação de eclipses e auxílio à pintura, na busca por representações realistas do mundo.

<sup>21</sup> Desenho conhecido de uma “câmara obscura”, construída em 1544, pelo médico e matemático holandês Reinerus Gemma-Frisius, para observar eclipses solares. [...] Com o tempo, a câmera passou a ser usada pelos artistas para auxiliar na pintura (ABRIL CULTURAL, 1978, p. 10).

<sup>22</sup> Pintor, gravador e impressor alemão. Mestre em retrato no século XVI. Produziu arte religiosa, sátira e propaganda reformista e realizou uma significativa contribuição com desenhos para livros impressos. Criou xilogravuras, projetos de vitrais e peças de joalheria. <Hans Holbein el Joven - Wikipedia, la enciclopedia libre>

Consultado em: 06/03/2025 às 13h38.

imagens capturadas da realidade, proporcionou um enorme salto na técnica do desenho, desencadeando diversas evoluções na produção das imagens.

### 2.3.2 A Reprodutibilidade da Imagem

Não seria exagero afirmar que, em apenas um minuto do século XXI, os equipamentos eletrônicos ativos criaram mais imagens do que os primeiros dez mil anos da história da humanidade. E, muitas vezes, a mesma imagem sendo reproduzida milhares de vezes idênticas ao original. Com as grandes descobertas científicas nos últimos trezentos anos, chegamos a limites tecnológicos desafiadores, pois a configuração dos arranjos eletrônicos, em sua miniaturização, já está no limite das dimensões do átomo.

Vamos precisar dominar novas tecnologias para ultrapassar a limitação paradigmática do tamanho das partículas atômicas dos elementos químicos da tabela periódica. A humanidade busca compreender os mecanismos da física quântica, para avançarmos na capacidade de processamento de dados, realizar simulações complexas e ampliarmos a capacidade de calcular probabilidades matemáticas.

Silvio Zamboni (1998) esclarece em seu livro *A Pesquisa em Arte, um paralelo entre arte e ciência*, de forma bastante realista, que o desenvolvimento tecnológico pouco se preocupou com as linguagens artísticas:

As tecnologias de ponta disponíveis para fins artísticos, na grande maioria dos casos, não sofrem nenhum tipo de adaptação. As tecnologias que podem ser úteis e aplicadas as linguagens artísticas o são de forma quase idêntica às que foram criadas originalmente para utilização com outros objetivos, isto é, aplicadas diretamente sem nenhuma interferência de adaptação, ou com modificações mínimas e superficiais, feitas normalmente pelos próprios artistas em seus estúdios, e não por tecnólogos em seus laboratórios. [...] Desde a invenção da fotografia, vem ocorrendo um constante avanço tecnológico, para a produção de imagens, com a velocidade das transformações e possibilidades compatíveis com a velocidade de tudo que ocorreu desde o fim do século passado até os dias atuais (ZAMBONI, 1998, p. 41).

A inovação tecnológica é um poderoso dispositivo para a produção artística. Podemos ver que a inteligência artificial - IA<sup>23</sup> já está acessível na ponta dos nossos dedos e precisamos nos

---

<sup>23</sup> A Inteligência Artificial (IA) é um sistema computacional projetado para realizar tarefas que demandam capacidades cognitivas humanas, tais como aprendizagem, raciocínio, percepção e tomada de decisão. Baseia-se em uso de

preparar para saltos e mudanças na sociedade em escala exponencial. Podemos supor que a IA fará parte dos laboratórios de produção artísticas, mas também participará de inúmeros mecanismos estruturais da sociedade, como interface de linguagem, por exemplo. Um dispositivo multilinguagem, como este, poderá facilitar a interação social aos semianalfabetos, que tenham algum domínio sobre outros letramentos funcionais e poderão fazer uso da escrita por meio de aplicativos de transcrição automática de voz (Figura 010) instalados nos equipamentos eletrônicos?

Mesmo com a possibilidade do uso de aplicativos inteligentes incorporados aos equipamentos eletrônicos, para facilitar a leitura e a escrita, é o nosso conhecimento, o nosso discernimento, nossas ideias, a criatividade, o domínio sobre as diversas linguagens: o multiletramento que permitirá a condução da IA como um dispositivo a nosso serviço.

A convergência na criação dos modais linguísticos (texto, imagem, som) e seus registros na linguagem digital (binária) encurtou a distância entre as decodificações e elas passaram a ser vistas e processadas na mesma tela. Há aplicativos que já tratam todas as mídias de forma conjunta e interligadas, com os mesmos recursos não-lineares de controle e reprodução em camadas. O som, a imagem e o texto agora são manipulados simultaneamente e cada vez mais de forma automatizada.

O teclado virtual *Gboard* (Google) interface para uso no *Android* (sistema operacional aberto), que funciona nas caixas de textos dos aplicativos de redes sociais, processa codificadores/decodificadores - CODEC, que transcrevem áudios para textos<sup>24</sup> de forma simples e banal, por meio de um clique no ícone próprio. Já temos acesso corriqueiro a tradutores automáticos de voz, onde podemos escolher o idioma falado com o timbre de voz do próprio palestrante (com adaptação labial da imagem do orador!).

Com a convergência das linguagens para os códigos binários, a humanidade consegue, tanto escrever para si mesma, como para o controle frio do comando das máquinas, pois agora as relações são indiretas. São por meio das interfaces que nos conectamos, tanto para processamento de dados e comunicação pessoal, como para controle e execução de trabalho mecânico, de inteligência e de simulação. As propriedades intrínsecas e analógicas que caracterizam cada mídia, no seu conceito próprio, convergem para a linguagem desumana de máquina.

Estamos diante de uma revolução na linguagem na mesma dimensão, ou ainda mais radical, que a invenção da escrita. Agora a linguagem digital “escreve” todas as representações. As experiências já não são mais físicas, mas simuladas digitalmente, (cf. COUCHOT, 1998). As recentes *Tecnologias da Inteligência* (cf. LÉVY, 1993) revolucionaram a humanidade.

A fala, a escrita, junto com a arquitetura, música e pintura foram as tecnologias

---

algoritmos, modelos estatísticos e redes neurais para processar dados, identificar padrões e adaptar-se a novos contextos. Seu uso gera debates éticos sobre autonomia e impacto social.

<sup>24</sup> O *documentos*, ferramenta usada para criar este texto na plataforma *Google*, possui aplicativo que transcreve áudio para texto.



determinantes para o desenvolvimento das civilizações. Agora estamos na era das “novas tecnologias”. Estamos caminhando para ultrapassar o código binário - digital, e trabalhar, não as nuances entre o zero e o um (mundo analógico), mas ambos simultaneamente: entramos no mundo das probabilidades quânticas.

O uso da imagem nunca foi tão intenso na civilização humana. Com a tecnologia digital, as imagens podem ser registradas, tratadas, manipuladas, conservadas e difundidas. A ciência já utiliza a simulação em suas pesquisas e não trata mais a realidade, mas sim a sua representação. Não são experimentos *in vitro*, mas *in machina* (COUCHOT, 1998, p. 129).

A característica objetiva do modelo digital de manipulação de dados poderá ficar antiquado e passaremos a trabalhar também com as possibilidades e os valores condicionados, por meio do uso dos parâmetros enigmáticos da física quântica. É como se estivéssemos voltando aos processamentos analógicos, mas a partir da capacidade e potência do processamento digital. Vamos ter a ampliação do poder de manipulação de dados exponencialmente multiplicado pelos processos simultâneos e sobrepostos. A próxima revolução tecnológica provavelmente fará com que o código binário fique obsoleto para algumas funções científicas.

Nossa geração é a primeira na história da humanidade com capacidade de simular experiências e realidades complexas por tecnologia virtual. É essencial priorizar a ética e a humanidade no desenvolvimento e uso desses dispositivos automáticos de IA. Devemos conectar o universo tecnológico dos chips de silício com a realidade concreta que o originou. Precisamos criar conexões fortes entre o mundo digital presente nos computadores e as bases culturais que sustentam nossa civilização. Uma das questões impactantes da IA é o consumo intenso de energia para manter em constante prontidão o sistema de processamento e armazenamentos de dados - os *data centers*.

A ciência está avançando a passos largos e grandes mudanças podem revolucionar o desenvolvimento da humanidade. A questão fundamental da nossa civilização é a produção energética. Em janeiro de 2025 o site EXAME.<sup>25</sup> publicou:

O Tokamak Supercondutor Avançado Experimental (EAST), conhecido como “sol artificial” da China, alcançou um marco histórico ao manter uma operação de plasma em confinamento de alta eficiência por 1.066 segundos nesta segunda-feira (20). Este feito bateu o recorde mundial anterior, representando um avanço crucial na busca pela energia limpa por meio da fusão nuclear (EXAME, 24/07/2025, 1h13).

Sobre as mudanças culturais trazidas por essas inovações, é necessário que elas sejam

---

<sup>25</sup> <<https://exame.com/ciencia/sol-artificial-da-china-bate-recorde-mundial-de-energia-por-fusao-nuclear/>>  
Consultado em: 24/07/2025 às 1h13.

absorvidas de modo a permitir a avaliação de seus efeitos nas futuras gerações e que sejam entendidas como benefício real para a sociedade. Devemos analisar as consequências criteriosamente para aceitarmos como mudanças válidas para o desenvolvimento humano. É preciso refletir cuidadosamente sobre cada avanço tecnológico para evitar danos profundos à estrutura social e ao meio ambiente. A tecnologia deve estar a serviço de propósitos que valorizem a vida humana dentro das comunidades que vivem no planeta Terra.

A revolução digital é muito mais que o registro de dados e a comunicação das coisas. É mais que um mero produto, resultado da aplicação da técnica. Ela toma dimensões socioeconômicas fortes, para além do aspecto comunicacional. Ela potencializa as ferramentas de controle e vigilância social. Facilita o crescimento dos oligopólios de redes e ameaça colocar a IA a serviço dos interesses políticos, para influenciar disputas geopolíticas, por meio de interferência em eleições, chegando até a promover golpes de estado e guerras híbridas, muitas vezes, para facilitar o acesso à recursos naturais estratégicos extraídos dos países considerados em desenvolvimento pelos países economicamente hegemônicos.

Não podemos esquecer que, há poucas gerações, a história era armazenada na memória (coletiva) e transmitida oralmente, por meio de rituais compartilhados. Essa diferença radical entre o passado e nosso presente dominado pela tecnologia exige que estejamos sempre atentos, equilibrando progresso e o bem estar social.

## 2.4 CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS E A ARTE

Tomemos como exemplo a desigual sociedade brasileira, onde duas realidades distintas sofrem atritos: os literatos habitando o mesmo território nacional, onde as histórias, tradições e conhecimentos coletivos sempre foram, mesmo depois da invasão portuguesa, preservados apenas oralmente, por meio de contação de histórias, contos e poemas memorizados, interpretados, repetidos por gerações, em rituais e eventos de importância vital para a preservação da tradição e da identidade cultural da comunidade.

O conhecimento antigo, as histórias e ideias foram historicamente preservadas, quase sempre, porque foram encenados e declamados com métrica silábica e cadência rítmica, como forma de embelezar a oratória e facilitar a memorização e a perpetuação dos eventos importantes, que deveriam ser sempre lembrados. Esta prática provavelmente fez surgir a cadência poética dos versos e rimas das epopeias e poemas ancestrais.

A narração de histórias desempenha, para a pesquisadora Ângela Café (2020, pp. 27-28) e autores por ela visitados, além da função primordial de preservação das memórias e valores

ancestrais, o sentido primordial de expansão do universo imaginário e a evocação de emoções e sentimentos. Simultaneamente à própria narrativa da história, a voz do locutor estimula a capacidade de empatia e reconhecimento das diferentes perspectivas cognitivas e afetivas entre o narrador e o ouvinte, que se torna coautor da história vivenciada, enquanto ela é contada.

Quando Freire apontava que ler a palavra é ler o mundo:

O contexto da palavra é relacionado ao mundo percebido pelo leitor. [...] Quando o homem compreende sua realidade, pode levantar hipóteses sobre o desafio dessa realidade e procurar soluções. Assim pode transformá-la e com seu trabalho pode criar o mundo próprio: seu eu e suas circunstâncias (FREIRE, 1983, p. 30).

A busca incessante do rompimento de paradigmas leva o indivíduo a sempre encontrar novas maneiras de ler o mundo. Assim, a arte, em sua essência, busca a quebra dos limites do universo circundante. Criar significa ultrapassar os limites do pensamento já conhecido, fazer o novo significa, que as amarras serão ultrapassadas, fronteiras deslocadas, para pontear novos paradigmas a serem vencidos.

A arte na sua essência é o resultado de uma tensão máxima no paradigma vigente. A arte surge quando ultrapassamos o risco reconhecido e avançamos perigosamente até a nova borda, que não conhecemos, mas é onde desenhamos o novo horizonte, suporte para a mudança estética aplicada no que solidificou; é esgarçar o olhar velho para surgir outro *modus operandi*, atualíssimo ponto de vista, que sempre é condenado a ser novamente atualizado.

Regina Machado<sup>26</sup> escreve que:

Todos os relatos dos grandes cientistas, como por exemplo Poincaré<sup>27</sup> ou Einstein<sup>28</sup>, falando de seu trabalho, mostram o quanto a imaginação e a intuição estão na base de qualquer investigação científica. Para chegar a uma verdade nova, que contribua para o avanço da ciência, o investigador precisa arriscar, perguntar, transgredir o que já está dado como certo, como logicamente possível (MACHADO apud BARBOSA, 1991, p. 30).

A arte não prescinde o indivíduo, a particularidade, a novidade, o inusitado, o diferente e o incomum e os produtos coletivos são construídos com nossas próprias histórias; expressam a força

---

<sup>26</sup> Regina Machado, “AHC ED ASAC: uma reflexão sobre a Função da Arte no Magistério”, 1988, texto manuscrito.

<sup>27</sup> Jules Henri Poincaré (Nancy, 29 de abril de 1854 — Paris, 17 de julho de 1912) foi um matemático, físico e filósofo da ciência francês. Consultado em 27/03/2025 às 21h13: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Henri\\_Poincar%C3%A9](https://pt.wikipedia.org/wiki/Henri_Poincar%C3%A9)>.

<sup>28</sup> Albert Einstein (Ulm, 14 de março de 1879 – Princeton, 18 de abril de 1955), foi um físico teórico alemão, que desenvolveu a teoria da relatividade geral, um dos pilares da física moderna ao lado da mecânica quântica. Consultado em 27/03/2025 às 21h18 <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Albert\\_Einstein](https://pt.wikipedia.org/wiki/Albert_Einstein)>.

criativa de cada um aplicada na preservação da história e na ancestralidade. Quando falamos do coletivo, estamos diante de uma entidade comunitária, que detém todas as qualidades e defeitos dos integrantes do grupo. É a cultura daquela comunidade.

Reconhecer que a cultura é aprendida com a prática e pela criação constante, reforçada pelos letramentos contextualizados no cotidiano comunitário é concordar com Paulo Freire (1980, p. 38) quando afirma que “a cultura é todo o resultado da atividade humana, do esforço criador e recriador do homem, de seu trabalho por transformar e estabelecer relações de diálogo com os outros homens”. Fayga Ostrower (2001, p. 27) acompanha estes raciocínios, quando afirma que a criatividade implica em uma força crescente, que ela [a criatividade] se reabastece nos próprios processos através dos quais se realiza.

A criação como potencial inerente à humanidade não se restringe à manifestação artística, mas parece que a arte se apresenta, com maior liberdade de ação, que é bastante restrita às outras áreas do conhecimento. O ensino/aprendizagem da arte deve ser um processo de construção e interação entre o mundo do fazer e o mundo da reflexão. No mundo escolar a criação deve ser contextualizada e mediada, para que se apresente como uma fase fecunda no processo pedagógico. Ana Mae Barbosa (1991) nos ensina que criar significado é construir pontes, estabelecer relações, reconhecer laços históricos, sociológicos, genéticos, antropológicos, educativos, multiculturais e ecológicos. Criar é o processo de ensino/aprendizagem que se constitui, prioritariamente, com fundamentos da interdisciplinaridade e do reconhecimento dos sujeitos socialmente construídos por si mesmos.

Segundo Ana Mae Barbosa (2012), a narrativa, ao ser compartilhada, assume uma dimensão singular em cada indivíduo, instigando a abertura sensorial para a história contada e fornecendo uma oportunidade ao interlocutor para a reinvenção em contextos amplos e diversos. Esta perspectiva, alinhada aos princípios da pedagogia freireana, enfatiza a importância da prática dialógica e participativa na construção do conhecimento, onde o aluno é visto como sujeito ativo na produção e recriação de saberes.

O ponto de partida para uma boa história, afirma Ângela Café (2020, p. 19), pode ser tão simples quanto o tradicional "era uma vez" ou qualquer outra formulação inicial, convidando imediatamente o ouvinte, ou espectador, a embarcar numa jornada repleta de encantamento, onde os significados são explorados, imagens são criadas e sentimentos são despertados, desvelando-se os mistérios intrínsecos às narrativas. Nessa perspectiva, conforme também é defendido de forma similar por Paulo Freire, no seu livro *Pedagogia do Oprimido* (2005), a construção da narrativa é compreendida como um ato de conscientização, capaz de promover a reflexão crítica, a transformação social e a emancipação política do indivíduo.

A prática da contação de histórias remonta aos primórdios da humanidade, refletindo a

dinâmica cultural na qual os indivíduos estão inseridos. Observa-se na criação, adaptação, repetição de narrativas, a manifestação de distintas expressões culturais carregadas de discursos ancestrais.

Lucilla da Silveira Leite Pimentel (2011) nos esclarece sobre a construção de narrativas ficcionais:

A criação de estruturas narrativas e as relações com espaço foram fundamentais para a elaboração de uma linguagem específica do cinema, tornando-o cada vez mais apto a contar histórias, com a predominância da linguagem ficcional plena de mitos modernos, no sentido de oferecer modelos e discursos significativos que facilitam a identificação e a compreensão dos contrastes existentes nas relações humanas (PIMENTEL, 2011, p. 93).

O ato de escrever uma história, continua Ângela, implica a apropriação da linguagem do sujeito, oferecendo possibilidades de exploração que se entrelaçam com os estudos de formação do ator, aproximando-se do campo das artes cênicas e promovendo uma educação estética e crítica. Assim, “a contação de história pode ser considerada um ato político e, conseqüentemente, educativo, por ser capaz de transformar, tornando-se um ato solidário” (CAFÉ, 2020, p.44) confirmando os bons ensinamentos de Paulo Freire.

Ao longo da história da humanidade, as narrativas têm sido contadas, recontadas, recriadas e registradas em diversas linguagens, exercendo um papel central na transmissão de conhecimentos e valores. Para Ângela Café (2020, p. 28), a contação de histórias, por sua vez, fomenta a ludicidade e engloba elementos como memória, imaginação, emoção e espontaneidade, proporcionando uma experiência enriquecedora tanto para o contador da história, quanto para os espectadores.

Para que uma história seja transmitida de forma eficaz, é necessário que ela esteja enraizada em significados profundos do arcabouço cultural retratado, propiciando a intensa convivência dos envolvidos, conforme preconizado por Ana Mae Barbosa em sua teoria sobre o ensino das artes no livro *A Imagem no Ensino da Arte: anos oitenta e novos tempos* (1991).

Para sensibilizar o ouvinte, a técnica de contação de histórias incorpora à oralidade, o gesto como o maestro do ritmo da oratória, que envolve e embala a expressividade corporal na narrativa. Uma boa história inventada busca criar questionamentos por meio de uma narrativa ou discurso. Assim, as perguntas são fundamentais e sustentam a expectativa do público, mantendo a dinâmica nas construções dramáticas e nas diversas dimensões psicológicas de um enredo, que se pretende emocionalmente cativar o espectador, criando suspense, na busca pela solução de uma intriga ou levando à reflexões existenciais de bastante relevância. As questões colocadas na história precisam estar contextualizadas em ambientes físicos densos ou psicologicamente bem-conceituados, para tornarem-se verossímeis e criar um arcabouço côncavo, abrangente, que comporte e envolva a ideia

apresentada, para deixá-la fluir no horizonte espaçoso, como uma casualidade qualquer.

A história deve ter uma mensagem inspiradora, reflexiva, transcendendo culturas e gerações, com discussões transversais em diferentes níveis. Podemos considerar que as histórias não são apenas instrumentos de entretenimento, mas também são dispositivos pedagógicos poderosos. Devemos combinar elementos essenciais como: motivação, personagens bem definidos, enredo empolgante, surpresa, conflito, emoção, reflexão, imagens apropriadas, trilha sonora impactante, diálogos e desfecho inspirador.

Os personagens devem ter motivações inquietantes, medos, sonhos e contradições que os tornem reais e complexos. Precisam evoluir ao longo da história, apresentar diferentes perspectivas e experiências humanizadas condizentes com a narrativa. É necessário definir os conflitos psicológicos do protagonista e do interlocutor, criar tensão, impulsionar a ação e apresentar contradições sociais relevantes e verossímeis. Criar reviravoltas inesperadas, com alternância entre momentos de tensão e calma. Tem que criar emoção.

Os seis conceitos delineados para contar uma história (ou decifrar uma notícia), apresentados por Nelson Traquina (2005, p. 141), investigador teórico do jornalismo são: *Quem, O quê, Onde, Como, Quando e Porquê*. Estes elementos objetivos de configuração de uma história têm origem em tempos remotos e é um conjunto de normas reafirmado no poema de Rudyard Kipling, abaixo:

I keep six honest serving-men (They taught me all I knew);  
Their names are What and Why and When  
And How and Where and Who<sup>29</sup>

O poeta Kipling menciona os seis elementos como imprescindíveis para compor a honestidade de um homem e é geralmente alçado aos valores fundamentais da investigação de qualidade profissional, sendo uma formulação que vem gradualmente evoluindo. No campo acadêmico e prático do jornalismo, esses elementos foram amplamente adotados e difundidos por meio de manuais de jornalismo e livros didáticos.

Assim, enquanto ao poeta Kipling pode ser creditado a formulação poética desses elementos, a aplicação prática e sistemática desses elementos fundamentais vem do resultado das contribuições coletivas de vários autores e manuais consolidados ao longo do tempo. A narrativa de qualquer acontecimento pode ser construída das mais diversas maneiras e sempre podemos

---

<sup>29</sup> Poema *The Elephant's Child* (1902) de autoria do inglês Rudyard Kipling.  
Tradução livre do poema:  
Mantenho seis servos honestos (eles me ensinaram tudo o que sabia);  
Seus nomes são o quê, por quê e quando  
E como e onde e quem.

ressignificar o modo apresentado das coisas nela contidas, desenhando um novo enredo.

Cada um dos seis conceitos objetivos, aqui descritos, pode se apresentar ostensivamente ou não, conforme cada enredo caminha para responder ou ampliar a complexidade da interrogação a um dos elos desconhecido ou obscuro da narrativa apresentada.

1. “*Quem*” é o sujeito, a personagem. Mesmo quando incógnita, a personagem precisa encarnar-se psicologicamente, precisa ser criada e descrita minuciosamente, para que passe a existir com consistência de um sujeito no enredo;
2. “*O que*” é a ação que move a história, o motor da engrenagem;
3. “*Quando*” é a dimensão temporal do fato. É imprescindível para justificar uma ação contextualizando-a historicamente.
4. “*Onde*” é o espaço/tempo, o universo envolvido na ação, a caixa de surpresas;
5. “*Porque*” é a trama da história, o drama, apresenta as fragilidades humanas, vai engendrar as ações para realizar o enredo, possibilitar o encadeamento das ações, para a narrativa fluir naturalmente, conforme o ritmo proposto pelo roteiro, criando o discurso, a mensagem, a moral da história;
6. “*Como*” é a circunstância do ato no universo em criação (TRAQUINA, 2005, P. 141).

Contar histórias vai além da narração de um fato objetivo. Um enredo inventado e bem contado reflete a vivência do criador na comunidade na qual habita. Inevitavelmente espelha as suas experiências pessoais e as vivências concretas daquele meio social, no qual está inserido. Só podemos criar algo diferente e relevante a partir de algo vivido.

Assim, na criação de uma história inventada é preciso que o criador exista como indivíduo pleno, real, autônomo e engajado em valores culturais de sua comunidade. O homem não é só. O indivíduo não existe na história humana sem a comunidade que o cerca. Quem define o ser humano é o outro e a ele está umbilicalmente ligado.

Toda boa história nasce da vivência intensa do indivíduo na sua comunidade, na sua família, pois é só nas relações intrincadas da sociedade é que brotam os ingredientes ideais para compor um enredo cativante. É a emoção, o maior composto humano e que proporciona o surgimento de um bom enredo para um filme. Um *causo* emocionante arrasta os elementos imprescindíveis ao roteiro e leva o espectador até o fim da história. É só a intensidade do entrelaço social que pode gerar um bom roteiro para cinema. O romance, a tragédia, a traição, o heroísmo, a covardia, a maldade, a compaixão são alguns dos temperos que devem ser dosados magistralmente para se construir a história ideal, que narramos e desejamos que aquele desenrolar nunca se acabe.

## 2.5 LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

As descobertas das forças fundamentais da física, as descobertas da química, seus elementos e o desenvolvimento da engenharia mecânica permitiram a criação do cinema, que se realizou objetivamente por meio de máquinas sincronizadas, processos químicos e físicos complexos, amalgamando a arte e a técnica num só produto. A filmagem de um espetáculo real cenográfico permitiu a captação dos sonhos imaginados, roteirizados, filmados, montados e projetados na tela como realidade aumentada. O cinema foi a arte síntese daquele momento histórico. A sétima arte.

Foi a partir do avanço científico, pelas descobertas das especificidades físicas e químicas da luz ao produzir a imagem projetada e refletida, que chegamos à invenção do cinema. A retina do olho humano mantém, de maneira residual, a imagem vista. A magia do cinema é possível porque ficam imperceptíveis as trocas das imagens da encenação captadas por processos fotossensíveis em uma câmera escura, se mudarmos os fotogramas da cena filmada e projetada de forma sequencial e constante a 24 fps<sup>30</sup> (fps = fotogramas por segundo).

Lumière<sup>31</sup> criou o mecanismo cinematográfico, Méliès<sup>32</sup>, com seus truques “mágicos” e efeitos especiais trouxe inovações criativas, impulsionando a linguagem própria do cinema, Griffith<sup>33</sup> apresentou inovações na gramática cinematográfica e suas contribuições técnicas influenciaram Eisenstein<sup>34</sup> na consolidação da teoria da montagem intelectual da cinematografia. Chaplin<sup>35</sup> moldou a linguagem do cinema por meio do riso, questionando as injustiças sociais, a mecanização da sociedade e a fragilidade da condição humana.

---

<sup>30</sup> Charles Chaplin, por exemplo, gravou seus primeiros filmes com 18 fps. Esses filmes quando reproduzidos na velocidade de 24 fps (velocidade que veio a ser padrão da cinegrafia) se apresenta naturalmente mais acelerado.

<sup>31</sup> Os irmãos Auguste Lumière (1862-1954) e Louis Lumière (1864-1948) são reconhecidos como os inventores do cinematógrafo em 1895. Eles desenvolveram os dispositivos de filmar, revelar e projetar imagens em movimento, marcando o início do processo cinematográfico. A primeira exibição comercial foi em 28 de dezembro de 1895, no Grand Café de Paris, com o filme *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (A saída da fábrica Lumière em Lyon). Os irmãos Lumière produziram curtas-metragens documentais, estabelecendo bases técnicas e estéticas para a linguagem cinematográfica.

<sup>32</sup> Georges Méliès (1861-1938), ilusionista francês e pioneiro do cinema, revolucionou a sétima arte com sua inventividade técnica e narrativas fantásticas. Dono de um teatro de magia, levou ao cinema truques de ilusionismo, como stop motion e múltiplas exposições, criando obras icônicas como *Viagem à Lua* (1902). É celebrado como um dos criadores da linguagem cinematográfica moderna. Consultado: 06/03/2025 às 20h45.

<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Georges\\_Méliès](https://pt.wikipedia.org/wiki/Georges_Méliès)>

<sup>33</sup> David Wark Griffith (1875-1948), cineasta norte-americano. Ator e dramaturgo, dirigiu mais de 450 curtas-metragens, Utilizou técnicas como o *close-up*, montagem paralela e a narrativa fragmentada. Consolidou estruturas dramáticas e inovações técnicas com uma narrativa épica e intercalada, elevando o cinema à categoria de arte complexa. Fundou a United Artists (1919) com Chaplin, Fairbanks e Pickford, defendendo a independência criativa.

<sup>34</sup> Serguei Mikhailovich Eisenstein (1898-1948) foi um cineasta russo que revolucionou a linguagem cinematográfica. Diretor de obras-primas como *O Encouraçado Potemkin* (1925). Utilizou a técnica de montagem para criar conceitos e gerar impactos emocionais e ideológicos. Como estudioso do cinema desenvolveu a teoria da *montagem intelectual* de imagem como método de construção de conceito e significado. Sua obra foi marcada por uma estética vigorosa e engajamento político.

<sup>35</sup> Charles Chaplin (1889-1977) foi ator, diretor e compositor musical. Sua genialidade e versatilidade o tornaram um dos maiores produtores cinematográficos. Sua capacidade de transmitir emoções complexas sem palavras o tornou um mestre do cinema. Chaplin foi um cineasta completo, controlando todos os aspectos de seus filmes, do roteiro à trilha sonora.



O oriente nos trouxe o cineasta Akira Kurosawa<sup>36</sup>, um dos expoentes do cinema japonês, que retratou a cultura milenar do Japão com maestria, com seus conflitos de gerações e as dramáticas consequências das transformações sociais causadas pela modernidade industrial.

Eisenstein explicou no livro organizado por Haroldo de Campos (1997, p. 167), que fazer um filme vai além de *alinhar tijolos*. A montagem é uma ação que se expressa pelas imagens que se encadeiam, como objetos entrelaçados, revelando metonímias<sup>37</sup> e/ou metáforas<sup>38</sup> para formarem conceitos. É como o amálgama entre hieróglifos distintos construindo o ideograma. É o conjunto de objetos materiais suscetíveis de serem retratados juntos ou em oposição, para demonstrar um sentido de outro valor, de dimensão imaterial.

Podemos dizer agora que o princípio da montagem, diferente do da representação, obriga o espectador a criar, e que é graças a isso que atinge, no espectador, essa força de emoção criadora interior que distingue a obra patética do simples enunciado lógico dos acontecimentos.

A montagem cinematográfica é somente uma aplicação particular do princípio geral da montagem, princípio que, assim compreendido, ultrapassa de longe os limites da simples junção de fragmentos de películas (EISENSTEIN, 1969, p. 92).

A linguagem cinematográfica não se restringe ao sequenciamento de imagens para contar uma história explícita em cenas filmadas. O cineasta utiliza das sucessões de imagens, enquadramentos e movimentos de câmera para extrapolar e escalar uma ideia superior por meio da montagem, demonstrar um conceito abstrato, muito além da sequência de sons e imagens vistas na tela.

O uso de ideogramas não se limitou à escrita chinesa ou japonesa. O cineasta russo Serguei Eisenstein (2002, pp. 36-42) diz que o uso destes elementos gráficos, que muitas vezes, representam gestos ou ações, se estende a qualquer sistema de justaposição de signos, criando assim significados mais complexos, que a soma das partes. A combinação de dois hieróglifos simples não deve ser considerada como uma soma de seus significados, mas como um produto, um valor de outra dimensão, outro grau. Separadamente, cada um corresponde ao objeto específico, definindo um fato

---

<sup>36</sup> Akira Kurosawa (1910–1998), cineasta japonês que ingressou na indústria cinematográfica na década de 1930 como assistente de direção e roteirista. Sua estética tornou-se referência para cineastas como George Lucas e Martin Scorsese. Suas narrativas exploravam os dilemas morais, os conflitos da tradição japonesa e as influências ocidentais e os questionamentos sobre a natureza humana. Consultado em: 29/03/2025 às 18h03.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Akira\\_Kurosawa](https://en.wikipedia.org/wiki/Akira_Kurosawa)

<sup>37</sup> Metonímias: Consiste no emprego de uma imagem [ou som] fora da sua correlação natural, mas com similaridade material ou conceitual, porque existe uma relação de contiguidade entre os elementos. Consultado: 19/02/2025 às 23h05. <<https://educacao.uol.com.br/>> e <<https://pt.wikipedia.org/>>

<sup>38</sup> Metáforas: “Imagens materiais” articuladas de forma a sugerir “relações imateriais” (FENOLLOSA, IN CAMPOS, 1977, pp. 41); ou como quer Eisenstein: a passagem do “pensamento por imagens” ao “pensamento conceitual” (CAMPOS, 1977, p. 41).

ou ação, mas a combinação deles corresponde a um novo conceito. O ideograma combina duas ou mais descrições gráficas para representar algo novo.

É o que fazemos na montagem cinematográfica: combinamos planos independentes, descritivos, com significados isolados, para criar num contexto de conflito, de colisão dialética, um novo conteúdo intelectual. Em um hipotético número infinito de colisões, é capaz de surgir uma, cujo confronto dos elementos de cada um dos planos seja tão reduzido, que ambos os planos seguem o mesmo caminho: torna-se uma montagem por contiguidade [sequência de *tijolos*], resultado de uma situação de diminuto embate (EISENSTEIN, 2002, pp. 42-43). O conflito de planos é o princípio dialético da montagem intelectual na teoria da cinematografia.

Haroldo de Campos cita François Cheng, do Centro de Linguística Chinesa da *École Pratique des Hautes Études*, que afirma no seu ensaio “*Le Langage Poétique Chinois*”, na obra coletiva *La Traversée des signes*, Paris, 1975:

Mais do que simples suportes de sons, os ideogramas se impõem com todo o peso de sua presença física. Signos-presença e não signos-utensílio, eles chamam a atenção por sua força emblemática e pelo ritmo gestual que comportam. Em virtude de sua escrita, os chineses têm a impressão de apreender o universo através dos traços essenciais cujas combinações revelariam as leis dinâmicas da transformação (CAMPOS, 1977, p. 50).

Edgar Morin (apud PIMENTEL, 2011, p. 90) destaca que o cinematógrafo não passava de um espetáculo, tal qual o teatro, só que o cinema acrescentou-lhe uma narrativa semelhante a da novela e, de certa forma, sintetizou essas duas estruturas: a do teatro e a da novela.

No desenrolar da história do cinema, houve a polemização quanto à reprodutibilidade da imagem; da efemeridade do suporte da imagem no acetato; a questão do papel do ator no teatro como espetáculo e o papel exercido pelo ator no cinema. Eisenstein (2002, pp. 15-25) argumentou que o cinema se configura como arte mais pela montagem dos fragmentos das imagens gravadas, do que pela atuação artística do ator. A imagem captada pela câmera é manipulada e subvertida pela montagem, recriando intelectualmente o resultado desejado pelo diretor do filme. No teatro há o espetáculo para o espectador, no cinema o ator encena para a câmera. A arte no cinema surge essencialmente com a montagem. O ator no cinema distingue-se do ator no teatro pelo fato que:

Sua performance artística em sua forma original a partir da qual se realiza a reprodução não ocorre diante de um público aleatório, mas diante de um comitê de especialistas, os quais na qualidade de diretor de produção, diretor, operador de câmera, engenheiro acústico, iluminador etc, podem tomar a todo tempo a atitude de interferir em sua performance artística (BENJAMIN, 2019, p 72.).

A interferência na interpretação, nas repetições dos *takes*, nos cortes, na interrupção durante a filmagem da interpretação do ator e a montagem posterior, determina o processo da produção cinematográfica ser diferente da realização do teatro.

Eisenstein (2002, p. 110) define que a “montagem é o mais poderoso meio de composição para se contar uma história; [...] é uma síntese para a correta construção de cada partícula de um fragmento cinematográfico; uma regra elementar da ortografia cinematográfica”. Ele destaca que a montagem intelectual equivale a colisão. O mecanismo fundamental na resolução de conflitos (EISENSTEIN, 2002, p. 42).

Eisenstein (2002, p. 43) explica que o sentido da montagem deve ter como base o objetivo de causar impacto psicológico no espectador no mesmo nível das sensações que o cineasta experimenta ao criar a cena.

A imagem inventada pelo autor torna-se a própria substância da imagem do espectador... Fabricada por mim, espectador, nascida, surgida em mim. Não somente a obra do autor, mas obra minha como espectador, espectador que é também um criador (EISENSTEIN, 1969, p. 91).

A montagem não só combina tomadas. É conflito, é a colisão de dois fatores determinados, para surgir um terceiro conceito. Na cinematografia de Serguei, os conflitos revelados na montagem são de direções gráficas; de escalas; de volumes; de massas (intensidade de luz); de profundidade e de planos etc. Os enquadramentos devem colidir-se de modo a evidenciar choques e tensões, criar realidade densa e profunda. As imagens [e sons] devem fundir-se em uma nova ideia, novos padrões culturais, valores, costumes, onde os espectadores estarão imersos pelo filme, evento onde as narrativas audiovisuais ganham sentido.

Tivemos a história da pintura figurativa evoluindo para a fotografia, que nos trouxe a impressão em lâminas de papel, das cenas captadas automaticamente, representando instantes reais ou fictícios. A ilusão de movimento produzida pela sequência de imagens projetadas na tela elevou a experiência visual e auditiva a níveis de vivência hiper-realista: o cinema tornou-se a arte-síntese de todas as demais manifestações artísticas.

Na primeira sessão pública de cinema numa sala escura em Paris, no final do século XIX, mostrou-se a sequência de imagens fotográficas projetadas numa tela, arranjando num só evento, os elementos necessários para criar a fabulosa *câmera escura* habitável de contar histórias: este ambiente inventado arquitetonicamente, consolidou a existência da arte cinematográfica com a projeção do que aconteceu anteriormente em frente as câmeras de registros: lutas verossímeis,

amores profundos, viagens interestelares. cataclismos imensuráveis ou revoluções sociais.

O cinema surgiu como uma nova forma de expressão artística, caracterizada pela combinação de arte e técnica, produzindo de forma consciente, uma ilusão artificialmente convincente e emocional. A Sétima Arte veio como resultado do desenvolvimento tecnológico da revolução industrial - energia elétrica, telefone, avião, motores, automação, produção em série e processo fotográfico. O cinema criou hiper-realidade.

A ampliação na capacidade tecnológica de uma sociedade não significa diretamente o desenvolvimento cultural, social, econômico e artístico dos seus cidadãos. Para a criação da arte-síntese, o cinema, muitas reflexões ocorreram quanto à realidade social, econômica e política das sociedades modernas.

Nos EUA foi desenvolvida a indústria cinematográfica direcionada para a exaltação do idealismo liberal burguês, evoluindo para o imperialismo armado e voltado para o incentivo ao consumo desenfreado para manter a máquina econômica. Na década de 1930, como consequência da crise de 1929, de superprodução industrial, o capitalismo desenvolveu a política de aquecimento econômico por meio da implantação da obsolescência programada em diversos produtos e o consumo social acelerado, regulado pela “mão invisível” da economia de mercado.

Neste contexto, o cinema se tornou o mais poderoso meio de propaganda para implementar o *new deal*<sup>39</sup>. O cinema mostrou-se uma excelente arma de poder. O cinema, como modo de produção industrial, foi se construindo conforme o desenvolvimento tecnológico contemporâneo e na esteira da evolução científica. A linguagem audiovisual ganhou a *reprodutibilidade técnica*<sup>40</sup> e desenvolveu o seu valor artístico intrínseco, atingindo as massas populares como nenhuma outra arte havia alcançado.

Com a percepção da enorme força do cinema em reproduzir ideologias, a burguesia, a nova e rica classe social, emergida do acúmulo de capital realizado pela imensa circulação de mercadorias pelas rotas comerciais proporcionadas pela globalização colonial, aliou-se aos estados politicamente frágeis e investiram maciçamente nesta nova atividade artística: foi construída uma poderosa indústria de massificação ideológica para a preservação de interesses econômicos, buscando a dominação política e cultural, promovendo a massificação de mercado e a concentração de renda em uma elite desnacionalizada, tendo como objetivo máximo a expropriação e o acúmulo de capital, em detrimento da qualidade de vida das sociedades dos países colonizados.

A indústria cinematográfica ajudou a colonizar continentes inteiros, transformando-os em

---

<sup>39</sup> O New Deal (em português, novo acordo ou novo contrato) foi uma série de programas implementados nos Estados Unidos entre 1933 e 1937, sob o governo do presidente Franklin Delano Roosevelt, com o objetivo de recuperar e reformar a economia norte-americana, além de auxiliar os prejudicados pela Grande Depressão (1930). Consultado em: 29/03/2025 às 18h36. [https://pt.wikipedia.org/wiki/New\\_Deal](https://pt.wikipedia.org/wiki/New_Deal)

<sup>40</sup> O conceito caracteriza a possibilidade de multiplicação ilimitada de obras graças a meios técnicos. Em um sentido mais específico. Benjamin chama atenção para o fato de que a câmera cinematográfica toma imagens para poder usá-las em distintos lugares (BENJAMIN, 2012, p. 103).

mercados consumidores de cultura estrangeira e fornecedores de matéria prima para o “primeiro mundo” colonizador.

O cinema, a sétima arte, colocou a tecnologia moderna na produção artística. A importância do cinema na formação da mentalidade das sociedades do século XX é reafirmada por Rosália Duarte (2009, p. 17) quando ela cita o historiador Eric Hobsbawm no livro *A Era dos Extremos* (1994), onde o autor assinala que a *era da reprodutibilidade técnica* (expressão cunhada por Walter Benjamin), não apenas transformou a maneira como se dá a criação, mas também a maneira como seres humanos percebem a realidade.

Homens e mulheres aprenderam a ver a realidade através de lentes e câmeras. Pois embora aumentasse a circulação da palavra impressa (agora também cada vez mais intercalada com fotos de rotogravura na imprensa sensacionalista), esta perdeu terreno para o cinema. A Era da Catástrofe foi a era da tela grande de cinema. Em fins da década de 1930, para cada britânico que comprava um jornal diário, dois compravam um ingresso de cinema (STEVENSON, pp. 396 e 403, 1984). Na verdade, à medida que se aprofundava a depressão e o mundo era varrido pela guerra, a frequência nos cinemas no ocidente atingia o mais alto pico de todos os tempos (HOBSBAWM, 1992).

A obra de arte passa a ser reproduzível e acessível ao consumo de massa, sem perda de seu valor de autenticidade. Rosália continua:

Muito da percepção que temos da história da humanidade talvez esteja irremediavelmente marcada pelo contato que temos ou tivemos com as imagens cinematográficas, por mais que estejamos intelectualmente informados a respeito de como se passaram os chamados fatos históricos (DUARTE, 2009, p. 19).

A reprodutibilidade, dentro da teoria materialista da obra de arte, tratada por Walter Benjamin (2019, pp 53-60), seria mais útil para à formulação das exigências revolucionárias na política da arte, na qual o objeto artístico acaba por perder sua *aura*, suas características de *unicidade, singularidade e autenticidade* que, por meio da tecnologia industrial, desloca-se o valor intrínseco de objeto único, para a extensão máxima de exposição, onde o fundamental é massificar a arte. Quando falamos de massificação, logo nos deparamos com tecnologias como a escrita, a imprensa de Gutemberg, a fotografia e o cinema.

Conforme Jean-Claude Bernardet (1980), a contribuição do cinema americano foi evidentemente a de tornar o cinema uma grande indústria de contar histórias, incorporando inovações técnicas na linguagem cinematográfica, como a mobilidade da câmera por meio de grua,

construção de grandes estúdios já na primeira metade do século XX. Griffith, nos Estados Unidos da América - EUA, buscava a invisibilidade da montagem, fazendo os cortes entre imagens semelhantes, reduzindo o impacto da mudança, priorizando o desenrolar linear do enredo. A sequência de planos apresentava uma relação espacial lógica por meio de narrativas paralelas.

Eisenstein utilizou a montagem para destacar o aspecto de cada imagem, buscando construir um novo significado crítico, além do somatório dos conteúdos de cada uma das cenas. Sergei compreendia a montagem como uma manifestação dialética: no cinema as cenas constituem análises da realidade, que na montagem se antagonizam, para formar um novo conceito, com valor latente maior que a simples soma de sequências de planos.

O cinema prosperou na União das Repúblicas Socialistas Soviéticas - URSS como uma linguagem inovadora. Eisenstein percebeu o cinema como meio revolucionário de comunicação e concebeu a teoria dialética da montagem intelectual cinematográfica a partir do materialismo histórico como base para a nova linguagem artística.

Como aponta Rosália (2009, p. 43): “Eisenstein intercala, em poucos segundos, várias dezenas de planos de um mesmo movimento dos atores, combina-os de modo a evidenciar choques e tensões e cria uma realidade muito mais densa e profunda do que aquela que é produzida por câmeras fixas e montagens lineares”.

O espectador de um filme, pode tornar-se cúmplice de uma cena: se o diretor “quebrar a quarta parede”<sup>41</sup>, nós podemos atravessar espelhos e mergulhar nas profundezas do mar, navegar no espaço sideral e encarar um tigre chinês. A realidade construída pelo cinema se impõe ao ponto do espectador desavisado segurar-se na cadeira do cinema para não cair do avião.

O cinema fez-se a sétima arte, mas tornou-se também um produto de consumo de massa, onde centenas de milhares de espectadores, por todo o mundo, assistiam toda semana, em sessões com duração média de duas horas para um filme padrão, em palácios cada vez mais luxuosos, construídos especialmente para as projeções cinematográficas.

Mas agora, no ano de 2024, no Brasil, os tradicionais palácios destinados ao cinema estão praticamente extintos. A grande maioria dos edifícios, devido às suas características arquitetônicas amplas, tornaram-se templos religiosos. Apenas alguns poucos cinemas são mantidos pelo Poder Público e poucas salas se mantêm como cinema de arte. Quase a totalidade dos cinemas existentes foram absorvidos pelos *shoppings* das grandes cidades, por uma questão de reconfiguração da sociedade devido a segurança e estilo de vida. Os desejos e necessidades do tecido social mudaram com as novas tecnologias.

O cinema é arte, assim como a pintura, a música e o teatro. Assim como as redes sociais (os

---

<sup>41</sup> A **quarta parede** é uma convenção dramática de atuação na qual uma parede imaginária invisível separa os atores do público.

meios de comunicação) estão repletas de músicas de estrondosos sucessos, mas de valor musical irrelevante, há filmes com produção exuberante e qualidade artística também questionável. Muitas vezes a campanha de distribuição de uma produção cinematográfica é mais cara do que a própria produção do filme. É o cinema como mais uma mercadoria à venda nas vitrines. Seus cartazes são tão convincentes quanto a veracidade dos *cards* das *fake news* que infestam as redes sociais impulsionadas por algoritmos programados para enganar o usuário.

Estas mercadorias - os filmes *Blockbusters*<sup>42</sup> são produzidos seguindo rigorosos métodos comerciais, são destinados à arrecadação financeira com apelo instantâneo, para que todos vejam o mais rápido possível: é uma questão de *status* ver ou não o filme apenas como entretenimento e, às vezes, mensagens são apreendidas sem que percebam, por não estarem atentos à gramática audiovisual utilizadas nos filmes e a falta de costume de sempre refletir sobre o conteúdo assistido naquela sessão de cinema.

Nunca se fez tanto filme no mundo, que são distribuídos também por *streaming*. A indústria cinematográfica nunca esteve tão acesa. O mercado de séries cinematográficas é uma tendência do mercado cinematográfico. É um novo padrão de cinema de entretenimento, onde a história é reaproveitada para a realização de vários episódios com início, meio e fim, utilizando os mesmos personagens, cenários, estrutura dramática e pacotes de distribuição, que torna a produção economicamente mais barata, já que o objetivo dos produtores é primordialmente reduzir custos para maximizar ganhos financeiros.

