

***Luz, Câmera, Ação: em tempos de distanciamento, estudantes em cena***Rejane Zanini<sup>1</sup>Katiele Hundertmarck<sup>2</sup>Raquel Audrei Dias Padilha<sup>3</sup>Giovani Rodrigues<sup>4</sup>**RESUMO**

A Gincana *Luz, Câmera e Ação* é uma atividade vinculada ao projeto de extensão universitária *Cinemação* que visa à diversão, à produção audiovisual em cooperação e o debate sobre temas emergentes para estudantes e demais interessados. O projeto prevê ações de ensino e extensão que contemplem o envolvimento da comunidade acadêmica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha – *Campus* Júlio de Castilhos, bem como comunidade em geral, buscando a inovação pedagógica na proposta de cinema na educação, o protagonismo na construção de trajetórias formativas e na transversalização curricular. Além disso, visa democratizar o acesso a produções cinematográficas que estão fora do circuito comercial e promover reflexão nos encontros para debates em parceria com instituições de ensino e Cineclubes. Assim, ações foram feitas em três modalidades para públicos distintos: formações aos servidores, debates ao público em geral e a gincana, voltada aos estudantes do Ensino Médio. O objetivo deste artigo é relatar a experiência na Gincana, desenvolvida nos anos de 2020 e 2021, e produzir uma reflexão sobre as oficinas e provas propostas. Considera-se que a Gincana foi capaz de mobilizar estudantes para a importância do audiovisual e sobretudo provocar os diferentes modos de ver, sentir, fazer e pensar, veiculados pelas imagens. Ainda, incentivou-se o protagonismo dos estudantes e o trabalho colaborativo, em tempo de distanciamento social.

**Palavras-chave:** Cultura do Audiovisual; Educação e Cinema; Produção Audiovisual

---

<sup>1</sup> Técnica em Assuntos Educacionais no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, *Campus* Júlio de Castilhos. Doutoranda PPGE - UFSM.

<sup>2</sup> Enfermeira no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, *Campus* Júlio de Castilhos. Doutoranda em Educação - UNISC

<sup>3</sup> Técnica Administrativa no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, *Campus* Júlio de Castilhos.

<sup>4</sup> Aluno do curso de Licenciatura em Matemática no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, *Campus* Júlio de Castilhos.

## 1. Introdução

Quando o Projeto Cinemação foi proposto, projeto no qual estão inseridas as oficinas de audiovisual e a Gincana *Luz, Câmera, Ação*, procurou-se responder a uma demanda dos estudantes do *Campus*, a falta de projetos de arte e cultura, em um contexto de ensino voltado fortemente ao currículo técnico. O projeto iniciou em 2020 com a manifestação da pandemia do novo Coronavírus, desencadeador da Covid-19 e, imediatamente, precisamos decidir pela continuidade ou não das ações. Visando à aproximação pela tela, com o objetivo de manter a unidade e a saúde mental, decidiu-se adaptar toda a proposta para ações remotas. Por um lado, foi limitador para os encontros presenciais, mas potencialmente ampliou nossas possibilidades de participação em nível regional, nacional e internacional dos debatedores (as), por exemplo.

O projeto foi desenvolvido nos anos de 2020 e 2021 de maneira *online*, recorte temporal objeto deste relato, com o objetivo de promover ações de extensão que contemplassem o envolvimento da comunidade acadêmica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha – *Campus* Júlio de Castilhos, bem como a comunidade em geral, buscando a inovação pedagógica na proposta de cinema na educação, o protagonismo na construção de trajetórias formativas e na transversalização curricular. Ainda, buscou-se democratizar o acesso a produções cinematográficas que estão fora do circuito comercial e promover reflexão através dos Cinedebates, além de firmar parcerias com instituições de ensino e Cineclubes da região. A Gincana *Luz, Câmera, Ação* iniciou em 2020 como integrante de atividades do Projeto de Extensão Cinemação e é uma forma de dar autonomia aos estudantes e oportunizar a eles o protagonismo nas ações do projeto, uma vez que orienta e instiga-os ao conhecimento e à produção audiovisual.

Inicialmente, a Gincana visava, com mais ênfase, ao entretenimento para o enfrentamento à pandemia de Covid-19, que impôs medidas de biossegurança, entre elas, o distanciamento físico, projetando a escola para dentro de nossas casas, incluindo famílias e educadores (as) nas rotinas estudantis. Posteriormente, com o interesse de estudantes em cinema, a Gincana vislumbrou o aprofundamento de temas de audiovisual e educação, o trabalho em equipe, a construção de roteiros, edição de curtas, a análise crítica de filmes, processos reflexivos sobre representação, o cinema e sua história, os diferentes gêneros cinematográficos, o reconhecimento de si e do outro, diverso, com oficinas de acessibilidade, entre outros. Dessa forma, se produziu o entrelaçamento de ver cinema, conhecer a sua história

e produzir filmes na escola, como uma fotografia em movimento que desafia para diversas maneiras de ler-se, de ler o outro e de dialogar com essa imagem e os imaginários provocados.