Recentemente, em 19/06/2024, numa entrevista concedida ao portal Universo Online - UOL<sup>43</sup>, a Ministra de Estado da Cultura, Margareth Menezes afirmou que:

Investir no audiovisual é essencial para garantir que nossas histórias sejam contadas e vistas, tanto pelo nosso povo quanto pelo mundo, num momento em que há crescente interesse pelo Brasil, nossa diversidade e biodiversidade. Além disso, é crucial porque o setor audiovisual impulsiona a nova economia da criatividade, gerando emprego, renda e oportunidades em escala. O Brasil precisa ter uma indústria audiovisual forte para se tornar um país plenamente desenvolvido (UOL, 2024).

No mesmo sentido de valorização da produção audiovisual brasileira, o presidente Luiz Inácio Lula da Silva, durante cerimônia relativa aos dois anos dos *Atos Antidemocráticos de 8 de janeiro de 2023*, em evento no Palácio do Planalto, em Brasília, no dia 8 de janeiro de 2025 afirma

---

<sup>42</sup> *Blockbuster* (arrasa quarteirão em livre tradução), designa os filmes de altíssimo orçamento, que são realizados para alcançar grandes bilheteria e sucesso comercial mundial por meio de campanhas de *marketing* massivas, vendas de roupas com *merchandising* do filme e produtos correlatos. Os filmes são idealizados como produtos comerciais projetados para atrair um público amplo e gerar eventos comerciais de grande impacto.

<sup>43</sup> A importância do audiovisual na cultura brasileira.

que se “hoje podemos contar histórias, e ver as histórias livremente contadas no cinema<sup>44</sup>, no teatro, na música e na literatura, é porque a democracia venceu.”. Lula expressou a preocupação em preservar o Estado Democrático Brasileiro, sinalizando assertiva no fomento à produção audiovisual no país.<sup>45</sup>

Jean-Claude (1980, p. 23) afirmou que o cinema não nasceu pronto. Ele estava certo. Foi necessário desenvolver a tecnologia do cinema: a codificação e decodificação, pois o espectador também não estava preparado para compreender o filme completamente, no início da sua invenção.

Ana Mae Barbosa (1991, p. 34), dissertando sobre a construção da Metodologia Triangular diz que:

Este mundo cotidiano está cada vez mais sendo dominado pela imagem. Há uma pesquisa na França mostrando que 82% da nossa aprendizagem informal se faz através da imagem e que 55% desta aprendizagem é feita inconscientemente. Temos que alfabetizar os estudantes para a leitura [do som e] da gramática visual da imagem [em movimento] (BARBOSA, 1991, pp. 34-35).

É preciso aprender a cinematografia, decodificando a gramática visual e sonora, apreciando a qualidade histórica e a verossimilhança do que está sendo visto. O espectador precisa aprender e compreender a linguagem do cinema, desenvolver a habilidade de decodificar a nova forma comunicacional das mensagens trazidas pela sétima arte, mas isto não basta para a completa compreensão do cinema arte.

O que pode parecer óbvio, para os letrados no mundo audiovisual em que vivemos desde criança, para o indivíduo não-letrado audiovisualmente: compreender a mensagem apresentada numa montagem, em corte seco, de imagens captadas em diversos enquadramentos, ângulos e movimentos, pode parecer bastante confuso. Talvez um não-letrado audiovisual, um hipotético ser não-contactado, que nunca teve contato com produtos audiovisuais, nem sequer faça a conexão imediata do som ouvido, saindo das caixas de som estereofônico colocada ao lado, com a imagem de um personagem projetado na tela, que simula mexer sua boca, dando a impressão de que está falando. Esta emulação midiática precisa ser aprendida.

## 2.6. CINEMA NA ESCOLA

---

<sup>44</sup> A história a que Lula se refere é de Rubens Paiva, um ex-deputado do PTB, que em 1971 foi sequestrado e assassinado nas dependências de um quartel militar no Rio de Janeiro. O fato é contado no filme *Ainda estou aqui* (2024) de Walter Salles. A atriz Fernanda Torres, interpreta Eunice Paiva, esposa de Rubens, ganhando o troféu de **Melhor Atriz** no prêmio Globo de Ouro - 2025, em Los Angeles.

<sup>45</sup> Trecho do discurso do presidente Lula durante cerimônia relativa aos dois anos dos atos antidemocráticos de 8 de janeiro de 2023.



Uma experiência bem documentada, que revela tanto os ganhos pedagógicos, quanto as consideráveis barreiras enfrentadas na implementação do ensino por meio do cinema na educação fundamental foi conduzida nas escolas da França pelo cineasta Alain Bergala.

O projeto *A Missão da Educação Artística e da Ação Cultural*<sup>46</sup> nasceu do convite à Alain Bergala (2008, p. 30), feito pelo ministro do governo francês Jack Lang, responsável pela inclusão da arte nas escolas francesas. Era um projeto de grandeza nacional, com duração de cinco anos. As proposições de Jack Lang, levadas à Bergala, acenderam resistência em todos os graus da hierarquia do aparelho de educação nacional da França, pois a introdução da arte, por meio do cinema, como uma forma radicalmente diversa (alteridade), deveria necessariamente romper com as normas clássicas estabelecidas do ensino e da velha pedagogia escolar. Lang e Bergala sustentavam que a arte deveria manter um “fermento de anarquia, de escândalo, e de desordem”; e que essa “prática deveria constituir uma experiência desenquadrada do curso regular formal, sob pena de perder sua dimensão essencial” (BERGALA, 2008, p. 30).

Alain Bergala (2008, p. 17), anos antes de assumir o projeto *A Missão*, escreveu no *Cahiers de Cinéma*, viveu no Marrocos, estudou em Paris e publicou seus textos nas páginas de cinema do *Le Monde Diplomatique*. Já como promotor de cinema, numa experiência pedagógica, no Centro Arquitetônico de Educação e Cultura na cidade de Yerres, onde foram reunidos equipamentos culturais, desportivos e socioeducativos, para o uso de estudantes de 5º e 6º anos, Alain desenvolveu uma importante coleção de slides para a abordagem da narrativa cinematográfica. Esta trajetória profissional juntada aos trabalhos elaborados sobre cinema o levou às universidades de Paris, Lyon e Rennes, para lecionar sobre a Pedagogia do Cinema, mas em todos estes períodos ele realizou atividades de promoção do cinema, nas formas de cursos e *workshops*.

A produção cinematográfica, afirma Bergala, não se trata simplesmente de representação, de cortes em planos, de eleição de pontos de vista etc. Trata-se de operações mentais fundamentais. A experiência com o cinema também se destaca como um meio de contar histórias, proporcionando ao espectador um mergulho no mundo interior retratado na tela, capaz de promover reflexões profundas e estimular o desenvolvimento emocional e cognitivo. O filme, assim como a narrativa oral, envolve diversos elementos, como presença, escuta, memória, imaginação, emoção e espontaneidade, e pode ser considerado também como um ato político-educativo, com o potencial de transformar concepções e promover a conscientização social, conforme as ideias de Paulo Freire sobre a educação como prática de liberdade e emancipação.

Ao conferir coerência na concepção deste projeto podemos ver como é arriscado o trabalho

---

<sup>46</sup> O projeto de Educação Artística e de Ação Cultural na Educação Nacional foi implementado na França em junho de 2000.

com a arte, pois ao precisar ir sempre além dos limites postos, para que sejamos criativos, os novos limites demarcados estão sempre nas mãos dos artistas ousados; dos que avançam sobre o risco. Saber até onde podemos e devemos ir neste caminho se torna uma decisão solitária e arriscada, quando a decisão política é tomada pelo próprio responsável pelas consequências.

O instrutor [diretor] é nada mais do que o *primus inter pares* - o primeiro entre iguais. O coletivo (e mais tarde cada membro, individualmente) trabalha passando por todas as dificuldades e tormentos do trabalho criativo, por todo o processo de formação criativa, da primeira indicação fraca, vaga, do tema, até a decisão de se os botões da jaqueta de couro do último extra se adequa ao objetivo da filmagem (EISENSTEIN, 2002, p. 94).

As decisões numa produção audiovisual podem ser tomadas de forma coletiva, em um processo formativo dentro de movimentos sociais, como na *Oficina de Linguagens Artísticas e Formação Política realizada na Escola Nacional Florestan Fernandes – Centro-Oeste*<sup>47</sup>. A partir da análise do discurso dominante, reproduzido nos meios de comunicação de massa, sobre a luta pela terra, foi realizada uma oficina para produção audiovisual, onde a proposta metodológica buscava socializar as decisões e os resultados alcançados pelo trabalho realizado.

Segue o relato sucinto da experiência:

O desafio era reconhecer o caráter ideológico do conteúdo midiático nas produções da indústria cultural e estruturar uma produção própria do texto, roteiro, entrevista, filmagem, escala de planos, edição e exibição. Toda a produção foi intercalada com discussões sobre as narrativas do agronegócio na mídia dominante, criando um ambiente de estranhamento, que demandava uma produção audiovisual com discurso próprio do movimento. O desafio era passar da crítica à produção audiovisual adequada à realidade agrária e à luta social, sem esquecer a qualidade estética audiovisual. A divisão das tarefas e do trabalho técnico era um problema concreto a ser resolvido para a realização dos vídeos e foi escolhida a estrutura de modelo artesanal, onde todos teriam a compreensão integral das etapas de realização, do roteiro à exibição. O processo de construção coletiva audiovisual ampliou a capacidade técnica e habilidades cognitivas necessárias à atuação política dos militantes e construção de bens simbólicos a partir de suas próprias experiências (GONÇALVES et al., 2016, p. 43).

O sistema de ensino público poderia priorizar ambientes de aprendizagens que se realizem no coletivo, onde cada aluno executa a tarefa mais adequada a sua melhor aptidão, numa proposição libertadora do modelo individualista de competição imposto pela sociedade de consumo. O cinema,

---

<sup>47</sup> Publicado: v. 15 n. 1 (2016): Arte no campo | Revista NUPEART

como atividade de produção artística, essencialmente coletiva, deve fazer parte desta bandeja de opções oferecidas como um caminho ao domínio de linguagens que propiciem aos alunos o acesso aos sentidos e à criatividade.

Os aspectos individuais e coletivos estão colocados em jogo de uma forma única na prática de fazer cinema na escola, na medida em que diferenças individuais podem ser ressuscitadas. Embora o fazer seja coletivo, a criação é sempre individual, afirma Bergala no seu verbete “coletivo”. Um bom aluno em matemática pode achar um terrível dilema colocar a câmera no tripé. Um mau aluno em geografia pode ter uma sensibilidade afinada para captar e enquadrar determinado sentido em um plano. O cinema não requer conhecimentos prévios, pelo menos nos moldes do que a escola tradicional entende por “conhecimentos prévios”. Nesse sentido, fazer cinema na escola é uma experiência rica para reduzir assimetrias entre professores e estudantes, e entre eles próprios. A descoberta de novos interesses e capacidades pode contribuir para uma reconfiguração da autoestima de alguns estudantes, o modo como eles são vistos pelos professores e colegas e, inclusive, pelas próprias famílias (FRESQUET, 2020, p. 61).

Quando o cineasta assume o papel de mediador entre a obra e o espectador, reconhecendo a importância da linguagem cinematográfica na construção de significados e na promoção do diálogo intercultural, vem a pergunta de qual papel cabe ao educador audiovisual na escola?

Rosália Duarte (2009, p. 73) ressalta que “o cinema é um instrumento precioso para ensinar o respeito aos valores, crenças e visões de mundo que orientam as práticas dos diferentes grupos sociais que integram sociedades complexas”.

Rosália comenta como ainda os meios educacionais veem o cinema de forma bastante deturpada:

Embora valorizado, o cinema ainda não é visto pelos meios educacionais como fonte de conhecimento. Sabemos que arte é conhecimento, mas temos dificuldade em reconhecer o cinema como arte (com uma produção de qualidade variável, como todas as demais formas de arte), principalmente se comparado a artes “mais nobres”. Imersos numa cultura que vê a produção audiovisual como espetáculo de diversão, a maioria de nós, professores, faz uso dos filmes apenas como recurso didático de segunda ordem, ou seja, para “ilustrar”, de forma lúdica e atraente, o saber que acreditamos estar contido em fontes mais confiáveis. (DUARTE, 2009, pp.70-71).

Rosália Duarte (2002, p. 75) nos diz que “os filmes podem ser utilizados para discutir os mais variados assuntos, o importante é que os professores tenham algum conhecimento de cinema orientando suas escolhas.” Para que o ensino/aprendizagem flua a partir de um filme, que a imersão

seja completa, é importante que o estudante tenha:

Acesso à informações que lhe permitam identificar o contexto em que o filme foi produzido: país de origem, língua de origem, nome do diretor (acompanhado de dados biográficos), ano de lançamento, premiações, repercussão (faz parte da lista dos mais vistos?), significado que tem para o cinema local e/ou Mundial (se é considerado um clássico, se é inovador do ponto de vista técnico ou temático, se é fundador ou integra uma escola ou movimento cinematográfico) (DUARTE, 2002 p. 76).

O cinema encontra dificuldade em ser reconhecido como arte pelo público em geral, pois é identificado, de forma bastante popular, como atividade de lazer e entretenimento. O filme é um produto consumido, quando se está a passeio pelos *shoppings* das grandes cidades. O cinema não compete com o museu, com a galeria de arte, compete com o parque de diversões, com a Montanha Russa, que provoca êxtase e emoções, como os filmes de suspense, aventura e terror.

A moral da história dos filmes *blockbusters* é contratada a dedo pelo Capital para moldar o cidadão comum, que se sinta satisfeito com a adrenalina provocada pelo sentimento alheio; pela emoção do mocinho, vencendo o bandido cruel. Embora tenham nuances, geralmente vemos a mesma aventura do pistoleiro xerife enforcando o preso, o Superman torrando o Coringa, o Capitão América ganhando a guerra e o tio Patinhas ficando mais rico.

O espectro do cinema ainda tem muito espaço para ocupar. É a arte mais jovem de todas e ela tem a característica de síntese, é a caçula das artes: demora para crescer e ficar adulta, apesar da aceleração dos acontecimentos.

A escola tem tudo para compor com o cinema, mas não se afinam muito bem: um filme de duração de duas horas não cabe na grade horária escolar; o filme é muito bom, mas tem cenas de nudez; o filme tem trinta minutos, duração viável para uma aula, mas é um documentário cheio de informações entediantes, melhor conversar com a colega ao lado e os dois não assistem ao filme.

Iniciativas individuais de professores associados a instituições governamentais e não governamentais que promovem atividades de exibição e discussão de filmes para alunos e professores da rede de ensino fundamental e médio vem ajudando a construir uma cultura de valorização do cinema em instituições de ensino (DUARTE, 2002, p. 70).

Outro aspecto é a situação de ter que passar uma “parte do filme”, buscando mostrar imagens de algumas cenas, descontextualizando-as, para se tornarem apenas ilustrações de algum conteúdo comentado em sala de aula.

Geralmente a escolha dos filmes que são exibidos em contexto escolar dificilmente é orientada pelo que se sabe sobre cinema, mas sim, pelo conteúdo programático que se deseja desenvolver a partir ou por meio deles. Neste caso o filme não tem valor por ele mesmo ou pelo que representa no contexto da produção cinematográfica (DUARTE, 2002, p. 71).

Rosália Duarte (2002, p. 75) afirma que a maior parte dos filmes pode ser utilizada para discutir os mais variados assuntos. Tudo depende dos objetivos e conteúdos que se deseja desenvolver. A autora acrescenta em nota que: “nossos cursos de formação de professores deveriam oferecer algumas disciplinas eletivas voltadas para o aprofundamento de conhecimentos específicos dessa área”.

Parece urgente pensar em uma outra possibilidade de ensinar as novas gerações a ver filmes tendo como objetivo construir conhecimentos necessários para a avaliação da qualidade do que veem e para a ampliação de sua capacidade de julgamento estético, partindo do princípio de que o cinema é uma das mais importantes artes visuais da atualidade com imenso poder de atração e indiscutível potencial criativo (DUARTE, 2002, p. 82).

Alain Bergala faz reflexões sobre a sua contribuição para a pedagogia da linguagem do cinema com abordagens que visavam o desenvolvimento do espírito crítico, buscando uma resposta ideológica em detrimento das especificidades do cinema:

Talvez fosse preciso começar a pensar - mas não é fácil - do ponto de vista pedagógico, o filme não como objeto, mas como marca final de um processo criativo, e [pensar] o cinema como arte. O filme como a marca de um gesto de criação. Pensar o cinema não como objeto de leitura codificável, mas cada plano como uma pincelada do pintor, pela qual se pode compreender um pouco seu processo de criação. [...] Trata-se de duas perspectivas bastante diferentes (BERGALA, 2008, pp. 33-34).

Outro aspecto muito importante para a “hipótese-cinema” de Bergala é a descrença pela passagem do olhar “crítico” do espectador para o ato de criar, a realização do filme. Bergala se acha cada vez mais convencido de que a pedagogia do espectador, limitada pela participação apenas do olhar crítico, passa pela decodificação da mensagem de um lado, e pelo outro, a pedagogia da criação, do ato [de filmar]. Ele reconhece que ambos os lados podem estar centrados na criação de uma educação para o cinema como arte.

Bergala busca, numa definição do escritor Vladimir Nabokov, onde ele aborda que para se tornar bons leitores é preciso tornar-se um espectador que também vivencia as emoções da própria criação. É preciso viver as emoções da criação, perceber as dificuldades e as alegrias da descoberta, encontrar novas soluções, descobrir novos resultados, produzir, mentalmente, um outro filme (BERGALA, 2008, pp. 34-35).

O cinema é sinônimo de emoção. É preciso criar grandes emoções. A grande busca dos jovens é a adrenalina e também reflexões, desde que correspondam às aspirações deste espectador. A visibilidade, a publicidade de massa são para os filmes com super-heróis contracenando com explosões continuadas em automóveis trafegando velozmente em grandes avenidas depois de um grande assalto a banco.

A popularização da câmera de vídeo nos dispositivos *smartphones* tornou comum a prática de gravação e visualização de imagens em movimento. Nestes mesmos dispositivos tecnológicos há disponíveis, todos os dias, em diversificadas plataformas de *streaming*, dezenas de novos lançamentos de filmes. Há um mercado de filmes experimentais e de arte, caminhando paralelamente às produções blockbusters, mas há dificuldade de acesso a estes filmes, que circulam em festivais e mostras de cinema arte.

Na produção de cinema na escola a fotografia deve criar a atmosfera visual onde acontece a cena. A trilha sonora será composta dos sons diegéticos - aqueles sons produzidos por eventos da cena do filme e que os personagens vivenciam, é o som que faz parte da ação do filme (diálogos, barulho do vidro quebrando, o vento, carro freando etc). Já os sons não diegéticos são compostos pelos sons da narração em *off*, aqueles sons sugeridos pelos roteiristas para criar emoção e suspense, como a música da trilha sonora, o zumbido do espaço sideral etc. São sons que apenas o espectador ouve, por cumplicidade com o cineasta. Os diálogos devem transcorrer naturais, reduzidos ao conveniente à personalidade dos personagens, mas com falas memoráveis. O desfecho deve resolver o conflito central.

## 2.7 DIÁLOGOS TEÓRICOS COM A EXPERIÊNCIA TVCENTRINHO

Este estudo busca demonstrar que a produção audiovisual pode se tornar uma ação de convergência para o multiletramento no contexto escolar. Pode mobilizar um conjunto complexo de habilidades e competências, durante o processo de elaboração das narrativas estruturadas, atuando na construção de textos com diálogos emocionantes, coerentes e adaptados para a linguagem cinematográfica. Atua na *montagem intelectual* da imagem e som e colabora com o domínio dos processos técnicos da filmagem - enquadramento, movimento de câmera, iluminação, além de

promover a organização coletiva de trabalho, valorizando os princípios da hierarquia, da autonomia e do protagonismo estudantil.

Em todo processo de ensino/aprendizagem podemos perceber que a linguagem audiovisual sintetiza e amalgama as demais expressões artísticas e configura-se como uma prática pedagógica interdisciplinar por excelência. A convergência das mídias, trazida pela complexidade das linguagens artísticas, somada ao uso intenso dos dispositivos tecnológicos, coloca o vídeo como um dos recursos de comunicação mais populares da atualidade. A imagem em movimento atualiza e expande a potência da mensagem de texto estático, reafirmando que na contemporaneidade "a imagem [animada], [e o som], vale mais que mil palavras".

As crianças, em fase de desenvolvimento cognitivo, apresentam notável facilidade para assimilar as linguagens audiovisuais. Entendemos que o multiletramento, entendido como a capacidade de interpretar, produzir e comunicar ideias em diversas modalidades de linguagens, deve ser introduzido desde os anos iniciais na Educação Infantil. O ensino/aprendizagem dos princípios fundamentais da montagem audiovisual usado para a construção das narrativas contemporâneas deve ser implementado precocemente, preparando os estudantes para o ingresso no Ensino Fundamental mais adaptados para atuar em um mundo onde a comunicação é predominantemente mediada por interfaces audiovisuais.

As mensagens são cada vez mais verbais e em movimento, reforçando a necessidade de efetiva habilidade no modal audiovisual. A produção audiovisual precisa estar no currículo escolar, não como atividade complementar, mas como eixo estruturante de uma nova proposta pedagógica alinhada às demandas da sociedade contemporânea. Esta pesquisa acadêmica em questão, busca trazer alguns pensamentos teóricos ao lado das experiências e práticas educacionais numa abordagem que pode ser inovadora para o âmbito da escola pública.

Em um artigo preparado para compor a coletânea de textos de um livro editorado como trabalho acadêmico de design à disciplina Programação Visual 2, sob a orientação da professora Virgínia Tiradentes, no curso de Desenho Industrial - Programação Visual, IdA, UnB (2001), escrevi sobre o livro do futuro (Figura 011)<sup>48</sup>:

A configuração provável de um livro no futuro se mostrará como um terminal de sistema de rede multimídia - uma prancheta - equipamento gerenciado por softwares de computação gráfica [inteligentes], de natureza autônoma, onde estarão instalados internamente os circuitos eletrônicos e, embutida na superfície, uma

---

<sup>48</sup> Cada aluno matriculado na disciplina escreveu um artigo sobre componentes estruturais de uma publicação (tipografia, a história da escrita, diagramação, ilustração, o título, a capa, o uso de notas, iconografia, o uso de *grids*, o livro do futuro etc) para compor uma publicação - *Da Pedra ao Pixel: Um estudo sobre design de livros* e cada um produziu um exemplar com uma editoração peculiar: livro de bolso, revista, edição HTML (site), encadernação avulsa (fascículos), brochura, jornal, tabloide - meu exemplar foi confeccionado como um códice com capa dura, quadrado (20X20cm), 106 p.

película de cristal líquido para visualização digital no formato do retângulo áureo que apresentará as imagens com alta resolução. Um filme ou paisagem poderá ser visualizado enquanto o equipamento sintetizará ou reproduzirá sons ou novas imagens a partir das demais [Inteligência Artificial]. A escrita alfabética se apresentará e os usuários poderão escolher a melhor configuração tipográfica ou qual estilo deseja para a diagramação daquele texto. Definirá o idioma [Tradução Automática] além de decidir sobre o emprego de ícones, símbolos ou ideografias na comunicação [emoji]. A linguagem alfabética, na era da computação gráfica [Mundo Virtual], deixará de ser suficientemente ágil para registrar e transmitir ideias. A comunicação escrita se tornará mais eficaz ao utilizar diagramas, signos ou sinais; tornar-se-á mais imediata ao ser complementada com a transmissão de imagens e sons. A convergência das mídias para a plataforma digital, cada vez mais interativa nas redes, aliada ao uso de mundos virtuais, imersões sensíveis e a inserção de ícones e caracteres ideográficos tridimensionais animados trarão à linguagem ideográfica atualizada de forma espetacular, uma mudança profunda nas linguagens escritas (MACEDO, 2001, p. 80-81).

A incorporação nas salas de aula das tecnologias digitais conectadas em rede tem o potencial de revolucionar os paradigmas educacionais vigentes. Ao invés de adotar posturas restritivas frente ao avanço tecnológico, as instituições de ensino poderiam desenvolver diretrizes pedagógicas que integrassem os dispositivos conectados à rede, ao currículo escolar, recorrendo a atividades orientadas para a pesquisa acadêmica e produção de conteúdos audiovisuais, no bojo dos projetos interdisciplinares.

Diante dos desafios impostos pelo uso inadequado das tecnologias em sala de aula, a resposta do sistema educacional não deveria pautar-se pela simples cautela quanto aos recursos digitais, mas deveriam encontrar modelos educacionais onde elas se tornassem objetos de aprendizagem. A produção audiovisual dentro da escola, com os dispositivos tecnológicos, pode emergir como atividade pedagógica fundamental no ensino/aprendizagem para o multiletramento, complementando o tradicional letramento alfanumérico.

O aparelho eletrônico digital mais difundido no planeta - o *smartphone*, permite acessibilidade a conteúdos, muitas vezes produzidos, reproduzidos e compartilhados em tempo real, mas tem seu uso pedagógico ainda pouco explorado no ambiente escolar. A conexão destes dispositivos à rede permite aos estudantes acesso ao gigantesco acervo acadêmico armazenado em nuvem (*cloud storage*) e amplia a abrangência das pesquisas e a possibilidade de produção de conteúdo com maior base científica. A postura do sistema educacional precisa transitar da restrição para a incorporação estratégica, transformando-os em dispositivos efetivos de ensino/aprendizagem. A utilização da tecnologia pode permitir o aproveitamento potencial dos celulares, não apenas para o acesso à informação, mas para o desenvolvimento integral da produção audiovisual, impulsionando o multiletramento de forma mais democrática e popular.



A montagem intelectual (EISENSTEIN, 2002, p. 42), característica fundante da comunicação audiovisual, pode agora ser realizada com facilidade impressionante nos *smartphones*, dentro de um processo dinâmico, ágil e moderno, com capilaridade democrática no cotidiano popular. Essa integração tecnológica deve estar orientada por princípios pedagógicos claros, garantindo que o uso dos dispositivos em redes contribua efetivamente para o desenvolvimento intelectual e crítico dos estudantes. A tecnologia, nesse sentido, deixa de ser vista como elemento disruptivo para transformar-se em elemento fundante do processo educativo, desde que incorporada de forma planejada e com objetivos políticos pedagógicos bem definidos. Essa transformação no sistema de ensino poderá exigir, contudo, uma reestruturação dos métodos pedagógicos tradicionais, alçando a formação docente para o uso crítico e criativo dessas tecnologias.

A integração do processo educativo com uso de dispositivos eletrônicos digitais não deve significar mera substituição de uma determinada ferramenta de aprendizagem por outra, mas propor novas abordagens metodológicas, que aproveitem as potencialidades específicas dos novos dispositivos, principalmente os recursos de produção de conteúdos audiovisuais.

Enquanto instituição formadora e promotora de oportunidades intelectuais, a escola pode necessitar adaptar-se ao contexto tecnológico contemporâneo, desenvolvendo competências que permitam à comunidade escolar filtrar, analisar criticamente e transformar informações acessíveis em conhecimento sistematizado.

A escola pública, ao incorporar os dispositivos tecnológicos, numa perspectiva pedagógica, poderá posicionar-se na vanguarda do processo político educacional, preparando os estudantes para enfrentar os desafios comunicacionais das sociedades do futuro.

A mera disponibilidade de informações pela rede, não assegura, por si só, que o trânsito delas converta estes dados em processo de aprendizagem. A escola precisa ser o agente mediador adequado para criar ambiente de dados convergentes, criar as demandas que vão direcionar, definir tendência dos produtos midiáticos oferecidos nas redes.

Os algoritmos serão direcionados pelas demandas das pesquisas nas escolas e a produção acadêmica há de suprir os *data centers* com conteúdos científicos apropriados. A transformação necessária exigirá o desenvolvimento de competências específicas de leitura crítica e produção criativa audiovisual, cabendo à escola e seus agentes o papel fundamental de mediar esta mudança, sob pena de ampliarmos, ainda mais, a discrepância entre o ambiente educacional e as demandas da sociedade do futuro.

O uso dos dispositivos móveis na educação, especialmente se considerarmos as exigências técnicas das produções audiovisuais do futuro, revela-se imprescindível para a formação integral do estudante, na medida que aprender a defender-se do persuasivo poder econômico e midiático das *big techs* é, seguramente, a maior questão a ser equacionada pela sociedade massificada e garantir a

liberdade individual e a soberania nacional.

Precisamos de um grande impulso na produção de conteúdo audiovisual baseado em pensamento crítico, independente e criativo, para garantir a plena cidadania para o enfrentamento firme dos desafios apresentados pelos avanços tecnológicos.

A implementação de projetos educacionais envolvendo a produção audiovisual, com abordagem dinâmica e interdisciplinar, discutindo conceitos teóricos dos conteúdos do ensino regular pode transformar o ensino/aprendizagem numa prática lúdica e prazerosa. O uso dos celulares conectados em rede, no sistema educacional, pode contribuir para a redução das desigualdades sociais nos acessos aos bens intelectualmente valiosos, permitindo o acesso aos recursos informacionais de forma ágil e prática, mas não podemos deixar de alertar que as questões de controles e limites éticos não pode ficar a cargo das *big tech*: há de surgir modelos de supervisionamento dos conteúdos disponibilizados na rede, para configurar um arcabouço de proteção ideológicas dos jovens usuários.

A escola pública ao assumir o papel como mediadora do processo de inclusão tecnológica da sociedade, para torná-la mais democrática e popular, precisa garantir a utilização satisfatória e promover o uso, com ética, dos canais tecnológicos digitais disponíveis. É necessário investir na formação continuada dos professores, capacitando-os para o uso estratégico de produção audiovisual em suas práticas escolares, além de viabilizar a infraestrutura tecnológica dentro da escola, incluindo conexão *Wi-Fi* de qualidade instalada em ambientes apropriados, com logística garantida, equipamentos adequados (*hardwares*) e aplicativos necessários (*softwares*) para promover a formação técnica exigida e a produção eficiente de conteúdo cultural.

Rosália Duarte (2009, p. 16) compreende o cinema, no contexto escolar, como uma prática social. Na sua análise cinematográfica, fazer um filme, assume a importância “tão crucial quanto escrever dissertações”. Ela demonstra nas suas reflexões sobre a linguagem, que é fundamental dominar a gramática audiovisual - planos, sons e montagem. Ela afirma que:

“Diferente da escrita, cuja compreensão pressupõe domínio pleno de códigos e estruturas gramaticais convencionados, a linguagem do cinema está ao alcance de todos e não precisa ser ensinada, sobretudo em sociedades audiovisuais, em que habilidade para interpretar os códigos e signos próprios dessa forma de narrar é desenvolvida desde muito cedo” (DUARTE, 2009, p. 33-34).

O *smartphone* ao ser empregado como instrumental de construção coletiva de conhecimento, promovendo a inclusão e o multiletramento, apresenta potencial suficiente para a reconfigurar paradigmas educacionais, onde educadores e educandos serão capazes de ampliar a produção audiovisual, com significados culturais compartilhados.

A linguagem audiovisual deverá merecer reconhecimento primordial equivalente ao concedido à linguagem alfabética, pois constitui uma forma privilegiada de expressão do pensamento contemporâneo. A democratização do acesso aos conteúdos multimídia, proporcionada pela *internet*, ampliou exponencialmente a possibilidade do multiletramento do indivíduo na sociedade de massa. Cabe à escola, então, promover o multiletramento dos estudantes de forma mediada e complementar. podemos compreender que os dispositivos móveis permitem aos estudantes transcender a condição de meros consumidores e assumir o papel de produtores de narrativas autorais.

Ao utilizarmos ostensivamente o *smartphone* nas escolas para que haja a apropriação dessa tecnologia de forma crítica, poderemos utilizar sua potencialidade com intencionalidade educativa claramente definida. A integração consciente deste recurso ao cotidiano escolar pode configurar-se como estratégia para a formação de cidadãos capazes de ler, interpretar e produzir criticamente as peças multimídias que circulam na cultura digital contemporânea.

A tecnologia na educação do século XXI deve servir não só como uma interface para “ler o mundo”, mas como um dispositivo para a construção da realidade; o letramento audiovisual, não só para a decodificação de imagens e sons de forma consciente e crítica, sobre como essas mídias se apresentam, mas para construir o mundo real, com a criação de conteúdos e opiniões. A tecnologia, mediada por educadores, deve ser usada na escola para reduzir as desigualdades, tornando-se um instrumento de aprendizagem para a construção da sociedade do futuro.

### 3. TVCENTRINHO: UM DISPOSITIVO DE COMUNICAÇÃO DOS ALUNOS

#### 3.1. MOTIVAÇÃO

Minha formação técnica sempre foi pelos caminhos da imagem. A fotografia me encantava e meu primeiro emprego foi num laboratório fotográfico na W3<sup>49</sup> Sul, em Brasília, DF. Naquela época, década de 1970, utilizávamos filme 35mm que, depois de revelado, o negativo era retocado para suprimir as imperfeições da pele do retratado. Usávamos um lápis grafite 6H (muito duro) apontado extremamente longo e pontiagudo. Eram reproduzidas as “meias-dúzias” de cópias de fotos 3X4, preto&branco, em papel linho<sup>50</sup>. A foto destinada à carteira de identidade usava o filme 70mm para reproduzir, com as orelhas expostas e sem retoque, as fotografias reveladas por contato no papel liso, brilhante, sem textura, no tamanho padrão 5X7cm.

Na câmara escura, o filme, uma fita de acetato emulsionado com sais de prata, era enrolado numa espiral metálica e lacrado no tanque de revelação, que deveria ficar em movimento para a química agir de forma homogênea, por tempo determinado e revelar corretamente a imagem. As cópias das imagens gravadas no filme eram obtidas com a projeção de um feixe de luz, disparado através do acetato posicionado estrategicamente no ampliador fotográfico, que utilizava condensador de luz, filtro com anéis *Fresnel*<sup>51</sup> e lentes cambiáveis. A imagem gravada em negativo no filme, era transferida em positivo para o papel, que recebia o mesmo processamento químico de revelação, fixação e lavagem, semelhante ao processo realizado com o filme. As cópias reveladas iam para a secadora de lâmina de aço inox, para criar a superfície lisa e brilhante do produto acabado. A luz do mundo e a alquimia fotográfica iluminaram minha vida. A arte e a técnica.

No curso Técnico de Eletrônica, ensino médio, no Colégio Elefante Branco, SGAS 908, Brasília - DF, no início da década de 1970, tínhamos que fazer as disciplinas técnicas em outra escola. A interessantíssima disciplina Desenho Técnico foi concluída no Centro de Ensino Técnico de Brasília CETEB, na SGAS 910 (procurei na net e não existe mais). Foi esta a formação profissional que me levou ao setor de Modernização Administrativa da Secretaria de Planejamento e Orçamento do Ministério da Fazenda - MA/SPO/MF. Mas o gosto pelo trabalho de *design* gráfico

---

<sup>49</sup> Avenida comercial que acompanha toda a extensão do *Plano Piloto* da cidade de Brasília.

<sup>50</sup> O papel utilizado para reproduzir as fotos 3x4 era o “papel fotográfico linho”. Esse tipo de papel tem a superfície que lembra a textura do tecido de linho.

<sup>51</sup> Os anéis de *Fresnel* são fundamentais em projetores fotográficos por sua capacidade de concentrar e direcionar a luz de forma eficiente, garantindo uma iluminação uniforme e uma projeção nítida e detalhada das imagens. Os anéis ajudam a distribuir uniformemente a luz em toda a extensão da superfície do enquadramento fotográfico.

não impediu que eu pedisse demissão do emprego para construir objetos que pudessem se tornar produtos de consumo. Assim iniciou uma aventura de 26 anos de aprendizado como artesão. Comecei aprendendo estamparia em tecidos, impressão de cartazes artísticos e documentação fotográfica de eventos. Os Cursos de fotografia realizados me levaram a montar um laboratório fotográfico, para dar apoio à documentação e a criação de imagens para reprodução serigráfica. Nesta trajetória de oficina em oficina, os trabalhos criativos trouxeram a oportunidade de construção de traquitanas<sup>52</sup> para a gravação de efeitos especiais e truques para comerciais de televisão. O trabalho no mundo da criação de audiovisual me colocou nas produções de videocliques musicais e documentários institucionais, enquanto estudava Desenho Industrial na Universidade de Brasília - UnB, curso concluído em 2003. Da criação de cenários para o cinema e comerciais televisivos chegamos à operação de câmeras e edição de clipes e documentários em equipamentos de vídeos analógicos. Fui trabalhar com as modernas ilhas digitais, por necessidade profissional, aprendendo a configurar o hardware e os softwares, tanto em sistema operacional *Windows* da *Microsoft*, como O.S. da *Apple Macintosh*<sup>53</sup> e o O.S. da *Silicon Graphics* com seus softwares proprietários.

Numa reviravolta circunstancial, voltei para minha cidade natal, em Minas Gerais, novamente como servidor público, na editora da Universidade Estadual de Montes Claros - UNIMONTES. Da editoração de livros de autores regionais e revistas acadêmicas, passei a gravar, em vídeo, os eventos e os cerimoniais da instituição; fazer documentários institucionais, registros de memórias dos ex-reitores, ministrar oficinas de produção audiovisual documentários para alunos da universidade, além de trabalhar *freelancer* na gravação e edição de eventos artísticos e institucionais da região norte mineira.

Enquanto trabalhava na Unimontes, cursei licenciatura em Artes Visuais (concluído em 2013), na cidade Buritizeiro, nas barrancas do rio São Francisco, cidade na margem oposta à cidade de Pirapora<sup>54</sup>, onde ancora a famosa embarcação a vapor Benjamin Guimarães, já no seu porto final do percurso navegável do Velho Chico. O trajeto se inicia lá na foz do rio São Francisco, no Atlântico, entre o estado de Sergipe e Alagoas.

Conforme estudos do historiador João Batista de Almeida Costa, o rio São Francisco foi uma importante via fluvial, que permitiu a existência das *Minas de Ouro Preto e Mariana* e as *Gerais de Matias Cardoso*, que produzia a carne e a farinha para alimentar os mineiros escravizados

---

<sup>52</sup> Traquitanas refere-se a dispositivos, engenhocas ou construções que são utilizadas para criar efeitos especiais, resolver problemas técnicos ou facilitar a produção de cenas específicas no cinema e no teatro.

<sup>53</sup> *Macintosh*, Mac desde 1998. Eram computadores pessoais fabricados e comercializados pela empresa *Apple Inc.* *Apple Macintosh* foi o primeiro computador pessoal a popularizar a interface gráfica com tela e mouse incorporados e utilizado para editoração eletrônica. Consultado em 25/04/2025 às 10h54. <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Macintosh>>

<sup>54</sup> O nome da cidade de Pirapora tem origem na língua Tupi, significa “pulo de peixe”, através da junção dos termos Pirá (peixe) e Pora (pulo). Neste ponto do rio São Francisco há uma corredeira intransponível para barcos. O peixe Surubim percorre o trecho do rio com grandes saltos pelas corredeiras.

do ouro extraído para Portugal. Ele escreve:

Em Minas Gerais, há os mineiros e os baianos que se distinguem por um conjunto de traços diacríticos contrastivos. Na identidade norte mineira, destacam-se o sotaque, a comida distinta da reconhecida culinária mineira por estar baseada na carne de sol e nas frutas típicas do cerrado, como o pequi. [...] A fundação das Minas é indelevelmente solidária com a descoberta do ouro, mas a sociedade mineira só se consolida como uma realidade social específica quando o suprimento alimentício necessário é disponibilizado na região da mineração. A dependência de alimentos pressupõe a articulação de outras regiões da colônia [as Gerais] para viabilizar a consolidação da sociedade mineira” (COSTA, 2017, pp. 13 e 32).

A implantação da sede do Instituto Federal do Norte de Minas - IFNMG na cidade de Montes Claros<sup>55</sup>, permitiu que, além de concluir uma pós-graduação *stricto sensu* em EAD, eu iniciasse uma assessoria técnica para a criação da Identidade Gráfica (Figura 012) do material didático videográfico e de comunicação (Figura 013) da Coordenação de Ensino a Distância - EAD/IFNMG e desenvolvesse o sistema de gravação, edição e finalização das videoaulas do instituto.

Coube a mim projetar o estúdio profissional (Figura 014 e Figura 015) e acompanhar a instalação dos equipamentos definitivos de televisão (Figura 016), destinados a gravar as videoaulas da EAD, que naquele momento estavam sendo gravadas no estúdio improvisado, montado numa sala ao lado (Figura 017).

Não imaginava que, ao finalizar a instalação do estúdio de gravação<sup>56</sup>, em 2014, nós tomássemos a decisão de voltar para Brasília para assumir o cargo de Professor de Educação Básica na Secretaria de Estado da Educação do Distrito Federal.

### 3.2 O BECO COMO SAÍDA

A minha escolha para lotação, dentro das opções oferecidas para o estágio probatório, foi a

---

<sup>55</sup> O Instituto Federal do Norte de Minas Gerais (IFNMG) foi instalado em Montes Claros, Minas Gerais, em dezembro de 2008. Ele faz parte da rede de Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia criada pelo governo federal com o objetivo de expandir a oferta de educação técnica e tecnológica no país.

<sup>56</sup> Servidores da Diretoria de Educação a Distância e da Assessoria de Comunicação e Eventos do IFNMG, participando de treinamento, para operação dos novos equipamentos, oferecido pela empresa AD Digital, responsável pela instalação do novo estúdio de gravações da Diretoria de EAD, instalado no prédio do Bairro Cidade Nova, em Montes Claros. O estúdio tem equipamentos de ponta, compatíveis com os utilizados pelas grandes emissoras de TV. Consultado em: 28/03/2025, às 08h30 <Portal IFNMG - Servidores e bolsistas são treinados no novo estúdio de videoaulas da Diretoria de EAD>

Coordenação Regional de Ensino de Planaltina - CREPLAN e em 2017 já estava trabalhando como professor no Centrinho, Centro de Ensino Fundamental 01, escola muito arborizada, com muitos pés de jamelão, jaca, goiaba e manga verde com sal, que é a festa da garotada, na época de safra.

A escola incorporou um beco (via pública) ao espaço interno escolar e ampliou a edícula existente, onde ainda estavam os restos dos materiais daquela incorporação (Figura 018). Com algumas tábuas e armações de ferro das carteiras descartadas foram improvisadas bancadas como espaço para pintura (Figura 019), já que na sala de aula tinha restrições ao uso de água e tintas nas carteiras da sala.

Havia uma sala sem portas (Figura 020), sem instalação elétrica, sem piso. Ainda era chão batido. Foi neste espaço abandonado que surgiu o estúdio da TVcentrinho (Figura 021).

Veio o piso, a porta e a instalação de uma lâmpada e o estúdio fotográfico foi inventado (Figura 022). O forro e o ar condicionado vieram depois da instalação de algumas tomadas elétricas (Figura 023), pois já tínhamos buscado algumas cadeiras e carteiras descartadas, por serem de madeira e não completava um conjunto homogêneo, para compor uma sala de aula completa. Os demais elementos do estúdio foram reciclados dos “Bens inservíveis” (Figura 024) da escola para criar o ambiente pedagógico destinado a permitir a realização da imaginação audiovisual dos estudantes. Assim iniciou a composição do mobiliário e a construção do cenário do estúdio (Figura 025).

Com o apoio do professor de geografia Generoso Júnior, da *Confeitaria de Bolos de Planaltina*, conseguimos centenas de embalagens de ovos e pintamos todas de branco (Figura 026), para tornarem-se suporte para o exercício prático da aplicação da teoria das cores análogas e complementares (Figura 027). As bandejas, depois de trabalhadas pedagogicamente como suporte para pintura e aprendizados, foram utilizadas como tratamento acústico colorido do estúdio da TVcentrinho.

Eu possuía alguns equipamentos eletrônicos defasados, que estavam em casa sem uso. Surgiu, então, a ideia de fazer um *teleprompter*<sup>57</sup> (Figura 028), feito de papelão com um monitor ocioso, que eu havia substituído por outro mais moderno. Assim foi construído o primeiro equipamento da TVcentrinho (Figura 029), adaptado para o uso da câmera do celular (Figura 030) por meio de uma garra com ventosa para fixação de smartphones (Figura 031), simulando, de forma bastante ousada e criativa, os equipamentos profissionais deixados no estúdio do EAD-IFNMG.

Montamos o estúdio com guarda-chuvas pintados de branco e tecido prateado<sup>58</sup> de sombrinhas, como equipamento difusor de luz, preso com arame nos “tripés”, que eram duas torres

---

<sup>57</sup> O *teleprompter* é um dispositivo eletrônico que exibe textos para auxiliar o apresentador a comunicar-se com fluidez e naturalidade, mantendo o contato visual com a câmera ou o público, permitindo que o locutor parece estar falando de forma espontânea. O *teleprompter* é um aliado estratégico na comunicação moderna, equilibrando autenticidade e profissionalismo (Com auxílio da ferramenta *DeepSeek*, Consultado: 05/02/2025 às 12h35).

<sup>58</sup> Este pano prateado de uma sombrinha quebrada, eu lembro, parei no acostamento para resgatá-lo da beira da estrada.

de ferro encontradas abandonadas no “almoxarifado” dos objetos inservíveis da escola. As tapadeiras do estúdio foram montadas com tábuas cobertas com trabalhos de arte (Figura 032) realizados pelos alunos em sala de aula. O estúdio foi paulatinamente sendo equipado, pois eu precisava encontrar os objetos adaptáveis. E ter tempo disponível, pois, como professor de artes em sala de aula, eu tinha carga horária cheia e o trabalho a ser executado deveria estar dentro do conteúdo programático.

### 3.3 LEITURA DRAMÁTICA

A alfabetização de alguns alunos que chegam no Centrinho é deficitária. Em 2024, dos 139 alunos aferidos pela Avaliação Contínua da Aprendizagem realizada pelo Ministério da Educação - MEC, 35% dos alunos apresentaram defasagem de aprendizagem e 19% apresentaram aprendizado intermediário. 47% foram avaliados como aprendizado adequado. Em 2025, dos 215 alunos aferidos pela Avaliação Contínua do MEC, 23% dos alunos apresentaram defasagem de aprendizagem e 29% apresentaram aprendizado intermediário e 48% foram avaliados como aprendizado adequado<sup>59</sup>. Como podemos constatar ainda hoje, com as avaliações de 2024 e 2025 realizadas pelo MEC, no Centro de Ensino Fundamental 01 de Planaltina, a defasagem no letramento dos alunos que ingressam na escola é deficitária.

Iniciamos um trabalho pedagógico, como professor de linguagem artística (formação em licenciatura em Artes Visuais), no sentido de impulsionar o multiletramento, como forma de reduzir o dramático atraso na capacidade de leitura e escrita dos alunos que ingressam no 6º ano do Ensino Fundamental na nossa escola. O Centrinho sempre forma turmas com alunos com idade defasada, matriculados nos 6º e 7º anos, atendendo a Programas para Avanço das Aprendizagens Escolares - PAAE (2017 e 2018). As aulas eram diferenciadas e fizemos um trabalho audiovisual<sup>60</sup> para a divulgação da Lei de Acesso à Informação<sup>61</sup>, trazendo para a escola o Prêmio Controladoria na Escola, promovido pela Controladoria Geral do Distrito Federal. Na ocasião, o Centrinho foi contemplado com o valor de R\$20.000,00 (vinte mil Reais) (Figura 033).

O projeto TVcentrinho foi incluído no PPP do CEF 01 de Planaltina em 2017 e encaminhado ao MEC, que o escolheu para figurar como modelo de ação pedagógica recomendado a ser replicada nas escolas públicas do Brasil e nós conquistamos o 1º lugar estadual no 11º Prêmio Professores do Brasil, do Ministério da Educação (Figura 034).

---

<sup>59</sup> AVALIAÇÃO CONTÍNUA DA APRENDIZAGEM NOS ANOS FINAIS - CICLO II / 2025. Consultado em: 17/04/2025 às 20h. <<https://avaliacaoaprendizagensanosfinais.mec.gov.br/>>

<sup>60</sup> Vídeo para a divulgação da Lei de Acesso à Informação - LAI. Consultado em 25/04/2025 às 19h50 <<https://www.youtube.com/watch?v=Bxex6M7Kr7w>>

<sup>61</sup> LEI Nº 12.527, DE 18 DE NOVEMBRO DE 2011.



As aquarelas realizadas nas bancadas improvisadas do galpão (Figura 035) renderam ao professor Marcus Martins Macedo o 2º lugar estadual no Prêmio SEBRAE de Educação Empreendedora no Ensino Fundamental (Figura 036). As pinturas dos alunos foram utilizadas na confecção de luminárias (Figura 037), de modo que os recursos financeiros recebidos pela venda do produto fossem divididos em quatro partes iguais, e os benefícios fossem para o custeio da produção, para a Associação de Pais e Mestres - APM da escola, para a TVcentrinho e em prol dos alunos. O produto Luminária de Papel desenvolvido é construído com materiais reciclados (pote de papelão da Casa do Pão de Queijo e estrutura reciclada de lâmpadas queimadas).

Quando vamos tratar de capacidade de leitura e escrita na escola vem à superfície as questões das avaliações dos alunos em sala de aula. É desafiador fazer uma prova com respostas subjetivas, porque alguns alunos não sabem ler e interpretar enunciados, para apresentar uma resposta adequada, além de que a escrita (“os garranchos”) se tornam praticamente ilegíveis, pois já não usamos cadernos de caligrafia nas escolas. Alguns estudantes não sabem desenhar corretamente as letras cursivas e ler ou transcrever as respostas deles não é tarefa fácil. Essa é a realidade: as diferenças nos níveis de alfabetização dos alunos obrigam o professor a ministrar aulas, na prática, como se a sala de aula fosse multisseriada.

Comecei então a fazer avaliações objetivas e bem elaboradas, onde todo o conteúdo ministrado estava nos preâmbulos das questões ou nas opções de múltipla escolha, e todas as respostas estavam na própria prova de forma explícita. O objetivo era que lessem a prova e compreendessem o conteúdo. Era impresso provas numeradas, cuja ordem das questões e alternativas mudavam e geravam gabaritos diferentes. Muitos erravam tudo, quando colavam. Mas os alunos que liam toda a prova e compreendiam a leitura, tiravam nota máxima.

Os alunos dos 6º anos da escola pública passam por uma etapa escolar complicada devido a mudança brutal no sistema de ensino: os alunos saem do convívio com uma única professora (a Tia), para uma vivência em outra escola, com grade horária por disciplinas e áreas de conhecimento. São até seis professores diferentes numa jornada diária.

No Centrinho temos salas ambiente. São os alunos que circulam pelas salas de aula. Artes são duas aulas semanais e sempre as agrupo em grade horária geminada (1h30), o que dá um encontro por semana em cada turma. Não escrevo conteúdo no quadro. Desenho o explicado no quadro e rabisco palavras chave ou de difícil escrita. Todos devem escrever o que entenderam da explicação do conteúdo. Não é ditado. Quando pedem para eu repetir, eu explico com outras palavras. Cada caderno dos alunos tem um texto próprio diferente. Alguns apenas com garatuhas (temos alunos especiais nas turmas), mas está bem assim. Sempre uso computador projetando no quadro textos e imagens, mas aviso que não é para copiar os textos projetados, pois são para a gente ler e sempre peço que alunos leiam para a turma toda.

Neste contexto pedagógico de sala de aula resolvemos criar a atividade das histórias inventadas: O aluno criava a história, individual ou coletivamente, escreviam e liam para os colegas (Figura 038). Logo descobrimos que para melhorar a história, tínhamos que digitalizar o texto e utilizamos, então, o aplicativo do celular para esta transcrição (Figura 039). Passamos então a projetar a tela do celular no quadro para alcançarmos a interatividade coletiva. Fazíamos pesquisas na internet para encontrar qualquer coisa: a Ilha da Páscoa no meio do Oceano Pacífico, a Estátua da Liberdade em *New York*, a chácara perto do Morro da Capelinha, onde mora nosso aluno ou ainda como se escreve a palavra “cuscuz”.

A proposta era que os estudantes escrevessem individual ou coletivamente as histórias inventadas (Figura 040), transcrevessem pelo celular conectado ao notebook, que projetava no quadro branco da sala de aula o texto lido em tempo real (Figura 041). As histórias, já no editor de texto, eram completadas, corrigidas e adaptadas coletivamente para serem lidas como uma *contação de histórias*, estimulando assim, a produção de textos de forma divertida e emocionante (Figura 042).

Já tínhamos o projeto *histórias inventadas* (exercitando a escrita) e agora estávamos exercitando a leitura com o projeto *contação de histórias inventadas*. Foi neste momento que passamos a usar o *teleprompter* (Figura 043) efetivamente, para facilitar a gravação das leituras dramatizadas<sup>62</sup>.

O ambiente criado a partir daquele universo tecnológico tornava a escrita e a *leitura dramática* das histórias numa experiência única, pois ali se encontrava uma literatura gerada pelos próprios estudantes. Houve casos de que alunos contavam partes da história escrita e continuavam com o que não estava escrito. Descobriram que poderiam superar as dificuldades (Figura 044) de ler e escrever aprendendo a ler e escrever de forma divertida. Alguns constrangimentos foram diluídos pelo uso da tecnologia, enquanto abria-se novas possibilidades de aprendizado.

O objetivo principal era promover a leitura e a escrita da língua portuguesa, desenvolvendo a habilidade dos alunos interpretarem textos. A melhor forma de compreender uma história é adaptando-a para outra modalidade de linguagem (Figura 045). As adaptações das histórias escritas em sala de aula foram preparadas para serem contadas numa *leitura dramática*, com o uso do *teleprompter*. O texto era adaptado para que a interpretação oral da história fosse realizada com boa impostação da voz (Figura 046), com postura corporal elegante, com gestos ensaiados para a gravação da imagem e som no estúdio da TVcentrinho, que passou a ter nome e logo (Figura 047). Foi realizado um concurso para a escolha de um mascote da TVcentrinho (Figura 048).

A criação das histórias inventadas em sala de aula começava com a criatividade de cada um,

---

<sup>62</sup> Temos dezenas de *histórias inventadas* (desde 2017 são colecionadas, mas as histórias produzidas no ano 2019 foram perdidas do HD) para a publicação do livro HISTÓRIAS INVENTADAS algum dia.

mas ao serem digitalizadas e projetadas no quadro, a edição do texto se tornava coletiva. As histórias eram enriquecidas com sugestões de vários alunos da turma. Os diálogos, a característica do personagem, o nome, o enredo, o epílogo, o final, a mensagem, a moral da história era construída de forma colaborativa (Figura 049), mas a autoria da ideia era geralmente preservada: poderia, talvez, acontecer uma co-autoria, dependendo da importância da participação de cada um. Estas questões eram resolvidas por consenso, pelo grupo de criação.

O surpreendente foi encontrar alunos com dificuldade de escrever, mas com expressividade oral bem desenvolvida, que conseguiam compensar, com o uso da tecnologia, as limitações do analfabetismo funcional na escrita, mas se mostravam letrados na fala, confirmando as teorias pedagógicas, que tratam dos multiletramentos e as diferenças entre a alfabetização e o letramento.

Aluna com dificuldade em escrever, pode criar bons enredos, complementados pelo vocabulário mais rico de um colega. A criação de textos no coletivo (Figura 050) torna-se promissora, divertida e ativa o ensino/aprendizagem. Há discussões, debates e conclusões consensuais ou até por votação. Os locutores (Figura 051) são escolhidos pelos seus pares: quem lê bem e foi bem no ensaio? Quer fazer? Tem frequência estável? Conhece bem o texto? É comprometido com o trabalho? Respeita as regras do grupo? etc.

A digitalização do texto escrito à lápis é facilitada pela *transcrição automática da fala*<sup>63</sup> realizada pelos aplicativos nos dispositivos celulares (Figura 052). Os estudantes que têm dificuldade de escrever, podem falar livremente ou ler seus textos criados e o aplicativo transcreve, literalmente, no *prompt* do grupo da turma, no aplicativo de mensagem *WhatsApp* ou no *Documentos* do *Google Drive*. Este texto precariamente escrito, mas agora já digital, é uma espécie de “rascunho” da história, o registro da ideia, o embrião de uma história original. A ortografia, pontuação, detalhamentos do texto, nome de personagens, diálogos são trabalhados na sala de aula, de forma online.

Com a evolução do processo, os textos das histórias inventadas acabaram sendo transformados e adaptados para roteiro, com as descrições das cenas, o enredo, a ação, os diálogos separados, para que as locuções pudessem ser gravadas por pessoas diferentes ou com impostação de voz diferenciada (Figura 053).

Neste detalhamento do enredo, na contextualização da história eram criadas as características psicológicas das personagens, suas fraquezas, seus poderes, sua cor, onde mora, como é a rua, a cidade. A imagem dos personagens, o ensaio dos atores e atrizes, o enquadramento da câmera e a direção do ator acontecia na sala de aula, com a projeção da imagem em tempo real no quadro branco (Figura 54). A construção cenográfica traz questões sociais, culturais e econômicas, preconceitos e limitações das comunidades contextualizadas.

---

<sup>63</sup> O teclado *Gboard* (Google) embarca um aplicativo que transcreve a fala para o *prompt* do *WhatsApp*.

Mas como pessoas, algumas histórias nascem para ir ao palco iluminado.

Nestes momentos criativos surgiram ideias de programas de televisão (Figura 055), com âncora e jornalista (Figura 056), gravação de entrevistas com gestores da escola (Figura 057), criação de *podcasts* (Figura 058), videocliques com poesia (Figura 059), divulgação de ações pedagógicas de interesse da comunidade escolar, campanhas de arrecadação de doativos de maquiagem (Figura 060) para a TVcentrinho etc.

A interpretação dramática, as mudanças de ênfase das palavras, a adequação dos adjetivos, as interjeições colocadas no lugar ideal para *desenhar* a identidade do personagem (Figura 061). A sonoridade do texto precisa estar cadenciada, para criar a harmonia entre o orador e o texto dramatizado. Os textos, depois de exaustivamente trabalhados, passam a ser lidos no *teleprompter*, ensaiados e encenados para gravação (Figura 062), resultando em Clipes para a publicação no canal do *YouTube* da TVcentrinho<sup>64</sup> (Figura 063).

O uso do *teleprompter* leva o locutor ao encontro do texto, do narrador com a história. As histórias criadas pelos jovens são muito ricas em emoções, são detalhadas e muitas se mostram apropriadas para a linguagem audiovisual. Elas querem ser contadas, encenadas, elas querem ir para a tela de cinema.

### 3.4 LABIRINTO, O FILME

A história *Labirinto*<sup>65</sup> acendeu uma luz de contar aquele caso, não apenas como uma contação de história, mas como uma produção cinematográfica. Fernanda Frazão, 12 anos, 6º ano do Ensino Fundamental, tinha escrito sobre uma menina que ouviu o soluço de um labirinto na moita da praça da cidade. Ela dominou o medo, chegou perto e perguntou quem era e porque estava chorando?

Estávamos preparando o texto da Fernanda para ser gravado no estúdio, com o uso do *teleprompter*, como uma “contação de história”. Mas a ideia cresceu e a proporção nos levou a pensar em fazer as gravações numa locação fora da escola. O sonho de “passear na praça” tomou conta do imaginário dos envolvidos: os alunos do 6º ano “C”, sala da Fernanda, que estavam trabalhando o texto *Labirinto* se juntaram com a turma do 7º ano, cujos alunos já tinham experiência em gravações realizadas no ano anterior (2018), e formaram a primeira equipe de produção cinematográfica da TVcentrinho. Assim foi o arranjo da produção do filme *Labirinto*.

---

<sup>64</sup> < <https://www.youtube.com/@tvcentrinho.planaltina> >

<sup>65</sup> O filme <LABIRINTO> está registrado na ANCINE como PRODUTO AUDIOVISUAL BRASILEIRO (Consultado: 26/06/2024 às 16h30).

A solução encontrada na adaptação da história para o cinema foi a personificação do labirinto como um menino de rua (Figura 064), que se chamaria Labirinto e a menina interlocutora (Mariana) foi substituída por um menino, o Mario (Figura 065). A substituição foi por questões de “*seleção de elenco*”, pois a autora do texto, a menina, preferiu desempenhar a função de direção no processo de gravação do filme.

Era sabido que o desafio de produzir um filme com jovens de 11 a 13 anos de idade não seria uma tarefa muito fácil. Pensar que apenas dois horários são destinados à arte numa grade de trinta aulas semanais: alguns pensariam duas vezes. Mas se calcularmos que a disciplina Artes tem menos carga horária por turma significa, na prática, muito mais turmas sob responsabilidade do mesmo professor, então seria bom pensar três vezes. Melhor contar até nove, dizem os sábios.

Era uma alternativa de ensino/aprendizagem bastante ousada: fazer um filme como opção pedagógica para o Ensino Fundamental da escola pública.

Da necessidade primária de alcançar a alfabetização adequada dos alunos, partimos para alcançar o multiletramento, com o uso das tecnologias em sala de aula (Figura 066). O esforço para a alfabetização dos alunos defasados não poderia ser em detrimento dos demais e passamos a usar bastante recursos multimídia para criar aulas mais abrangentes (Figura 067). Tenho caixas de som de um sistema multimídia obsoleto e o instalei na sala de aula. Passamos a ter aulas com sonorização e pudemos dar início às *Batalhas do Passinho* (Figura 068) e às *Batalhas de Rap* (Figura 069). Já usávamos a imagem em tempo real projetada e as aulas passaram a ser audiovisual e como o som incomodaria as demais salas de aula, passamos a usar o espaço destinado à diversidade. As circunstâncias levaram à definição do Espaço Diversidade (Figura 070) com a Sala de Teatro, Dança, Música e Exposições, a Sala de Pintura e o estúdio da TVcentrinho. O desafio estava posto e a linguagem audiovisual passaria a ser o mote pedagógico para o ensino/aprendizagem de artes.

Cinema é uma atividade complexa, que envolve muita gente. É uma produção artística coletiva por excelência e podemos dividi-la em quatro grandes momentos: a pré-produção, a produção, a pós-produção e a distribuição. A produção é o momento da filmagem, a criação das imagens e sons. A pré-produção diz respeito a tudo que deve ser preparado para fazer acontecer a gravação do filme.

A primeira fase relacionada a pré-produção do filme Labirinto foi a adaptação da história para roteiro, cuja produção fosse realizável pela TVcentrinho e pudéssemos dar prosseguimento às demais etapas do projeto. O roteiro de *Labirinto* foi construído com a participação ativa das alunas e alunos. As atividades relacionadas à produção do filme foram planejadas, elaboradas e desenvolvidas, conforme as práticas pedagógicas previstas no Currículo em Movimento e no PPP da escola.

Na adaptação do roteiro foi incorporada ao enredo a ideia de relembrar o correr de “pega-pega” (Figura 071), “rodar na ciranda” (Figura 072), “falar no telefone de latinha” (Figura 073), “zunir o pião” (Figura 074) na palma da minha mão e “brincar de casinha” (Figura 075), resgatando a nostalgia e a tradição das brincadeiras populares brasileiras, que são tão importantes para o desenvolvimento social e o pleno alcance no ensino/aprendizagem dos jovens alunos.

A adaptação começou com a descrição das cenas e a definição dos diálogos conforme a capacidade de realização da TVcentrinho. Idealizamos os enquadramentos e a movimentação de câmera já realizados durante os ensaios de atores. Foi criado o *Storyboard*<sup>66</sup> (como aula de desenho e outras linguagens, dentro do conteúdo programático) e os diálogos foram destacados do texto para serem ensaiados com o *teleprompter* no estúdio.

A professora de teatro Rita Maia (Figura 076) engajou no processo de realização do filme e ministrou oficina de teatro, onde os estudantes fizeram exercícios de respiração, aprenderam técnicas de relaxamento, concentração e de construção de personagens. Houve experimentação e acolhimento emocional dos atores e atrizes, para tornar o *set* de filmagem seguro para errar, sem julgamentos e lidarem com a presença da câmera e a pressão das repetições para alcançar as gravações válidas.

Foi destacada uma equipe de maquiagem. Primeiro para a arrecadação de apetrechos e depois para o treinamento. As meninas adoraram a ideia (Figura 077) e assumiram completamente a organização da oficina (Figura 078) e, posteriormente, organizaram até um concurso de maquiagem entre as *trainees* (Figura 079). É bom frisar que estas atividades carregam consequências de um ano para o outro. Uma turma que entra no 6º ano, estará no 7º no próximo ano, com experiência, e são eles que vão instruir e servir de exemplo; serão admirados e copiados, de forma positiva, pelos novatos calouros dentro do projeto. E eles ainda terão os 8º e 9º anos no Centrinho. É um acúmulo de aprendizado, experiências e de amadurecimento, durante quatro anos fundamentais para a formação pessoal. Os alunos dos 8º anos, já com experiência, eram convocados para apresentação de batalha de rima e palestras para os novatos dos 6º anos (Figura 080).

Foi preparada a coleção dos figurinos e adereços de cena do filme (os piões com suas fieiras, o telefone de latinha, o cobertor do menino de rua, as caixinhas de madeira de Buriti, o bilhete de Labirinto para Mário (Figura 081). Fazer cinema na escola se tornou uma brincadeira pedagógica muito interessante para os estudantes.

O filme *Labirinto* tem como cenário as dependências da Igreja de São Sebastião<sup>67</sup> (Figura

---

<sup>66</sup> O storyboard é a sequência de desenhos, que mostram os enquadramentos das cenas capturadas pela câmera. É o que o espectador vai ver na tela. Pode ser acompanhado de legendas com detalhes como o movimento de câmera, lentes utilizadas e iluminação. Alguns autores colocam as demais informações como a trilha sonora e os diálogos.

<sup>67</sup> Capela erguida por escravizados em 1890 e restaurada com recursos do Fundo de Desenvolvimento Urbano do Distrito Federal (Fundurb) e incorporada ao patrimônio histórico e artístico do Distrito Federal pelo Decreto nº 6.940, de 19 de agosto de 1982.

082). As locações de gravação do filme são a praça da Igrejinha e as fachadas das casas remanescentes em estilo colonial (Figura 083), espalhadas pelo Setor Tradicional da cidade centenária de Planaltina. A Igrejinha, assim como as casas são monumentos históricos tombados e são retratados de forma proeminente e intencional para destacar a importância da memória e da preservação patrimonial da cidade (Figura 084). A escolha destas ambientações buscou promover a conscientização e a valorização cultural preconizada pela política de preservação do patrimônio histórico do Distrito Federal.

O edifício da Igreja é propriedade privada, portanto foi preciso que uma comissão de alunos fosse pessoalmente pedir a autorização ao Pe. Paulo Renato, da Arquidiocese da Paróquia, para que as filmagens pudessem ser feitas nas dependências internas da Igreja de São Sebastião (Figura 085). Buscamos também a segurança ostensiva do Sgtº Parente do Batalhão de Polícia Escolar - BPEsc/PMDF, pois estaríamos com crianças em situação vulnerável e equipamentos valiosos em local público. Fomos prontamente atendidos, o que ensejou agradecimentos nos créditos do filme.

Os ensaios realizados com a equipe técnica e o *casting* aconteciam na sala de aula (Figura 086) ou no estúdio da TVcentrinho, que a cada dia recebia novas estruturas e isto significava desmontar todo o estúdio para refazer o piso e colocar tomadas e depois montar novamente. Vai colocar o forro e ar condicionado? Desmonta tudo e depois monta novamente.

Um dia encontrei alguns tapetes no depósito e vap, peguei dois e coloquei no estúdio. Semanas depois soube que era da Igreja, mas eu argumentei que os tapetes estavam sendo muito bem usados e eles ficaram como doação.

Como não tínhamos tempo e nem fazia muito sentido ministrar um *curso de cinema* para jovens de 12 e 13 anos, nem antes, nem durante o processo de produção do filme, além de que este professor não tem formação acadêmica adequada para este encargo, o ensino/aprendizagem veio mesmo por meio da vivência da oficina na própria produção do filme: o modo de produção utilizado foi resultado das circunstâncias existentes. É sempre bom lembrar que a carga horária do professor era quase completa em sala de aula (14 turmas, 28 aulas semanais, 350 alunos).

Nós fazíamos o ensaio e demonstrávamos como age o diretor do filme na prática, dirigindo uma das cenas do roteiro do filme diante do aprendiz de *direção*. Em seguida, o aprendiz assumia a *direção* da cena e nós íamos instruir outra função; o aprendiz de fotografia assistia atentamente a execução da tarefa de responsabilidade daquela função e em seguida, assumia a *direção de fotografia* da cena. Assim íamos orientando todas as demais equipes de *iluminação, câmera, claquete, som, teleprompter, direção de estúdio* etc.

Este processo foi muito dinâmico, pois os ensaios já eram iluminados, os atores dirigidos e as correções, para melhor imitação de voz eram imediatas. Os takes ensaiados já foram gravados sob a tutela da Claquete (Figura 087), já que a equipe técnica também estava em treinamento

simultâneo. Nós estávamos em treinamento o tempo todo. Enquanto a diretora comandava a ação do personagem e dirigia o movimento de câmera, a fotógrafa orientava a iluminação e tramava com a diretora alguma nova estratégia e, paralelamente, fazia observações sobre a maquiagem do ator. O professor mediador ia fazendo correções técnicas e orientando todos da produção e assumia as demais funções, quando precisava, agindo como um personagem coringa no teatro, para que o aprendiz assistisse o fazer e, por imitação, compreensão e aprendizado, assumisse a função de forma eficiente. As intervenções (Figura 088) eram feitas entre um *take* e o próximo, às vezes durante, conforme o caso (Figura 089).

A TVcentrinho busca dar oportunidade ao estudante para encontrar o caminho da sua evolução e desenvolvimento humano, em uma sociedade onde o cultivo da solidariedade é escasso e a valorização da responsabilidade de cuidar do meio ambiente de convivência humana, incluindo aí a sala de aula e os espaços comunitários da escola, é cada vez menor. Há pouco olhar fraterno. O ajudar ganha mais valor que o compartilhar. O bom indivíduo de hoje pressupõe a acumulação excessiva de valor, para dispor como pequena dádiva. A solidariedade não é doar, é compartilhar, é conquistar junto. A justiça não gera dívida. O projeto TVcentrinho trabalha objetivamente estas questões de sociabilidade, solidariedade e justiça.

Aprender a fazer cinema, com orientação crítica e lições estética, técnica, e poética. Não é aplicar o que já sabemos. É descobrir, aprender a discernir, adaptar, transformar uma ideia sua em uma mensagem enriquecedora para o espectador. É compreender o modo de fazer, aplicar a técnica e encontrar a poesia. É agregar conhecimentos para ser capaz de retratar para o mundo o seu olhar cinematográfico sobre a paisagem fictícia que criamos em frente à câmera.

Nos processos educativos (treinamento) deve estar sempre o mediador, o titular aprendiz da função e o aprendiz substituto auxiliar compondo a equipe. Nas funções imprescindíveis tínhamos o diretor de estúdio e o responsável do ambiente externo para manter o silêncio ao redor e não deixar ninguém entrar no estúdio abruptamente durante as gravações. Na esfera da construção da imagem de estúdio tínhamos o iluminador, a fotógrafa, o maquiador e a câmera *woman*. Para o som o monitor de áudio e o cabista auxiliar substituto. Sempre que possível, há o revezamento entre o substituto e o titular. Deve ficar claro que todos têm a mesma importância na equipe. A qualquer momento o aprendiz pode substituir o titular. É preciso estar preparado e atento. Há o incentivo para que o titular compartilhe seu conhecimento com o parceiro aprendiz, que é quem vai dar tranquilidade na cobertura da tarefa, na eventual ausência. A palavra é solidariedade.

Para o sistema de documentação das gravações, utilizávamos as anotações na claquete, com as tomadas e cenas sincronizadas com o registro simultâneo em um caderno de apontamentos. O “calígrafo” (Figura 090) escreve o número da cena e do *take* da vez e entrega para o “batedor de claquete” em frente à câmera (Figura 091).



No estúdio o *teleprompter* tem seu operador e, ao lado, um aprendiz para substituição de emergência. A leitura e a escrita estão insistentemente em todas as atividades de propósito, é intencional para forçar a alfabetização. No grupo de comunicação das turmas (rede social) é recomendado mensagens escritas e o “não deve ter mensagens de áudio no grupo” é uma regra, justamente para incentivar a leitura e a escrita funcionais.

No estúdio da TVcentrinho funciona assim: o diretor de estúdio comanda o silêncio no estúdio (manda desligar o ar condicionado - apenas durante as gravações - e todos ficam imóveis), o diretor pergunta ao locutor se ele está pronto? Se o *teleprompter* está pronto? se a claquete está pronta? se o áudio está pronto? Todas as respostas devem ser positivas e em voz alta. Inicia-se, então, a sequência de ações: som? Gravando!; câmera? Gravando!; claquete? A “batedora de claquete” lê em frente à câmara o nome do filme, o número da cena, o número do take e bate! O *locutor* conta mentalmente até três e inicia a interpretação do texto. O texto que passa no *teleprompter*, controlado por operador, acompanha o ritmo de leitura do locutor. Ao terminar a gravação, o diretor comanda o corte da gravação da câmera e do som. Com este ritual, no primeiro frame de cada take gravado, vai constar a imagem das informações da claquete, que também estão registradas nas gravações do som. Este procedimento facilita a decupagem do material gravado (Figura 092). É muito importante que todas as posições técnicas tenham um substituto em treinamento, para garantir que a continuidade do trabalho coletivo seja efetivo. É preciso agir como um organismo vivo.

Na maquiagem do personagem Gabriel, por exemplo, no filme *Os Gabriel*<sup>68</sup> (2023), alguns alunos foram os instrutores, outros aprendizes e mediador (Figura 093). As próprias alunas assumem funções que exigem a destreza específica de cada uma. Esta estratégia de formação de equipe é aplicada em todas as fases do filme. Assim, os grupos treinados conseguem assumir todas as funções técnicas necessárias à produção. O desafio é enorme, mas eles se veem como protagonistas, o que leva todos a engajarem intensamente no desafio proposto.

Ainda na fase de pré-produção do filme *Labirinto* fizemos, o mediador e equipe técnica, uma inspeção nas locações praça da igreja e fachadas das casas antigas para previsões logísticas (onde tem ponto de energia, sanitários, local para o lanche, como utilizar a mesa para monitor de foco, guarda-sol, quantos metros de extensão elétrica, definição da segurança dos equipamentos, substituição de baterias, os adereços, rebatedores, transporte, segurança pessoal, apoio etc). Foi planejada também a direção de arte, como os enquadramentos, movimento de câmera, captação de som, a posição do sol, a sombra etc. As locações sugeridas foram revisadas e aprovadas pela comissão de alunos da equipe técnica e professor mediador.

Houve a preparação e treino dos responsáveis pela anotação das cenas e *takes* bons

---

<sup>68</sup> *Os Gabriel* <<https://youtu.be/6ltrqPsPCy4?si=XHrz9aoxJGLBZoMx>>

realizados, e o mais importante, que tira o fôlego de todos: a observância imperativa da emocionante sequência dos comandos característicos do *set* de filmagem:

ATENÇÃO, SILÊNCIO NO SET!  
ILUMINAÇÃO?  
ATORES?  
SOM?  
CÂMERA?  
CLAQUETE?  
AÇÃO!!!  
[...]  
CORTA.

No *set* de filmagem as regras são inquebrantáveis. Quando falamos de cinema na escola, também se faz rígida a hierarquia. Parece contraditório, mas os alunos gostam disto: encontrar colegas em um ambiente fechado e o silêncio controlado por eles próprios. É um grande desafio realizar um filme e eles adoram desafios!

A realização de atividades pedagógicas audiovisuais fora da escola, com alunos menores, se torna complexa, pois exige-se autorização dos responsáveis, por escrito (com especificação de horário de saída e chegada, quais dias, professores responsáveis etc), além de que devemos estar na escola, depois da extensa jornada de gravações previstas no projeto, com todo o equipamento nas suas respectivas embalagens, impreterivelmente, até às 18h, pois o ônibus escolar e os pais estariam na porta da escola para levar os estudantes para casa.

O cinema é tarefa para ação coletiva, porque são muitas as tarefas executadas simultaneamente. Precisa haver harmonia nas ações que acontecem sob a rígida hierarquia do *set* de filmagem. Toda ação deve ser prioritariamente comandada pela direção do filme. É preciso também documentar tudo, anotar, registrar os passos dados nas gravações, para garantir a continuidade na linguagem estética da obra.

O apoio dos docentes colaboradores foi memorável, excepcional e vitorioso nos três dias consecutivos de gravação. A professora de História, Divina Cândido, entusiasta do projeto TVcentrinho, participou com muita disposição em toda a logística do filme *Labirinto*; o professor de Matemática, Carlos Brants foi imprescindível durante todo o processo; a Toinha das Flores, a servidora que cuidava das flores da escola, veio cuidar das meninas cineastas; Divina Lúcia, a coordenadora da Integral, colocou toda sua sabedoria e seu carinho à serviço da produção do filme. A equipe de logística para as gravações do filme *Labirinto* trabalhou intensamente com três carros de passeio, ou seja, houve necessidade de mais de uma viagem para transladar para a praça todos os equipamentos e os envolvidos no projeto. Mas tudo foi realizado pela boa vontade dos apoiadores.

Na hora, os professores não sabiam exatamente como agir, pois não estavam treinados para o feito cinematográfico. Foram os próprios alunos treinados que orientaram os professores nos cuidados especiais necessários ao processo de filmagem. As equipes técnicas já estavam instruídas de como operar os equipamentos e de como agir nas gravações, devido às oficinas e ensaios de treinamento: a troca de baterias e lentes, microfones direcionais com *boom*<sup>69</sup>, maquiagem, monitor de foco<sup>70</sup>, rebatedor de luz, guarda sol, tudo foi cronometrado e controlado pela equipe de continuidade, claquete e logística. Como o projeto TVcentrinho era pioneiro e a escola não dispunha de nenhum dos equipamentos necessários à produção de cinema, o professor gentilmente forneceu todo o aparato tecnológico de gravação de imagem, som, iluminação e organização para a gravação do filme *Labirinto*.

A produção da TVcentrinho contava com uma equipe de aproximadamente trinta alunos, Três professores, a servidora e o mediador envolvido na realização do filme *Labirinto*:

#### ESTUDANTES

1. Direção: Fernanda Frazão; 2. Atores: João Gabriel, Hercules Marks, Miguel Silva; 3. Atores coadjuvantes: Maria Gabriela, João Paulo, Thiago Lucas; 4. Fotografia: Yohana Urany, Ágata Caroline; 5. Maquiagem: Manuella Soares; 6. Cinegrafista: Ágata Caroline; 7. Captação de áudio: Kauã Gomes, Guilherme Barreto; 8. Edição: Kauê de Matos, Samuel Andrade; 9 Iluminação: Jhonathan Cavalcante; 10. Caboman: Guilherme Barreto; 11. Guarda sol: Thiago Lucas; 12. Rebatedor: João Paulo; 13. Guarda equipamento: Jhonathan Cavalcante e muitos outros que ajudaram;

#### PROFESSORES

Divina Cândido, Divina Lúcia, Carlos Brants; Toinha das Flores e este mediador;

#### SERVIDORA

Toinha das Flores;

#### SEGURANÇA

Quatro soldados do Batalhão Escolar da Polícia Militar;

#### MERENDEIRAS

Todas elas.

A produção do filme *Labirinto* tinha como meta participar do 2º Festival de Curtas das Escola Públicas de Planaltina, que tinha *Deadline*<sup>71</sup> de entrega do filme finalizado no final de julho e a estreia no festival seria em outubro de 2019.

---

<sup>69</sup> É uma vara ou haste para estender o alcance do microfone sem ser visualizado no enquadramento da câmera.

<sup>70</sup> Um monitor conectado à câmera para dar visibilidade e precisão ao foco para que o aprendiz de *cameraman* e direção de fotografia compreendessem as regras de enquadramento e controle da luz na imagem gravada.

<sup>71</sup> Data limite no jargão do cinema.

Com a obtenção, por escrito, das autorizações dos responsáveis pelos alunos para saírem da escola para a atividade pedagógica; com todos os adereços, acessórios e figurinos dos personagens prontos; com o Mapa de Gravação<sup>72</sup> das cenas a serem gravadas na praça da Igrejinha São Sebastião definido em mãos, a fase de pré-produção estava vencida e foi iniciada a gravação do filme:

Gravamos todas as cenas do filme nos dias 02, 03, 04 e 05 de julho de 2019.

No dia 02 de julho 2019 a equipe técnica foi na locação Praça Igreja São Sebastião com a câmera e tripé e Mapa de Gravação para filmar as cenas internas da Igreja (o altar, as imagens da santa), as cenas externas da praça, contextualizando a Igreja, a estátua do geógrafo Louis Ferdinand Cruls, a fachada frontal e demarcar as cenas, definir quais lentes e enquadramentos seriam usados, analisar as sombras e sol e demais questões de logística da filmagem (Figura 094).

Às 13h do dia 03 de julho de 2019, segundo dia de filmagem, saímos do Centrinho em três carros de passeio com os equipamentos, alunos e o lanche, para a continuação da gravação do filme *Labirinto*. O *platô* do *set* de gravação foi montado ao lado da igrejinha: o monitor foi montado numa mesa perto do tripé da câmera (Figura 095), que recebia energia da sacristia (cabo elétrico de 30m). A diretora de fotografia e a foquista utilizavam um manto preto sobre o monitor para conferir o foco da imagem captada pela câmera (Figura 096). Havia o rebatedor de luz do sol, feito com duas lâminas de isopor emendadas e funcionava muito bem para amenizar a sombra excessiva nos personagens e o guarda-sol (Figura 097) para proteger a câmera do sol intenso.

O comando do espetáculo era dado pela diretora, sempre precedido por grito do gerente de *platô*<sup>73</sup> pedindo silêncio no *set* de filmagem e posicionamento da claquete (Figura 098). Isto se repetia a cada *take* gravado. Era grande o aprendizado de respeito à hierarquia e coordenação de trabalho e potência inimaginável para pequenos jovens cineastas. O professor mediador acompanhava cada equipe técnica de perto, consumando o êxito absoluto no monitoramento e gravação do som (Figura 099).

O processo de gravação do filme *Labirinto* superou as expectativas de engajamento e foram alcançados resultados pedagógicos surpreendentes. O trabalho coletivo despertou a solidariedade, a criatividade e a vontade dos estudantes em fazer com excelência, as tarefas necessárias à produção cinematográfica. Alguns alunos tornaram-se mais atenciosos e compreensivos. Talvez pelo fato de terem sido respeitados e reconhecidos como membros valiosos perante a comunidade escolar, por estarem envolvidos em atividades criativas e poderem demonstrar suas capacidades de executar, com excelência, a contribuição necessária para a realização do filme (Figura 100).

Muitas questões tiveram de ser resolvidas no percurso da produção (figura 101). dos limões

---

<sup>72</sup> O Mapa de Gravação relaciona as cenas na sequência de gravação pela locação, pelo horário, pela caracterização do personagem etc sem obedecer a cronologia da história. Ex: O Emanuel vai passear e fica perdido na mata. É encontrado cinco dias depois com barba por fazer. Grava-se primeiro o ator barbudo, depois raspa a barba, e grava o personagem chegando para passear todo saudável.

<sup>73</sup> Platô é o nome da “ilha” de equipamentos usados para as gravações cinematográficas.

cortados fazíamos limonada: As cenas com as assistentes sociais, previstas no roteiro e já ensaiadas em sala de aula, foram cortadas, por dificuldades múltiplas e a solução exequível, criada na hora, foi que o pião do Labirinto seria deixado à Mário, guardado no esconderijo com um bilhete selando a amizade dos dois amigos. O brinquedo foi entregue por outro menino de rua (Figura 102), que já ocupava a condição de abandono do Labirinto, mostrando a ideia de continuidade do enorme problema social que são as crianças abandonadas ao léu pela sociedade.

Houve também a troca da camisa do João Gabriel, o personagem Mário (que traria a descontinuidade) e tivemos que acionar o professor Carlos Brants, para ir na casa do aluno buscar a camisa original e garantir a coerência do filme. Observamos também, que professoras, do serviço de apoio, ficaram dando pitaco na direção do filme, inadvertidamente, por não saber que a hierarquia no cinema é rígida, mas no fim as imagens gravadas ficaram boas.

A produção foi realizada dentro do cronograma e partimos para a decupagem do material captado, a edição das imagens e sons e a finalização, a fase de pós-produção cinematográfica. Esta fase exige muitos equipamentos robustos (*hardware e software*), técnica e tempo para a montagem do filme. A escola não possuía ilha de edição para a finalização do filme e este trabalho foi realizado nos equipamentos do professor mediador, em sua residência. Os alunos da equipe técnica, responsáveis pela decupagem das imagens, Kauê de Matos Santos e Samuel Andrade, foram até lá para comandar o trabalho nos equipamentos operados pelo professor mediador. A plataforma *Adobe Premiere*, utilizada para a edição do filme *Labirinto*, é um *software* proprietário e requer equipamento conectado online e conhecimentos profissionais para a sua operação. Os obstáculos foram superados e o filme foi montado com 00:05:00 (minutos) de duração, incluindo o tempo para os créditos, conforme planejado. A primeira versão do filme ficou pronta e iniciamos a finalização.

As filmagens foram realizadas na época da safra de frutas e as maritacas<sup>74</sup> sabiam disso: havia grande quantidade delas nas árvores da praça da Igrejinha e seus grasnar interferiram na gravação dos diálogos dos personagens. Utilizamos bons microfones direcionais (Figura 103) para a gravação, mas a algazarra dos pássaros tiveram extremo impacto sonoro. As vozes dos personagens foram eclipsadas pelos tititis das maritacas. A solução foi fazer a dublagem, utilizando o teleprompter do estúdio da TVcentrinho. O trabalho feito anteriormente, de separar os diálogos para a contação de história, facilitou a tarefa e cada personagem dublou a si mesmo. Assistimos repetidamente as cenas originais montadas no filme, e gravamos no estúdio as mesmas falas, com a mesma imitação de voz. O grasnar das maritacas, gravados na praça, ficou no filme como ambientação sonora, como sons diegéticos controlados, compondo, de forma realista, as cenas do

---

<sup>74</sup> Também conhecidas como *Pionus maximiliani*, são aves psitacídeas nativas da América do Sul, especialmente do Brasil, Bolívia, Paraguai e Argentina e são reconhecidas pelo seu grasnar estridente e marcante. Possuem plumagem predominantemente verde, com tons bronzeados na cabeça, azul na garganta e vermelho na base da cauda; bico forte e curvado, adaptado para quebrar sementes duras; se alimentam de sementes, flores, brotos e frutas como goiaba, manga e jabuticaba Consultado em 05/05/2025 às 23h29: <<https://chat.deepseek.com/>>.

filme.

A fase de finalização de um filme é delicada. Tratamos a imagem e o som de formas separadas, mas eles devem ser congruentes, devem estar harmoniosos no final. A trilha sonora é composta por camadas: o diálogo e os sons diegéticos fazem parte do universo dos personagens do filme, mas há também os sons do mundo do espectador, criados pelos cineastas, para impulsionar o clima de cumplicidade: o personagem naquela cena emocionante, no espaço sideral, não ouve aquela música épica, dramática, da orquestra sinfônica; aquele violino que embala a cena na imensidão do vácuo.

A música da trilha sonora do filme *Labirinto* foi gravada no estúdio da TVcentrinho, pelos professores músicos Filipe André, do Centrinho, e Leonardo Vieira do grupo Los Pandavas. O filme ficou finalizado na última hora, do último dia de inscrição para o 2º Festival de Filmes Curtas-metragens das Escolas Públicas de Planaltina<sup>75</sup>.

O filme foi finalizado e o inscrevemos no 2º Festival de Curtas das Escolas Públicas de Planaltina e os diversos troféus recebidos no festival foram o orgulho da garotada. A produção do filme *Labirinto* conseguiu alcançar os objetivos pedagógicos previstos e recomendados pela BNCC e Currículo em Movimento do Distrito Federal e as atividades, que foram planejadas, com o objetivo de promover o protagonismo estudantil e valorizar a criatividade trouxeram também, a redução na frequência de conflitos graves entre os alunos envolvidos no projeto.

O festival é impactante. O cerimonial do festival é incentivado pelo seu coordenador, Alex Rocha, do Núcleo de Tecnologias Educacionais - NTE da CREPLAN, é um evento magnífico e generoso (Figura 104). A decisão de entregar troféus para muitas categorias premiadas: Direção; Roteiro; Fotografia; Trilha sonora; Atriz principal; Ator principal (Figura 105); Ator coadjuvante (Figura 106); Atriz coadjuvante e Edição, além de muitas menções honrosas é muito acertada e saudável, porque são muitos alunos que recebem as honrarias e a equipe da TVcentrinho (Figura 107) sempre fica maravilhada com a valorização demonstrada em relação ao trabalho realizado. Os jovens cineastas concorrentes aos prêmios vão de ternos e borboletas, vestidos longos ou com o simples uniforme escolar. A sugestão no convite é usar a melhor roupa, porque sempre temos a esperança de subir ao palco e receber troféus, menções honrosas e homenagens. A TVcentrinho leva sua equipe de entrevistadores com câmera, microfone e entrevistadora para o festival. O evento tem cobertura da TV aberta. Tem show, autoridades, discursos, agradecimentos emocionados. É puro espetáculo. É cinema!

*Labirinto* (Figura 108) foi o primeiro filme produzido pela TVcentrinho. Com ele recebemos troféus de *Melhor Direção*, *Melhor Filme* e *Melhor Fotografia* e menções honrosas no 2º Festival de Curtas Metragens das Escolas Públicas de Planaltina (Figura 109) e *Melhor Direção*

---

<sup>75</sup> O Festival de Curtas das Escolas Públicas de Planaltina já é tradição na cidade e em 2025 será a 7ª edição.

no 5º Festival de Curtas das Escolas Públicas do Distrito Federal (Figura 110), com sessão especial no Cine Brasília, dentro da programação do festival de cinema de Brasília em 2019 (Figura 111). O Correio Braziliense nos colocou em destaque na capa no Caderno de Cultura com matéria de página inteira (Figura 112), realizamos, no Centrinho, um evento em homenagem à equipe TVcentrinho (Figura 113) e a organização do 52º FBCB homenageou o professor mediador da TVcentrinho, no Complexo Cultural de Planaltina (Figura 114).

O sucesso no festival de Planaltina catapultou o filme Labirinto ao 5º Festival de Curtas-metragens das Escolas Públicas do DF, que aconteceria dentro do 52º Festival de Brasília do Cinema Brasileiro - FBCB, no Cine Brasília, dia 26 de novembro de 2019 (Figura 115). Nossos alunos ficaram extasiados com o sucesso merecido, pois houve o “passeio” (Figura 116) ao famoso cine Brasília, o mais tradicional equipamento cinematográfico da capital.

Com a visibilidade alcançada pelas atividades pedagógicas realizadas de forma exitosa, o deputado distrital Fábio Félix, do gabinete 24, da Câmara Legislativa do Distrito Federal, responsável pelo edital REALIZE<sup>76</sup>, que destina recursos financeiros, por meio de emendas parlamentares para projetos educacionais, esteve na escola, conheceu o projeto e destinou verba pública para equipar o estúdio da TVcentrinho com uma filmadora, 03 lentes, tripé com cabeça fluida, uma ilha de edição digital com dois monitores, caixa de som, tripés com sombrinhas difusoras para iluminação, comprometendo-se em dar continuidade ao apoio financeiro ao projeto nos anos seguintes, como de fato tem acontecido.

Em 2020, com a pandemia, fui deslocado, pela direção da escola, da coordenação do Ensino em Tempo Integral para a função de apoio ao ensino a distância. Neste ano foi editado o filme Documentário TVcentrinho (05:00 minutos) (Figura 117), montado com as imagens que já estavam gravadas e finalizamos o filme Free Fire (01:00 minuto), que já estava editado, faltando a finalização da trilha sonora. O filme *Free Fire, quando o professor não libera a internet na sala de aula...* (Figura 118) ganhou prêmio, em dinheiro (R\$700,00 + R\$700,00) destinado aos alunos realizadores e ao professor mediador, no 3º Festival de Curtas das Escolas Públicas de Planaltina. A NBR esteve na escola e documentou nosso trabalho (Figura 119).

A TVcentrinho atuou durante a pandemia com produções de videoaulas, mas a força de trabalho dos coordenadores pedagógicos do Centrinho foram realocadas, principalmente, para a equipe de suporte técnico/pedagógico de informática aos professores e alunos na modalidade de ensino a distância proposto pela SEE/DF.

---

<sup>76</sup> Projeto de destinação de emendas parlamentares da alçada do deputado distrital Fábio Félix, do PSol - Gabinete 24 - CLDF. O projeto TVcentrinho passou a receber apoio financeiro a partir da 2ª edição do edital REALIZE.

## 4 BALANÇO DA EXPERIÊNCIA

### 4.1 DESCRIÇÃO

Esta pesquisa alcançou estudantes e professoras participantes das produções audiovisuais, no Centro Educacional 01 de Planaltina, nos anos de 2019 à 2025. Os questionários semiestruturados acolheram opiniões significativas sobre questões pedagógicas, condições estruturais e logísticas que permearam o projeto TVcentrinho. Esta investigação foi configurada como uma pesquisa participante, já que a interação entre mediador e estudantes aparece como um elemento preponderante nesta experiência pedagógica. Buscamos fazer uma avaliação qualitativa utilizando-se da coleta de informações, junto às professoras(es) e estudantes participantes relacionados e identificados (ANEXO B), com atuação ativa nas produções cinematográficas da TVcentrinho.

As impressões dos estudantes e professores, trazidas pelas respostas no questionário, revelaram aspectos importantes para, após análise, a elaboração do elenco de reflexões, alternativas e sugestões capazes de aumentar a possibilidade de sucesso às novas experiências de produção audiovisual no Ensino Fundamental das escolas públicas do Distrito Federal.

Os critérios e o método utilizado para as análises dos depoimentos dos pesquisados nos permitiram identificar pontos positivos e desafios. Refletimos sobre a relevância da produção audiovisual no intuito de formar cidadãos críticos e atuantes para a sociedade contemporânea. Pedro Demo nos esclarece que a avaliação deve estar sempre subordinada a seus objetivos e suas finalidades:

Refletir é também avaliar, e avaliar é também planejar, estabelecer objetivos etc. Daí que os critérios de avaliação, que condicionam seus resultados, estejam sempre subordinados às finalidades e objetivos previamente estabelecidos para qualquer prática, seja ela educativa, social ou política (DEMO, 1988, p. 7).

A pesquisa desenvolvida nas atividades do projeto TVcentrinho identificou um princípio prioritário defendido: o espírito do trabalho coletivo é primordial para o desenvolvimento humano e é lembrado por Moacir Gadotti (1988) no prefácio do livro *Avaliação Qualitativa* quando ele afirma que “no cerne dos desejos políticos do homem está a participação, que sedimenta suas metas eternas de autogestão, de democracia, de liberdade de convivência” (DEMO, 1988, p. 23).