Assim, iniciaremos com um breve histórico da aproximação da Educação da Cultura Visual (NASCIMENTO, 2011), demonstrando sua importância no dia a dia dos sujeitos inseridos em uma sociedade da imagem; a possibilidade de se pensar e desenvolver um outro currículo e a importância de se propor uma formação estética, voltada ao sensível, e, por fim, relatar as ações propostas durante os dois anos de gincana, dialogando com nossas vivências a frente dessas atividades, com autoras e autores que nos embasaram na construção do projeto e no desenvolvimento da Gincana, a saber: FRESQUET, MOLL, FREIRE, MIGLIORIN, entre outros.

## **2. Em busca de um caminho possível: o audiovisual como formação estética.**

Acreditamos que o fazer reflexivo faz parte de nosso cotidiano, por isso pensamos ações em conjunto, em um grupo heterogêneo formado por servidores (as) com diferentes formações, como Enfermagem, Direito, Psicologia, Letras, Comunicação; docentes de Educação Física, Informática, Educação Especial e alunos bolsistas, de Licenciatura em Matemática no ano de 2020, do Curso Técnico em Informática em 2021 e do curso de Licenciatura em matemática em 2022. Da mesma forma, nessa mesma linha, pensamos as ações da Gincana, no sentido de promover não só o encontro da educação com a arte cinematográfica, mas o encontro entre pessoas com o distanciamento imposto pela pandemia.

Freire (2000, n.p) aponta a importância de se ter a consciência de si e do outro, de sua presença no mundo, reconhecendo essa presença como um não-eu, “presença que se sabe presença, que intervém, que transforma, que fala do que faz, mas também do que sonha, que constata, que compara, que avalia, que valora, que decide, que rompe”, em domínios onde se instaura a necessidade da ética e se impõe a responsabilidade. Para ele, enquanto presença na História e no mundo, esperançadamente é possível lutar pelo sonho, na perspectiva de uma pedagogia crítica. Com o mesmo pensamento, Fresquet (2017, p. 9) aponta que “a cultura se torna a matéria-prima para a criação de significados numa troca poética de experiências intelectuais e sensíveis”. Assim, assistir e realizar filmes nas escolas é uma possibilidade de apurar o olhar, fazendo com que seja exercitada a criticidade diante do cotidiano ao percebermos o mundo que nos circunda e nos abre oportunidades de transformação.

Nascimento (2011, p.220) considera a Educação da Cultura Visual como uma forma questionadora da escola tradicional pensada em séries, com o sistema hierarquizado de saberes e dos sujeitos, com espaços e tempos demarcados. Para ele, a “Educação da Cultura Visual pretende ser uma tentativa de reorganização do espaço, do tempo da relação entre docentes e alunos, bem como dos saberes a serem ensinados” (NASCIMENTO, 2011, p.221), diante de um currículo que se impõe como proposta única de percurso a seguir, quando há outros ensinamentos e outras aprendizagens além das provocadas no contexto escolar. Um currículo que contempla a Educação da Cultura Visual possibilita aberturas e permite “mudanças constantes no processo de subjetivação, um lugar para a pluralidade de vozes e interesses”; teoria e prática caminham juntas, “o saber ensaja um fazer, e o fazer encarna um saber” (NASCIMENTO, 2011, p.222). Embora os saberes compartilhados no projeto sejam propostos de forma extracurricular, consideramos fundamental a possibilidade de uma formação integral dos estudantes.

Migliorin (2014) propõe construir com o outro um mundo de copertencimentos, um mundo comum, em que as imagens se formam ligadas ao mundo, por um lado, e afetando o mundo por outro; acessamos com outros olhos uma imagem captada por alguém. E segue: “a imagem não é apenas algo que é afetado pelo mundo, ela não apenas sofre o mundo, mas ela é também criação de mundo. [...] A imagem age no mundo. ” (MIGLIORIN, 2014, p. 101) Para o autor, “a troca subjetiva radical que o cinema [e as imagens] nos permite é uma questão-chave na relação com a educação: levamos aos estudantes múltiplas visões de mundo, múltiplas possibilidades de estar no mundo”, o que provoca inevitavelmente um deslocamento de ponto de vista. Toledo (2014) compara o ensino da produção à organização de um evento e refere que a educação audiovisual tem de ser uma metaeducação, ensina-se um meio, uma capacidade de realização, expressão e organização das próprias ideias, projetos e desejos (Ibidem, p.146). E, para Barbosa (2014, p.254) o audiovisual permite provocações além do pensamento conceitual e nos propõe um caminho ao pensamento narrativo, “Profundamente conectado com a vida cotidiana, com a experiência sensível [...] produz imagens, sons, mas também conta histórias, [...] pois nós, seres humanos, somos seres fabuladores, seres de ficções, seres de histórias. ” Cruzam-se as fronteiras entre as linguagens simbólicas, em um “pensar que pulsa, que convoca à imaginação, que reflete e propicia a criação de significados, às vezes inéditos, para a experiência humana. ” (Ibidem, p. 254, 255) Por fim, ressalta o caráter democratizante do audiovisual, uma vez que ele só existe na interação e na relação com o Outro: “provoca