Este trabalho encontrou a integração e o conceito de coletividade no fazer para aprender e ensinar, de construir realidades com os autores responsáveis pelo seu papel de indivíduo no



contexto social, da autonomia como elemento agregador da comunidade. Quando avaliamos as realizações desta nossa comunidade produtora de audiovisuais podemos encontrar sintonia com o que Pedro Demo (1988) descreve como os bons critérios que balizam uma avaliação:

Valoriza na avaliação os critérios de representatividade, de legitimidade, de participação da base, de planejamento participativo, de convivência, de identidade ideológica, de consciência política, de solidariedade comunitária, de capacidade crítica e autocrítica, de autogestão e de outros elementos, que em última instância serviram para desenvolver a cidadania. (DEMO, 1988, p. 9).

Pedro Demo (1988, p. 10) parece querer mostrar que se a qualidade é alcançada pela participação efetiva da coletividade, da capacidade de autogestão, uma avaliação qualitativa equivale a uma avaliação participante.

Reencontrar participantes do projeto teve como objetivo averiguar a eficiência do ensino/aprendizagem por meio da produção de audiovisual no ensino fundamental, com enfoque sobretudo nos reflexos desta experiência na formação cidadã dos estudantes e educadores, como apontado em um dos objetivos específicos de nossa pesquisa.

Utilizamos um questionário autoaplicável, formulado para obter informações claras e precisas, para permitir a investigação sobre a produção audiovisual desenvolvida pela TVcentrinho. O formulário, com 10 perguntas abertas, permitiu ampla liberdade nas respostas.

Antonio Carlos Gil, no seu livro *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social* nos ensina que “Nas questões abertas solicita-se aos respondentes para que ofereçam suas próprias respostas. [...] Este tipo de questão possibilita ampla liberdade de resposta” (GIL, 2008, p. 122).

Na pesquisa TVcentrinho as questões foram disponibilizadas e respondidas por escrito pelo aplicativo de mensagem WhatsApp. No cabeçalho do questionário havia instruções para o possível uso do recurso de digitação por voz, para facilitar as respostas de pessoas com dificuldade na escrita. A eficácia alcançada pelas questões formuladas e realizadas com procedimentos técnicos cuidadosos e expressivos permitiu que os pesquisados oferecessem suas próprias respostas, para compor uma análise ampla da realidade do projeto.

Nesta pesquisa foi adotada as questões abertas, como modalidade técnica de investigação, por ser uma alternativa bastante flexível e adaptável para a obtenção de informações sobre problemas reais. Este tipo de questionário é capaz de produzir informações de forma mais adequada sobre os diversos aspectos do comportamento humano e, ao mesmo tempo, obter padrões de ação, que refletem as reações emocionais que as pessoas sentem sobre os fatos concretos analisados a respeito das ações que são praticadas e podem constituir um indicador expressivo, uma reflexão para o futuro em condições similares de produção audiovisual.

A análise vai oferecer a possibilidade de esclarecimento aos questionamentos apresentados e dar significado adequado e objetivo à pesquisa, que distingue-se das práticas científicas tradicionais, pois ela atua diretamente no ambiente pesquisado, mas mantém o contexto ético da prática educativa. É o tipo de pesquisa amplamente aplicado nas ciências sociais e pode, objetivamente, nos revelar o *modus operandi* da ação pedagógica e caracterizar a ação como uma referência metodológica para futuras produções audiovisuais no ambiente escolar.

Sabemos que há peculiaridades e dúvidas sobre como definir e conceituar a pesquisa em arte educação e em criação artística. Suscitam dúvidas e indefinições sobre como caracterizar a pesquisa em linguagens visuais. Nas universidades também existem dificuldades para o gerenciamento e normatização das pesquisas relacionadas à criação artística (ZAMBONI, 1998, p. 3).

O formulário da pesquisa TVcentrinho obteve respostas escritas sobre o envolvimento de professores e estudantes na sua própria realidade, trouxe valiosas e necessárias informações para a análise da experiência e identificar resultados socialmente mais relevantes. As respostas acenderam alertas para questões relevantes a serem consideradas tanto no desenvolvimento das ações, quanto na análise crítica dos resultados alcançados pela escuta da experiência educativa. Buscamos conhecer profundamente a prática pedagógica para redesenhar ações, que tragam mudanças no modo de agir para alcançarmos melhorias nos benefícios almejados pelo ensino/aprendizagem.

Os pesquisados foram selecionados entre os contatos pessoais da rede social online construída e utilizada durante o período de realização do projeto para dinamizar e viabilizar a logística das produções cinematográficas. A persistência ativa desta rede de contato demonstra o forte vínculo criado entre os participantes do projeto. A escolha buscou escutar professores e estudantes cuja participação no projeto ocorreu entre os anos de 2018 e 2025.

O questionário (ANEXO C) com perguntas subjetivas foi idealizado para ser submetido aos estudantes dos 6º ao 9º anos e professoras, que atuaram ou ainda atuam no projeto TVcentrinho. As perguntas foram elaboradas de modo semi-estruturado para registrar a diversidade de pensamento sobre as atividades do projeto e colher, com escuta ativa, a qualidade da participação plural e suas consequências, valorizando as diferentes perspectivas pedagógicas vividas na experiência de produção audiovisual. Devemos esclarecer também que os entrevistados, estiveram livres para manifestar suas opiniões e relatar suas experiências, mas todos eles foram identificados no formulário apresentado, podendo, portanto, transparecer influência ou constrangimento no teor de suas respostas.

#### 4.2 ESCUTA COM PARTICIPANTES DA TVCENTRINHO - 2019-2025

As respostas de estudantes e professores coletadas na pesquisa TVcentrinho foram analisadas seguindo uma abordagem fundamentada nas proposições iniciais deste trabalho acadêmico, para identificar padrões e trazer contribuições relevantes para a discussão sobre a produção audiovisual no ensino fundamental da escola pública.

A organização dos depoimentos foi estruturada conforme eixos temáticos, alinhando-os aos conceitos tratados pelos autores citados no referencial teórico deste trabalho acadêmico e ao processo de produção cinematográfica, que envolve o uso pedagógico de dispositivos tecnológicos, a gênese e o desenvolvimento de habilidades e técnicas e a promoção da inclusão de indivíduos para que se tornem ativos na sociedade da comunicação na qual estamos inseridos.

Foram relacionadas entre si, as habilidades trabalhadas, os desejos e aspirações, desafios e proposições relatadas por cada um dos participantes da pesquisa, no intuito de realizar uma amostragem fidedigna do universo pedagógico do projeto TVcentrinho, a partir do conjunto de respostas alcançado pela entrevista.

Queremos fornecer subsídios e ajudar a elucidar a forma como a produção cinematográfica poderá ser configurada, para trazer maior impacto positivo no processo de ensino/aprendizagem. A análise dos dados alcançados pela pesquisa articulou os temas detectados ao processo educativo, na busca de fornecer direções, roteiros e atitudes para orientar as novas experiências pedagógicas de produção audiovisual na escola pública.

Desejamos disponibilizar aspectos originais, realçando o arsenal pedagógico utilizado nas atividades do projeto TVcentrinho, justamente destacados pelos depoimentos anotados no questionário. Queremos iluminar as experiências artísticas vivenciadas e consideradas importantes pelos estudantes, durante o percurso de ensino/aprendizagem, as quais agregaram substancialmente habilidades e conhecimento às suas formações como cidadãos conscientes e participativos.

A presente pesquisa trouxe para seu escopo, participantes dos empreendimentos da TVcentrinho realizados nos anos seguintes ao da execução do projeto Labirinto, cuja descrição mais detalhada se encontra no relato de experiência em 3.2 *LABIRINTO, O FILME*. O conjunto de alunos auscultados traz à baila experiências contundentes, específicas e documentadas sobre as ações pedagógicas realizadas no decorrer do processo de produção audiovisual, desde o início do projeto (2018) até agora, objetivando alcançar, com ganhos substantivos ao ensino/aprendizagem, a criação de um “filme” fidedigno da evolução das aulas de arte, alojadas na grade horária do ensino regular, até à produção de cinema como atividade pedagógica, compondo o leque de atividades desenvolvidas na Educação em Tempo Integral - ETI do Centrinho e, agora mais recentemente, em 2025, como professor lotado exclusivamente na atividade pedagógica da TVcentrinho.

O olhar apreendido pela pesquisa TVcentrinho pode demonstrar que a ação pedagógica

desenvolvida na área de comunicação audiovisual<sup>77</sup> inserida no ensino fundamental, pode criar curiosidade, apresentar noções e apontar para expectativas de formação profissional aos nossos jovens estudantes produtores de cinema.

#### 4.2.1 Formação, Mediação e Habilidades no Processo Criativo Audiovisual

A produção cinematográfica utiliza algumas habilidades pouco usuais para um cidadão comum, são exigidos conhecimentos técnicos específicos da atividade com a linguagem audiovisual. O cinema é produzido para que o espectador vivencie o enredo, a trama da história e a emoção. Para que isto aconteça são utilizadas técnicas e recursos para que a sequência das imagens não seja percebida apenas como um simples encadeamento de imagens, mas como recurso de linguagem artística. A montagem estrutura-se de modo a construir uma nova ideia, um novo conceito e não apenas uma amostragem da sequência linear dos *takes* gravados. Lucilla da Silveira (2011) nos instiga propondo que o cinema vem mais para perguntar, que responder:

Consideramos a sala de aula um espaço que permite ir além do circuito de conteúdos cognitivos e teóricos. É um espaço que também traz o debate, a pesquisa, a atualidade, o conteúdo prático da vida cotidiana; logo, o confronto com distintas realidades que incitam respostas criativas nessa convivência com os outros (PIMENTEL, 2011, p. 85).

No caso da filmagem de *Labirinto*, a equipe técnica (os estudantes) descobriu, na prática, como proceder verdadeiramente durante as próprias filmagens, pois tinham apenas ensaiado, dentro da sala de aula, o “como fazer” cinema. Os alunos (e os professores colaboradores) nunca antes estiveram em um *set* de filmagem, nunca tinham participado de uma produção cinematográfica, mas eles estavam imbuídos de querer, se sentiram capazes e alcançaram êxito:

**Prof.<sup>a</sup> Divina Antonia Candido Florencio<sup>78</sup>**

Foi muito gratificante trabalhar com o professor Marcus Martins, durante as gravações do filme *Labirinto*, pois aprendi muito sobre administrar equipes de alunos usando os equipamentos de gravação, pois são tantas coisas técnicas necessárias para fazer um filme. Participei da primeira fase do trabalho e continuo

---

<sup>77</sup> A área de Comunicação Audiovisual engloba a produção de sons e imagens animadas, para criar experiências impactantes, eficazes e envolventes para o público. É um nicho de mercado de trabalho em clara expansão na sociedade do futuro.

<sup>78</sup> Professora de história do Ensino Regular. Participou da gravação do filme *Labirinto*, realizado pelo projeto TVcentrinho em 2019.

acompanhando o trabalho pedagógico da TVcentrinho. Eu tive o prazer de aprender muito acompanhando as filmagens, mas o mais importante é desenvolver as habilidades necessárias nos estudantes que, no final, é a parte principal do projeto.

Podemos perceber, neste depoimento da professora de Língua Portuguesa Carla Patrícia, a seguir, que podemos integrar atividades práticas aos conteúdos teóricos por meio de ações pedagógicas com colaboração mútua dentro do ambiente escolar:

**Prof.<sup>a</sup> Carla Patrícia Soares Silva<sup>79</sup>**

Durante minha atuação na TVcentrinho, a experiência foi extremamente enriquecedora, tanto para os alunos quanto para mim. Tive a oportunidade de colaborar com a criação e a produção de conteúdo audiovisual, o que me permitiu observar a maneira como os alunos se envolviam no processo criativo. A interação entre teoria e prática foi bastante significativa, pois, além de proporcionarmos aos estudantes uma experiência prática, também conseguimos integrar conhecimentos acadêmicos no desenvolvimento dos projetos. A vivência direta com os alunos nesse processo despertou meu interesse em explorar ainda mais as possibilidades do audiovisual no contexto educacional. Muitos deles estavam começando no mundo da produção audiovisual, o que exigia paciência e dedicação para orientá-los. Gerenciar diferentes talentos e níveis de experiência dentro da equipe exigia uma atenção extra para garantir que todos estivessem alinhados e contribuindo da melhor forma possível para o projeto. Definitivamente a realização de audiovisual na TVcentrinho trouxe uma nova perspectiva sobre o poder da mídia como ferramenta de ensino.

A professora de arte Rita de Cássia Maia Gusmão, em 2020, envolvida com o projeto TVcentrinho, veio lecionar arte no Centrinho. Ano letivo em que as escolas no Distrito Federal tiveram apenas poucos dias de aulas presenciais. As aulas iniciaram em 10 de fevereiro e em 12 de março foram suspensas devido ao Covid 19. A TVcentrinho passou a gravar vídeo aulas (Figura 120), comunicados e instruções de projetos pedagógicos realizados *online* (Figura 121). Os desafios relatados pela professora foram esclarecedores:

**Prof.<sup>a</sup> Rita de Cássia Maia Gusmão<sup>80</sup>**

Sou Professora da Educação Básica [arte] e sem sombra de dúvidas a produção cinematográfica ampliou as possibilidades de construção de conhecimentos. A falta de experiência com a presença da câmera causou um certo estranhamento, mas com

---

<sup>79</sup> Professora de Língua Portuguesa da Educação em Tempo Integral. Participou no projeto TVcentrinho em 2024.

<sup>80</sup> Professora de arte teatro no Ensino Médio do CEM 02 de Planaltina. Participou do projeto TVcentrinho em 2019, 2020, 2021, 2022 e 2023.

a prática melhorei minha desenvoltura diante das câmeras e aprimorei a oratória. Acima de tudo, aprimorei os métodos de ensino/aprendizagem e pretendo implementar novas metodologias, incluindo o audiovisual, nas minhas práticas em sala de aula. Mas sem dúvida, o trabalho mais marcante foi durante a pandemia em que a produção de videoaulas tornou mais atrativo o ensino remoto.

A produção audiovisual viabiliza o ensino/aprendizagem de forma multidisciplinar. Migliorin e Pipano, no seu livro *Cinema de Brincar* (2019), comentam sobre a interdisciplinaridade no fazer audiovisual. Eles sugerem que o filme não é só uma linguagem com organização sintática: vai além, perpassa as ligações formais e avança para o simbólico, alcança o poético:

O filme constrói uma ponte entre uma imagem plena de informações que permitiria a qualquer professor transitar por elas e abrir a conversa para questões ligadas à física, ciências naturais, línguas, geografia etc. à uma dimensão poética - talvez inalienável dessa experiência mesmo com saber formal. Vemos assim a passagem da fala à música, da narrativa para a câmera” (MIGLIORIN e PIPANO, 2019, p. 61).

**Prof.<sup>a</sup> Narrira Campos Roquete<sup>81</sup>**

Apropriei de novas ferramentas para o ensino-aprendizagem e o conhecimento na prática sobre a interdisciplinaridade entre Artes Cênicas e Literatura.

Assim como as professoras foram apresentadas à magia de produção de um filme e escreveram a respeito das suas iniciações no cinema, respondendo às questões da nossa pesquisa, o jovem estudante Serguei Eisenstein (2002) também escreveu sobre sua própria iniciação como diretor cinematográfico: “Nós do terceiro ano do instituto nos transformamos num diretor e criador coletivo de cinema”. Eisenstein reconheceu que a direção era o impulso do cinema. Agora a mediação profissional na produção audiovisual, feita pelo professor do Ensino Fundamental na Escola Pública funciona como uma potente ideia a ser colocada em prática:

A tarefa do instrutor é apenas, através de um hábil e bem programado impulso, empurrar o coletivo em direção das dificuldades “normais” e “frutíferas” empurrar o coletivo na direção de uma apresentação correta e distinta (para o próprio instrutor) exatamente dessas questões, as quais, uma vez respondidas, levam a construção e não a infrutíferos palavrórios “em torno” do assunto. É assim que se ensina a voar no circo (EISENSTEIN, 2002, p. 94).

---

<sup>81</sup> Professora de Língua Portuguesa da Educação em Tempo Integral. Participou do projeto TVcentrinho em 2022.

Lucilla da Silveira (2011) nos revela que para o cinema fazer parte dos conteúdos regulares da escola é preciso que o educador não só compreenda e faça a leitura da imagem e som, saber como eles interagem entre si, criando sentidos e simbolismos, mas que sejam, também, capazes de realizar audiovisuais:

Para atingir seu objetivo de empregar imagens com o intuito de ir além da informação, qualquer que seja sua disciplina, é necessário que o educador aprenda a reconhecer qual é a linguagem do cinema, adquira um saber básico indispensável para gerar uma educação *para* a imagem e não se empenhe, exclusivamente, na ação de educar *através*<sup>82</sup> da imagem (PIMENTEL, 2011, p. 89).

No momento da gravação, os professores vislumbram o quanto é complexo a produção de cinema. Percebem quantas habilidades e técnicas são requisitadas simultaneamente. O multiletramento, as mídias multimodais e a interdisciplinaridade estão presentes na maioria das ações realizadas, quase sempre envolvendo a contextualização cultural e o trabalho coletivo. Assim, as atividades da TVcentrinho incentivam a formação do estudante e também promove a formação continuada do quadro docente, como demonstram os depoimentos:

**Prof.<sup>a</sup> Carla Patrícia Soares Silva**

A experiência na produção audiovisual me permitiu aprimorar habilidades em várias áreas. Em primeiro lugar, a capacidade de trabalhar em equipe foi fundamental, já que a produção exige uma colaboração constante. Também desenvolvi minhas habilidades em direção, planejamento de roteiros e edição, além de um olhar mais técnico para a parte visual e sonora das produções. Por fim, a habilidade de guiar os alunos durante o processo, incentivando a criatividade deles e ajudando a transformar ideias em realidade. Foi um grande aprendizado.

**Prof.<sup>a</sup> Narrira Campos Roquete**

Foi uma experiência que abriu meu campo de visão para as diversidades do ensino-aprendizagem. A experiência mais marcante foi participar do projeto sobre o festival de curta-metragem que a Coordenação Regional de Ensino de Planaltina desenvolve, pois é uma oportunidade de valorizar o trabalho dos alunos, permitindo assim o seu protagonismo.

A produção de cinema resulta numa obra encravada na história. Pretende-se que seja

---

<sup>82</sup> Grifos do autor.

permanente. A beleza do produto cinematográfico é que muitos são os autores dele. Não é obra de um único criador, muitos agentes artísticos podem chamá-lo de meu produto autoral. É um produto de autores, plural, trabalho coletivo abrangente, cada vez mais repleto de tecnologia.

**Prof.<sup>a</sup> Divina Antonia Candido Florencio**

A experiência mais marcante foi assistir o filme depois de pronto. Observar cada estudante desenvolvendo o trabalho, sua parte, o enredo produzido pelos estudantes, o teor do filme foi algo que vai ficar gravado na minha memória. A TVcentrinho tem uma grande importância na formação de cada estudante, cada trabalho desenvolvido é algo impressionante na vida deles, como eles começam a participar e, sobretudo, como eles saem após a finalização do filme. Saem transformados, com autovalorização positiva, proativos, desinibidos, participativos, orgulhosos de si mesmo. O projeto impulsiona, sem dúvida, essa mudança que passa no estudante. É o verdadeiro sentido da educação.

**Prof. Conan José de Atayde<sup>83</sup>**

Escolher um momento entre tantos não é fácil, mas acredito que o festival foi o que mais marcou, pois lá os estudantes tiveram a real noção do resultado de todo o trabalho que foi produzido. Nossos filmes ganharam a maioria das premiações. Vê-los indo até o palco para receber as premiações e a felicidade estampada no rosto de cada um, foi gratificante.

Isto nos mostra que não só os estudantes saem melhor da atividade realizada, mas os mediadores também adquirem novas habilidades e buscam integrar a prática audiovisual em novos ambientes escolares.

**Prof.<sup>a</sup> Carla Patrícia Soares Silva**

Atuei principalmente na parte de direção e orientação de roteiro. Para essas funções, considero essenciais competências como criatividade, organização e visão estratégica. A produção de audiovisual na escola depende essencialmente de um bom planejamento, recursos adequados e formação de professores e alunos. Além disso, é importante ter um bom conhecimento técnico sobre a produção audiovisual, saber como guiar a equipe e motivar os alunos a colocar suas ideias em prática de forma coesa e eficaz.

**Prof. Conan José de Atayde**

Eu fiz algumas adaptações nas estratégias que aprendi neste período e as uso hoje

---

<sup>83</sup> Professor de matemática na Educação em Tempo Integral. Participou do projeto TVcentrinho em 2022.



em sala de aula. É necessário que os professores conheçam o processo de construção e saibam trabalhar com os aparatos tecnológicos envolvidos no processo de produção audiovisual.

A professora Divina Cândido afirma no seu depoimento, expondo como a orientação do projeto TVcentrinho age para a formação de plateia, que ela própria passou a ver filmes de forma mais “aguçada e crítica”, passou a ver os filmes “por trás das câmeras”. Ela compreendeu que vários aprendizados vêm à reboque da produção cinematográfica:

**Prof.<sup>a</sup> Divina Antonia Candido Florencio**

Sem sombras de dúvidas apurei meu gosto pelo cinema, pela melhor captação de som e imagem. Nunca mais assisti um filme da mesma forma que antes, despertei o interesse pela arte do cinema e meu olhar ficou mais aguçado e crítico, sobre qualquer trabalho cinematográfico.

A escola é um espaço para descobertas:

**Yasmin Santiago da Silva<sup>84</sup>**

Eu atuei no roteiro, fotografia, trilha sonora, montagem, produção, câmera, controle de gravação e como atriz. A minha principal atividade era a gravação. Nesta área eu era muito competente e muito habilidosa. As minhas experiências, quando eu atuava, eram boas. Eu não tive muitas dificuldades como atriz. Através dos ensaios pude melhorar nas falas e na cantoria. Eu quero atuar, adoro atuar. Marcus me falava que eu era boa no que fazia e isso me trazia mais vontade de participar.

**Carlos Samuel Pereira Romano de Oliveira Guimarães<sup>85</sup>**

Fui da trilha sonora, como baterista. Eu acho que as habilidades que são usadas pela bateria são de animar o filme, deixar ele mais legal e animado.

**João Henrique Borges dos Santos<sup>86</sup>**

Eu atuei na montagem e na direção do filme *Evolução* no ano de 2022, estava no

---

<sup>84</sup> A estudante está matriculada no 1º ano do Ensino Médio no CEM 02 de Planaltina (1B25). Participou do projeto TVcentrinho em 2022, 2023 e 2024.

<sup>85</sup> Estudante do 9D25. Participou do projeto TVcentrinho em 2022, 2023, 2024 e 2025.

<sup>86</sup> Estudante do 9A25. Participou do projeto TVcentrinho em 2022, 2023, 2024 e 2025.

meu 6º ano. No ano de 2023, no meu 7º ano, atuei como ator, diretor e roteirista no filme *Multiverso* e no ano passado, ano de 2024, em meu 8º ano, no começo do ano eu participei da produção dos filmes.

#### **Cristian Natanael Oliveira da Costa<sup>87</sup>**

Minha maior experiência foi com o filme *Evolução*, que foi o primeiro filme que realmente ajudei a fazer, e ele ganhou o prêmio de melhor trilha sonora e melhor filme em 2023 no festival de curtas. Eu atuei na direção, roteiro, montagem, ator, produção. Eu acho que todas [funções] são importantes, pois elas juntas, formam um filme vencedor.

#### **Pablo Yan da Silva Santos<sup>88</sup>**

Eu participei como *direção, roteiro, trilha sonora e produção*. De todas, as mais complicadas [funções] foram *roteiro e trilha sonora*. Na parte do roteiro tivemos que ter várias ideias diferentes para combinar com o estilo do filme. Já na trilha [o mais difícil] foi na hora de fazer os diferentes sons para cada cena.

#### **Carlos Samuel Pereira Romano de Oliveira Guimarães**

Eu realmente gostei muito de fazer fotos ou gravações. Com certeza a gravação trouxe muito conhecimento. Tudo o que eu sabia melhorou, além de aprender várias coisas: gravar, tocar, dançar, editar e familiarizar-me com as demais pessoas.

#### **João Henrique Borges dos Santos**

Como diretor audiovisual, as habilidades mais importantes são: liderança e trabalho em equipe. É necessário organizar o time e trabalhar as ideias de forma organizada. Como roteirista, uma lábia persuasiva e criatividade são excelentes habilidades cognitivas, pois precisamos criar uma boa ideia e explicar de forma simples e direta para que todos entendam e adotem sua ideia.

As atividades realizadas pelo projeto TVcentrinho compreende habilidades de matizes diversas, multimodais. A escrita de roteiros e a aplicação prática deles nas filmagens é uma delas.

#### **João Henrique Borges dos Santos**

A atividade hoje que eu quero levar para a minha carreira é a escrita. *Roteiros, poesias e redações* só seria possível com a prática dessa atividade.

---

<sup>87</sup> Estudante do 1F25 do CEM 02 de Planaltina. Participou do projeto TVcentrinho em 2022, 2023 e 2024.

<sup>88</sup> Estudante do 9F25. Participou do projeto TVcentrinho em 2022, 2023, 2024 e 2025.

No depoimento abaixo da aluna Yasmin Silva também encontramos a convicção de que a comunicação está profundamente arraigada na vida da juventude, quando a comunicação é tratada como uma forma de entretenimento. Demonstra o incômodo que provoca não participar, não se relacionar. “Há uma relação entre a alegria necessária à atividade educativa e a esperança. A esperança de que professor e alunos juntos podemos aprender, ensinar, inquietar-nos, produzir e juntos igualmente resistir aos obstáculos a nossa alegria” (FREIRE, 1996, p. 72).

#### **Yasmin Santiago da Silva**

A minha experiência mais marcante foi o filme [Desenho Animado] que nós fizemos: *Extinção*. Eu me introduzi para participar. Foi através dos ensaios que pude melhorar nas falas e nas cantorias. Eu fiz vozes, que nem eu sabia que tinha. Era cada som que dava vontade de rir. Foi marcante porque era onde eu mais me divertia. Eu não sei dizer muito o que pode ser necessário melhorar, mas acho que o uso da comunicação seria uma ótima solução, porque faz parte do entretenimento.

#### **Cristian Natanael Oliveira da Costa**

Eu acho que as pessoas devem se conscientizar e espalhar esse aprendizado para que no futuro o audiovisual esteja presente em todas as escolas.

#### **Samuel de Andrade Mota<sup>89</sup>**

Minhas experiências na TVcentrinho foram como diretor, montagem e cameraman. Fazer o filme me ensinou a liderar, organizar o cenário, posicionar a câmera e a comandar as gravações. No início, era mais na parte de liderar a equipe, o que precisava pro filme ficar bom. Observação do cenário, luz, organização dos atores. Verificar muito os aparelhos de gravação, porque se tiver algum problema, não vai ter como fazer as gravações. Então é melhor verificar os aparelhos antes de usar, porque pode ter algum quebrado e pode passar despercebido.

A pesquisa mostra que as atividades realizadas pela TVcentrinho trazem registros e realçam as dificuldades dos docentes, quanto à realização de produtos audiovisuais. Esta revelação pode sugerir que as licenciaturas, principalmente de artes visuais, devam ser reforçadas na formação didática para a preparação do docente para mediar a produção audiovisual na escola. Não basta aprender a ler a obra de arte audiovisual, é preciso colocar as mãos na massa e promover a criação

---

<sup>89</sup> Estudante do 9A21. Participou do projeto Labirinto em 2019 e, depois do período da pandemia COVID 19, em 2021.

de peças audiovisuais, ser capaz de orientar o uso da linguagem audiovisual na prática da sala de aula. Esta atualização deve vir para que não haja perigo de ruptura entre as gerações. Os estudantes, que entram hoje no ensino fundamental, já nasceram usando telas *touch screen*. Às vezes, fico decepcionado, porque no livro não consigo “localizar” uma palavra automaticamente nas páginas impressas. O hipertexto, a integração, a convergência das mídias, estão consolidados, enquanto houver redes *online* (internet), *data centers* (centros de processamento de dados) e os terminais, (celulares) consumindo e produzindo conteúdos. A questão sobre o controle e limites deste sistema de comunicação precisa ser melhor equacionado: *big techs*, Estado, Agência Reguladora, Sociedade Civil são temas que vão além do escopo deste trabalho.

Hoje, o projeto TVcentrinho tem para uso dos alunos na sala de aula um celular com chip com internet móvel<sup>90</sup> para rotear *wi-fi* para seis celulares - sem *chip* telefônico, conectados por perfis baseados em e-mails, para acesso à internet para pesquisa na rede, construção e leitura coletiva de texto (roteiros, disponibilização de links, fotos, agendamentos, anotações e imagens). Estamos trabalhando, professor mediador e estudantes, comum acordo, aprendendo o uso produtivo do dispositivo.

#### 4.2.2 Inclusão e Acessibilidade na Produção de Cinema

A professora de história do Centrinho, Divina Cândido, ao participar da gravação cinematográfica, demonstrou gratidão pela “experiência inesquecível” durante a produção do filme *Labirinto*, considerando-a como “proposta inovadora”, capaz de promover a “transformação na vida dos estudantes, tornando-os sujeitos ativos na sociedade”. O depoimento da professora infere a abrangência interdisciplinar e inclusiva da atividade pedagógica desenvolvida pelo projeto. Transcrevemos, a seguir, a íntegra do seu depoimento:

##### **Prof.<sup>a</sup> Divina Antonia Candido Florencio**

Foi uma experiência inesquecível sobre educação. Acima de tudo uma proposta inovadora, que trouxe grande mérito e transformação na vida dos estudantes, inclusive porque muitos dos atores e da equipe técnica eram alunos(as) com necessidades especiais. O trabalho do professor além de emocionante e envolvente, trata-se de uma proposta pedagógica poderosa cheia de entusiasmo e inovação no modelo educacional, proporcionando ao ambiente de trabalho educativo perspectiva de formação de sujeitos ativos-reflexivos com vistas à justiça e a solidariedade, na participação ativa e direta nas questões que envolvem a escola e a comunidade, proporcionando aos alunos gosto pelo cinema e pela cultura da paz,

---

<sup>90</sup> Custeado e sob minha responsabilidade.

tornando-os sujeitos ativos na sociedade.

Podemos encontrar a face da inclusão efetiva dos estudantes nas atividades pedagógicas realizadas, quando vemos que na produção cinematográfica em andamento, agora em 2025, o estudante Jhonathan Cavalcante dos Santos (9A25<sup>91</sup>) está na equipe TVcentrinho como instrutor técnico, responsável pela coordenação da equipe de gravação dos filmes propostos para o período. O estudante está no projeto TVcentrinho desde o ano de 2022 e é protagonista pelo conhecimento, perspicácia e sua experiência, atuando nas áreas de iluminação, cenografia, controle de estúdio, captação de som, fotografia e direção geral.

Podemos constatar, também, a inclusão plena, quando vemos o depoimento do aluno Samuel Andrade, participante da produção do filme *Labirinto* (9B21):

#### **Samuel de Andrade Mota**

Eu era uma pessoa bem tranquila de trabalhar. Nós conversamos muito do roteiro, de tudo, antes de atuar, e até da produção das gravações, porque eu me preocupava com o projeto, até porque, quando a gente faz o trabalho certo, com muita dedicação, muito esforço, até no final, o filme ser apresentado, a gente, então, até ganhou muitos prêmios com o filme. Então valeu muito a pena. Se eu pudesse trabalhar com isso de novo, de ter outra oportunidade, eu gostaria de fazer outro filme bom.

Podemos tratar a política de inclusão escolar como atitude de solidariedade e verdadeiro compromisso, como bem esclarece Paulo Freire, no seu livro *Educação e Mudança* (1984):

Esta é a razão pela qual o verdadeiro compromisso, que é sempre solidário, não pode reduzir-se jamais a gestos de falsa generosidade, nem tão pouco ser um ato unilateral, no qual quem se compromete é o sujeito ativo do trabalho comprometido e aquele com quem se compromete a incidência de seu compromisso. Isto seria anular a essência do compromisso, que, sendo encontro dinâmico de homens solidários, ao alcançar aqueles com os quais alguém se compromete, volta destes para ele, abraçando a todos num único gesto amoroso (FREIRE, 1984, p. 19).

A chamada inclusão de alunos nas salas de aula do ensino regular da escola pública é uma questão bastante difusa, pois somos todos, de alguma forma, pessoas especiais. A necessidade de cada um para aprender ou ensinar é específica e precisamos ser criteriosos, como bem esclarece o testemunho do professor de matemática:

---

<sup>91</sup> Identificação dos alunos no projeto TVcentrinho: “9” - de nono ano; “B” a turma; “25” o ano de atuação.

### **Prof. Conan José de Atayde**

Fizemos um trabalho com um estudante autista<sup>92</sup> que me impressionou. Apesar de fazer cursos para trabalhar com estudantes que apresentam algum tipo de transtorno, na prática é muito difícil, pois cada estudante tem suas particularidades, mas nesse caso, acredito que alcançamos o objetivo.

A audiodescrição - AD)))<sup>93</sup> pode ser considerada como uma camada midiática facilitadora e multimodal aos usuários de baixa visão, como nos chama a atenção os alunos Cristian Natanael e Pablo Yan:

### **Pablo Yan da Silva Santos**

Acho que o recurso de audiodescrição, deveria ser mais utilizado em filmes porque, muitas vezes, por conta da minha deficiência visual, tem filmes que eu não entendo muito bem, por conta de que eu não consigo ler. Não sei se eu sou o único, por isso acho que deveria ter mais filmes com o recurso de audiodescrição descrevendo cada detalhe do filme.

### **Cristian Natanael Oliveira da Costa**

Aprendi que a audiodescrição é de grande importância para aqueles que não enxergam, pois ela consegue passar a mensagem e a emoção do filme para todos sendo cego ou não.

A estudante Maria Vitória participou de vários projetos da TVcentrinho de forma muito ativa. Entre eles, a produção do filme *Os Gabriel*: a história de um adolescente que tenta apaziguar a luta interna constante entre as suas personalidades. Ela afirma que a sua melhor experiência foi trabalhar na maquiagem do ator Gabriel Batista para a caracterização dos seus vários personagens internos (Gabriel Bombado, Gabriel Erótico, Gabriel Emo e o Gabriel Empolgadão) e gostou muito das gravações no estúdio:

### **Maria Vitória Siqueira dos Santos<sup>94</sup>**

[A experiência mais importante] foi gravar *Os Gabriel*. [A Maria Vitória dirigiu também a oficina de maquiagem para a caracterização dos personagens do Gabriel.] era muito bom participar dos projetos da TVcentrinho; [a gente] perde

---

<sup>92</sup> Gabriel Batista Gontijo (9A25), aluno, protagonista do filme *Os Gabriel*.

<sup>93</sup> A Audiodescrição visa garantir a acessibilidade comunicacional para pessoas com deficiência visual. Consiste na narração detalhada dos elementos visuais apresentados ao público (cinema, teatro, obras de arte etc).

<sup>94</sup> Estudante do 9A25. Participou do projeto TVcentrinho em 2022, 2023, 2024.

mais a vergonha, e se comunica mais; participei do filme *Enygma Ziguy* e virei diretora dos filmes da TVcentrinho; [desejo] ser atriz. [Maria Vitória criou o roteiro para o filme *A Biblioteca Assombrada*, em fase de gravação agora em 2025. Ela seria atriz na gravação, em 2024, que não aconteceu.]

#### **4.2.3 Infraestrutura e Equipamentos Tecnológicos para a Produção Audiovisual**

O avanço tecnológico permite hoje a manipulação da imagem animada e som (o vídeo) de forma online e em tempo real. Com o avanço da IA estamos vislumbrando possibilidades mais inquietantes na geração e transmissão de audiovisuais. Migliorin e Pipano, no seu livro *Cinema de Brincar* escrevem sobre esta expansão midiática:

No Brasil, como em toda parte, a relação do sujeito com as tecnologias audiovisuais possui hoje uma natureza distinta do que vimos no século XX, não apenas por conta da ampliação do acesso à produção audiovisual, mas, sobretudo, pela forma como os processos subjetivos estão fortemente imbricados a essas tecnologias. Da paisagem urbana aos modos de circulação do desejo, a experiência audiovisual é inalienável do que entendemos como nosso mundo, o que é expresso pelas formas como consumimos, trocamos, produzimos, criamos e distribuimos audiovisual (MIGLIORIN e PIPANO, 2019, p. 24).

O depoimento da estudante Yasmin Silva, a seguir, mostra como é importante a escola possuir ambientes adequados com equipamentos atualizados para uso dos estudantes. É preciso que instrumentos tecnológicos, de última geração, estejam disponíveis nas escolas para permitir o acesso aos estudantes e que eles possam familiarizar-se com os dispositivos modernos e atuais:

##### **Yasmin Santiago da Silva**

Eu adorava mexer nas câmeras, eu sempre quis experimentar uma câmera, já que eu nunca tive a oportunidade de utilizar um equipamento como esse.

A professora Divina Cândido e o professor Conan Atayde também manifestam a percepção de que há necessidade de utilizar equipamentos atualizados para obter melhores resultados na cinematografia:

##### **Prof.<sup>a</sup> Divina Antonia Candido Florencio**

Creio que equipamentos melhores, mais avançados, além de maior valorização do projeto, tornaria, para mim, a produção de cinema na escola uma ferramenta poderosa de educação.

**Prof. Conan José de Atayde**

É preciso investir na estrutura física, em equipamentos e garantir a manutenção dos mesmos. A principal dificuldade nas filmagens era a precariedade e a falta de equipamentos, pois não havia investimento significativo para desenvolver os audiovisuais com maior qualidade. O processo demorava, pois faltavam recursos e as coisas precisavam ser improvisadas.

Não basta oferecer somente apoio material para a realização de audiovisuais, que a escola se tornará um espaço agradável para aprendizagem. A disponibilização de bons equipamentos e ambientes adequados é necessário, mas para garantir que a produção de cinema na escola traga novas ideias, novos horizontes para a linguagem cinematográfica é necessário que os estudantes sejam mediados por professoras com letramento audiovisual adequado.

Muitos dilemas se apresentam quando vamos aprender/ensinar cinema na escola: estudar a magnífica cinematografia histórica existente, analisando a linguagem cinematográfica utilizada por diversos diretores ou então produzir filmes com os estudantes, pois o tempo destinado à arte na escola é diminuto. Não há tempo para estudar e fazer cinema ao mesmo tempo.

A pesquisadora acadêmica Lucilla da Silveira Leite Pimentel, no seu livro *Educação e Cinema: Dialogando para a Formação de Poetas* (2011) escreve sobre o “saber ler” e “saber fazer” audiovisuais com aparatos tecnológicos:

Aprender a manipular aparatos técnicos audiovisuais e adotá-los para explorar um determinado conteúdo teórico - saber fazer - é muito distinto da atitude de usufruir das imagens com intenções formativas e fazer correlações com a realidade humana, sob uma visão crítica, e buscar o sentido que emerge da mensagem das cenas expostas - saber ler (PIMENTEL, 2011, p. 88).

As mudanças que aconteceram na produção audiovisual e nos sistemas de comunicação são impressionantes: tanto na quantidade, quanto na qualidade, na função e na capilaridade. O celular tornou-se um meio de comunicação e, ao mesmo tempo, um produtor de mídias. Ditando costumes, vícios e doenças. Cabe ao estado, à sociedade e em última análise à escola reverter este papel de dispositivo vilão para um dispositivo disponível que impulse a educação, que deixe de ser apenas um equipamento receptor de conteúdo e passe a ser um produtor de conhecimento e cultura.



#### **4.2.4 Desafios na Realização dos Projetos Audiovisuais na Escola Pública**

A TVcentrinho iniciou sua atividade de produção audiovisual graças a boa vontade dos professores, resiliência e muito desejo de tornar a escola um ambiente agradável de aprender e ensinar. A falta de materiais, equipamentos e apoio institucional dificultou sobremaneira as atividades pedagógicas. O êxito das realizações do projeto trouxe visibilidade e passamos a receber apoio financeiro que começam a dar frutos. Os desafios detectados pelas entrevistas podem bem demonstrar as dificuldades que lentamente vamos vencendo. Mas há muito a conquistar:

##### **Prof.<sup>a</sup> Divina Antonia Candido Florencio**

Durante a produção do filme *Labirinto*, que participei diretamente, meu maior desafio foi a compreensão da parte técnica do cinema, pois não sabia nada com nada. Tive muita dificuldade, porém, aprendi mais com os estudantes, do que ensinei. Tive o prazer de aprender com o professor mediador administrando os equipamentos usados pelos alunos. A capacidade do professor e seu gosto pela cinematografia nos embalava.

##### **Prof.<sup>a</sup> Carla Patrícia Soares Silva**

Um dos principais desafios foi lidar com a diversidade de habilidades e experiências dos alunos. Muitas vezes os alunos tinham boas ideias, mas não podiam executá-las com a qualidade desejada devido a limitações de equipamento ou de tempo para ensaios e filmagens. O tempo disponível para o planejamento e execução das produções era muitas vezes limitado, o que demandava um gerenciamento eficiente das atividades para garantir que os resultados fossem satisfatórios dentro do prazo estipulado. Para solucionar essas deficiências, sugiro a implementação de oficinas práticas e cursos de formação para alunos e professores, garantindo que todos se sintam preparados para lidar com as ferramentas e as técnicas [de produção] audiovisuais. Considero essencial que as escolas invistam em equipamentos de qualidade e capacitação contínua para os envolvidos na produção. As dificuldades envolvem a falta de tempo, boa formação e recursos.

##### **Prof.<sup>a</sup> Narrira Campos Roquete**

Falta de conhecimento por parte da comunidade escolar, falta de recursos públicos e o Projeto Político Pedagógico - PPP da escola pouco engajado, pouco fortalecido. [A docência precisa de] liberdade para criar um planejamento, [obter] apoio por parte da gestão escolar e [formação continuada para sanar a] falta de conhecimento técnico.

**Prof. Conan José de Atayde**

Eu não sabia operar alguns equipamentos de forma adequada, além de desconhecer as etapas de criação e desenvolvimento de audiovisuais.

**Prof.<sup>a</sup> Rita de Cássia Maia Gusmão**

A inconstância de frequência dos alunos, a dificuldade de relacionamento entre os profissionais educacionais envolvidos no processo.

A participação de professores e professoras nas produções audiovisuais realizadas pela TVcentrinho nos revelam algumas questões importantes que podem ser relevantes para a análise de caso. Os alunos vão para a produção já com treinamento realizado, não tem a experiência, a prática, mas sabem da sequência dos procedimentos da gravação. Eles são colocados em contato e são familiarizados com o processo de filmagem nos dois primeiros bimestres do ano. Os ensaios das cenas para as futuras gravações dos filmes são como o Ensaio Geral, para o teatro, que é o último ensaio antes da estreia. Nestas simulações das filmagens, os alunos da equipe técnica já aprendem a usar o tripé, a câmera de filmagem, a troca de lentes, como se troca a bateria, como elas são guardadas (se estão carregadas ou não), como cuidar dos equipamentos no set de filmagem. O *cameraman* ensaia o movimento de câmera, o diretor orienta e ajuda os atores e atrizes a fazerem o trajeto, já na locação da filmagem ou apenas simulando aquele ambiente. Mas os professores colaboradores só tomam conhecimento sobre as gravações de forma indireta e se veem surpreendidos pela complexidade da produção cinematográfica.

Os professores e professoras conhecem o roteiro, trabalhado apenas como um texto na sala de aula, alguns ensaiam os diálogos isoladamente com os atores e figurantes, colaboram com as oficinas de produção de cenário, maquiagem, mas na hora de gravar, ficam atônitos e são os alunos que melhor orientam os professores como proceder adequadamente no set de filmagem. O desconhecimento sobre as técnicas específicas de filmagem e das fases da produção audiovisual é evidente e compreensível. O despreparo é compensado pela surpresa e emoção, quando vemos as equipes de jovens estudantes trabalhando por um objetivo maior, organizados em equipes preparadas razoavelmente, demonstrando vontade em acertar, faz que o trabalho se torne muito gratificante e proveitoso.

Para muitos, é a primeira vez que participam da complexa organização e hierarquia das equipes de uma filmagem cinematográfica: o uso da claquete, microfones direcionais, rebatedores de luz, tripés, câmera, lentes, guarda-sol e monitores. Tudo se torna um espetáculo divertido para os estudantes, pois são eles os protagonistas, produzindo uma obra de arte: cinema.

Outro aspecto a ser considerado é que os estudantes, nesta faixa etária, são muito críticos

quanto a si mesmos. Suas autoavaliações são bastante negativas. Eles percebem que, às vezes, são pouco produtivos, brincam demais, são relapsos e descompromissados. Mas devemos compreender que a adolescência é cheia de inseguranças, contradições e incertezas. Suas atitudes destrambelhadas são compreensíveis. Há também a questão de que participam coletivamente das atividades, criam identidades de grupo e a responsabilidade individual ou a tomada de decisão ficam diluídas, prejudicadas pela falta de maturidade e pouca valorização da solidariedade e companheirismo, prevalecendo, muitas vezes, um sentimento egoísta e autoritário imbricados em disputas e brincadeiras descontextualizadas, de alguma forma, típicas da adolescência.

### **Samuel de Andrade Mota**

O que é mais difícil é a edição de vídeo e áudio tecnológico.

### **Cristian Natanael Oliveira da Costa**

Eu vou dizer que a maior dificuldade, na minha opinião, é a irresponsabilidade e também a preguiça. Já presenciei muito disso em 2024, com a integral<sup>95</sup>, lembrando que é apenas a minha opinião.

### **Carlos Samuel Pereira Romano de Oliveira Guimarães**

Com certeza a música *As Minas* era a maior parte, atuação minha, porém nunca finalizamos o projeto [gravação] devido a falta de foco das meninas do grupo. [Falta] o foco das pessoas. Elas ficam se gravando ao invés de gravar o importante, tirando foto delas mesmas, brincando em apresentação ou até ignorando as apresentações e com bastante falta de união. Pessoas desinteressadas pelo projeto etc.

### **Maria Vitória Siqueira dos Santos**

[O maior desafio] foi ter aguentado as atrizes [Sob a direção de Maria Vitória, no filme do Zygyu, as atrizes (alunas com onze e doze anos) que contracenaram, tiveram desavenças pessoais, que interferiram nas gravações]. Fui diretora por dois anos e atriz por um ano e tive bastante paciência.

Produzir cinema com adolescentes, alunos de uma escola pública, é simplesmente uma grande aventura. Se a produção não for realizada por meio de um processo bem planejado, obedecendo preceitos educacionais, não há como realizar uma atividade aceita pela comunidade

---

<sup>95</sup> Educação em Tempo Integral.

escolar como uma ação pedagógica.

A produção cinematográfica da TVcentrinho tem quatro fases bem distintas, dentro dos bimestres do ano letivo escolar. O primeiro bimestre é para a montagem da equipe de trabalho levando em conta as afinidades, habilidades e desejos dos alunos. Em seguida vem o processo de criação das histórias, com o uso de *Brainstorming*<sup>96</sup>, onde fazemos um planejamento anual e colocamos na mesa as idéias surgidas, para que sejam discutidas as possibilidades de realização nas condições pré estabelecidas pela capacidade real da TVcentrinho.

O registro das criações é online, em textos compartilhados numa pasta do Grupo de Criação no Google Drive, onde cada um tem sua própria pasta e escreve a história de forma colaborativa ou solo. No segundo bimestre, o roteiro da história escolhida fica pronto, e inicia-se a produção da trilha sonora, definido o figurino, adereços e cenário. No terceiro bimestre, depois das férias de julho, fazemos as filmagens, dublagens, preparamos os efeitos especiais, gravamos a trilha sonora e fazemos a finalização do filme. No quarto bimestre é a fase de competição nos festivais, cuidar da divulgação e circulação dos filmes.

O cinema é uma indústria. É necessário que exista todo um sistema de amparo à realização do produto cinematográfico. Mas é a rede de emoções, construída com a imaginação dos estudantes, que tem um valor imensurável, para todos nós. Participar de um festival de cinema como autor têm sua dignidade aumentada, valorizada a altivez. O ator Hercules Marks, que interpretou o personagem Labirinto, no filme homônimo, voltou à Planaltina e em 16/07/2025, depois de alguns anos morando no estado do Maranhão, entrou em contato comigo: “Mó nostalgia. Nunca esqueci desse filme kkkk.”

Quando é visto o produto final realizado por muitos, que cada um fez um pedacinho do trabalho, eles se reconhecem na imagem, no som, nos créditos finais do filme projetado na tela. Os olhos deles brilham. A emoção do anúncio dos premiados vira gritos incontidos e pulos na cadeira, a plateia se agita, abraços, felicidade. Isto é para sempre, emocionalmente pedagógico.

O estúdio de gravação da TVcentrinho tem uma deficiência estrutural. É extremamente pequeno. São muitas atividades desenvolvidas pelo projeto e que precisam utilizar o mesmo espaço físico. Para realizar as gravações de imagem, função precípua do estúdio, precisamos usar os tripés com sombrinhas difusoras, para iluminação; o tripé com o teleprompter e mesa com o laptop controlador; os tripés para as câmeras; uma mesa redonda e três cadeiras para gravação de *podcast*; uma TV na tapadeira do cenário e a mesa para a ilha de edição com dois monitores de imagem e dois de som. Para as atividades musicais precisamos usar o teclado e a bateria com banquetas; caixas acústicas, mesa e amplificador de som e os microfones com tripés. Para a produção de

---

<sup>96</sup> Tempestade de ideias: é uma técnica de invenção, onde cada integrante do grupo apresenta ideias de forma espontânea, criativa e livre, com o objetivo de encontrar a melhor solução.

desenho animado usamos um quadro branco; dois tripés com iluminação; um tripé com câmera; uma carteira para suporte e uma cadeira. Temos na sala três armários para guardar apetrechos. Tudo isto, às vezes com uso simultâneo, em apenas trinta metros quadrados.

O projeto TVcentrinho está previsto no PPP da escola desde 2019 e desde então recebe apoio financeiro por meio do edital REALIZE. O projeto TVcentrinho já foi contemplado cinco vezes por este edital. No 2ª Edital (2020) adquirimos uma câmera com três lentes e uma ilha de edição; No 3º Edital (2021) adquirimos mais duas câmeras com lentes, um tripé com cabeça fluida e sombrinhas difusoras, para iluminação; No 4º Edital (2022) compramos dois microfones direcionais, um gravador de som e quatro celulares; No 5º Edital (2023) recebemos \$25.000 Capital e \$25.000 Custeio, que estão sendo executados pela CREPLAN, neste momento, julho de 2025 (Figura 121), para a reforma da Sala de Teatro, Dança, Música, Exposição de Arte e Eventos (fechamento de um dos três ambientes do Espaço Diversidade com alvenaria e colocação de forro, ar condicionado, piso, instalação elétrica, e porta blindex), Bens de Custeio. Nesta sala multifuncional será instalado ar condicionado, tela retrátil para filmes e um laptop para operação, Bens de Capital. A sala poderá comportar os equipamentos musicais, desafogando o estúdio de TV. No 6º edital (2024) recebemos \$20.000 capital, para adquirir duas Ilhas de Edição (laptop alta performance, monitor e suporte de mesa para monitor), para ministrar curso de animação 3D e edição/montagem de vídeo), em execução pela direção do CEF 01 de Planaltina e \$15.000 Custeio, que deverá somar aos \$25.000 Custeio ( recebido do 7º Edital - 2025) para aplicar na ampliação do Estúdio da TVcentrinho, que será ampliado para 60 metros quadrados.

Com a sala multifuncional absorvendo as atividades musicais e o estúdio de TV ampliado, as atividades da TVcentrinho terão sua capacidade de produção de audiovisuais ampliada. Os recursos financeiros do 6º e 7º editais REALIZE encontram-se em fase de execução pela direção do CEF 01 de Planaltina.

A pesquisa resgatou os seguintes depoimentos sobre as instalações da TVcentrinho:

**João Henrique Borges dos Santos**

O estúdio da TVcentrinho é pequeno, precisando diminuir “a mão de obra” por falta de espaço. Temos que aumentar o tamanho do estúdio e aumentar o número de equipamentos e instrumentos!!!

Perdemos muito com esse espaço limitado, equipamentos limitados.

Vamos continuar perdendo mais???

Este tipo de coisa era pra ter sido resolvido pra ontem, esse ano teremos mais alunos e não temos espaço e nem material suficiente para todos os interessados!!!

**Yasmin Santiago da Silva**

As principais dificuldades era o [pequeno] espaço para as gravações de *podcast* e áreas para produzir os som dos filmes e tals. O espaço que tem ao lado da escola não é utilizado, porque tem muito lixo lá. Isto dificulta fazer os filmes.

**Pablo Yan da Silva Santos**

Falta de recursos.

A escola não trabalha exclusivamente os conteúdos programáticos do currículo regular. É trabalhado também o relacionamento interpessoal, o controle da timidez e a forma de se expressar verbalmente.

Tempo e espaço da sala de aula tornam-se preciosos para nós, educadores, se a entendemos como fonte de encontros, lugar onde os adolescentes podem se posicionar abertos, receptivos e disponíveis para sentir, pensar e agir no seu contexto social; um campo de possibilidades pessoais de conquista, de desabrochamento e de transformação (PIMENTEL, 2011, p. 85).

**Prof.<sup>a</sup> Rita de Cássia Maia Gusmão**

É fundamental que seja desenvolvido o domínio das técnicas nas diversas funções no processos de produção audiovisual, mas também é importante o desenvolvimento interpessoal das equipes.

A insegurança apavora os adolescentes matriculados no ensino fundamental, como ressaltam os depoimentos de alunos manifestando suas angústias:

**Carlos Samuel Pereira Romano de Oliveira Guimarães**

Foi uma experiência ótima, adorei participar da TVcentrinho, pois conheci vários amigos novos, conheci uma parte artística de mim mesmo, que eu não sabia que tinha. Foi ótimo participar da TVcentrinho.

**João Henrique Borges dos Santos**

Comecei a ter uns problemas pessoais e eu parei de participar das produções, temporariamente.

**Cristian Natanael Oliveira da Costa**

O meu principal desafio foi a fala, pois não costumo falar muito, isso foi um grande desafio, mas consegui superá-lo, com a ajuda da equipe.

**Carlos Samuel Pereira Romano de Oliveira Guimarães**

Conseguir falar com as pessoas, pois eu sou bastante tímido; ser gravado; entrar no tempo da música e do vídeo.

Paulo Freire no seu livro *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa* (1996) disserta sobre a necessidades do acolhimento alegre, da escola ser um ambiente de ensino, aprendizagem e felicidade:

A alegria não chega apenas no encontro do achado mas faz parte do processo da busca. E ensinar e aprender não podem dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria. O desrespeito à educação, aos educandos, aos educadores e as educadoras corrói ou deteriora em nós, de um lado, a sensibilidade ou a abertura ao bem querer da própria prática educativa, de outro, a alegria necessária ao que-fazer docente. É digna de nota a capacidade que tem a experiência pedagógica para despertar, estimular e desenvolver em nós o gosto de querer bem e o gosto da alegria sem a qual a prática educativa perde o sentido (FREIRE, 1996, p.142).

**Pablo Yan da Silva Santos**

Não tenho uma experiência específica, todos os momentos foram divertidos e educativos.

O trabalho cinematográfico é essencialmente coletivo. Aqui encontramos os autores Migliorin e Pipano (2019) reconhecendo o crescimento renovado das modalidades organizacionais privilegiando as modalidades coletivas, cooperadas e colaborativas de produção. O aluno reconhece que é fundamental a liderança para o trabalho organizado em equipes:

Em termos de formas de produção [audiovisual], vimos crescer renovadas modalidades de organização, sobretudo em lugares que, distantes dos grandes centros produtores, precisaram refazer arranjos produtivos por meio de coletivos, grupos cooperados e colaborativos. Não obstante, esses mesmos novos arranjos produtivos são fundamentais para o crescimento das formas mercantis de produção - que, no Brasil, foram impulsionadas com a ANCINE<sup>97</sup> e o FSA<sup>98</sup> (MIGLIORIN e

---

<sup>97</sup> Agência Nacional de Cinema.

<sup>98</sup> Fundo Setorial do Audiovisual.

PIPANO, 2019, p. 26).

**Prof.<sup>a</sup> Carla Patrícia Soares Silva**

A experiência me fez perceber a importância da produção audiovisual no desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe, comunicação e aplicação do pensamento crítico. A atmosfera foi de aprendizado constante e de colaboração mútua, o que reforçou o potencial da TVcentrinho como um ambiente educativo.

O cinema é a realização de um sonho planejado. Mas como todo sonho, a realidade tem imprevistos e é preciso incorporar as diversidades ao enredo, à narrativa ficcional, para que se torne verossímil. Serguei Eisenstein nos conta o *feeling* utilizado para tomar decisões de improviso, que immortalizam detalhes significativos nas suas obras primas, no seu livro *Reflexões de um cineasta* (1969):

É necessário um cuidado não menor na escolha de meios próprios de materialização. É preciso que sejamos assaz meticolosos para conhecer, com uma perfeita exatidão, a sonoridade que procuramos, ao mesmo tempo que devemos possuir uma compreensão bastante ampla para não nos privarmos de materiais e procedimentos imprevistos suscetíveis de atingir aquela sonoridade. Pelo efeito do acaso são detalhes [...] imprevistos que vão integrar-se à ideia (EISENSTEIN, 1969, p. 30-31).

O ver-se, é a condição para constatar a sua própria existência. Quando nos notamos no mundo, compreendemos que podemos modificá-lo, intervir, atuar nele. Assim podemos exercer a criatividade, nos comprometer com os pares. Construir o mundo em que vivemos. Paulo Freire (1983) escreve:

Somente um ser que é capaz de sair de seu contexto, de "distanciar-se" dele para ficar com ele, capaz de admirá-lo para, objetivando-o, transformá-lo e, transformando-o, saber-se transformado pela sua própria criação; um ser que é e está sendo no tempo que é o seu, um ser histórico, somente este é capaz, por tudo isto, de comprometer-se. Além disso, somente este ser é já em si um compromisso. Esse ser é o homem (FREIRE, 1983, p. 17).

As atividades desenvolvidas pela TVcentrinho, por promover a solidariedade e o trabalho coletivo para formar equipes coesas e colaborativas, amenizam as inseguranças bastante recorrentes na adolescência. O estudante adolescente expõe sua angústia, mas também a certeza de que



alcançará a sabedoria necessária para alcançar seus objetivos.

A professora Divina Cândido expressa muito bem a abrangência pedagógica das atividades da TVcentrinho na produção cinematográfica:

**Prof.<sup>a</sup> Divina Antonia Candido Florencio**

É perceptível como o desenvolvimento das habilidades fundamentais da linguagem fílmica, do interesse pela cinematografia, da valorização do cinema, do interesse pela arte, se torna uma poderosa ferramenta para a educação, trazendo elevação intelectual e senso crítico nos debates sobre filmes, nas aulas e no cotidiano dos estudantes, melhorando a expressão corporal e a desinibição oral, aumentando a iniciativa e a capacidade de decisão nos grupos, facilitando a interpretação e a compreensão das diferentes linguagens artísticas, a gestão e planejamentos em equipes, coordenação de processos criativos, melhorando a qualidade na captação e edição de imagem e som, enfim, são muitas as habilidades desenvolvidas pelas atividades do projeto.

Paulo Freire (1984) escreve sobre a integração e o enraizamento do ser humano:

A sua integração o enraiza e lhe dá consciência de sua temporalidade. Se não houvesse essa integração, que é uma característica das relações do homem e que se aperfeiçoa na medida em que esse se faz crítico, seria apenas um ser acomodado e, então, nem a história nem a cultura - seus domínios - teria sentido. Faltaria a eles a marca da liberdade. E é porque se integra na medida em que se relaciona, e não somente se julga e se acomoda, que o homem cria, recria e decide (FREIRE, 1984, p. 63).

A TVcentrinho é um projeto que busca maior integração e se prestou a atender demandas de outras unidades escolares. A professora de artes do Centro de Ensino Médio - CEM 02 - Planaltina, afirma que:

**Prof.<sup>a</sup> Rita de Cássia Maia Gusmão**

Todas às vezes, que pude utilizar e atuar na TVcentrinho, foi desafiador e construtivo para o processo de aprendizagem. Lembro-me bem da primeira vez que conheci o projeto, foi quando eu trabalhava em outra escola [CEM 02] e firmamos uma parceria, em que um grupo de alunos do Ensino Médio utilizou o estúdio da TVcentrinho, para produzir vídeos sobre os conteúdos estudados. Daí em diante, outras experiências exitosas aconteceram.

O projeto TVcentrinho age de forma multidisciplinar. Quando é trabalhada a produção de

rimas da tabuada para gravação de videocliques, em ritmo de rap, envolvemos, os conteúdos de matemática, Língua Portuguesa e Música. Os professores que participam das atividades confirmam a aceitação do projeto quando afirmam:

**Prof. Conan José de Atayde**

Na TVcentrinho fizemos vários trabalhos audiovisuais. Foram desenvolvidos curtas-metragens que concorreram no Festival de Curtas das Escolas Públicas de Planaltina [2022]. Este foi o projeto com maior adesão, os estudantes participaram bastante na produção, gravação e edição dos filmes.

**Prof.<sup>a</sup> Rita de Cássia Maia Gusmão**

É essencial a interdisciplinaridade nos projetos da escola, para que aconteça, de fato, um trabalho orgânico nos espaços de educação.

**Prof.<sup>a</sup> Carla Patrícia Soares Silva**

A experiência mais marcante foi a realização do projeto EnCena (Secretaria de Economia e Secretaria de Educação), no qual os alunos criaram uma produção audiovisual. Fiquei muito satisfeita com o empenho de todos os envolvidos, especialmente dos alunos, que demonstraram grande dedicação e criatividade. O resultado foi muito gratificante: nossa produção ficou em 4º lugar e todos os alunos foram premiados com aparelhos celulares. Foi uma experiência emocionante, pois vi o esforço coletivo, tanto dos alunos quanto dos professores, para alcançar esse resultado. O reconhecimento pelo trabalho deles foi uma grande recompensa e reforçou ainda mais a importância do envolvimento de todos no processo criativo e educacional.

As ações da TVcentrinho avançam ao encontro da ideia de ampliação de sua abrangência, integrando as atividades de produção audiovisual aos projetos e programas da SEE/DF, e fora dela, como nas ações pedagógicas integralizadas, quando nos envolvemos com o SEBRAE, no projeto Professor Empreendedor e ganhamos prêmio; no projeto EnCena<sup>99</sup>, que todos os alunos que participaram e participam do processo de aprendizagem sobre Bens Públicos e Cidadania ganham um aparelho celular; no Concerto Didático, quando a equipe TVcentrinho, além de participar como ouvinte do concerto de música clássica, com a Orquestra Sinfônica do Teatro Nacional Cláudio Santoro, dirigida pelo maestro Claudio Cohen, faz-se presente também como Equipe (Figura 123) de Entrevista do Cláudio Abrantes, secretário de Cultura do DF, presente no evento; no projeto

---

<sup>99</sup> Projeto Educação Fiscal EnCena, da Controladoria Geral do Distrito Federal - CGDF, financiado pelo Projeto de Desenvolvimento Fazendário do Distrito Federal (PRODEFAZ), no âmbito do Programa de Apoio à Gestão e Integração dos Fiscos no Brasil (PROFISCO/DF).

Parque Educador, realizado no Parque Ecológico Sucupira de Planaltina; promovendo Curso de Cinema e Animação 3D, exposições de arte no Museu Nacional de Brasília e muitas outras atividades educativas e culturais.

A interdisciplinaridade e a transversalidade trazidas, em paralelo às atividades audiovisuais, tem como objetivo abrir caminhos, ampliar os horizontes dos estudantes, como podemos perceber pela afirmação do João Henrique:

**João Henrique Borges dos Santos**

Espero poder ensinar e aprender mais, com o meu desenvolvimento na TVcentrinho. Experimentar a sensação de estar em cima de um palco por um esforço merecido meu, despertou o interesse em mim de: "E se eu conseguir ir mais longe?" Sentir essa sensação, só que maior ainda, me desperta a vontade de continuar caminhando!

**Samuel de Andrade Mota**

Eu quero ir na tecnologia. Eu uso mais a parte de comandar os soldados, quando eu estou de serviço, em questão de plantão, mas eu não uso câmera no quartel, até porque é proibido.

**Carlos Samuel Pereira Romano de Oliveira Guimarães**

Caso o exército ou aeronáutica não seja meu futuro, eu acredito que vou criar uma banda sendo eu o baterista, ou até o gravador, pois eu adorei muito aprender sobre gravação na TVcentrinho.

**Cristian Natanael Oliveira da Costa**

Ainda não sei o que irei fazer, mas por enquanto vou focar nos meus estudos para que eu tenha grandes oportunidades no futuro, como tive na TVcentrinho.

A produção audiovisual pode se tornar uma atividade criativa e crítica, com potencial abrangente e eficaz para o ensino/aprendizagem na escola, como bem expõe a professora de Língua Portuguesa Carla Patrícia:

**Prof.<sup>a</sup> Carla Patrícia Soares Silva**

Atualmente, sou professora no CEFA<sup>100</sup> e meu principal objetivo é continuar trabalhando para o desenvolvimento dos alunos, estimulando-os a pensar de maneira crítica e criativa. Em relação à minha expectativa profissional, pretendo continuar aprofundando meus conhecimentos na área de educação audiovisual, buscando maneiras de integrar mais a prática da produção de mídia no ambiente escolar.

Assim, por meio da análise das respostas do questionário realizado, apresento uma síntese dos aspectos relevantes encontrados, para que possamos alcançar resultados que nos forneçam subsídios para formular sugestões otimizadas, no sentido de alavancar a utilização do audiovisual como instrumento educacional válido e eficaz de ensino/aprendizagem na escola pública.

Ficou demonstrado, pelo depoimento do professor Conan Atayde e professoras que participaram de forma ativa no projeto Tvcentrinho, que é preciso fortalecer a formação continuada para atender os processos de produção audiovisual, pois, cada vez mais, este é o modal de comunicação usual. Hoje, na pressa, nós gravamos um áudio rapidinho ou fazemos uma ligação, com áudio e vídeo, e vemos, em tempo real, a praia onde está nosso interlocutor!

Podemos, com o uso dos dispositivos digitais, promover a acessibilidade a alguém que não saiba escrever e, por meio de um aplicativo de transcrição, envie um “mensagem escrita” para ser lida, onde uma mensagem de áudio não é permitida ou inconveniente. Podemos permitir acesso sonoro à texto lido por inteligência artificial e muito mais.

A pesquisa aponta que muitos de nós, professores, estudantes, comunidade escolar precisamos trabalhar intensamente para a construção de uma sociedade desenvolvida, saudável e próspera. É preciso a disponibilidade na escola pública de estruturas e equipamentos adequados que permitam a produção audiovisual de conteúdos úteis à sociedade e o acesso universal às bibliotecas acadêmicas e científicas existentes, para suprir as salas de aula com conteúdo de qualidade para pesquisa pelos estudantes em formação. Podemos deduzir, de acordo com as informações coletadas por meio dos depoimentos dos estudantes e professores, revelaram muitos aspectos positivos e identificaram desafios a serem vencidos para que possamos fazer uso efetivo da produção audiovisual no ensino público para alavancar a aprendizagem.

Depois de analisarmos os depoimentos, encontramos alguns sinais de que a formação continuada pode ser capaz de municiar nossos professores do ensino fundamental com conhecimentos e habilidades requisitadas para a produção audiovisual. Os professores e professoras, na sua maioria, identificaram que há desconhecimento sobre o processo de filmagens. Ao passar pela experiência da cinematografia, as professoras e professores perceberam que a pré-produção, produção e pós-produção de cinema envolve saberes transversais e multidisciplinares

---

<sup>100</sup> Centro de Ensino Fundamental de Arapoanga.

e que exigem criatividade em diversas modalidades artísticas.

Encontramos também lampejos de que a inclusão nas produções cinematográficas é muito gratificante, pois as atividades requisitadas no cinema são diversas e há habilidades específicas que podem ser plenamente atendidas por indivíduos com aptidões hiper focadas. A acessibilidade na produção audiovisual também é favorecida com o uso de tecnologias automáticas, aliviando angústias provocadas por dificuldades localizadas e específicas. Como as funções no *set* de filmagem são altamente especializadas, há como adequar determinadas tarefas que podem ser plenamente executadas por um dos membros da equipe técnica da TVcentrinho.

Quanto à infraestrutura e equipamentos utilizados é consenso que são deficitários. Mas compreendemos também que a TVcentrinho é uma experiência inovadora e que desenvolvemos produção cinematográfica numa escola pública do ensino fundamental, com alunos dos 6º, 7º, 8º e 9º anos. Mesmo assim, com muito esforço, realizamos muito e estamos alcançando, por meio de verbas parlamentares, suprir nossas necessidades em equipamentos e formar adequadamente os nossos espaços físicos, que vão permitir o aproveitamento de toda a potencialidade que o projeto TVcentrinho tem planejado. As verbas recebidas estão sendo executadas neste momento (agosto de 2025) e em breve teremos espaços e equipamentos mais adequados para a execução dos projetos audiovisuais idealizados.

Por fim, detectamos muitos desafios, que exigem soluções inteligentes. Encontrar soluções adequadas para o desenvolvimento da sociedade é objetivo maior do ser humano. Nada é melhor que um bom desafio dentro de uma instituição de ensino. Lugar de encontrar novos caminhos e abrir horizontes. É buscando soluções que aprendemos a resolver problemas. É função da escola apresentar questões que exigem respostas, ação, postura, altivez frente aos problemas da vida. Nós, professoras, professores e estudantes somos todos mediadores deste embate para melhorar nossa própria vida neste mundo. Alguns destes mediadores precisam ter formação pedagógica, os outros têm a vida toda pela frente, aprendendo a viver. Como disse Paulo Freire: somos inacabados.

#### 4.3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Eu concluí o curso Desenho Industrial na UnB em 2003. Enquanto cursava as opções Programação Visual e Projeto de Produto, eu era um bolsista PIBIC, orientado pelo professor Sílvio Zamboni na pesquisa de linguagens artísticas em vídeo e computação gráfica. Neste período eu configurei uma ilha de edição digital numa pequena sala dentro do Laboratório de Informática do departamento de Pós-Graduação - Artes Visuais do Instituto de Artes - IdA, com alguns videocassetes S-VHS, computadores Silicon Graphic e PC Windows, para editar vídeos e converter

os arquivos de animações artísticas criadas por pesquisadoras em arte eletrônica do mestrado em artes e dos professores visitantes do Instituto. A conversão dos arquivos gerados pelos softwares 3D, para arquivos “.mov” (plataforma Apple) e de “.mov” para “.avi” (plataforma Windows) tinha o objetivo de exportar as imagens animadas como vídeos em fitas VHS. Assim, as animações poderiam ser apresentadas publicamente e em performances artísticas. Tudo indicava que eu continuaria meus estudos no mestrado, mas só agora eu tive a oportunidade de fazer o desejado mestrado: o Mestrado Profissional em Artes - ProfArtes.

Meu percurso profissional foi com tecnologia. Eu estava no Banco Central, como digitador, quando foi digitalizado o serviço da CACEX<sup>101</sup>. Fui para o Ministério da Fazenda para trabalhar na implantação do sistema digital de controle financeiro das Delegacias Regionais do Ministério da Fazenda. Quando entrei para a sala de aula eu digitalizei as aulas. Hoje abro questionamentos e reflexões sobre a escola utilizar as tecnologias digitais e os dispositivos multimídia, para que a educação não seja apenas arrastada a reboque. Nossas crianças precisam conhecer as potencialidades das redes tecnológicas, para que não se tornem marionetes delas. Esta interação aluno e tecnologia precisa ser com mediação profissional. É preciso que tenhamos mediadores preparados para a inclusão tecnológica, para promover o multiletramento nas escolas.

O cinema é a combinação de outras modalidades artísticas com a tecnologia. É a arte que primeiro utilizou os recursos de engrenagens mecânicas e automáticas para a sua realização (e o registro fotossensível das imagens, uma automação química). O audiovisual foi codificado e agora a imagem e o som são escritos numa mesma linguagem digital e é facilmente manipulada artificialmente pela IA. Esta realidade não terá volta, senão por catástrofe da humanidade.

Na experiência pedagógica da TVcentrinho, eu precisei dispor de equipamentos de uso pessoal para realizar o trabalho. O primeiro filme (*Labirinto*) foi feito com o uso destes equipamentos disponibilizados aos alunos. Ainda hoje o *chip*, para uso de pacotes de dados móveis disponibilizados aos alunos para as pesquisas online, projeção de filmes e acesso aos textos coletivos, no Google Drive, são custeados com recursos próprios. A burocracia impede o uso dos recursos públicos para coisas simples como comprar baterias recarregáveis, pagar a conta de um chip etc.

É muito intenso o uso, por parte dos jovens, de conexões em rede para jogos, Tik Tok, Instagram. Mas os estudantes pouco conhecem a plena potencialidade da rede mundial de informações. Ficam no raso, no fácil, no “tudo já está pronto lá”. É preciso reverter essa lógica de consumo desenfreado, desqualificado e iniciar a produção de conteúdo autoral, preservando a cultura, o interesse e a soberania regional brasileira. É preciso criar a demanda por audiovisuais

---

<sup>101</sup> Carteira de Comércio Exterior - estrutura do governo brasileiro responsável por executar a política de comércio exterior do país.

com conteúdos referentes às disciplinas de Geografia, Matemática e Língua Portuguesa.

Temos questões econômicas importantes: que não são todos os estudantes que possuem celular e não são todos que têm cota de dados disponíveis. Portanto, é desejável que o estado forneça a infraestrutura e equipamentos atualizados necessários para que as atividades educacionais aconteçam dentro da escola pública. Direcionamos as tecnologias digitais utilizadas para a produção de conteúdo audiovisual, mas os estudantes estão usando excessivamente os dispositivos sem a necessária mediação profissional, praticamente sem controle. É preciso que o multiletramento seja promovido na escola, com tecnologia de controle e com professor capacitado como mediador.

Os autores que buscamos, como referência teórica para sustentar este trabalho acadêmico, tratam o cinema com pontos de vista complementares. Como base teórica da cinematografia, utilizamos a experiência do diretor de cinema Sergei Eisenstein, apresentamos, também, a produção de cinema na escola, realizadas na França pelo crítico Alain Bergala e analisamos o trabalho da educadora Rosália Duarte, que escreve sobre a teoria da linguagem cinematográfica, da sintaxe e da semântica utilizada na construção do filme como uma ferramenta educacional dentro da sala de aula.

A experiência TVcentrinho não se propõe a estudar cinema diretamente, pois a grade horária da escola não é favorável ao estudo do cinema. Mesmo se for utilizado horários geminados, soma-se  $0h45 + 0h45 = 1h30$ , uma hora e meia de aula. Se hora e meia é tempo suficiente para assistir um filme, não há tempo para as discussões pós filme.

O projeto TVcentrinho se propõe a produzir audiovisuais. Entre as propostas disponíveis temos a produção de cinema, desenho animado, podcast, entrevistas e documentários. Quando fazemos cinema começamos criando a história, escrevemos e adaptamos a história, criamos os diálogos, cenários, pensamos as cenas, preparamos as filmagens aprendendo a iluminar e a usar a filmadora e as lentes, filmamos, editamos, dublamos, fazemos a música e os sons diegéticos. A TVcentrinho produz cinema sem aprofundar na história do cinema, por absoluta falta de tempo para fazer o estudo, mas conseguimos tempo para assistir os filmes já produzidos pela TVcentrinho e os curtas das outras escolas do Distrito Federal. Queremos com esta produção aguçar o gosto pela linguagem e muitos são despertados para a produção audiovisual.

O conjunto de depoimentos compilados dos estudantes e professores foram bastantes esclarecedores: identificamos que é notável a importância da experiência para induzir e reforçar a autonomia e autoestima dos participantes; que as atividades de produção audiovisual impulsionam o desenvolvimento intelectual dos estudantes, melhora o relacionamento interpessoal e a capacidade de expressão das idéias em público, melhora o vocabulário, dicção e impostação de voz, ou seja, reforça as competências de comunicação social nos estudantes.

Os depoimentos dos alunos são emocionantes e demonstram que o projeto alcança aspectos e questões psicoemocionais e envolvem o potencial no ensino/aprendizagem. As devolutivas analisadas são de importância ímpar para direcionar as atividades do projeto para caminhos mais proveitosos. A pesquisa trouxe vigor às argumentações de defesa do projeto. De fato, vai direcionar o projeto para alcançar melhor formação da juventude para vislumbrar horizontes mais amplos, de futuro mais promissor, integrado a uma sociedade mais solidária e esperançosa. O que podemos perceber é que os estudantes que participaram das atividades saíram transformados.

A pesquisa permitiu delinear a necessidade de maior formação continuada em audiovisual. A técnica de produção audiovisual é pouco desenvolvida na licenciatura. Os professores não recebem as orientações básicas de como tratar a linguagem audiovisual em sala de aula. O amálgama de texto, imagem e som, a multilinguagem se torna algo pouco estudado nas salas de aula das licenciaturas, constituindo-se de experiências individuais de alguns formandos.

Conseguimos receber apoio financeiro para equipamentos e instalações. Estão em execução, neste ano de 2025, as verbas destinadas às reformas dos espaços utilizados pelo projeto. A Sala de Percepção, por exemplo, está sendo reformada e poderá acolher os instrumentos musicais (bateria, teclado, amplificador, mesa de som e caixas acústicas, deixando o estúdio de TV, prioritariamente, para as gravações de imagem. Estamos, também, recebendo mais equipamentos como duas ilhas de edição para curso de animação 3D, computador e tela retrátil para equipar uma sala multimídia. Com as reformas dos espaços realizados e a compra dos equipamentos previstos, poderá transformar a TVcentrinho em um polo de produção audiovisual. Assim os estudantes poderão encontrar, no CEF 01 de Planaltina, espaços adequados para a realização de sonhos e desejos de um futuro promissor.

A próxima fase de desenvolvimento do projeto TVcentrinho poderá ser a formação de mediadores para atuar na produção audiovisual, pois ainda há professores do Centrinho que não conhecem a totalidade transversal alcançada pelas atividades desenvolvidas no projeto. É preciso desenvolver uma campanha de valorização, dentro da própria escola, para dar visibilidade e atrair mais professores para atuar no projeto e criar uma força tarefa (com alunos interessados) para impulsionar e dar visibilidade, nas redes sociais, aos filmes disponibilizados no canal YouTube @tvcentrinho. Precisamos sensibilizar a SEEDF para que seja criada uma rede de divulgação dos produtos audiovisuais produzidos pelas escolas públicas do DF.

Precisamos promover o letramento dos estudantes para que possam alcançar o multiletramento. Os *smartphones* são dispositivos que integram, com seus aplicativos, as mídias texto, imagem e som e podem promover o multiletramento. São equipamentos com integração multimídia. Aprender a fazer cinema é um dos meios para se alcançar o multiletramento.

Esperamos que esta dissertação possa contribuir para maior compreensão do valor da



produção audiovisual para a efetividade no ensino/aprendizagem e aponte para maior compreensão e crescimento intelectual dos estudantes, preparando-os para uma realização profissional mais qualificada e participativa na sociedade. O balanço dos depoimentos da pesquisa mostrou que a produção cinematográfica na escola pública, quando adequadamente planejada e mediada por agentes capacitados, pode efetivamente contribuir para o desenvolvimento integral dos estudantes e professores. O cinema é poesia, imagens e sons.

## REFERÊNCIAS

ABRIL CULTURAL. **FOTOGRAFIA: Manual Completo de Arte e Técnica**. Imprensa Hispano-Americana S.A.: Barcelona. 1978.

BARBOSA, Ana Mae. **A IMAGEM NO ENSINO DA ARTE: Anos oitenta e novos tempos**. Perspectiva: São Paulo. 1991.

\_\_\_\_\_. **INQUIETAÇÕES E MUDANÇAS NO ENSINO DA ARTE**. Cortez: São Paulo. 2007.

\_\_\_\_\_. **Arte-Educação no Brasil**. Perspectiva: São Paulo. 2012.

BARBOSA, João Rafael Teixeira. **A CRIAÇÃO DE FILMES NA ESCOLA: Narrativas de Si nas Imagens em Movimento**. Tese (Mestrado em Artes) - UnB. Brasília. 2020.

BERGALA, Alain. **A HIPÓTESE-CINEMA: Pequeno Tratado de Transmissão do Cinema Dentro e Fora da Escola**. Booklink: Rio de Janeiro. 2008.

BENJAMIN, Walter. **A OBRA DE ARTES NA ERA DA REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA**. L&PM: Porto Alegre. 2019.

\_\_\_\_\_. Walter. **Benjamin e a obra de arte**. técnica, imagem, percepção. CONTRAPONTO: Rio de Janeiro. 2012.

BERNARDET, Jean-Claude. **O QUE É CINEMA**. Brasiliense: São Paulo. 1980.

BRASIL. **BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)**. <BNCC>  
Consultado: 12/01/2025 às 14h40.

BRASIL. **CONSTITUIÇÃO FEDERAL**. D.O.U: Brasília. 5 de outubro de 1988. <Constituição>  
Consultado: 17/01/2025 às 14h10.

BRASIL. **DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO NACIONAL (LDB)**. Lei nº 9.394, D.O.U: Brasília. 23 de dezembro de 1996. <L9394>  
Consultado: 12/01/2025 às 14h19.

BRASIL. **ESTATUTO DA CRIANÇA E ADOLESCENTE - ECA**. Lei nº 8.069, D.O.U: Brasília. 13 de julho de 1990. <Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990>  
Consultado: 17/01/2025 às 14h42.

BRASIL. **LEI DE ACESSO À INFORMAÇÃO - LAI**. Lei nº 12.527, D.O.U: Brasília. 18 de novembro de 2011 - Edição extra. <L12527>  
Consultado: 11/06/2025 às 11h15

BRASIL. **Plano Nacional de Educação - PNE**. Lei nº 13.005, D.O.U: Brasília. 26 de junho de 2014. <Plano Nacional de Educação - PNE>  
Consultado: 07/03/2025 às 11h26.

BRASIL. **Política Nacional de Educação Digital - PNED**. Lei nº 14.533, D.O.U: Brasília. 22 de dezembro de 2023. <Política Nacional de Educação Digital - PNED>  
Consultado: 05/06/2025 às 18h56.

CAFÉ, Ângela, B. C. **PRINCÍPIOS E FUNDAMENTOS PARA O CONTADOR DE HISTÓRIAS APRENDIZ**. Lisbon: Lisboa. 2020.

CAMPOS, Haroldo. **IDEOGRAMA: Lógica, Poesia, Linguagem (org.)**. Cultrix: São Paulo. 1977.

CHENG, Francois. *Le Language Poétique Chinois*. IN: **LA TRAVERSÉE DES SIGNES**. École Pratique des Hautes Études: Paris. 1975.

CORDEIRO, Adriana do Valle. **O CURTA-METRAGEM COMO PRÁXIS PEDAGÓGICA: Experiências do Fazer Audiovisual na Formação Continuada do DF**. Dissertação de Mestrado. ProfArtes UnB. Orientador: Felipe Canova Gonçalves. 2023.  
<[https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/47846/1/AdrianaDoValleCordeiro\\_DISSERT.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/47846/1/AdrianaDoValleCordeiro_DISSERT.pdf)>  
Consultado: 06/08/2025, às 5h40

COSTA, João Batista de Almeida: **MINEIROS E BAIANEIROS: Englobamento, Exclusão e Resistência**. Teses de Doutorado. Orientadora: Mireya Suárez de Soares.  
<[http://www.dan2.unb.br/images/doc/Tese\\_051.pdf](http://www.dan2.unb.br/images/doc/Tese_051.pdf)>. 2003.  
Consultado: 24/07/2025, às 21h04.

COUCHOT, Edmond. **IMAGES: de l'optique au numérique**: Paris. Hermes. 1998.

DEMO, Pedro. **AValiação Qualitativa**. (Coleção Polêmicas do Nosso Tempo; 25). Cortez&Autores Associados: São Paulo. 1988.

DEEPSEEK. <<https://chat.deepseek.com/>>. 2025.

DUARTE, Rosália. **CINEMA & EDUCAÇÃO**. Autêntica: Rio de Janeiro. 2002.

EISENSTEIN, Serguei. **A FORMA DO FILME**. Zahar: Rio de Janeiro. 2002.

\_\_\_\_\_. (Direção). Bronenosets Potyomkin (filme, 74 min.) [**O Encouraçado Potemkin**]. Mosfilm: União Soviética. 1925. <O Encouraçado Potemkin>  
Consultado: 29/03/2025 às 11h43.

\_\_\_\_\_. **REFLEXÕES DE UM CINEASTA**. Zahar: Rio de Janeiro. 1969.

\_\_\_\_\_. O PRINCÍPIO CINEMATOGRAFICO E O IDEOGRAMA (1929). IN. CAMPOS, Haroldo. **IDEOGRAMA: Lógica, Poesia, Linguagem (org.)**. Cultrix: São Paulo. 1977.

FREIRE, Paulo. **PEDAGOGIA DA AUTONOMIA: Saberes Necessários à Prática Educativa**. Editora Paz e Terra (Coleção Leitura): São Paulo. 1996.

\_\_\_\_\_. **EDUCAÇÃO E MUDANÇA**. Editora Paz e Terra: Rio Janeiro. 1984.

\_\_\_\_\_. **PEDAGOGIA DO OPRIMIDO**. Paz e Terra: Rio de Janeiro. 2005.

FRESQUET, Adriana. **CINEMA E EDUCAÇÃO**. Reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e fora da escola. ALTERIDADE E CRIAÇÃO. Autêntica:

Belo Horizonte. 2020.

GARDINER, Alan. *EGYPTIAN GRAMMAR: Being an Introduction to the Study of Hieroglyphs*. Griffith Institute: Oxford. 1957.

GIL, Antonio Carlos. **MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA SOCIAL**. Atlas: São Paulo. 2008.

GLASSNER, Jean-Jacques. *CHRONIQUES MÉSOPOTAMIENNES*. Les Belles Lettres: Paris. 2003.

GONÇALVES, Felipe Canova. **Linguagem audiovisual e educação do campo: práxis e Consciência Política em Percursos Audiovisuais**. 2019. Tese (Doutorado em Comunicação) - UnB. Brasília. 2019.

\_\_\_\_\_, Felipe Canova et al. **Linguagens artísticas em cursos de formação da Escola Nacional Florestan Fernandes – Centro-Oeste**: uma proposta metodológica em construção. Revista Nupeart v. 15, n. 1, p. 42-43. jan: Florianópolis. 2016. <Arte no campo|Revista NUPEART> Consultado: 27/01/2025 às 22h36.

GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL. **GESTÃO DEMOCRÁTICA DA REDE PÚBLICA DE ENSINO DO DF**. Lei nº 4.751, D.O.D.F. 029 - Seção I: Brasília 08 de fevereiro de 2012 <Lei nº 4.751> Consultado: 20/01/2025 às 21h53.

GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL. **Tombamento provisório da Igreja de São Sebastião - Planaltina, DF**. Decreto nº 6.940. D.O.D.F: Brasília. 19 de agosto de 1982. <Decreto-Igrejinha> Consultado: 20/01/2025 às 23h39.

HOBSBAWM, Eric. **ERA DOS EXTREMOS**. O breve século XX - 1914 - 1991. COMPANHIA DAS LETRAS: São Paulo. 1995. <<https://asdocs.net/271>> Consultado: 08/02/2025 à 1h24.

IFNMG/CEAD. **ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO EaD**. Montes Claros. <Portal IFNMG - Servidores e bolsistas são treinados no novo estúdio de videoaulas da Diretoria de EAD> Consultado: 11/06/2025 às 12h25.

KLEIMAN, B. Ângela. **OS SIGNIFICADOS DO LETRAMENTO**: Uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita (Org.). Mercado de letras: Campinas. 2005.

KRESS, Gunther. **LITERACY IN THE NEW MEDIA AGE**. Routledge: London. 2003.

LÉVY, Pierre. **AS TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA, O Futuro do Pensamento na Era da Informática**. Editora 34. São Paulo. 2011.

MARTIN, Marcel. **A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA**. Editora Brasiliense: São Paulo. 1990.

MACEDO, Marcus Martins. O Livro do Futuro. Org: TIRADENTES, Virgínia. **DA PEDRA AO PIXEL**: Um Estudo Sobre Design de Livros. Programação Visual 2. NeoCodex [Volume raro]: Brasília. 2001.

PEDROSA, Israel. **DA COR À COR INEXISTENTE**. Leo Christiano Editorial Ltda: Rio de

Janeiro. 2002.

PERUZZO, Cicilia M. Krohling. Pressupostos epistemológicos e metodológicos da pesquisa participativa: da observação participante à pesquisa-ação. **Estudios sobre las culturas contemporáneas**, v. 23, n. 3, p. 161-190, 2017.

PIMENTEL, Lucilla da Silveira Leite. **EDUCAÇÃO E CINEMA**. dialogando para a formação de poetas. CORTEZ: São Paulo. 2011.

MIGLIORIN, PIPANO. **CINEMA DE BRINCAR**. Relicário: Belo Horizonte. 2019.

PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA. **DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS GERAIS PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA: diversidade e inclusão**. MEC/Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão/Diretoria de Políticas de Educação em Direitos Humanos e Cidadania. Brasília. 2013. <Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica>  
Consultado: 18/01/2025 às 10h43.

PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA. **Discurso do presidente Lula durante cerimônia relativa aos dois anos dos atos antidemocráticos de 08 de janeiro de 2023**. <discursos>  
Consultado em 10/01/2025 às 8h50.

MENEZES, Margareth. Ministra de Estado da Cultura do Brasil. **A importância do audiovisual na cultura brasileira**. <<https://noticias.uol.com.br/opiniaio/coluna/2024/06/19>>  
Consultado: 20/06/2024 às 17h02.

OSTROWER, F. **CRIATIVIDADE E PROCESSOS DE CRIAÇÃO**. Editora Petrópolis: Rio de Janeiro. 2001.

RIBEIRO, Ana Elisa. **TEXTOS MULTIMODAIS: leitura e produção**. Parábola: São Paulo. 2016.

ROJO, Roxane, MOURA, Eduardo. **LETRAMENTO, MÍDIAS, LINGUAGENS**. Parábola: São Paulo. 2019.

ROWLEY, George. **PRINCIPLES OF CHINESE PAINTING**. Princeton University Press: Princeton. 1947.

SCRIBNER, Sylvia, COLE, Michael, **A PSICOLOGIA DA ALFABETIZAÇÃO**. Harvard University Press: Cambridge. 1981.

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL. **PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO: Centro de Ensino Fundamental 01 de Planaltina**. <<https://www.educacao.df.gov.br>>  
Consultado: 11/01/2025 às 00h50.

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL. **Currículo em Movimento da Educação Básica - Pressupostos Teóricos**. <Currículo em Movimento>  
Consultado em 11/01/2025 às 00h10.

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL. **CURRÍCULO EM MOVIMENTO DA EDUCAÇÃO BÁSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL: Anos iniciais -**

**Anos finais.** Portaria nº 389. Brasília. 4 de dezembro de 2018.  
<Currículo-em-Movimento-Ens-fundamental>  
Consultado: 11/01/2025 às 00h34.

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL. **POLÍTICA DE EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL DA SEE/DF.** Portaria nº 307. 02 de outubro de 2018. D.O.D.F nº 189. Seção 1, 2 e 3 p 5. col 2: Brasília. 03/10/2018. <Portaria\_307\_02\_10\_2018>  
Consultado: 11/01/2025 às 00h40.

SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA DO DISTRITO FEDERAL. **POLÍTICA AUDIOVISUAL DO DF.** Portaria Nº 323. D.O.D.F. nº 179, seção 1, 2 e 3. p. 17, col. 2: Brasília. 19/09/2018. <Portaria\_323\_18\_09\_2018>  
Consultado: 17/01/2025 às 22h39.

SOARES, Magda. **LETRAMENTO: um tema em três gêneros.** Autêntica: Belo Horizonte. 2001.  
STEVENSON, John. **BRITISH SOCIETY: 1914-1945.** Harmondsworth. 1984.

STREET, Brian. **LITERACY IN THEORY AND PRACTICE.** Cambridge U. P.: New York. 1984.

THIOLLENT, Michel. **METODOLOGIA DA PESQUISA-AÇÃO.** Cortez: São Paulo. 1986.

TRAQUINA, Nelson. **TEORIAS DO JORNALISMO: A tribo jornalística - uma comunidade interpretativa transnacional.** Insular: Florianópolis. 2005.

\_\_\_\_\_. **TEORIAS DO JORNALISMO: Porque as Notícias são como São.**  
Insular: Florianópolis. 2005.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. **IMAGINAÇÃO E CRIAÇÃO NA INFÂNCIA. Ensaios psicológicos, Livro para professores.** EXPRESSÃO POPULAR: São Paulo. 2018.

ZAMBONI, Sílvia. **A PESQUISA EM ARTE, um paralelo entre arte e ciência.** (Coleção Polêmicas do Nosso Tempo; 59) Autores Associados: Campinas. 1998.

# ANEXO A – PROJETO PEDAGÓGICO TVCENTRINHO

## **TVcentrinho, uma ferramenta de comunicação dos alunos**

Base Nacional Comum Curricular - BNCC

O projeto TVcentrinho atende as competências da Base Nacional Comum Curricular - BNCC, como valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade; continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva; exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas; valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às globais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural; utilizar diferentes linguagens como verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, produzindo sentidos que levem ao entendimento mútuo; compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzindo conhecimentos, resolvendo problemas e exercen protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva; valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade; argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável de forma ampla, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta; exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza; agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Currículo em Movimento da Educação Básica

O Currículo em Movimento para os Anos Finais do Ensino Fundamental, documento aprovado pelo Conselho de Educação do Distrito Federal, norteia as ações desenvolvidas pelo projeto TVcentrinho. Assim, os processos pedagógicos desenvolvidos pelo projeto estão relacionados aos conteúdos programáticos previstos no Currículo em Movimento:

6º anos:

Apreciar e entender as manifestações culturais de vários grupos étnico-raciais que compõem a nação brasileira em seu universo pluricultural; relacionar a produção artística do Distrito Federal produzida em diferentes momentos com os aspectos sociais, geográficos e históricos; reconhecer, respeitar e valorizar, no âmbito familiar, escolar e regional, a diversidade cultural; desenvolver a capacidade de leitura e análise de elementos das artes visuais, contextualizando-os em estilos/movimentos artísticos, e utilizar as noções trabalhadas em produções artísticas; indicar e conhecer produções visuais do/no DF e sua contribuição para a construção da identidade cultural; conhecer e valorizar a cultura visual local e global; fomentar a pluralidade cultural no espaço escolar; reconhecer a produção visual como produto cultural sujeito à análise e ao

entendimento; analisar diferentes representações artísticas, como linguagens estéticas e comunicacionais; localizar e analisar, em produções artísticas, o uso de elementos básicos da linguagem visual; identificar, conhecer e utilizar os elementos da linguagem visual, a história da arte e os formadores da cultura brasileira, bem como reconhecer-se como sujeito de mudança de sua formação cultural; propiciar momentos de entretenimento, exposição, apreciação e fruição da produção artística; despertar reflexão coletiva e debate; produzir conteúdo audiovisual a partir de dispositivos móveis e outros.