questões institucionais e políticas. Não apenas receptores, mas interpretadores, participantes, criadores. Alfabetizados” (Ibidem, p. 262)

Sobre permitir a experiência com exercícios audiovisuais, Fresquet (2014, p. 73, 74) aponta objetivamente alguns aspectos importantes, sugestões e resultados, que são possíveis com experimentações, a partir da Hipótese de Cinema e Educação, de Alain Bergala. Para ela são critérios como gestos fundadores do trabalho de iniciação ao cinema, considerados como gesto mentais, a partir de escolhas: realizar enquadramentos, materializar um recorte do que se vê e do que se quer mostrar, em termos de conhecimento, reconhecer que nossa capacidade de afeto, conhecimento e sensibilidade é restrita e seu alargamento é possibilitado pela ampliação de repertórios ou na troca com o outro. Outro critério importante, segundo a autora, é fazer de conta e tomar decisões, imaginar ser outro, ludicamente; ainda, ensaiar outros modos de ação, o que significa reconhecer que há distintas formas de ver, pensar, conhecer e agir. Outro gesto significativo é ocultar/revelar, o que nos convoca à reflexão de como tornar algo interessante.

Também ela sugere colocar sempre uma imagem em relação a outra, quando uma imagem pode se transformar em contato com outra; crer e duvidar, a fim de promover uma atitude potente de “emancipação intelectual e sensível na leitura de mundo, do conhecimento, das imagens” (FRESQUET, 2014, p.78); descronologizar e intensificar o tempo; inventar e criar sentidos. Fresquet (2021, p. 76) adverte a respeito da urgência de colocarmos nosso olhar, buscarmos alternativas e investir na educação como possibilidade diante da imposição das redes e do virtual, tão presentes na vida cotidiana dos nossos jovens, “hoje, é urgente introduzir e produzir filmes que descontinuem o projeto colonial, patriarcal e a serviço do mercado. Aprender a desobedecer a tudo aquilo que nos obriga ao consumo permanente, à hiperconectividade, ao permanente dar ou conferir *likes*. Retomar as rédeas de nossa atenção, memória e imaginação. (Ibidem, p.76)

Duarte (2012, n.p), por sua vez, nos apresenta a relevância da experiência estética na educação, para ela, experiência que ultrapassa a da mera aquisição de conhecimento e é potencialmente transformadora,

como atividade que exprime sensibilidade e reflexão sobre o real, condicionada pelo seu tempo e apresentando ideias, aspirações, necessidades e esperanças, a arte tem como uma de suas funções reconhecer e interpretar a experiência humana. A arte sempre formula uma visão de mundo e é neste nível que ocorrem suas indagações e tentativas de resposta. Ela é no aqui/agora, mas é também possibilidade de transcendência: ultrapassa a fronteira do tempo e da morte física, mantendo vivas, nas novas gerações, a experiência e o aprendizado das gerações anteriores,

Galeffi (2007, p.98) ressalta a importância de se integrar a educação da sensibilidade às demais atividades curriculares. Para ele, sensibilidade é inerente ao ser humano, condição de existência comum, e está diretamente envolvida no ensino, “é tudo aquilo que é tocado pelo acontecimento da linguagem: uma invenção muito antiga, um acontecimento muito recente”. Ainda reflete que a sensibilidade não é ensinável, mas se aprende, em um evento criador que “a tudo reúne na abissalidade insondável” (Ibidem, p.110).

Esse autor ainda percebe o modo como a escola está instituída prisioneira no seu formalismo curricular, o que está relacionado à maneira de se propor o aprendizado. Se pensamos em promover a formação a fim de que nossos alunos desenvolvam certa autonomia, no sentido de ter a capacidade de questionar o instituído, precisamos fazer de forma diferente do que está posto, como na escrita de Silva e Oliveira (2016, p.59),

Desejamos autonomia social, mas temos medo de desprendermo-nos dos ferrolhos das disciplinas, das grades curriculares, dos sinais, do controle. Acreditamos que vivemos atualmente um cruzamento de caminhos, o primeiro já está traçado e podemos repeti-lo infinitamente, como autômatos conformados. O caminho da perda do sentido, da apatia e da irresponsabilidade sobre o posto. O outro caminho é assustadoramente aberto, não está traçado, só se construirá a partir de um despertar político e social surgido de um projeto de autonomia individual e coletiva, da vontade de liberdade e do poder da criação dos homens.