7º anos:

Apreciar manifestações artísticas ao longo da história e suas influências e contribuições como instrumento de transformação social; conhecer e valorizar a pluralidade do patrimônio cultural brasileiro e de outros povos, posicionando-se de maneira crítica contra qualquer discriminação baseada em diversidade cultural, social, étnica, de gênero, crença, religião ou de qualquer natureza; desenvolver a capacidade de leitura e análise de elementos das artes visuais, contextualizando-os em estilos/movimentos artísticos; identificar e utilizar, em produções artísticas, elementos básicos da linguagem visual; conhecer, valorizar, respeitar espaços reservados para arte, reconhecer sua importância para a construção e preservação de bens artísticos e culturais brasileiros; produzir conteúdo audiovisual a partir de dispositivos móveis e outros.

8º anos:

Compreender a arte como fato histórico contextualizado em diversas culturas, conhecendo, respeitando e observando sua constante mudança; desenvolver a capacidade de leitura e análise dos elementos das artes visuais contextualizando-os nos movimentos artísticos; compreender a influência de estilos/movimentos ocidentais do século XX sobre produções visuais brasileiras; entender a produção visual como produto cultural sujeito à análise e ao entendimento; reconhecer a importância do diálogo entre as diversas áreas do conhecimento, reforçando a importância da Arte na formação da sociedade por meio de estilos/movimentos artísticos e culturais, bem como identificá-los dentro do contexto histórico vigente; analisar e experimentar diferentes representações artísticas, como linguagem estética e comunicacional; identificar, conhecer e utilizar os elementos da linguagem visual, a história da arte e os formadores da cultura brasileira, bem como reconhecer-se como sujeito de mudança de sua formação cultural; compreender e reconhecer diferentes modalidades da linguagem visual como forma de comunicação humana; reconhecer e utilizar procedimentos artísticos para análise, entendimento e fruição da produção visual; conhecer, respeitar e valorizar a diversidade de expressões artísticas responsáveis pela formação da arte brasileira, além de identificar diversos artistas e suas características.

9º anos:

Compreender manifestações artísticas em diversos continentes e sua influência na arte realizada no Brasil; conhecer e identificar os estilos/movimentos artísticos e a cultura produzida pela humanidade; respeitar e valorizar a diversidade cultural e perceber a arte como linguagem expressiva estética e comunicacional; reconhecer diferentes tipos de obra de arte e suas características próprias e compreender tendências artísticas do século XX; desenvolver a capacidade de leitura e análise de elementos de artes visuais, contextualizando-os em movimentos artísticos do século XX até os dias atuais; relacionar os elementos da linguagem visual às produções históricas e imagens cotidianas; reconhecer influências da ciência e da tecnologia sobre produções visuais do século XX, a fim de perceber desdobramentos no cenário mundial de novas tecnologias digitais relacionadas à arte; compreender o universo poético da linguagem visual; compreender e utilizar a arte como linguagem, mantendo uma atitude de busca pessoal e ou coletiva, articulando a percepção, a imaginação, a emoção, a investigação, a sensibilidade e a reflexão ao realizar e fruir produções artísticas; construir uma relação de autoconfiança com a produção artística pessoal e conhecimento estético, respeitando a própria produção e a dos colegas; conhecer e utilizar elementos básicos da linguagem visual em espaço bidimensional e tridimensional em diferentes possibilidades expressivas; desenvolver um pensamento reflexivo sobre a realidade a partir da análise crítica, da pesquisa e investigação do objeto artístico contextualizado; identificar profissões que envolvem o universo artístico; produzir



conteúdo audiovisual a partir de dispositivos móveis e outros.

### Plano Político Pedagógico

O projeto TVcentrinho é amparado pela proposta pedagógica do CEF 01 – Planaltina, onde os três eixos transversais do Currículo em Movimento da Educação Básica, identificados como a) Educação para a Diversidade; b) Educação para a Sustentabilidade e Cidadania; c) Educação em e para os Direitos Humanos; são explorados de forma interdisciplinar.

Nesse sentido, variadas temáticas são abordadas no ambiente escolar e elas são desenvolvidas de forma transversal dentro das atividades específicas realizadas pela TVcentrinho para a conclusão dos trabalhos de comunicação. Dentre elas, estão: a) Inclusão Social; b) História e Cultura Afro-Brasileira e Africana; c) Educação Indígena (Cultura e História); d) Educação Ambiental e Sustentabilidade; e) Cidadania e Direitos Humanos; f) Enfrentamento à violência; g) Prevenção ao uso de drogas; h) Gênero e Diversidade; Integração Tecnológica (Inteligência Artificial) Etc.

### Público envolvido no projeto TVcentrinho

Todos os estudantes das turmas dos 6º, 7º, 8º e 9º anos - Ensino Fundamental e turmas da EJA Interventiva do CEF 01 de Planaltina. Cada produção com resultado audiovisual desenvolvida ou amparada pela TVcentrinho envolve pelo menos 10 estudantes, interclasse ou não. As produções cinematográficas envolvem mais estudantes.

### Objetivos

#### Objetivo Geral:

Contribuir para a construção de uma escola voltada à transformação de cidadãos e cidadãs participativas, influentes e conscientes de seus direitos e deveres em relação à sociedade na qual estão inseridas, respeitando a diversidade cultural e política de cada integrante da Comunidade Escolar.

#### Objetivos Específicos:

- usar as tecnologias digitais como ferramentas pedagógicas e os equipamentos de comunicação como instrumentos de aprendizagem na sala de aula, no estúdio da TVcentrinho e onde mais couber;
- proporcionar aos estudantes do CEF 01 de Planaltina a experiência assistida nas diversas fases da produção de mensagens audiovisuais;
- contribuir na criação de canais efetivos de comunicação entre estudante, professor, membros da direção escolar;
- promover a escola como espaço integrado à comunidade local e conectada à sociedade pela rede eletrônica de dados – a Internet.

### Justificativa

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) avançam rapidamente e tornam-se responsáveis pelo surgimento de uma sociedade conectada em redes. Esse avanço tecnológico, disseminado pelo uso de equipamentos de comunicação móveis, os populares aparelhos celulares, possibilita a construção de uma nova matriz social, na qual as pessoas não são mais somente receptores das mensagens de comunicação de massa, mas também possuem potencial de produção de conteúdos, além de ser, elas próprias, as emissoras das mensagens.

O projeto TVcentrinho cumpre a missão de convergir diversas atividades pedagógicas voltadas para a produção de mensagens audiovisuais, idealizadas e realizadas por estudantes, com conteúdo diversificado e de interesse da Comunidade Escolar. Os smartphones, tão cobiçados pela juventude e imprescindíveis para a maioria das pessoas no mundo conectado em rede, tanto socialmente quanto nos ambientes de trabalho, quando são interligados em redes, tornam-se poderosos instrumentos móveis de comunicação de massa. As pessoas possuem hoje, nas mãos, um terminal eletrônico de dados, por onde podem acessar infinitas informações e disponibilizar mais algumas outras centenas, nessa infinita malha digital global, a Internet. É

preciso converter tais instrumentos pessoais multimídia em instrumentos pedagógicos, para o “trem da educação” não se perder na história.

#### Metas

Atender 30 estudantes no período matutino (6º e 7º anos) e 30 estudantes no período vespertino (8º e 9º anos) para produzir mensagens audiovisuais de interesse da Comunidade Escolar e cinema, no sentido de municiar às rede social da TVcentrinho e do CEF 01 de Planaltina, entre outros perfis sociais da comunidade escolar.

#### Fundamentação Teórica

As TDIC avançam rapidamente e tornam-se responsáveis pelo surgimento de uma sociedade conectada em redes. Esse avanço, disseminado pelo uso de equipamentos móveis, possibilita a construção de uma nova matriz social, nesse contexto a Escola Pública precisa trazer a seus estudantes a liberdade, a criatividade, o empoderamento e a consciência de pertencimento da sociedade contemporânea. Buscamos importantes pensadores contemporâneos para nosso embasamento teórico.

#### Edmund Couchot:

O uso da imagem nunca foi tão intenso na civilização humana. Com a tecnologia digital, as imagens podem ser registradas, tratadas, manipuladas, conservadas e difundidas. A ciência já utiliza a simulação em suas pesquisas e não tratam mais a realidade, mas sim a sua representação. Não são experimentos in vitro, mas in machina (Couchot, 1998, p. 129).

#### Philippe Quéau:

As imagens codificadas digitalmente formam uma nova escrita. Trata-se de uma revolução escrita profunda. Os formalismos abstratos podem produzir, diretamente, imagens. É uma reconfiguração dos saberes e dos métodos, das escritas e das memórias, dos meios de criação e de gestão (Quéau apud Parente, 1993, p. 184).

#### Pierre Lévy:

A realidade virtual é um mundo sensível ao qual não corresponde nenhuma entidade física, são arquivos informáticos, onde ela pode reproduzir porções inacessíveis do universo físico, mas pode [também] simular igualmente mundos inventados (Lévy, 1991, p. 25).

#### Serguei Eisenstein:

Estamos entrando em um mundo novo, onde não há mais a busca pela formação do indivíduo em algo conhecido, balizado, completo e acabado. Hoje se educa para estar sempre em mutação: aprendendo a aprender. Não há mais patamar a alcançar, apenas vislumbram-se degraus adiante. O objetivo não é mais a obra em si, mas o processo de construção (Eisenstein, 1958).

#### Clitien Rios e Dulce Santos:

A escola deve adequar-se à realidade e tomar a seu favor todos os benefícios que as mídias podem proporcionar aos educandos, pois o seu uso aumenta o interesse em aprender cada vez mais, além de propiciar maior identificação e aproximação

intelectual entre professor e estudante, fator imprescindível ao processo de ensino/aprendizagem (Rios, Santos, 2011, p. 8-11).

Silvio Zamboni:

Cada evolução técnica e metodológica pode implicar em verdadeiras revoluções em outros processos de transformação. A grande maioria das inovações e descobertas tecnológicas incorporadas pelo fazer [artístico], não foi criada para esse fim. Só posteriormente foi utilizada, entre outras tantas funções, como uma [linguagem artística] (Zamboni, 1998, P. 53).

Maria Beatriz de Medeiros:

Afirma que o computador é uma ferramenta sistêmica que deve ser configurada de forma aberta e interativa, de forma a permitir uma participação amigável e não programada do usuário. A interatividade mediada por computador revela uma nova relação mais colaborativa, mais dinâmica e flexível no trio básico da comunicação: emissão – mensagem – recepção (Medeiros, 2002, p. 186).

Julio Piazza e Mônica Tavares:

O criador parte de uma ideia, atingindo, por meio das conexões mentais, o ícone, o diagrama, o insight. Ao examinar a possibilidade de concretização do problema, forma-se na mente criativa o espelho da solução a ser efetivada, que deve, necessariamente, estar de acordo com a lógica do objeto que se está a realizar (Piazza & Tavares, 1998, P. 90).

## Metodologia

Cada tipo de audiovisual a ser produzido tem sua própria dinâmica, conforme o objetivo, temática tratada, tempo para produção, faixa etária dos discentes participantes da produção, clientela a ser atingida etc. O ensejo é que todos os trabalhos sejam idealizados e realizados coletivamente, por estudantes do CEF 01 - Centrinho. É desejável ter trabalhos autorais em suas concepções, mas a realização será sempre coletiva, pois a característica mais marcante das produções audiovisuais é que elas requerem, quase sempre, muitos técnicos organizados em equipes bem treinadas. Cada proposta de produção audiovisual realizada pela TVcentrinho deverá ter aprovado o cronograma das atividades: definir o conteúdo; redigir a história; adaptação do roteiro para a gravação pelo estúdio da TVcentrinho; agendar o estúdio da TVcentrinho e/ou definir as locações para gravação, sempre obedecendo o projeto apresentado; definir e treinar a equipe técnica, atores etc; agendar gravação; com as imagens gravadas, organizar a edição; elaborar a decupagem para a dublagem, se necessário; realizar a edição da imagem e som; créditos, finalização do audiovisual e publicação; circulação da obra.

Cada passo vencido resulta em matéria-prima para a fase seguinte: a criação de uma história coletiva em sala de aula, toma contornos verossímeis em um processo de construção, avaliação, reconstrução, baseado sempre no feedback, que determina sempre o resultado criticado e ajustado, até que chegue ao estilo e modelo desejado ou previsto pelo projeto: nos ensaios de gravação dos diálogos desenvolvidos para contar a história, novamente há alterações de palavras, pontuação, entonação vocal, para que o ritmo e a cadência da fala, resultem em boa oratória; nas gravações de imagem e som, no estúdio, há novos ajustes do texto, incrementando gestos, expressões faciais, gíngua etc. Portanto, em todas as fases da produção, há avaliação, mudanças, avaliação (utilizando-se do método do processo dialético), para se atingir o resultado final desejado; a peça de comunicação produzida será sempre avaliada pela comunidade escolar, quando o audiovisual é disponibilizado nas redes sociais da escola e no canal TVcentrinho; o uso de aplicativos em

rede viabiliza sobremaneira a troca de arquivos, os agendamentos à distância e agiliza a comunicação entre os usuários; o agendamento do uso do estúdio é realizado por meio dos aplicativos, conforme disponibilidade na grade horária da TVcentrinho; a TVcentrinho utiliza o Estúdio, as Salas de Aula, o Laboratório de Informática, a Sala de Vídeo, a Sala de Teatro e a Sala de Pintura, além das dependências do CEF 01 ou locais externos, conforme o caso; a Equipe Técnica geralmente é integrada por 5 a 15 estudantes do Centrinho, escolhidos por afinidade, interesse ou habilidades laborais; as funções técnicas básicas são: Direção, Fotografia, Cenografia, Cenotécnica, Captação de Áudio, Sonoplastia, Maquiagem, Continuísta, Editor, Casting, Locução, Operador de *Teleprompter* etc; o tema trabalhado no audiovisual proposto deverá ser exaustivamente discutido pelas pessoas do grupo propositor, para que possam sanar questões conceituais, ideológicas e de linguagem durante a produção; as propostas de produção devem ser encaminhadas à TVcentrinho em formato texto e imagem digital, via Whatsapp ou E-mail; os textos, produzidos individual ou coletivamente, poderão ser digitados no laboratório de informática da escola ou transcodificados automaticamente por aplicativos (nos casos dos estudantes que possuam alguma necessidade especial. As criações textuais serão adaptadas como roteiros de filmes, letra de música, poesia, história, depoimentos, podcast, conforme melhor se adequar; a dinâmica sugerida para o desenvolvimento do trabalho é simultaneidade: enquanto um grupo trabalha a adaptação do texto, o outro cria o cenário, o figurino e providencia as soluções técnicas para a gravação; haverá, entre todos os participantes, independentemente de gênero, religião etc., a distribuição das funções e atividades técnicas; haverá sempre uma equipe técnica, já treinada pela TVcentrinho, envolvida na produção dos audiovisuais; cada equipe proponente poderá indicar um participante nas diversas funções técnicas de produção audiovisual para treinamento durante as atividades de gravação e edição; haverá, durante todo o ano, diversos projetos específicos e originários dos discentes, alguns já em pré-produção, outros em produção ou finalização.

As produções encampadas pela TVcentrinho poderão ser simples e imediatas, como a gravação de um aviso, uma homenagem, um alerta etc. Mas também haverá projetos mais complexos, como a realização de filme de ficção, documentário ou programa de TV periódico. Poderá ser também a produção de um videoclipe musical, que implicaria na busca de instrumentos para a produção de trilha sonora, ensaios, criação de coreografia; ou produção de um jogral para atender a uma atividade de memorização de um conteúdo programático, que requer ensaios com cronograma específico e detalhado; as ações pedagógicas que englobam conteúdos de disciplinas específicas serão desenvolvidas conforme cronograma norteado pela tarefa dada em sala de aula; é importante ressaltar que a escolha dos temas dos trabalhos que serão realizados passa pela escolha conjunta entre docente, estudantes e coordenação pedagógica da escola.

#### Configuração básica do sistema de produção audiovisual:

**Ideia:** por meio da técnica de brainstorm (tempestade de ideias), cada indivíduo propõe uma ideia as demais pessoas participantes;

**Texto:** uma das integrantes do grupo registra as ideias e as organiza em um só corpo textual, buscando incluir todas as sugestões numa mesma história;

**Análise do conteúdo:** por meio da comparação, da junção e adaptação das ideias, busca-se a coerência e harmonia da ideia;

**Pesquisa:** por meio do estudo preenche-se os lapsos e busca-se sanar as incoerências, porventura, encontradas no texto e constroi-se o fio condutor da história, dando-lhe dramaticidade, emoção e caráter transformador da sociedade. Adaptação De posse de uma boa história, busca-se o tipo de audiovisual é mais adequado àquela história: clipe, podcast, filme, música, programa de rádio etc., e faz-se a adaptação;

**Roteiro:** com uma boa história adaptada ao tipo de audiovisual almejado faz-se o roteiro de gravação, que é determinação das sequências das cenas a serem gravadas, correlacionando as imagens, os diálogos, se tiver, e os sons;

**Produção:** a produção audiovisual requer uma equipe técnica treinada conforme as

habilidades de cada, onde há ensaio de atores, construção de cenário, criação do plano de iluminação, projeto de fotografia, estudos de costumes, cenotécnica etc;

**Gravação:** a captação de imagem e som requer equipamentos e técnicas específicas; Edição é o trabalho de montagem de som e imagem do audiovisual;

**Finalização;** a definição da ficha técnica, do cartaz, da sinopse do filme, divulgação etc;

**Publicação Cronograma:** a seguir, encontram-se algumas datas e temas que terão audiovisuais produzidos e publicados (e realizados conforme a sequência de produção citada anteriormente).

#### Cronograma do processo:

##### Pré-produção:

MAR/2025 - Criação de histórias e adaptação para roteiros cinematográficos;

ABR/2025 - Criação de histórias e adaptação para roteiros cinematográficos;

MAI/2025 - Produção audiovisual;

JUN/2025 - Produção audiovisual;

##### Produção:

AGO/2025 - Produção audiovisual;;

##### Finalização:

SET/2025 - Finalização da Produção audiovisual;

OUT/2025 - Pós-produção;

##### Divulgação:

NOV/2025 - Participação de Festivais;

DEZ/2025 - Distribuição.

Grade horária e Atendimento (20h + 20h) com dedicação exclusiva ao Projeto TVcentrinho. Das 9h às 13h (matutino) e das 12h15 às 16h15 (vespertino)

Segunda-feira - Coordenação Pedagógica Individual;

Terça-feira - Atendimento aos Estudantes - vespertino e matutino;

Quarta-feira - Atendimento aos Estudantes - matutino e vespertino;

Quinta-feira - Atendimento aos Estudantes - matutino e vespertino;

#### Acompanhamento e Avaliação do projeto:

Cada etapa finalizada na realização dos audiovisuais é constantemente validada para dar prosseguimento satisfatório às novas fases do trabalho em execução. O projeto TVcentrinho é avaliado sistematicamente pela comunidade escolar do Centrinho. A avaliação ocorre tanto por meio da análise do processo, quanto pelos resultados. Pela própria característica intrínseca da atividade cinematográfica, as atividades desenvolvidas pelo projeto são registradas e permitem a avaliação periódica pela equipe de produção, pela direção da unidade escolar e coletivamente, pelo público, contribuindo para a eficácia da ação pedagógica. É importante ressaltar que todas as etapas dos projetos desenvolvidos pela TVcentrinho são registrados para posterior relatório pedagógico referente a cada atividade realizada.

#### Referências:

- COUCHOT, Edmond. **Images: de l'optique au numérique**. Paris. Hermes. 1998.
- DEMO, Pedro. **Avaliação Qualitativa**. Cortez Editora. São Paulo. 1987.
- DOMINGUES, D. **Arte e vida no século XXI**. Editora UNESP. São Paulo. 2003.
- EISENSTEIN, Serguei. **Reflexões de um Cineasta**. Zahar Editores. São Paulo. 1958.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes Necessários à prática educativa. 24 Ed. São Paulo. Paz e Terra. 2002.
- LÉVY, Pierre. **A ideografia dinâmica**. Rumo a uma imaginação artificial. Editora Loyola. São Paulo. 1998.
- \_\_\_\_\_. **As Tecnologias da Inteligência**, O Futuro do Pensamento na Era da Informática. Editora 34. São Paulo. 1993.
- \_\_\_\_\_. **Máquinas e Imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. EDUSP. São Paulo. 1993.
- MEDEIROS, Maria Beatriz de (org.). **Arte e Tecnologia na cultura contemporânea**. Dupligráfica Editora. Brasília. 2002.
- MOLES, A. **A Criação Científica**, São Paulo. Editora Perspectiva. 1981.
- PARENTE, André. **Imagem Máquina**. Editora 34. Rio de Janeiro. 1993.
- PLAZA, J & TAVARES, M. **Processo Criativos com os Meios Eletrônicos**: Poéticas Digitais. Editora HUCITEC. São Paulo. 1998.
- POSSENTI, Sírio. **Porque (não) ensinar gramática na escola**. São Paulo: Mercado das Letras. 1996.
- QUÉAU, P. **Éloge de la simulation** - De la vie des langages à la synthèse des images. Éditions Champ Vallon/INA. 1986.
- RIOS, C. A. & SANTOS, D. P. **Mídias na Educação**: formação continuada do professor, privilégio para o aluno. Montes Claros. Editora Unimontes. 2011.
- VIRILIO, Paul. **O Espaço Crítico**. Editora 34. Rio de Janeiro. 1995.
- ZAMBONI, S. P. Um **Paralelo Entre Arte e Ciência**. A Pesquisa em Artes. Editora Autores Associados. Campinas. São Paulo. 1998.

## ANEXO B - PARTICIPANTES DA PESQUISA SEMIESTRUTURADA



**UnB**

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

INSTITUTO DE ARTES

MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES (PROF-ARTES)

**RELAÇÃO DOS PARTICIPANTES DA PESQUISA TVCENTRINHO: PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COM ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL DA ESCOLA PÚBLICA**

Nº	NOME	PROFESSOR(A)	ANO	
1	Divina Antonia Candido Florencio	História	2019	
2	Rita de Cássia Maia Gusmão	Arte Teatro	2019, 2020, 2021, 2022, 2023	
3	Conan José de Ataíde	Matemática	2022	
4	Narrira Campos Roquete	Língua Portuguesa	2022	
5	Carla Patrícia Soares Silva	Língua Portuguesa	2024	
	NOME	ALUNO(A)	ANO	
1	Pedro Henrique leite Souza	Aluno	2018, 2019	
2	Samuel de Andrade Mota	Aluno	2019, 2022	
3	Carlos Samuel Guimarães	Aluna	2022, 2023, 2024, 2025	
4	Cristian Natanael Oliveira da Costa	Aluno	2022, 2023, 2024	
5	João Henrique Borges dos Santos	Aluno	2022, 2023, 2024, 2025	
6	Maria Vitória Siqueira dos Santos	Aluna	2022, 2023, 2024	
7	Pablo Yan da Silva Santos	Aluno	2022, 2023, 2024, 2025	
8	Yasmin Santiago da Silva	Aluna	2022, 2023, 2024	
9	Hugo César Nóbrega Oliveira	Aluno	2023, 2024, 2025	
10	Nayara Santos Valadares	Aluna	2024, 2025	



## ANEXO C – QUESTIONÁRIO



4.1.3 Quais habilidades, técnicas e linguagens artísticas você acredita ter desenvolvido/aprimorado por meio da sua experiência na produção audiovisual na TVcentrinho? \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

4.1.4 Qual sua principal atividade hoje e qual pretende exercer (expectativa profissional)?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

4.1.5 A realização de audiovisual na TVcentrinho trouxe conhecimento significativo para a sua vida? Se sim, cite algum aprendizado que experienciou e despertou seu interesse em aprender mais?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

4.1.6 Quais os principais desafios enfrentados por você durante a produção de audiovisual na TVcentrinho? \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

4.1.7 O que você considera essencial para a produção de audiovisual na escola e quais suas sugestões para solucionar as deficiências, se houver? \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

4.1.8 Qual a área artística/técnica na produção cinematográfica (Direção, Roteiro, Fotografia, Trilha Sonora, Montagem, Ator/Atriz, Produção, Maquiagem, Câmera, Controle de Gravação etc) que você atuou e quais as competências técnicas e habilidades artísticas que você considera muito importantes para a produção de cinema? \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

4.1.9 Quais as principais dificuldades identificadas para você alcançar um bom resultado na produção de cinema? \_\_\_\_\_

4.1.10 Descreva sua mais marcante experiência durante sua atuação nas produções da TVcentrinho?

## ANEXO D – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE



## Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE

NOME DO ESTUDANTE \_\_\_\_\_,

you are being invited to participate in the research "TVCENTRINHO: PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COM ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL DA ESCOLA PÚBLICA.", of responsibility of Marcus Martins Macedo, student of master's degree at the University of Brasília. The objective of this research is to investigate in what way the audiovisual production contributed to the teaching/learning in Elementary Education, articulated with the formation of the student(a) as a full citizen, capable of assuming, each one, his/her role in the community in an integral way, exercising all individual and collective rights and duties and making our society more solidary, just and unanimous both socially and economically. Thus, I would like to consult you/a about your interest and availability to cooperate with the research.

You will receive all the clarifications necessary before, during and after the completion of the research. The data resulting from your participation in the research, such as questionnaires, interviews, recordings or filming, will remain under the custody of the researcher responsible for the research.

The collection of data will be carried out through interviews recorded in audio and video, dealing with the importance of the student's participation in the productions of audiovisuals by TVcentrinho, for the integral formation of conscious and participatory citizens in the society in which we are inserted. It is for these procedures that you are being invited to participate.

It is expected with this research, to demonstrate that the audiovisual production, with students as protagonists, can optimize teaching/learning in elementary school.

Your participation is voluntary and free of any remuneration or benefit. You are free to refuse to participate, withdraw your consent or interrupt your participation at any moment. The refusal to participate will not entail any penalty or loss of benefits.

If you have any doubt in relation to the research, you can contact me through the phone 61 9 9891-4945 or by e-mail: marcusmartins.design@gmail.com.

The researcher guarantees that the results of the study will be presented to the participants through the publication of audiovisuals on channels and social networks (Facebook, Youtube of the institution of teaching), being published subsequently in the scientific community.

This document was elaborated in two copies, one will remain with the researcher responsible for the research and the other with the legal representative of the student.

Brasília, 12 de janeiro de 2024.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do responsável legal  
CPF: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Marcus Martins Macedo  
Pesquisador

# ANEXO E – POLÍTICA DE EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL - SEE/DF

## **PORTARIA Nº 307, DE 02 DE OUTUBRO DE 2018**

### **Institui a Política de Educação Audiovisual da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal.**

O SECRETÁRIO DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL, Substituto, no uso das atribuições que lhe são conferidas pelo Art. 105, I e III da Lei Orgânica do Distrito Federal, e pelo Art. 182 Decreto nº 38.631, de 20 de novembro de 2017; e

Considerando os arts. 205, 215, 216 e 216-A da CF/88;

Considerando a Lei nº 13.006, de 26 de junho de 2014 que acrescenta §8º ao art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996;

Considerando as disposições contidas na Base Nacional Curricular Comum homologada pelo Ministério da Educação em 20 de dezembro de 2017;

Considerando o Art. 28 das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica, de 2013;

Considerando o Art. 2 do Decreto 9.204, de 23 de novembro de 2017;

Considerando a Instrução Normativa nº 63, de 02 de outubro de 2007;

Considerando o programa Ensino Médio Inovador - EMI, que foi instituído pela Portaria nº 971 de 9 de outubro de 2009;

Considerando a Lei nº 12.965/2014, que estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil;

Considerando o Plano Distrital de Educação, instituído pela Lei nº 5499/2015;

Considerando o Currículo da Educação Básica da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, de 2014;

Considerando a Lei 6.036 de 21 de dezembro de 2017, que estabelece o Ensino Médio em tempo integral;

Considerando a Lei 6.102 de 02 de fevereiro de 2018, que trata da liberdade de expressão e pluralismo de ideias; resolve:

Art. 1º Instituir, no âmbito da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal - SEE/DF, a Política de Educação Audiovisual, a ser desenvolvida pelo Sistema de Ensino e suas instituições, com o objetivo de orientar ações articuladas.

Art. 2º A Política de Educação Audiovisual diz respeito aos direitos culturais que asseguram o acesso a produtos audiovisuais qualificados e aprendizagens essenciais que favoreçam a produção ativa de conteúdos por estudantes e professores, bem como a apreensão crítica da linguagem audiovisual e midiática.

Parágrafo único. Por audiovisual, naquilo que interessa a política aqui proposta, compreende-se:

I- a conjunção das linguagens verbal, sonora e visual no amplo universo que engloba obras produzidas para exibição no circuito cinematográfico, televisivo, de rádio e/ou outras mídias digitais;

II- produto do registro, da invenção ou da transmissão de imagens, com ou sem som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento, independentemente dos processos de captação, do suporte utilizado inicial ou posteriormente, ou dos meios utilizados para sua veiculação, reprodução, transmissão ou difusão.

III- obras realizadas por estudantes e profissionais da educação em qualquer suporte utilizando-se da linguagem audiovisual ou de outras mídias digitais observando sua contínua transformação à medida em que novas formas de captação e registro de sons e imagens são descobertas ou ressignificadas

Art. 3º Entende-se por Educação Audiovisual as ações ocorridas nos componentes curriculares ou



de forma inter, multi e/ou transdisciplinar, e que estão relacionadas ao acesso, à apreensão e à produção da linguagem audiovisual e midiática.

Parágrafo único. As ações envolvem:

I - o acesso qualificado ao audiovisual, com produtos adequados aos contextos educativos institucionalizados e em interface com práticas sociais dos campos da comunicação, cultura e ciências dentro e fora da escola;

II - a apreensão da linguagem audiovisual e midiática, como um conjunto de competências imprescindíveis para que estudantes compreendam, interpretem e façam uso das linguagens de modo crítico, autônomo e autoral;

III - a produção audiovisual e a difusão da produção realizadas por estudantes da educação básica sob a mediação de profissionais da educação.

Art. 4º A Educação Audiovisual no âmbito da Educação Básica deve ocorrer em todas as etapas e modalidades, sob diferentes formatos:

I - como projeto pedagógico, preferencialmente inter e transdisciplinar;

II- como recurso didático em aulas e demais atividades de componentes curriculares;

III - como atividades curriculares ou extracurriculares, integradas a um projeto pedagógico, mesmo que realizada parcial ou integralmente fora da instituição escolar;

IV- como ações internas de formação para profissionais de educação e estudantes, preferencialmente com o caráter de curso e oficina.

Art. 5º São princípios básicos da Política de Educação Audiovisual da SEE/DF:

I- A educação audiovisual como parte de direitos culturais condizentes com a contemporaneidade;

II- A ética na seleção, produção, difusão e interação com conteúdos das culturas digitais em diversas mídias e suportes;

III- A contextualização histórica e o pluralismo social, ético e estético dos conteúdos produzidos no âmbito da linguagem audiovisual;

IV- A superação da fragmentação disciplinar do conhecimento;

V- A valorização de construções interdisciplinares e transdisciplinares;

VI- A interdependência e a não-hierarquização entre teoria e prática;

VII- O protagonismo, autoria e autonomia dos cidadãos nos processos de aprendizagem e construção de seus projetos de vida;

VIII- O respeito à diversidade, solidariedade, produção colaborativa e pluralidade de ideias;

IX- O reconhecimento de epistemologias fundadas em saberes diversos e não-hierarquizáveis.

Art. 6º São objetivos fundamentais da Política de Educação Audiovisual da SEE/DF:

I- Assegurar aos cidadãos das comunidades escolares a garantia dos direitos culturais de opinião, expressão, pensamento e informação por meio da linguagem audiovisual;

II- Incentivar, por meio da educação audiovisual, o pensamento científico, a leitura críticaanalítica do mundo que nos circunda, a criação e a fruição estética;

III- Oportunizar que estudantes e docentes compreendam o papel da mídia na contemporaneidade e utilizem ferramentas de comunicação para articular processos de transformação social;

IV- Propor diretrizes e a inserção de temáticas relativas à Educação Audiovisual nas orientações curriculares da Rede de Ensino do Distrito Federal, em todas as etapas e modalidades de ensino;

V- Estimular que os Projetos Político-Pedagógicos das unidades escolares contemplem ações relativas às linguagens audiovisuais;

VI- Desenvolver entre os docentes uma compreensão de Educação Audiovisual que integre as tecnologias transmidiáticas e as linguagens audiovisuais, de forma a renovar práticas metodológicas da educação escolar;

VII- Ofertar formação continuada a profissionais da educação que desejam atuar como mediadores dos processos de educação audiovisual;

VIII- Apoiar processos interativos das comunidades escolares em torno do audiovisual, fortalecendo a atuação de cineclubes e a realização de debates, festivais, mostras, seminários, cursos e outras ações dentro das escolas;

IX- Articular parcerias entre instituições de ensino superior e a educação básica, de forma a

favorecer pesquisas e ações no campo do audiovisual em contextos escolares;

X- Estimular o protagonismo e a participação ativa de estudantes e profissionais da educação na produção de materiais audiovisuais com finalidade pedagógica;

XI- Promover a difusão das produções audiovisuais dos estudantes da SEE/DF por meio de mostras e festivais;

XII- Garantir formas de acessibilidade aos conteúdos audiovisuais utilizados em contextos escolares;

XIII- Criar um portal de educação audiovisual com interface adequada à disponibilização de conteúdos audiovisuais e outros materiais relativos à temática;

XIV- Constituir um Fórum Permanente de Educação Audiovisual da Rede de Ensino do Distrito Federal;

XV- Fomentar a cooperação entre os diversos setores da SEE/DF nos aspectos pedagógicos, orçamentários e financeiros, de forma a viabilizar ações relativas ao audiovisual nas escolas.

Art. 7º Cabe às instâncias organizacionais da SEE/DF:

I- À Gerência de Produção e Difusão de Mídias Pedagógicas - GMIP/Canal E

a) Atuar como unidade gestora e/ou executora central da política de Educação Audiovisual da SEE/DF;

b) Elaborar e propor a construção de Diretrizes de Educação Audiovisual para a SEE/DF;

c) Produzir e disponibilizar conteúdos pedagógico-curriculares para professores, estudantes, gestores e comunidade, por meio de mídia web, textual e/ou audiovisual;

d) Representar a SEE/DF nos diferentes espaços de debate sobre as temáticas relativas ao audiovisual na educação;

e) Avaliar e emitir parecer técnico acerca de parcerias, projetos e materiais pedagógicos relacionados à educação audiovisual;

f) Ofertar cursos de formação para os profissionais da educação, em articulação com o Centro de Aperfeiçoamento dos Profissionais de Educação (EAPE), qualificando-os a atuar com as ferramentas e as linguagens audiovisuais na escola;

g) Ofertar cursos, oficinas, debates e encontros para estudantes e professores interessados na produção audiovisual;

h) Promover e apoiar mostras e festivais, a fim de incentivar o protagonismo estudantil por meio da circulação e difusão das produções audiovisuais da SEE/DF;

i) Propor a construção de um Fórum Permanente de Educação Audiovisual da Rede de Ensino do Distrito Federal;

J) Incentivar e assessorar a produção audiovisual nas escolas e demais instâncias da SEE/DF;

k) Propor o orientar a busca de recursos para a produção audiovisual, inclusive por meio da participação em editais, quando for possível.

II- À Diretoria de Mídias e Conteúdos Digitais - DIMD.

a) Apoiar a Gerência de Produção e Difusão de Mídias Pedagógicas - GMIP/Canal E em sua atuação como gestora central da política de Educação Audiovisual da SEE/DF;

b) Promover as condições para a construção das Diretrizes de Educação Audiovisual para a SEE/DF, articulando os setores pertinentes;

c) Articular os recursos técnicos, financeiros, materiais e de profissionais necessários para a produção audiovisual e divulgação de conteúdos pedagógico-curriculares;

d) Assegurar a representação da Gerência de Produção e Difusão de Mídias Pedagógicas GMIP/Canal E nos diferentes espaços de debate sobre as temáticas relativas ao audiovisual na educação;

e) Avaliar e emitir parecer técnico acerca de parcerias, projetos e materiais pedagógicos relacionados à educação audiovisual;

f) Propiciar a formação continuada, técnica e pedagogicamente, aos profissionais que atuam na Gerência de Produção e Difusão de Mídias Pedagógicas - GMIP/Canal E;

g) Oferecer o apoio necessário para a oferta de cursos de formação na área de educação audiovisual, a serem propostos e executados pela unidade gestora;

- h) Atuar como corresponsável na promoção de mostras e festivais que incentivem a circulação e difusão das produções audiovisuais da SEE/DF;
- i) Subsidiar a construção e articulação do Fórum Permanente de Educação Audiovisual da Rede de Ensino do Distrito Federal;
- j) Orientar ações a serem desenvolvidas em comemoração ao Dia Letivo da Cultura Digital, conforme data estabelecida no calendário escolar da SEE/DF;
- k) Avaliar, subsidiar e oferecer o suporte técnico-administrativo necessário ao desenvolvimento de programas, projetos e ações pedagógicas referentes à Política de Educação Audiovisual.

### III- À Coordenação de Políticas Educacionais para as Etapas, Modalidades e Temáticas Especiais de Ensino - COETE

- a) Articular o debate sobre a inserção da Educação Audiovisual nas orientações curriculares da educação básica e em programas, projetos e ações da Rede de Ensino, em todas as etapas e modalidades de ensino;
- b) Sugerir formas de articulação institucional e interinstitucional que favoreçam a execução de ações de Educação Audiovisual;
- c) Avaliar e encaminhar as proposições de parcerias públicas e privadas que favoreçam a realização de mostras e festivais que oportunizem a difusão das produções audiovisuais dos estudantes da SEE/DF;
- d) Oferecer o apoio necessário ao desenvolvimento de programas, projetos e ações pedagógicas referentes à Política de Educação Audiovisual.

### IV -À Subsecretaria de Educação Básica - SUBEB

- a) Promover a inclusão da Educação Audiovisual nos currículos da educação básica e em programas, projetos e ações da Rede de Ensino, em todas as etapas e modalidades de ensino;
- b) Estabelecer parcerias interinstitucionais para a realização de ações colaborativas entre universidades, outras instituições e a educação básica, por meio de convênios, termos de cooperação técnica ou outros instrumentos legais que fomentem a pesquisa, produção e difusão da educação audiovisual;
- c) Articular formas de colaboração com instituições públicas e privadas para a realização de mostras e festivais que oportunizem a difusão das produções audiovisuais dos estudantes da SEE/DF;
- d) Subsidiar e oferecer o suporte técnico-administrativo e o apoio necessário ao desenvolvimento de programas, projetos e ações pedagógicas referentes à Política de Educação Audiovisual.

V - Às demais Subsecretarias cabe oferecer o suporte técnico-administrativo, a estrutura material e o apoio necessário ao desenvolvimento de programas, projetos e ações pedagógicas referentes à Política de Educação Audiovisual de acordo com suas competências.

VI - Ao Centro de Aperfeiçoamento dos Profissionais da Educação - EAPE cabe promover e executar a formação continuada em Educação Audiovisual, para os servidores das Carreiras de Magistério Público e Assistência à Educação, em articulação com a Unidade Gestora Central da Política de Educação Audiovisual da SEE/DF.

VII - Às Unidades Regionais de Educação Básica - UNIEB, Unidades Gestoras Regionais da Política de Educação Audiovisual da SEE/DF, cabe incentivar, acompanhar, articular e avaliar a execução dos programas, projetos e ações pedagógicas de Educação Audiovisual nas unidades escolares a elas vinculadas, em articulação com a Unidade Gestora Central da Política de Educação Audiovisual da SEE/DF.

VIII - Aos Centros de Referência de Tecnologias Educacionais - CRTE's, cabe fortalecer as práticas de Educação Audiovisual, conforme atribuições próprias estabelecidas no Regimento Interno desta Secretaria.

IX - Às Unidades Escolares cabe propor e executar programas, projetos e ações pedagógicas de Educação Audiovisual, e incluí-los em seus Projetos Político-Pedagógicos, conforme orientação da Unidade Gestora Central da Política de Educação Audiovisual da SEE/DF e as demais diretrizes educacionais.

Art. 8º O Fórum Permanente de Educação Audiovisual da Rede de Ensino do Distrito Federal é um espaço democrático, destinado à participação da sociedade civil na política formulada, referindo-se,

prioritariamente, àqueles cidadãos vinculados às comunidades escolares e grupos culturais atuantes nestas localidades, que acompanharão a implantação da política, propondo encaminhamentos e avaliando as ações de educação audiovisual no âmbito da Rede de Ensino.

Parágrafo 1º. O Fórum será composto por profissionais da educação e outros membros reconhecidos pelas comunidades escolares e que executam projetos de Educação Audiovisual, contemplando a presença de todos os segmentos ligados às ações.

Parágrafo 2º. Deverá ser assegurada a representatividade local de comunidades de todas as Regiões Administrativas do Distrito Federal, estimulando encontros locais que possam culminar em encontros distritais periódicos.

Art. 9º São ações estratégicas para o desenvolvimento desta Política:

I - Fortalecimento institucional da unidade gestora da Política de Educação Audiovisual, Gerência de Produção e Difusão de Mídias Pedagógicas - GMIP/Canal E;

II - Diagnóstico preliminar de ações relativas à educação audiovisual já desenvolvidas na SEE/DF;

III - Constituição do Fórum Permanente de Educação Audiovisual da Rede de Ensino do Distrito Federal;

IV - Elaboração de Diretrizes de Educação Audiovisual da SEE/DF;

V - Publicação de informativos, distribuição e divulgação de material didático-pedagógico, informacional e midiático sobre Educação Audiovisual;

VI - Realização de eventos formativos relativos à temática, no âmbito da rede pública de ensino do Distrito Federal;

VII - Proposição anual/semestral de cursos de formação continuada para profissionais da educação em Educação Audiovisual, em parceria com a EAPE;

VIII - Realização anual do Festival de Filmes de Curta-Metragem das Escolas Públicas de Brasília;

IX - Estabelecimento de parcerias institucionais e interinstitucionais que favoreçam a implementação da política de educação audiovisual.

Art. 10. São instrumentos para acompanhamento desta Política na SEE/DF:

I - Fórum Permanente de Educação Audiovisual da Rede de Ensino do Distrito Federal;

II - Relatório Anual de Atividades desenvolvidas no âmbito da Educação Audiovisual, a ser produzido pela unidade gestora da política, Gerência de Produção e Difusão de Mídias Pedagógicas- GMIP/Canal E.

Art. 11. Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

CLOVIS LUCIO DA FONSECA SABINO

# ANEXO F – POLÍTICA DE AUDIOVISUAL DO DISTRITO FEDERAL

## **PORTARIA Nº 323, DE 18 DE SETEMBRO DE 2018**

### **Institui a Política de Audiovisual do Distrito Federal, em consonância com a Política de Artes do Distrito Federal.**

O SECRETÁRIO DE ESTADO DE CULTURA DO DISTRITO FEDERAL, no uso das atribuições que lhe confere o inciso III do parágrafo único do art. 105 da Lei Orgânica do Distrito Federal, tendo em vista o disposto na Lei Complementar nº 933 e 934, de 7 de dezembro de 2017 e na Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015,

#### **RESOLVE:**

Art. 1º Fica instituída a Política de Audiovisual do Distrito Federal, em consonância com a Política das Artes do Distrito Federal desenvolvida pela Secretaria de Estado de Cultura, para fomento, incentivo, promoção, difusão, preservação e fruição do audiovisual do Distrito Federal e fortalecimento das atividades, cadeias e arranjos produtivos do setor.

Parágrafo Único. É objeto desta portaria o conjunto de atividades, processos, iniciativas, bens e serviços relacionados ao audiovisual, em suas diversas linguagens, segmentos, inclusive de jogos eletrônicos, plataformas de realização e acesso, com origem ou exercício no Distrito Federal.

Art. 2º A coordenação da Política de Audiovisual do Distrito Federal é de responsabilidade da Fundação das Artes do Distrito Federal, conforme Lei Complementar nº 933/2017.

Parágrafo Único. Enquanto não houver a implementação da Fundação, a presente política será coordenada por meio da Unidade de Audiovisual da Secretaria de Estado de Cultura ou estrutura equivalente.

Art. 3º A execução desta política e a implementação de suas ações será realizada em diálogo com:

I. Conselho de Cultura do Distrito Federal, Conselhos Regionais de Cultura e Colegiados Setoriais e demais estruturas de participação social da cultura;

II. Órgãos e entidades públicas que atuem no fomento, fiscalização, regulação, promoção, ensino e políticas públicas de audiovisual, em âmbito local, nacional e internacional;

III. Empresas e agentes da iniciativa privada que atuem no setor audiovisual; e

IV. Grupos, coletivos e organizações da sociedade civil que atuem em atividades relacionadas ao audiovisual.

Art. 4º Em consonância com os princípios e objetivos da Lei Orgânica da Cultura, são objetivos específicos da Política de Audiovisual do Distrito Federal:

I. Contribuir na formação, qualificação, capacitação especializada e aperfeiçoamento continuado dos agentes sociais e econômicos atuantes no setor do audiovisual do Distrito Federal;

II. Aprimorar os mecanismos de financiamento da atividade audiovisual e estimular o investimento privado no Distrito Federal;

III. Dinamizar e diversificar a produção independente, visando à integração dos agentes e segmentos da cadeia produtiva do audiovisual no Distrito Federal;

IV. Fomentar o desenvolvimento de novos arranjos produtivos e participativos em todos os elos da cadeia do audiovisual;

V. Incentivar a ampliação das plataformas de visibilidade para o audiovisual, públicas e privadas do Distrito Federal;

VI. Apoiar e estimular mostras e festivais no Distrito Federal e RIDE;

VII. Ampliar e articular rede de equipamentos públicos de cultura, zelando por sua manutenção e programação de excelência artística, com diversidade cultural e acessível a todos os públicos;

VIII. Ampliar mecanismos de atração e estímulo de produções audiovisuais visando consolidar o Distrito Federal como polo produtor;

- IX. Estimular a promoção e a circulação da produção audiovisual do DF mercados audiovisuais de âmbito nacional e internacional;
- X. Estimular a inovação da linguagem, dos formatos, da organização e dos modelos de negócio do audiovisual;
- XI. Ampliar e estimular a cadeia produtiva de jogos eletrônicos e realidade virtual;
- XII. Incentivar a aplicação e diversificação da rede exibidora de obras audiovisuais;
- XIII. Estimular a preservação e memória audiovisual do Distrito Federal;
- XIV. Fomentar a pesquisa e o pensamento crítico do audiovisual em seus diversos formatos, buscando prover sua capacidade de reprodução e acesso; e
- XV. Garantir a liberdade de expressão artística, diversidade cultural e inclusão socioproductiva na produção e fruição de obras audiovisuais.

Art. 5º São estratégias e ações da Política de Audiovisual:

I. Especializar e inovar a gestão pública da política do audiovisual, inclusive na interface com jogos eletrônicos, por meio das seguintes ações:

a) Gerar, sistematizar e difundir dados, indicadores e informações sobre o setor audiovisual do Distrito Federal, em cooperação com entidades de pesquisa e/ou fomento, por meio de iniciativas da sociedade civil de forma integrada no Sistema de Informações e Indicadores Culturais do Distrito Federal - SIIC/DF; e

b) Identificar, cadastrar, mapear espaços e agentes da cadeia produtiva do audiovisual, buscando organizar e promover suas ações no Distrito Federal e RIDE, de forma integrada com o Mapa nas Nuvens.

II. Implementar e incentivar medidas de acessibilidade para pessoas com deficiência na produção e fruição de obras e atividades audiovisuais, nos termos da Portaria 100, de 11 de abril de 2018, por meio das seguintes ações:

a) Acompanhar o cumprimento de medidas de inclusão das pessoas com deficiência em equipes de trabalho da cadeia produtiva audiovisual;

b) Aferir o cumprimento de acessibilidade estrutural e frutiva nas atividades e projetos realizados com recursos públicos; e

c) Aferir o cumprimento de critérios de acessibilidade audiovisual na finalização das obras para cinema, televisão e novas mídias das obras audiovisuais financiadas pela Secretaria de Estado de Cultura do DF.

III. Promover a equidade social em atendimento às políticas inclusivas e afirmativas em todos os elos da cadeia produtiva audiovisual, por meio de ações como:

a) Aferir o cumprimento de equidade de gênero, conforme a Portaria 58, de 27 de fevereiro de 2018, nos projetos e obras audiovisuais financiadas pela Secretaria de Estado de Cultura do DF; e

b) Aferir o cumprimento de equidade racial, conforme a Portaria 287, de 05 de outubro de 2017, estimulando a diminuição de desigualdades participativa nos projetos e obras audiovisuais financiadas pela Secretaria de Estado de Cultura do DF.

IV. Estimular e apoiar atividades nos Pontos de Cultura do Distrito Federal e RIDE, com promoção e incentivo de atividades de formação, produção e exibição, nos termos da Portaria 105, de 25 de abril de 2018.

V. Atuar, nos termos do Decreto Distrital 38.494, de 15 de setembro de 2017, na implantação do Parque Audiovisual de Brasília, contendo o Polo de Cinema e Vídeo do DF, por meio das seguintes ações:

a) Prever estruturas e atividades de interesse público ao setor produtivo local que contemplem todos os elos da cadeia produtiva;

b) Promover a cooperação com órgãos e entidades da iniciativa pública e privada para formalização, parcelamento urbanístico e ocupação do Lote destinado ao Parque Audiovisual de Brasília; e

c) Promover parcerias público-privadas e gestão participativa e sustentável do Parque Audiovisual de Brasília.

VI. Garantir a parceria entre a administração pública e organizações da sociedade civil na realização

anual do Festival de Brasília do Cinema Brasileiro - FBCB, em articulação com as demais políticas da SEC-DF, por meio de ações como:

- a) Implantar o Comitê Consultivo do Festival de Brasília do Cinema Brasileiro, fortalecendo a participação social na gestão;
- b) Criar e manter base contínua de dados da memória do FBCB, facilitando o acesso e pesquisa por interessados;
- c) Levantar informações para inventário do processo de reconhecimento do FBCB como Patrimônio Imaterial do Distrito Federal;
- d) Realizar ações permanentes buscando o desdobramento do FBCB, em âmbito local, nacional e internacional, para ampliação de sua visibilidade; e
- e) Fortalecer a realização da atividade "Ambiente de Mercado" no âmbito do FBCB para fortalecimento da produção do DF e seu diálogo com o mercado nacional e internacional.

VII. Fortalecer a programação cinematográfica do Cine Brasília e atividades correlatas ao setor, ampliando sua integração com a comunidade, por meio de iniciativas como:

- a) Realizar programação com diversidade e qualidade técnica e artística, incluindo pedidos de pauta da Sociedade Civil, conforme as diretrizes curatoriais de cada equipamento público;
- b) Garantir o recolhimento de receitas próprias para fundo público e reinvestimento no próprio equipamento;
- c) Garantir o funcionamento regular das atividades cinematográficas, promovendo atualização tecnológica e manutenção do sistema de projeção, bem como qualificação técnica de operadores; e
- d) Adequar e manter acessibilidade estrutural e locomotiva à sala de cinema e dependência do equipamento, bem como acessibilidade frutiva para todos os públicos, nos termos da Instrução Normativa nº 128/2016 da Agência Nacional do Cinema - ANCINE.

VIII. Organizar fluxos e procedimentos para filmagens, gravações e transmissões audiovisuais e da cadeia produtiva de jogos eletrônicos no Distrito Federal, por meio de ações como:

- a) Implantar a comissão fílmica no Distrito Federal, buscando centralizar, dinamizar e apoiar produções audiovisuais locais, nacionais e internacionais, promovendo a imagem do Distrito Federal, estimulando o turismo cultural, fomentando a economia criativa e o desenvolvimento local;
- b) Promover a articulação de agentes públicos para gravação e filmagem nos espaços públicos; e
- c) Articular o alinhamento da política de incentivo a política setorial do audiovisual.

IX. Promover a formação e capacitação audiovisual, em diálogo com escolas, universidades, institutos e agentes do mercado audiovisual, públicos e privados, por meio de ações como:

- a) Estimular a ampliação da oferta de vagas para cursos de formação e aperfeiçoamento técnico e criativo em audiovisual e jogos eletrônicos;
- b) Promover, incentivar e fomentar a qualificação profissional audiovisual, inclusive no âmbito do programa Território Criativo, nos termos da Portaria nº 251, de 30 de agosto de 2017;

c) Apoiar ações de formação e capacitação de gestores, educadores e alunos das escolas públicas para utilização de ferramentas audiovisuais como instrumento pedagógico em articulação com a SEE-DF; e

d) Articular a difusão dos procedimentos de criação e produção de jogos eletrônicos em feiras, palestras e seminários ou outros ambientes que promovam especialização e conscientização do setor produtivo.

X. Estimular a sensibilização de novas plateias, para apreensão e fruição das diferentes linguagens e estéticas da produção audiovisual, confluindo processos educativos e produtivos, por meio de ações como:

- a) Estimular as iniciativas de exibição de obras audiovisuais para crianças e jovens em ambiente escolar, no âmbito da Lei nº 13.006/2014, em parceria com a Secretaria de Estado de Educação do DF;
- b) Fomentar ações que atendam à Rede Pública de Ensino do DF, proporcionando atividades audiovisuais aos alunos, por meio do Programa Cultura Educa, instituído pela Portaria nº 234, de 16 de agosto de 2017;

- c) Estimular mostras e festivais que apresentem ações de integração da Rede Pública de Ensino do DF em suas ações, como o Festival de Curtas das Escolas Públicas de Brasília; e
- d) Estimular a sensibilização de novos públicos de jogos eletrônicos por meio de exposições itinerantes, mostras e palestras, observadas as especialidades de distribuição do setor.

XI. Promover acesso aos meios de produção audiovisual no âmbito do DF e RIDE, por meio de ações como:

- a) Estimular o acesso a fundos locais, regionais e nacionais;
- b) Estimular patrocínio pela iniciativa privada, por mecanismo direto ou incentivado, de âmbito local ou nacional para o apoio e a realização de projetos culturais cujas propostas promovam a fruição de bens, produtos e atividades audiovisuais;
- c) Articular marcos legais e tributários em benefício do setor audiovisual, inclusive quanto ao segmento de jogos eletrônicos, observadas as suas especificidades; e
- d) Articular e incentivar empresas e canais nacionais e internacionais a ampliar a produção e difusão em suas programações de obras realizadas no DF.

XII. Investir, apoiar e promover modalidades de investimento público, por meio de chamadas públicas, parcerias, acordos de cooperação, termos e outros instrumentos jurídicos necessários à execução de políticas públicas de fomento ao audiovisual local, através do FAC, LIC e da articulação com órgãos federais e setor privado.

- a) Acessar o financiamento público para realização de iniciativas audiovisuais por meio do FAC - Fundo de Apoio à Cultura, conforme Lei Complementar nº 934, de 7 de dezembro de 2017, garantido diversidade nas linhas de fomento, abarcando os diversos segmentos e tendências do setor audiovisual;
- b) Ampliar a participação do Distrito Federal nas linhas de investimento do Fundo Setorial do Audiovisual, em sinergia com a ANCINE - Agência Nacional do Cinema, nos termos da Lei nº 11.437/2006; e
- c) Estimular a criação de Chamadas Públicas ou Concursos com recursos privados e/ou do Fundo Setorial do Audiovisual oferecidas por canais e subsidiárias de TVs locais.

XIII. Estimular coproduções e arranjos produtivos interestaduais e inter-regionais na realização de obras e atividades audiovisuais, por meio de ações como:

- a) Fomentar acordos e parcerias com entes federativos do setor audiovisual, inclusive articulações regionais entre os estados brasileiros que compõe o Centro-Oeste, Norte, Nordeste buscando desenvolver o setor local;
- b) Incentivar a participação continuada em ambientes de negócios nacionais e internacionais voltados para coprodução, distribuição e projetos de inovação e startups, nos termos do Programa Conexão Cultura DF, instituído pela Portaria 158 de 20 de setembro de 2016;
- c) Promover, difundir e circular os agentes e obras audiovisuais e jogos eletrônicos, por meio de programas e parcerias realizados por entes locais, nacionais ou internacionais, nas modalidades de edital e de demanda espontânea por fluxo contínuo; e
- d) Fomentar a tradução e a legendagem da produção audiovisual do DF para ampliação de mercados e parcerias internacionais.

XIV. Fomentar, apoiar e descentralizar a oferta de difusão e exibição, fortalecendo a cadeia exibidora comercial, pública, alternativa e cultural do Distrito Federal e RIDE, com iniciativas como:

- a) Incentivar a abertura e modernização de salas de cinemas, procurando equilibrar a oferta de exibição no Distrito Federal e RIDE, envolvendo órgãos do Poder Público, sociedade civil e iniciativa privada;
- b) Estimular atividades cineclubistas em equipamentos culturais e locais públicos, bem como exposições itinerantes e atividades descentralizadas e uso de espaços já existentes para projeção e fruição audiovisual;
- c) Estimular a programação e promoção de obras audiovisuais locais em canais de televisão,



públicos e privados, nos termos da Lei nº 12.485/2011, bem como outras plataformas de difusão e comunicação, ampliando a oferta e o acesso ao conteúdo audiovisual realizado no DF;

d) Incentivar encontros e convenções voltadas para visibilização e promoção dos jogos eletrônicos produzidos no Distrito Federal; e

e) Celebrar acordos e termos com canais de televisão públicos, universitários, comunitários e legislativos, de sinal aberto ou fechado, para veiculação de conteúdos produzidos no Distrito Federal.

XV. Promover a ampliação da presença do cinema brasileiro no circuito comercial e cultural de exibição cinematográfica, acompanhando cumprimento da cota de tela, estimulando a distribuição, por meio de:

a) Estimular a constituição de empresas distribuidoras de filmes, séries, jogos eletrônicos e outros formatos de audiovisual, com articulação local, nacional e internacional;

b) Fomentar ações de pré-lançamento de obras cinematográficas produzidas no DF para jornalistas, críticos e agentes do mercado audiovisual;

c) Fomentar a inserção e manutenção em cartaz de produção local no circuito de cinema do DF por meio de políticas de estímulo às salas exibidoras; e

d) Estimular a realização de campanhas de promoção de iniciativas audiovisuais na programação da Rádio Cultura FM.

XVI. Incentivar a inovação no audiovisual produzido no Distrito Federal, estimulando a utilização e o desenvolvimento de novos modelos e tecnologias para difusão, pesquisa, produção, formação e capacitação, bem como catalogação e conservação da produção audiovisual, por meio de ações como:

a) Fomentar novos formatos e tecnologias de produção e consumo audiovisual no Distrito Federal; e

b) Estimular segmento de jogos eletrônicos e novas plataformas de criação, fruição e interação, estimulando espaços de autocomposição e intercâmbio de saberes acerca do setor.

XVII. Garantir a preservação e memória do audiovisual brasileiro já produzido e a ser produzido, em seus múltiplos formatos, contribuindo para a adequada conservação, difusão e acesso dos acervos audiovisuais locais, com ações como:

a) Valorizar a memória audiovisual, disseminando informações sobre preservação, bem como sobre crítica audiovisual;

b) Incentivar ações de preservação e difusão da memória audiovisual, em parceria com instituições locais e nacionais, públicas ou privadas, além de entidades setoriais ligadas à preservação;

c) Apoiar a criação e a manutenção de espaços qualificados para salvaguarda de acervos audiovisuais históricos, garantindo conservação, pesquisa e acesso aos conteúdos e suportes complementares;

d) Viabilizar o depósito legal local, catalogação digital e difusão cultural de toda a produção audiovisual produzida no Distrito Federal e RIDE;

e) Promover parcerias com universidades para a inclusão de alunos em estágios supervisionados e projetos de extensão, com ações voltadas para organização, tratamento, e disponibilização em banco de dados de documentos audiovisuais; e

f) Promover atividades de capacitação e treinamento para o correto manuseio e conservação de materiais de audiovisual.

Art. 6º A Política de Audiovisual poderá utilizar, para desenvolvimento de suas ações, todas as modalidades e regimes jurídicos de fomento e financiamento instituídos pelo artigo 47 da Lei Complementar nº 934, de 7 de dezembro de 2017.

Art. 7º Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

## ANEXO G - FIGURAS

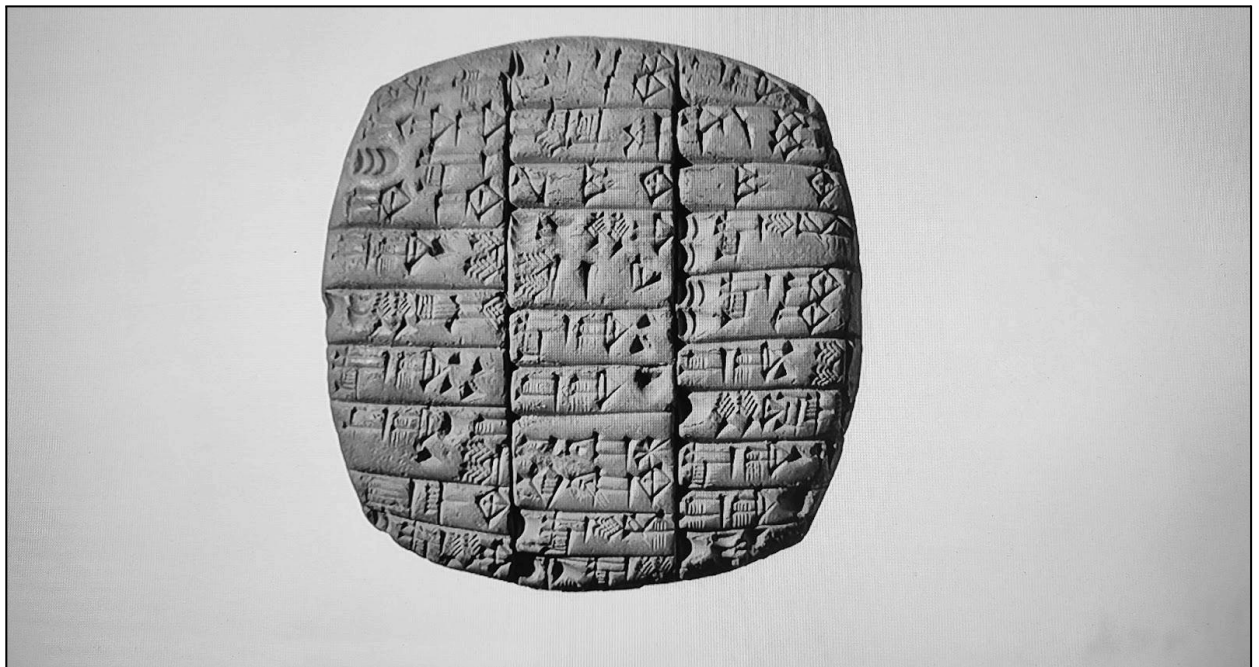
As imagens apresentadas são do acervo do autor, exceto as que possuem origem indicada na descrição.

↩Figura 001



Pintura rupestre. *Cueva de las Manos* é um sítio arqueológico da arte pré-histórica na América do Sul, localizado na província de Santa Cruz, na Patagonia, Argentina. As pinturas rupestres foram criadas ao dispensar pigmentos sobre as mãos estendidas, como um estêncil.

↩Figura 002



Tabuleta com escrita cuneiforme. Consultado em 26/04/2025 às 13h07:  
<<https://commons.wikimedia.org/tabuletas de argila com inscrições cuneiformes>>.

↩Figura 003



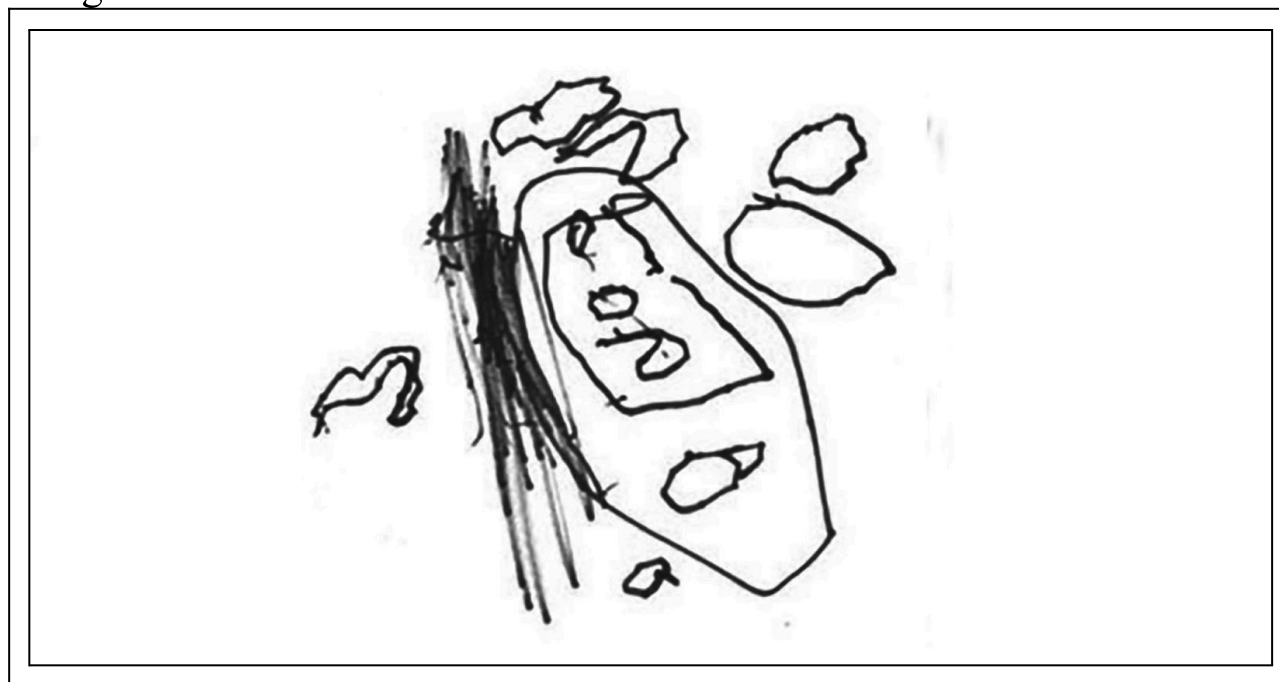
“Os meios de produção (pincel e tinta) determinaram a forma atual [1929] dos hieróglifos: No fogoso e pinoteante hieróglifo *ma* [o som da sílaba “/ma/” no terceiro tom] (cavalo) já é difícil reconhecer os traços do lindo cavaleiro apoiado nas patas traseiras” (EISENSTEIN, 1977, pp. 166-167). Caligrafia de Héctor Olea, poeta e arquiteto mexicano.

↩Figura 004

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890  
.:,: ' " (!?) +-\* / = ^ ~ \$ % &  
{ } ° [ ] ^ < > \ @ # \$ \_ ² ³ £

Tipografia com serifa, Times New Roman, versão: 7.00, Layout OpenType, TrueType. Consultado: 22/02/2025 às 23h27. <<https://documentcloud.adobe.com/>>

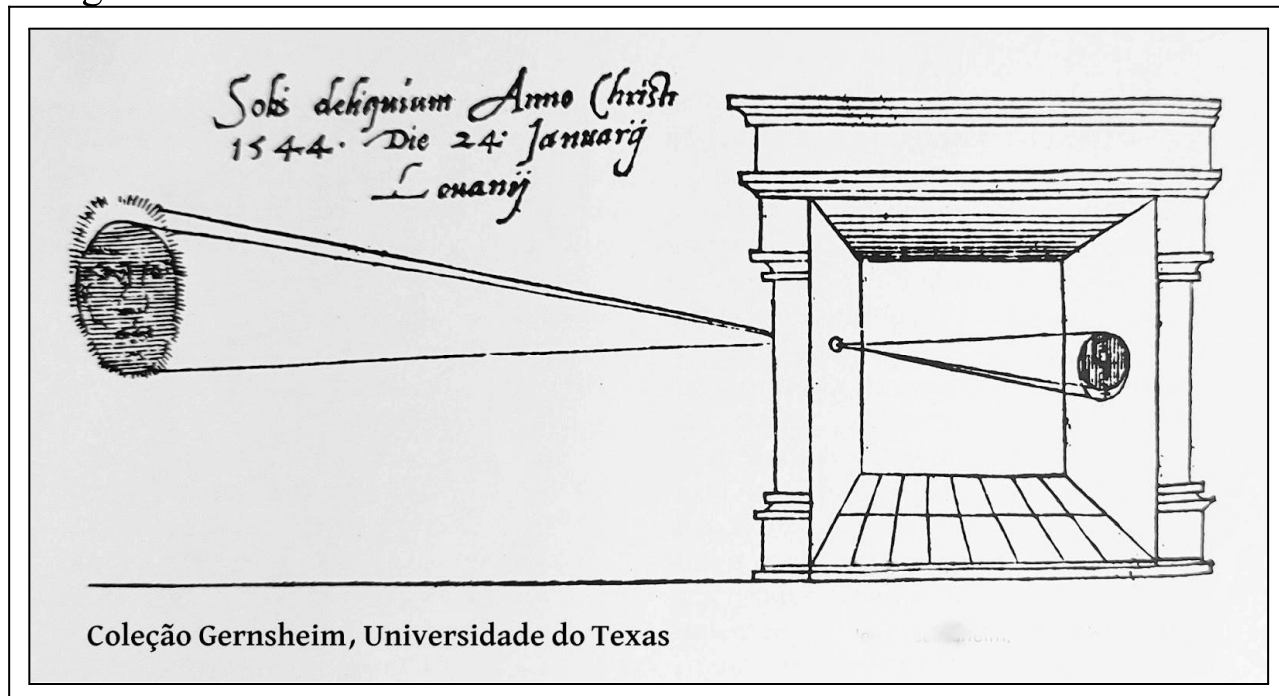
↩Figura 005



As garatujas são desenhos produzidos por crianças e costumamos chamar de rabiscos. São produções gráficas como expressão e significado. As garatujas também são uma forma de expressão sócio emocional e podem transmitir sentimentos, emoções e experiências. As garatujas são uma forma de comunicação, quando as crianças ainda não dominam completamente a linguagem verbal.

Consultado em 18/04/2025 às 18h30: <<https://www.redeverbata.com.br/blog/>>

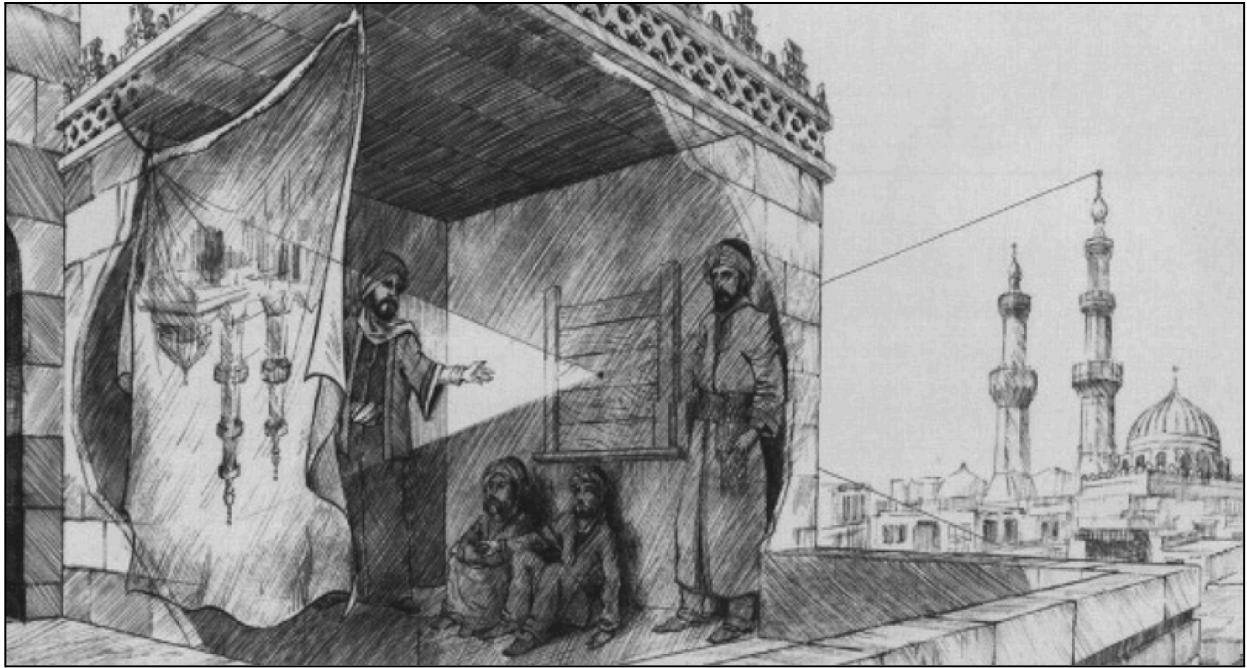
↩Figura 006



Coleção Gernsheim, Universidade do Texas

O mais antigo desenho conhecido de uma *câmara obscura* construída em 1544 pelo médico e matemático holandês Reinerus Gemma-Frísus. Mostra um pequeno orifício na parede de uma caixa que permite projetar uma imagem na tela colocada na parede oposta. A *câmara obscura* evoluiu para ser usada pelos artistas como equipamento auxiliar na pintura (ABRIL CULTURAL, 1978, p. 11).

↩Figura 007



As projeções das imagens como curiosidade. Consultado em 20/04/2025 às 18h20 <Wikipédia>

↩Figura 008



Los Embajadores (1533)  
Hans Holbein el Joven

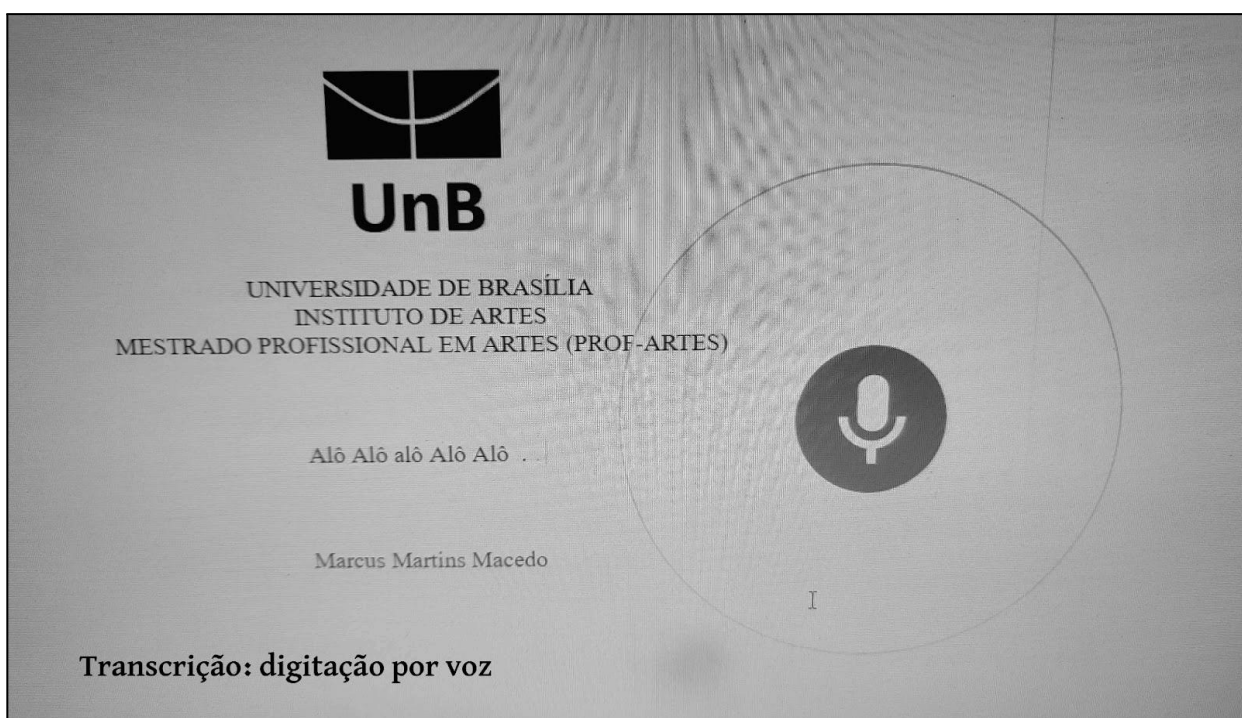
Los Embajadores (Jean de Dinteville y Georges de Selve) (1533) de Hans Holbein el Joven.

↩Figura 009



A vista na diagonal do quadro Los Embajadores (1533).

↩Figura 010



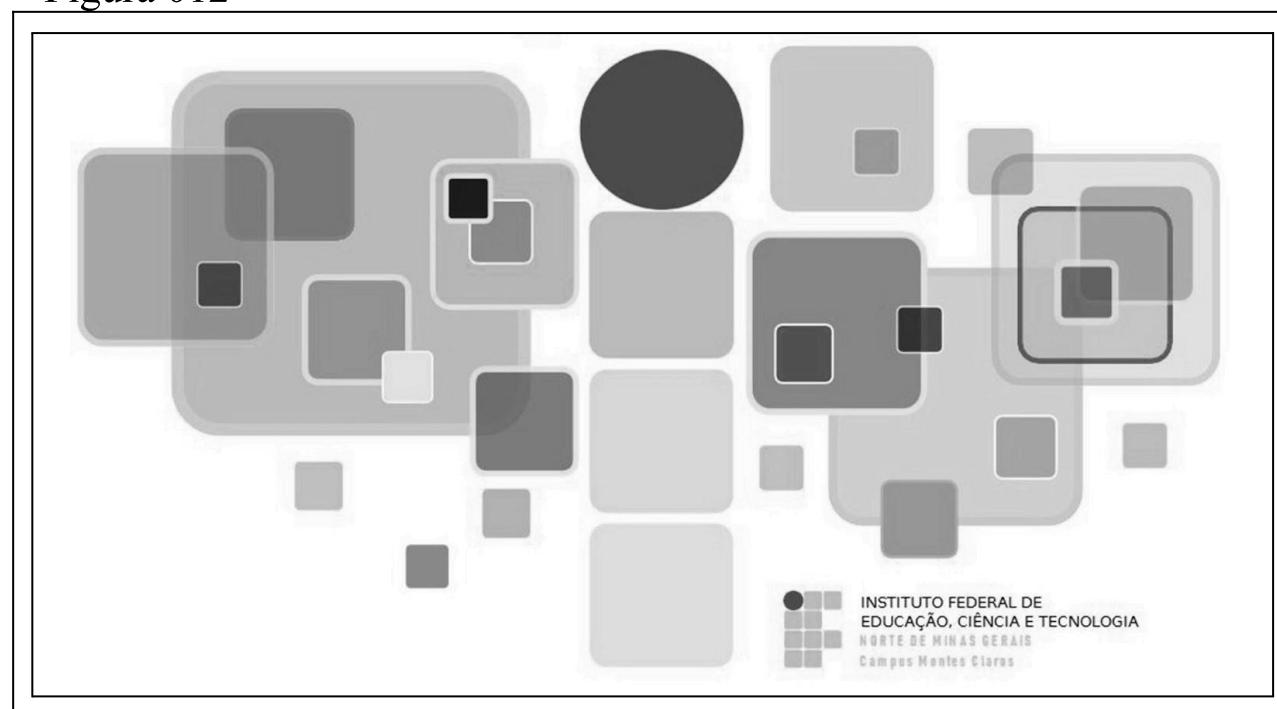
Transcrição automática por aplicativo no Google documentos.

↩Figura 011



Capa do livro Da Pedra ao Pixel, um estudo sobre design de livros. Volume único produzido artesanalmente.

↩Figura 012



A Programação Visual do CEAD (2014).

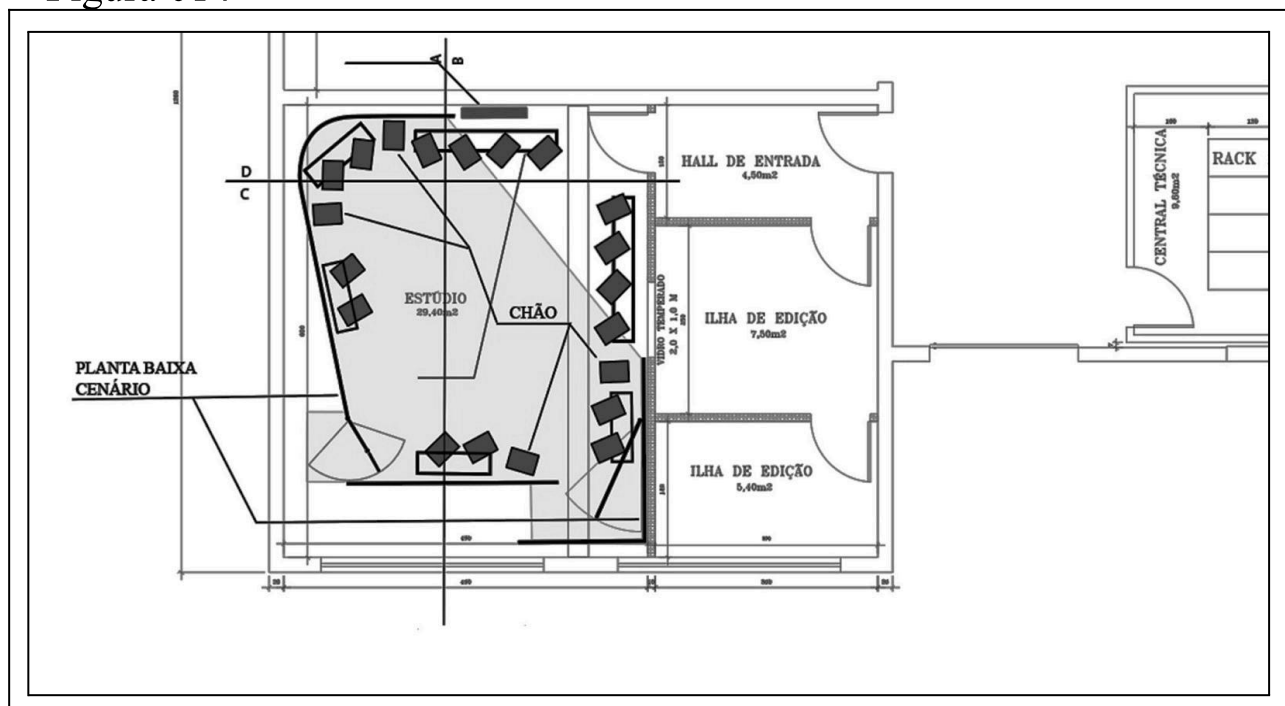


↩Figura 013



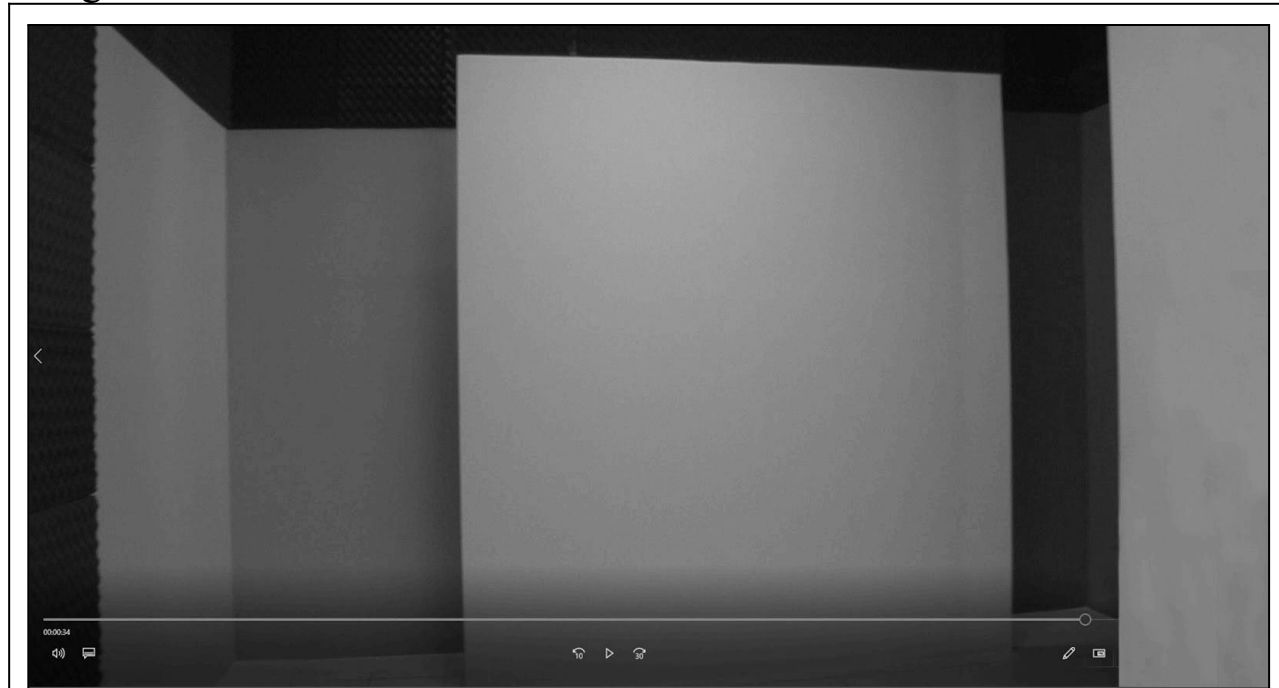
Folder de divulgação do EAD do IFNMG.

↩Figura 014



Planta baixa do estúdio de gravação do EAD do IFNMG.

↩Figura 015



Estúdio de gravação do CEAD/IFNMG (2014).

↩Figura 016



Equipe técnica instalando os equipamentos de gravação do estúdio do CEAD/IFNMG (2014).

↩Figura 017



Professor gravando vídeo aula no estúdio improvisado para curso a distância do CEAD/IFNMG.

↩Figura 018



A ampliação da edícula como espaço da escola.

↩Figura 019



Neste espaço montamos bancadas improvisadas onde poderíamos usar água e tinta para pinturas, sem restrições. Nós mesmos (alunos e professor) deixávamos tudo limpo e organizado para as próximas aulas.

↩Figura 020



A colocação da porta, o piso de cimento queimado e uma lâmpada para montar uma locação para fotografias (2017).

↩Figura 021



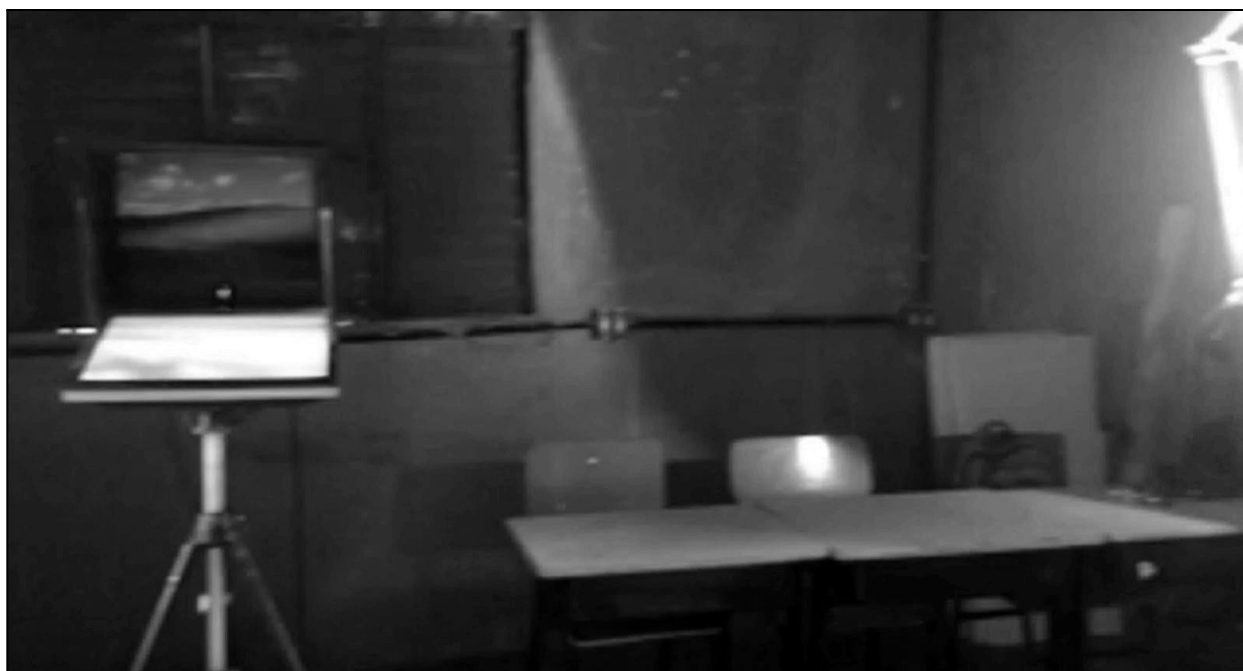
Foi nesta paisagem que o estúdio começou a ser imaginado (2017).

↩Figura 022



A ocupação do barraco como estúdio fotográfico ainda sem instalação de tomadas elétricas (2017).

↩Figura 023



A instalação de tomadas elétricas para ligar o *teleprompter*, iluminação e computador (2017).

↩Figura 024



Almoxarifado (bens inservíveis) de equipamentos para a instalação do estúdio da TVcentrinho (2017).



↩Figura 025



O primeiro cenário da TVcentrinho.

↩Figura 026



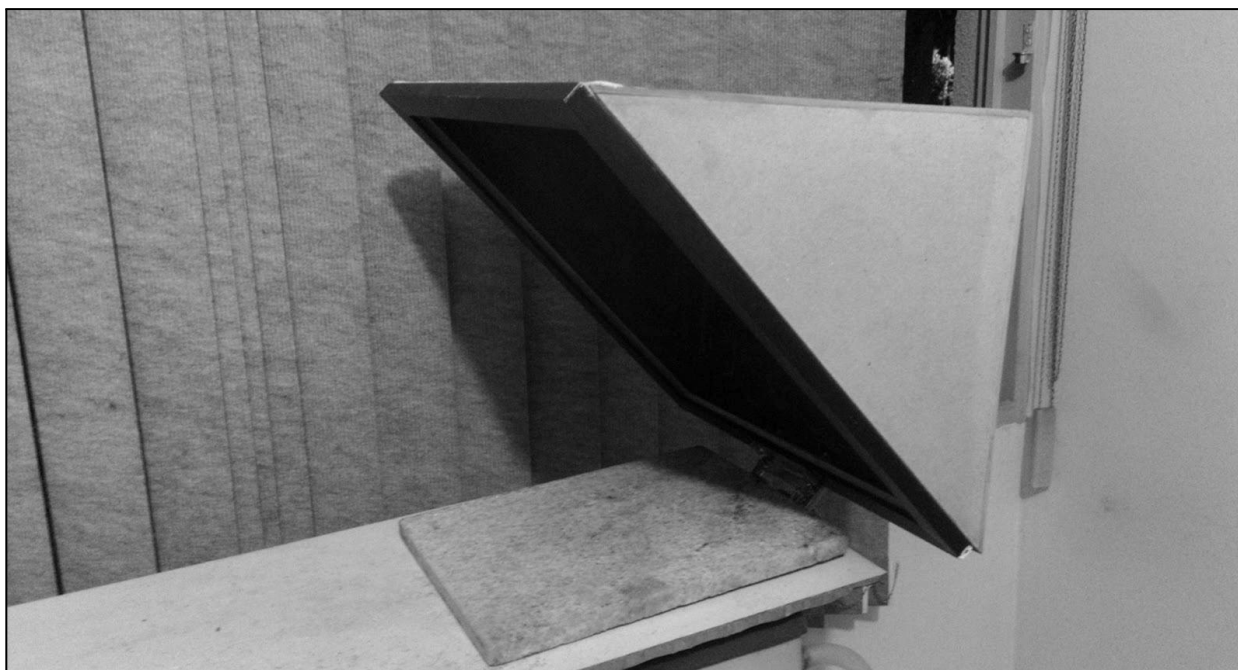
A pintura das bandejas de branco para se tornarem suporte para o experimento com a harmonia das cores e posteriormente, compor o revestimento acústico do estúdio de gravação da TVcentrinho (2018).

↩Figura 027



Alunos dos 7º anos trabalhando com a teoria das cores (e produzindo o tratamento acústico do estúdio) (2018).

↩Figura 028



A construção do teleprompter: uma peça de um suporte, um monitor antiquado, um vidro fino com moldura, papelão, cola quente e criatividade.



↩Figura 029



O estúdio iniciou com um cenário aproveitando um painel feito como uma faixa para a apresentação do projeto TVcentrinho no desfile da cidade em 2016. (o painel estava bem guardado esperando a serventia).

↩Figura 030



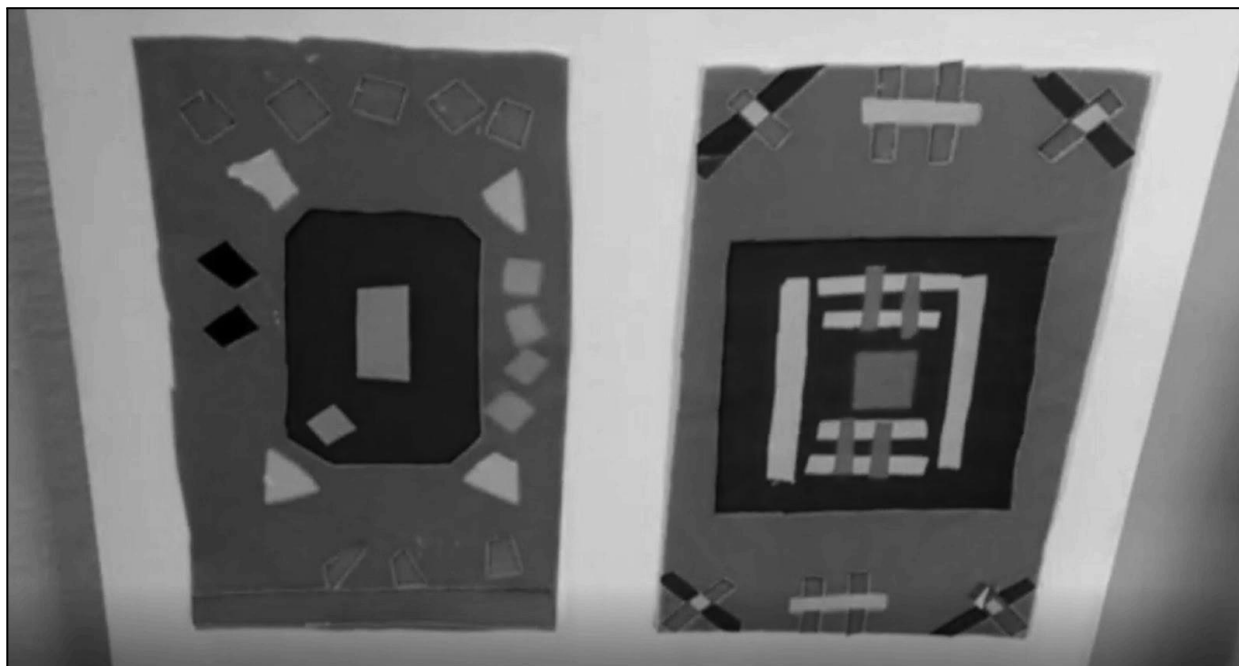
Gravação de uma História Inventada com o uso do *teleprompter* adaptado para o uso de celular, guarda-chuvas comuns adaptados como dissipador de luz, *microfone direcional* com suporte anti choque artesanal (PVC e borracha de vedação hidráulica).

↩Figura 031



Garra para *smartphone* adaptando o celular ao teleprompter.

## ↩Figura 032



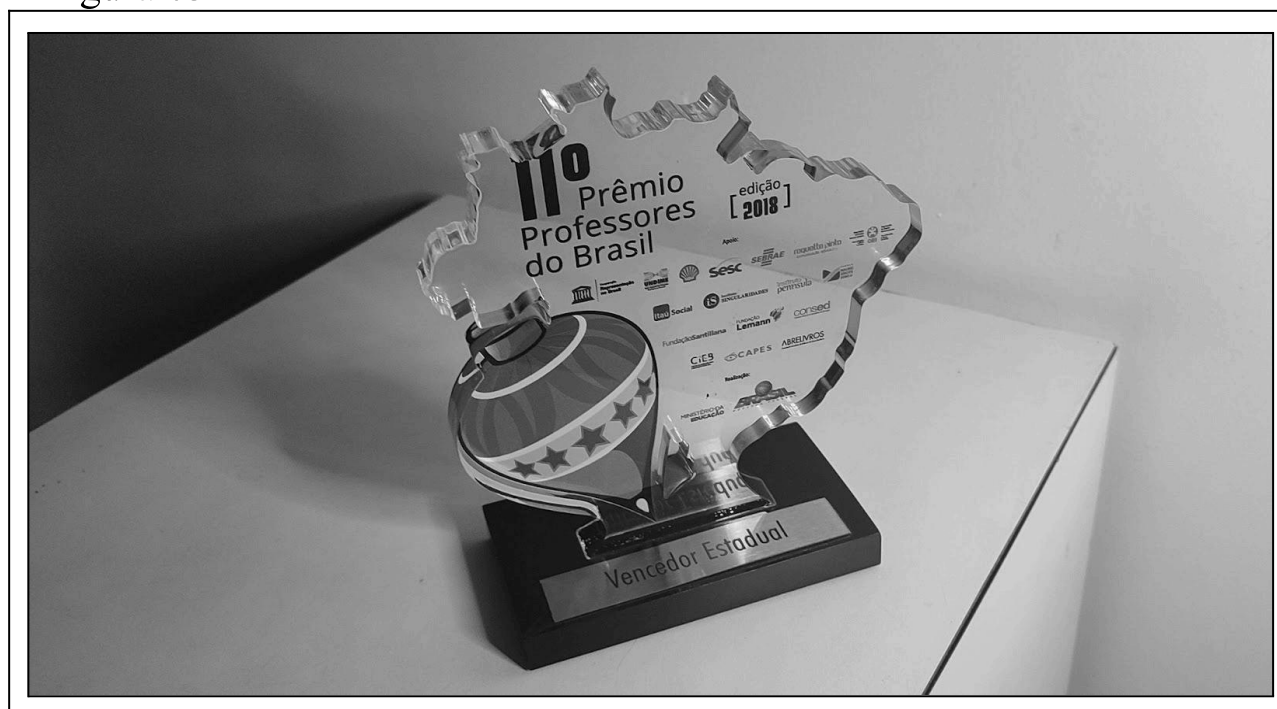
Atividade de aprendizagem no Ensino Regular de colagem com aplicação da regra geral do uso das cores: 60% (predominante) + 30% (análoga) + 10% (complementar).

↩Figura 033



Prêmio Controladoria do Distrito Federal - Escola de Atitude (R\$20.000,00 - vinte mil Reais).

↩Figura 034

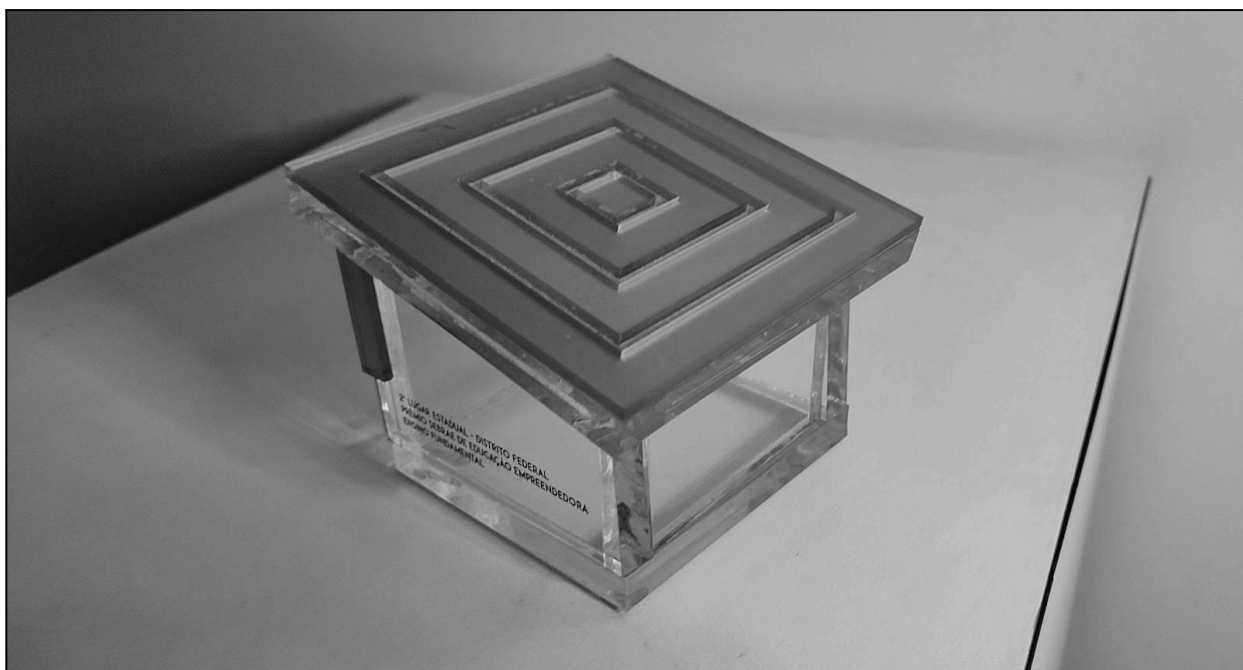


Troféu do 11º Prêmio Professores do Brasil - MEC - 2018.

↩Figura 035



↩Figura 036



Prêmio SEBRAE de Educação Empreendedora - Ensino Fundamental.

↩Figura 037



Luminárias de Papel - Produzidas com materiais reciclados e pinturas aquarelas feitas pelos alunos.

↩Figura 038



Alunos em aula apresentando a história inventada.

↩Figura 039



Celular conectado no computador projetando, no quadro branco, a transcrição por aplicativo, em tempo real, das histórias escritas pela aluna (2017).

↩Figura 040



Grupo de alunas discutindo aspectos sobre a criação das Histórias Inventadas (diálogos, personagens, contextualização (2017).



↩Figura 041



Projeção no quadro branco da sala de aula da câmera do celular em tempo real,

↩Figura 042



Trabalho coletivo na criação de histórias para roteiros.

↩Figura 043



Ensaio para gravação do filme “A Viagem Suculenta”, criação coletiva (2018).

↩Figura 044



A leitura (dramática) era exercitada intensamente nas atividades realizadas nos estúdios da TVcentrinho.

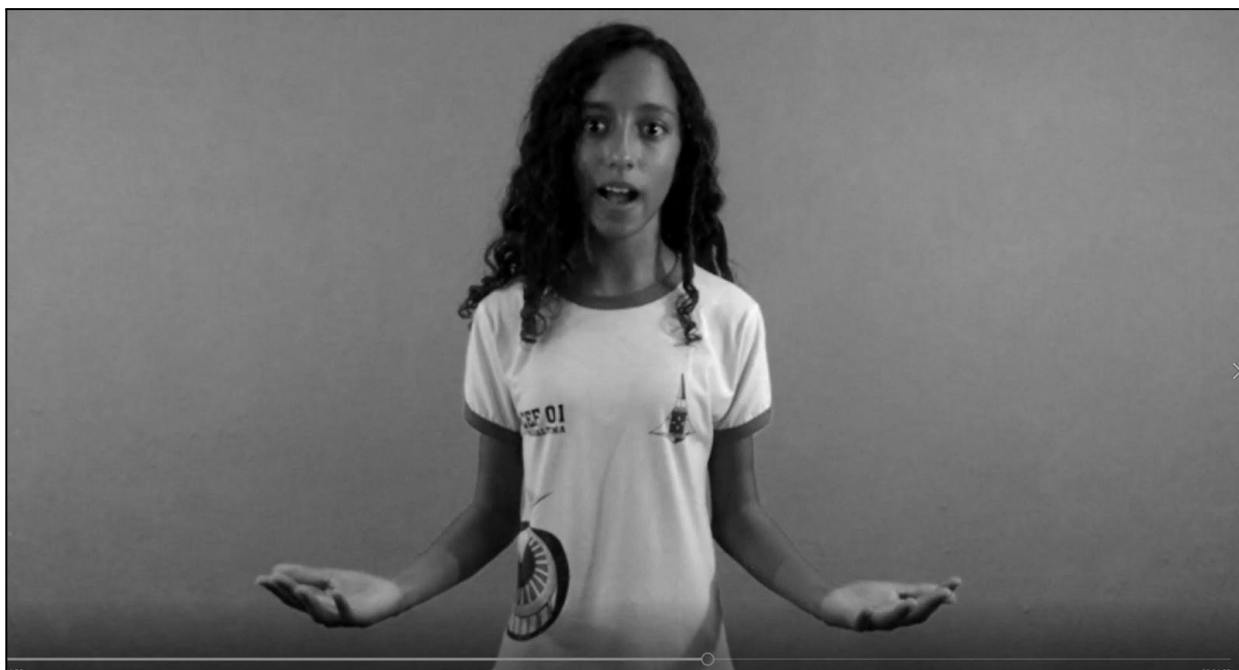


↩Figura 045



Teatro de sombras em sala de aula com o uso do projetor multimídia.

↩Figura 046

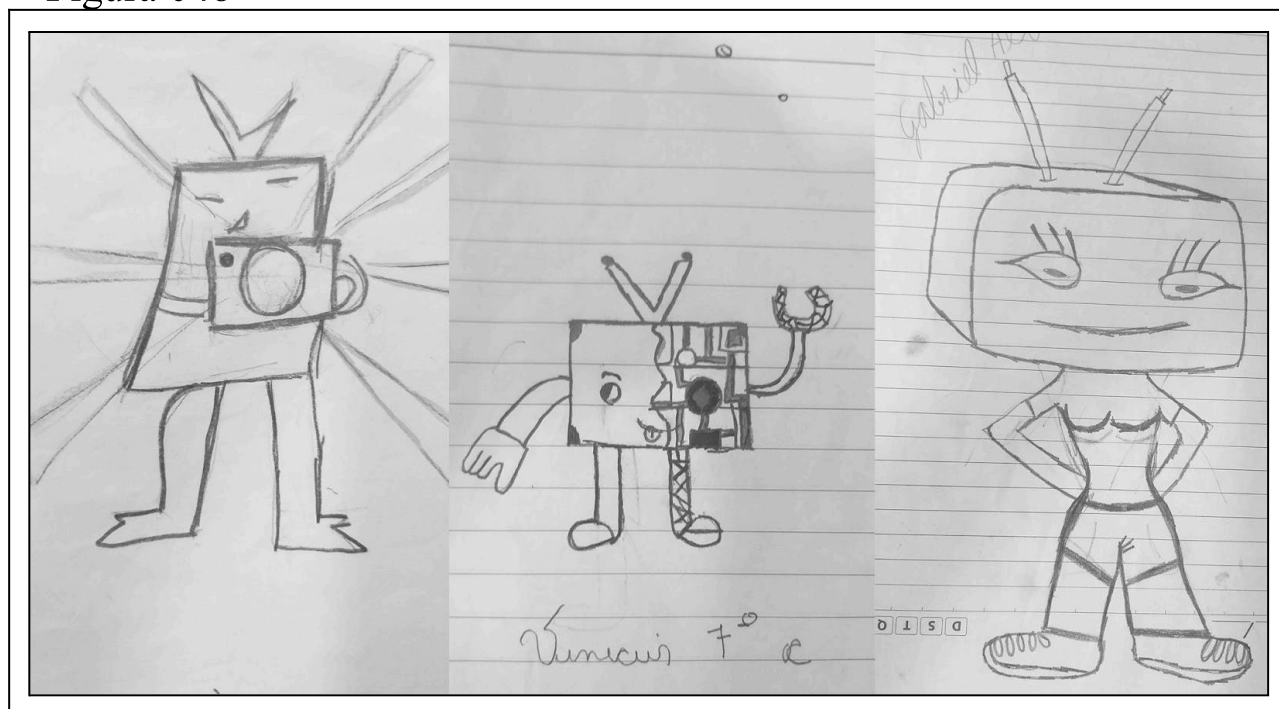


Trabalho de imitação de voz e consciência corporal.

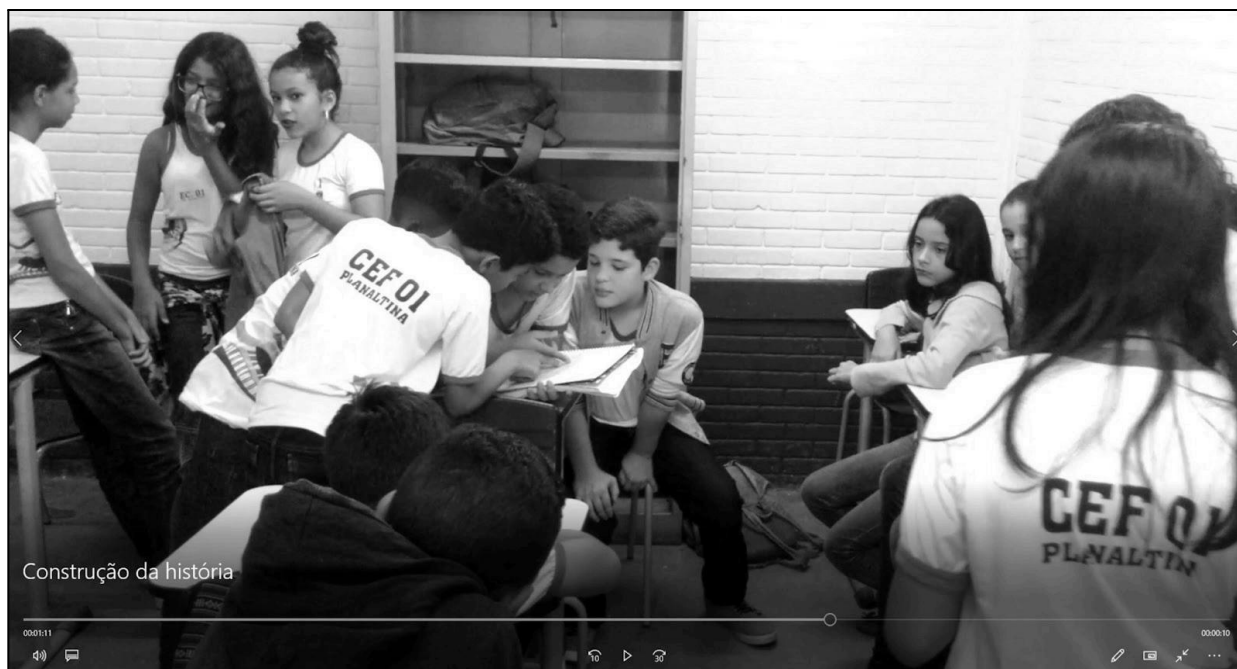
↩Figura 047



↩Figura 048



↩Figura 049



A discussão sobre os personagens era intensa, com participação empolgada dos alunos e alunas (2019).

↩Figura 050



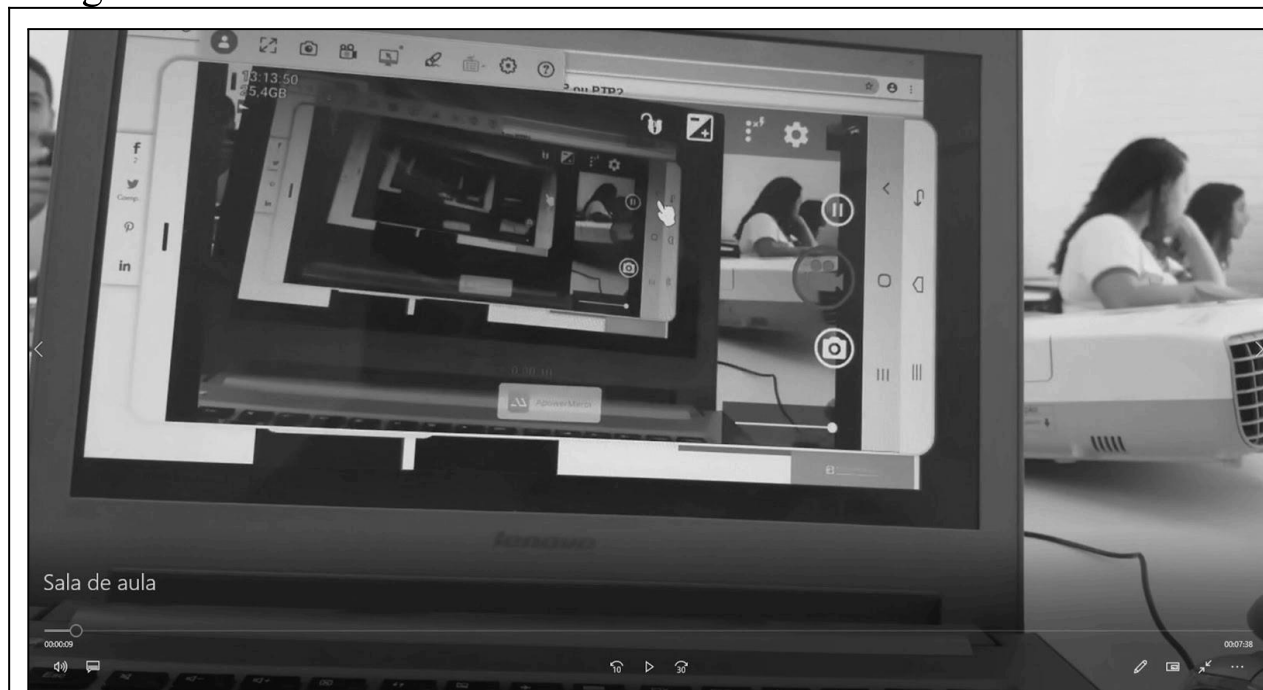
Produção coletiva de textos.

↩Figura 051



As gravações das histórias inventadas.

↩Figura 052



O uso de aplicativos no celular projetados.

↩Figura 053



Ensaio para melhorar a interpretação do texto.

↩Figura 054



Projeção das imagens do ensaio em tempo real na sala de aula.

↩Figura 055



Programas de televisão sobre Fake News.

↩Figura 056



Na produção do Jornal da TVcentrinho, passamos a usar a claquete para a gravação e facilitar a montagem da sequência da âncora e as repórteres (2019).

↩Figura 057



Entrevista com o Vice-diretor para o Documentário TVcentrinho.

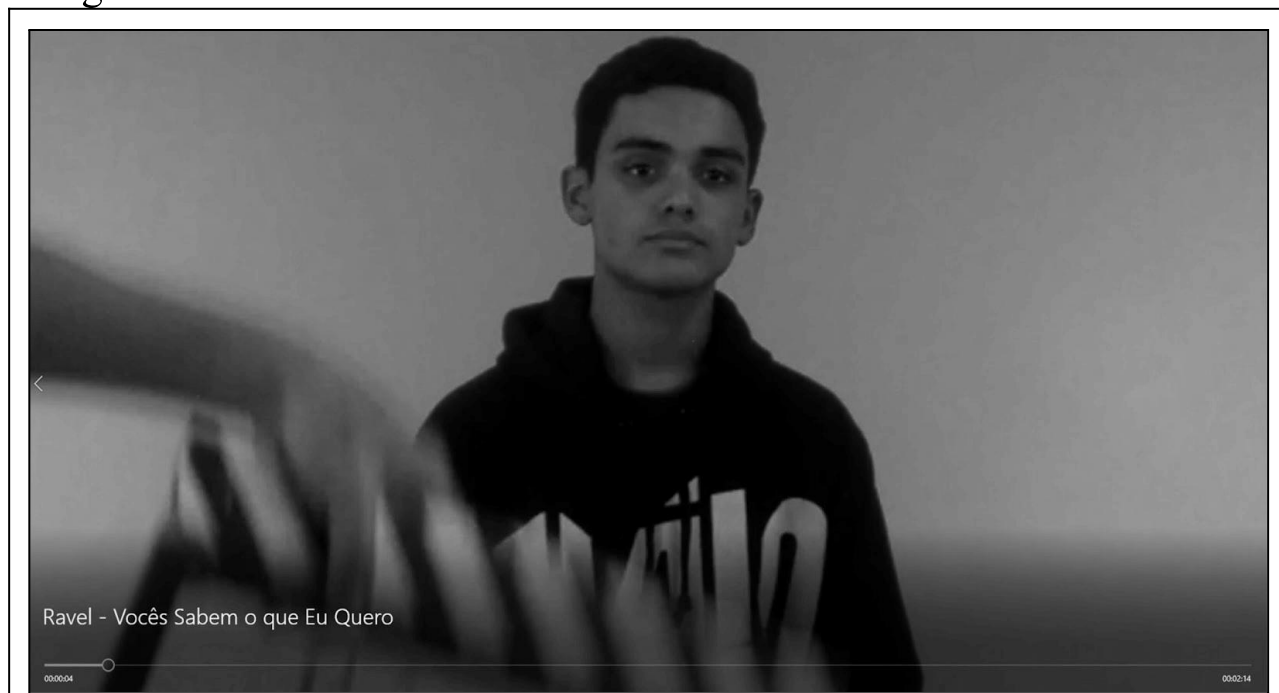
↩Figura 058



Cenas de *podcast* sobre as condições físicas do Centrinho.

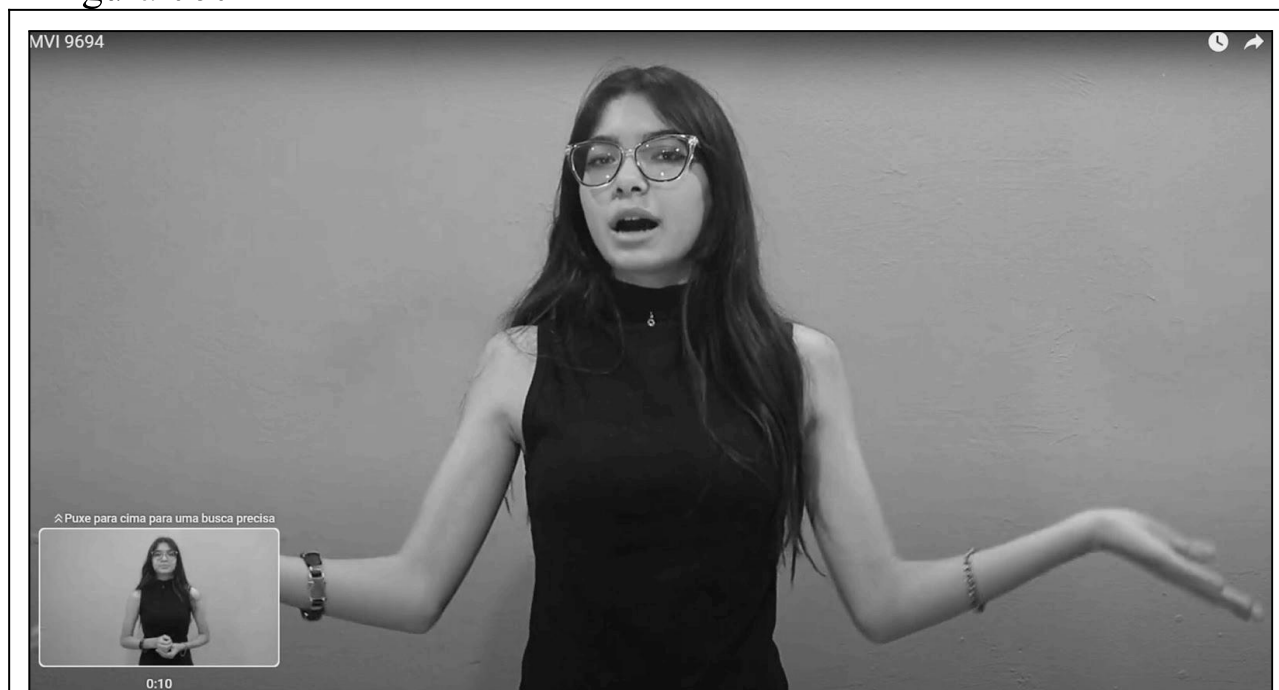


↩Figura 059



Videopoesia de Ravel publicada no livro POESIA NAS QUEBRADAS em 2017.

↩Figura 060



Campanha para arrecadação de maquiagem para a TVcentrinho.



↩Figura 061



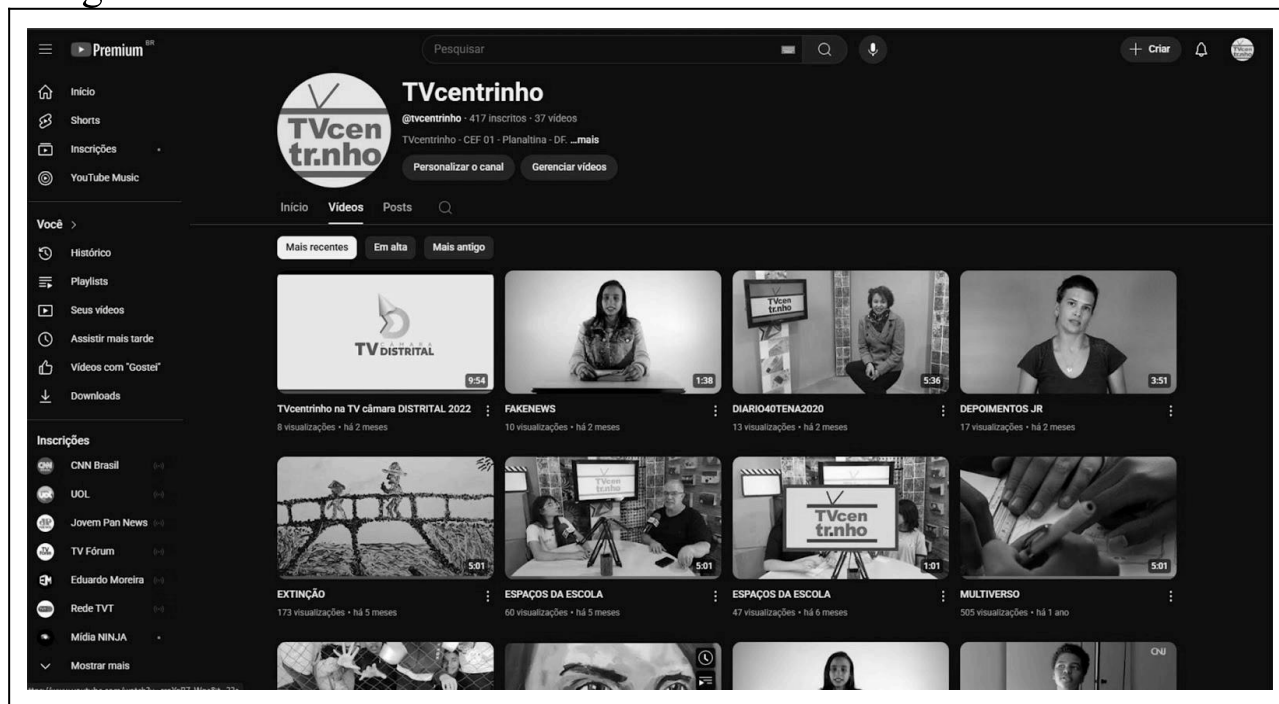
Desenhando a identidade do personagem.

↩Figura 062



O treinamento de imitação de voz gravado ajuda a aluna a encontrar equilíbrio na interpretação do texto.

↩Figura 063



Página inicial do canal YouTube da TVcentrinho. Link: <<https://www.youtube.com/@tvcentrinho/videos>>

↩Figura 064



O Personagem Labirinto (menino de rua).

↩Figura 065



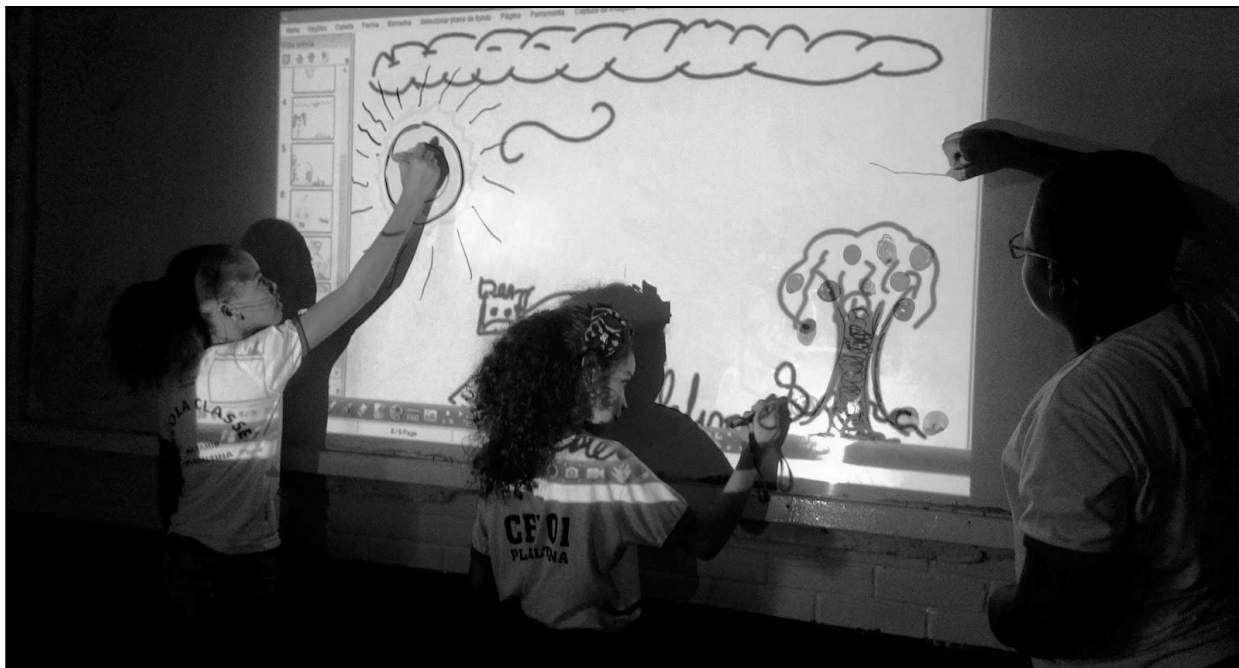
Mário e Labirinto se tornam melhores amigos.

↩Figura 066



Releitura de pintura de Van Gogh com intervenções com canetas digitais.

↩Figura 067



Trabalho com caneta digital e canetão colorido sobre quadro branco simultaneamente.

↩Figura 068



Batalha do Passinho.

↩Figura 069



Batalha do Rap.

↩Figura 070



Espaço Diversidade: Sala de Teatro, Dança, Música e Exposição, Sala de Pintura e Estúdio TVcentrinho



↩Figura 071



Brincadeira de pega-pega.

↩Figura 072



Brincar de roda (ciranda).

↩Figura 073



Telefone de latinha.

↩Figura 074



Rodar o pião na palma da minha mão.

↩Figura 075



Brincar de construir cidades.

↩Figura 076



A professora de teatro Rita Maia sendo entrevistada no Festival de Curtas das Escolas Públicas de Planaltina por uma aluna da equipe TVcentrinho.



↩Figura 077



Trabalho vencedor no Concurso de Maquiagem.

↩Figura 078



A limpeza da sala de Teatro na preparação do espaço para a realização do concurso de maquiagem.

↩Figura 079



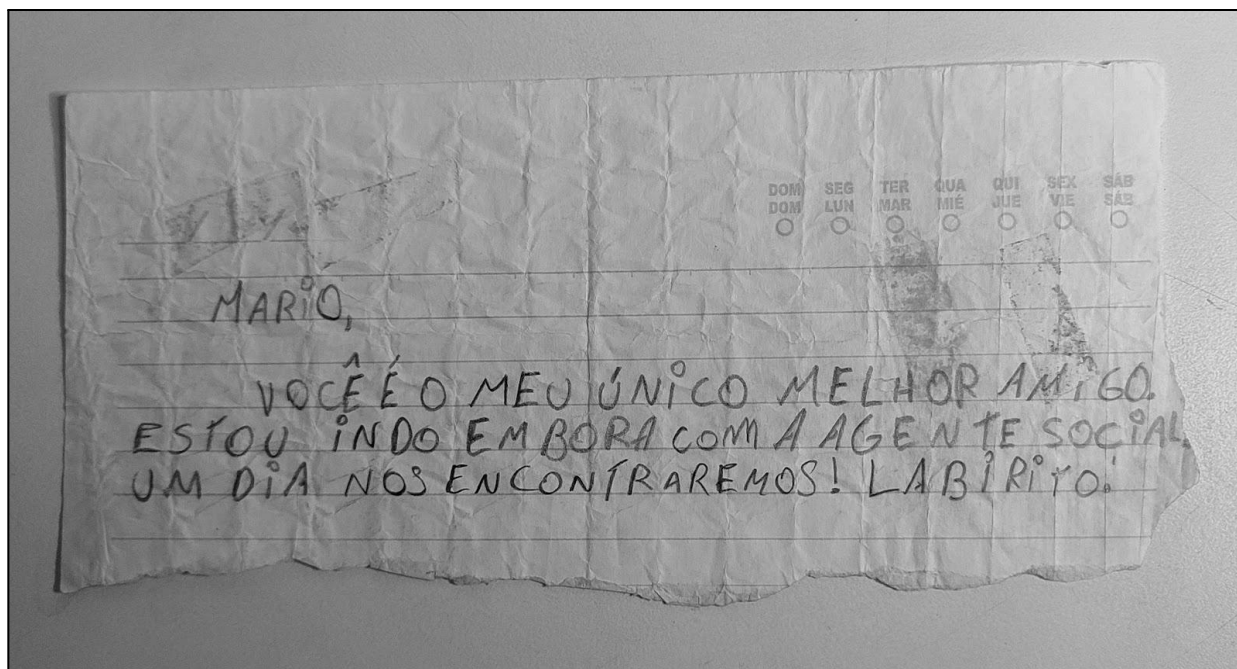
O Concurso de Maquiagem da TVcentrinho.

↩Figura 080



Palestra dos alunos veteranos dos 8º anos aos calouros do 6º anos.

↩Figura 081



↩Figura 082



A igreja São Sebastião - Construção Estilo Colonial.

↩Figura 083



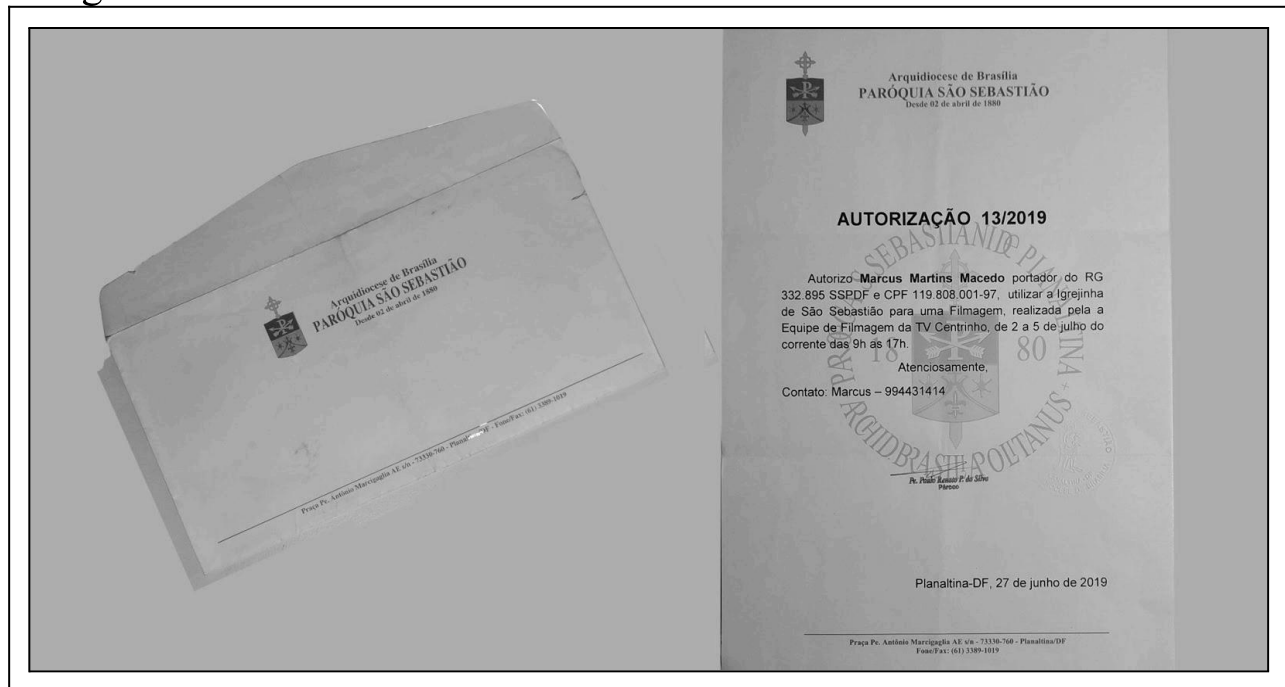
Fachada de casa construída no tempo Colonial do Brasil.

↩Figura 084



Estátua do belga Louis Ferdinand Cruls, responsável pela Comissão Exploradora do Planalto Central - Missão Cruls, que demarcou o território do Distrito Federal, destinado à construção de Brasília, capital do Brasil.

↩Figura 085



Autorização para uso da Igreja São Sebastião para a filmagem.

↩Figura 086



Ensaio em sala de aula para a criação do personagem Labirinto.

↩Figura 087



O uso da claquete é fundamental para a sincronização com o áudio e a decupagem das imagens.

↩Figura 088



Intervenções para esclarecimento sobre a busca pela emoção na filmagem do filme O ENIGMA ZYGUY.



↩Figura 089



Intervenção do mediador para orientação técnica de desenho animado.

↩Figura 090



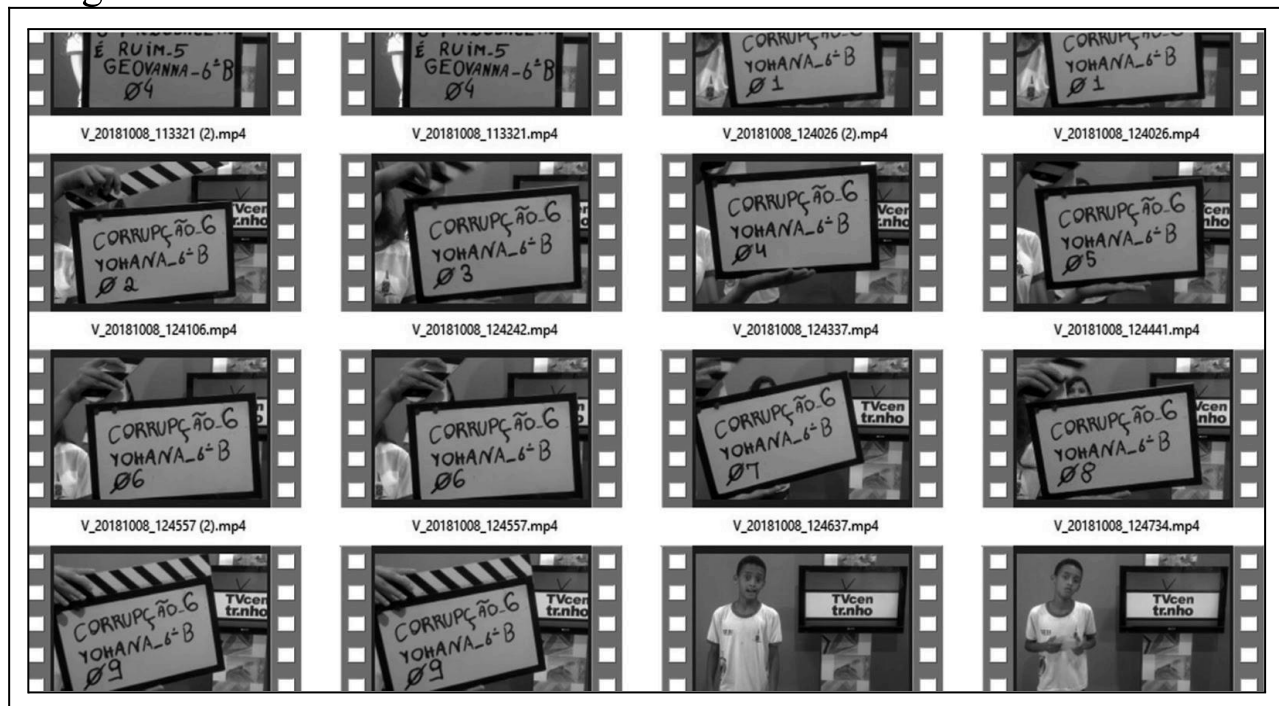
O calígrafo faz anotação do número da cena e take na claquete.

↩Figura 091



A claquete é muito importante para a decupagem das cenas “boas”.

↩Figura 092



A funcionalidade da claquete.



↩Figura 093



A maquiagem do personagem Gabriel precisou de intensa pesquisa na internet e foi toda criada e executada pela equipe de maquiagem da TVcentrinho.

↩Figura 094



Verificação das locações, definição do mapa de gravação e preparação da logística para as filmagens na Praça da Igreja de São Sebastião.

↩Figura 095



Equipe técnica montando o set de filmagem com a câmera e o monitor.

↩Figura 096



Análise de luz, sombra e enquadramento em atividade de Pré-produção.

↩Figura 097



Montagem dos equipamentos para gravação.

↩Figura 098



Cena 01, Take 01. O início da gravação do filme Labirinto.

↩Figura 099



Monitoramento da gravação do áudio.

↩Figura 100



O vigésimo take da cena *brincadeira* gravada, que foi para as telas.

↩Figura 101



Gravação dia 04/07/20219 na praça da Igreja de São Sebastião.

↩Figura 102



O menino de rua que ocupa o espaço de Labirinto.

↩Figura 103



Microfone direcional com suporte anti-choque construído artesanalmente (feito com barra de alumínio, PVC e borracha de vedação).

↩Figura 104



A emoção dos alunos ao ver seu trabalho projetado na telona do cinema no 2º Festival de Curtas das Escolas Públicas de Planaltina realizado no auditório do Colégio Delta.



↩Figura 105



O Certificado de MELHOR ATOR recebido por João Gabriel, no 2º Festival de Curtas das Escola Públicas de Planaltina.

↩Figura 106



A premiação de MELHOR ATOR no 2º Festival de Curtas das Escolas Públicas de Planaltina.

↩Figura 107



A equipe TVcentrinho na premiação do filme LABIRINTO no 2º Festival de Curtas das Escola Públicas de Planaltina realizado no Colégio Delta.

↩Figura 108



O troféu Melhor Fotografia, o post de divulgação e a logo da TVcentrinho.



↩Figura 109



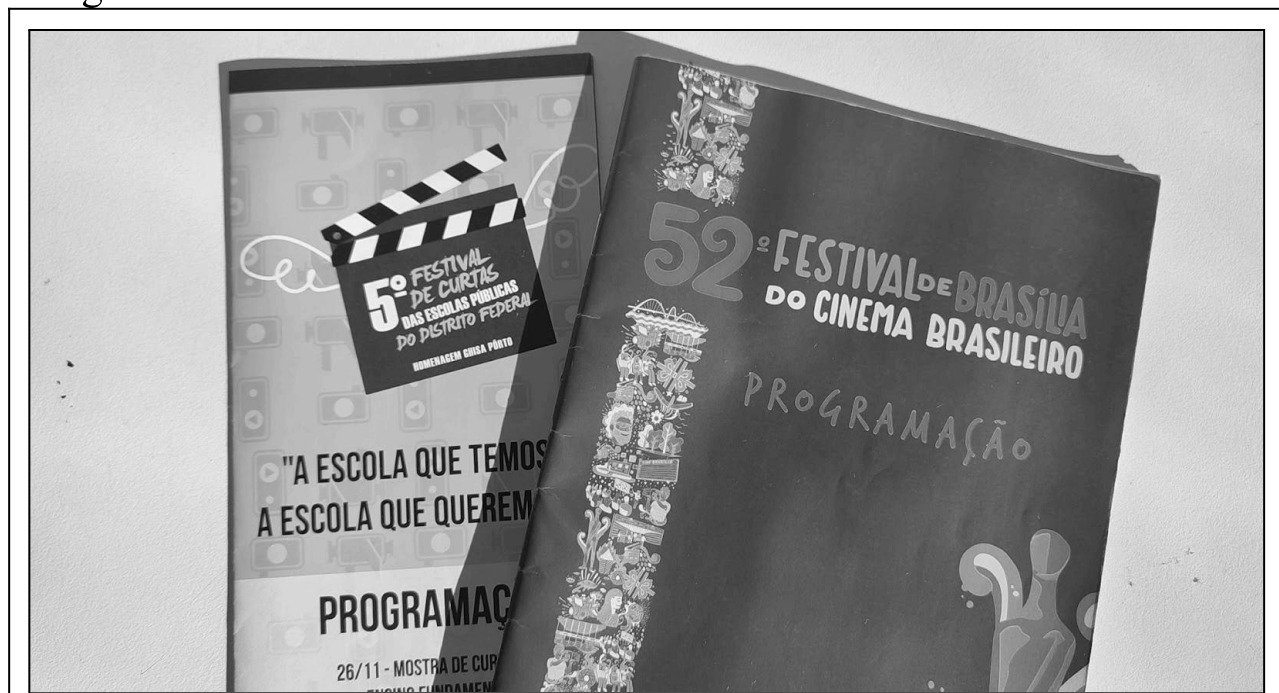
Melhor Direção, Melhor Filme, Melhor Fotografia no II Festival de Curtas de Planaltina.

↩Figura 110



Melhor Direção do 5º Festival de Curtas das Escolas Públicas do DF.

↩Figura 111



Folders 5º Festival de Curtas das Escolas Públicas do DF e 52º Festival de Brasília do Cinema Brasileiro 2019.

↩Figura 112



Matéria de capa no Caderno de Cultura do Correio Braziliense sobre a premiação do filme Labirinto, produzido pela TVcentrinho.

↩Figura 113



Evento na escola para homenagem aos premiados nos festivais de cinema.

↩Figura 114



Homenagem à TVcentrinho promovida pelo 52º FESTIVAL DE BRASÍLIA DO CINEMA BRASILEIRO no Complexo Cultural de Planaltina.

↩Figura 115



O troféu de MELHOR DIREÇÃO do 5º Festival de Curtas das Escolas Públicas do Distrito Federal.

↩Figura 116



Viagem de volta da premiação como MELHOR DIREÇÃO do filme *LABIRINTO* no 5º Festival de Curtas das Escolas Públicas do Distrito Federal, que integrou o 52º Festival de Brasília do Cinema Brasileiro.

↩Figura 117



DOCUMENTÁRIO TVcentrinho.

↩Figura 118



O filme Free Fire simula o jogo de batalha na sala de aula.

↩Figura 119



A NBR esteve no Centrinho documentando nosso trabalho para um programa nacional de educação.

↩Figura 120



Aula online teatro grego, professora Rita Maia (na pandemia Covid 19)



↩Figura 121



Clipe realizado pela professora Rita Maia para a divulgação do projeto Biblioteca em Tempo de Pandemia.

↩Figura 122



Reforma do ambiente SALA PERCEPÇÃO, que integra o Espaço Diversidade, realizada com recursos de emenda parlamentar (REALIZE 2023).

↩Figura 123



Helena Nascimento, da Equipe TVcentrinho, entrevistando Cláudio Abrantes, Secretário de Cultura do DF.