A sociedade vem sendo transformada profundamente, sobretudo as novas gerações pela sua incursão no mundo virtual. Com o momento pandêmico e o isolamento imposto, a socialização tornou-se rarefeita, os adolescentes que já viviam fechados em seus mundos virtuais, tiveram o afastamento reforçado. Se mencionamos a transformação, vislumbramos na interação e na criação audiovisual a potência de aprender além da mera aquisição de conhecimentos, por meio de um ensino transdisciplinar. Morin (2009, p.47) relaciona a transformação do “próprio ser mental, do conhecimento adquirido em sapiência”, junção de sabedoria e ciência, pela educação. Menciona a cultura de humanidades, relacionando a poesia, a literatura e o cinema como possíveis “escolas da vida” em múltiplos sentidos, escolas da língua, da expressão e da relação com o outro; escolas da “qualidade poética da vida, da emoção estética e do deslumbramento” (Ibidem, p.48); escolas da descoberta de si, com a identificação do sujeito nas obras fílmicas ou literárias e escolas da complexidade humana, em

reconhecimento da condição humana, da vivência e convivência com seres e situações complexas. Nesse sentido, Moll (2014, p.28) propõe “reinventar a escola como instituição, abrindo espaços para aprendizagens colaborativas, que nos permitem fazer vínculos, refazer sentidos para o cotidiano escolar”, que nos reconectem com os estudantes a fim de reinventarmos o que chama de “nosso mundo comum”, em “um movimento de reinvenção e de recriação de sentido de escola” (Moll, 2014, p.29). Nesse sentido, Migliorin (2014) propõe também que a escola constitua um espaço de mediação compartilhada entre as possibilidades de vida, para além da distribuição de saberes e de conhecimentos, invenções estéticas que advém com a possibilidade do cinema e da produção audiovisual no contexto escolar.

### **3. Luz, Câmera, Ação**

A Gincana *Luz, Câmera Ação* é uma ação que acontece dentro do Projeto Cinemação<sup>5</sup> com o objetivo de instrumentalizar os estudantes e propor a prática dos conhecimentos que envolvem produção visual e audiovisual. Aconteceram duas edições da gincana até o momento, uma no ano de 2020, outra em 2021. No primeiro ano inscreveram-se 09 equipes, com 05 finalizando as provas, com o total de 40 alunos participantes. As provas da primeira edição, descritas a seguir, foram pensadas coletivamente pelos integrantes do projeto.

A primeira prova proposta chamamos de “Mão na massa! ” Os participantes deveriam organizar e escolher um nome para sua equipe, com o objetivo de indicar posteriormente cada integrante em sua função para as produções. O assunto desenvolvido foi a importância de uma equipe na produção audiovisual/cinematográfica. Para a segunda prova, os integrantes deveriam fazer um autorretrato artístico, um vídeo criativo para a apresentação da equipe, com acessibilidade (interpretação/legenda) e/ou com audiodescrição a fim de apresentar aos demais a sua equipe e a função de cada um. A prova seguinte, denominamos “Se a minha quarentena fosse um filme”, na qual, inspirados do Minuto Lumière<sup>6</sup>, as equipes deveriam retratar a sua vivência em quarentena.

A seguir, foi proposto um “Cineclube em casa”, no qual cada equipe deveria assistir, junto com as pessoas que residissem em suas casas, a um filme e nos encaminhar uma fotografia desse momento. Na sequência, deveriam fazer um vídeo curto explicando sua

---

<sup>5</sup> Canal do Projeto Cinemação no Youtube, onde estão todas as nossas ações, formações e produções audiovisuais dos alunos: <https://www.youtube.com/channel/UCmOnik1Cg6N2--XaVCuy6aA>

<sup>6</sup> Exercício criativo baseado na produção dos Minutos feitos pelos irmãos Lumière, criadores do cinema. A produção deveria ser sem cortes nem edição, mostrando cenas do cotidiano, com câmera parada.

escolha do filme, além de fazer a ‘propaganda’ do filme escolhido, a fim de desenvolver a crítica cinematográfica. Na prova chamada “Cinema Clássico”, cada equipe deveria reproduzir, em vídeo, uma cena clássica do cinema e produzir uma trilha sonora diferente da original, a fim de trabalharmos a importância da trilha sonora em uma produção cinematográfica. Por fim, propôs-se “Curiosidade dos Filmes Quiz”, quando as equipes deveriam trazer curiosidades/falhas de continuidade de três filmes, para trabalharmos os erros de continuidade. A prova “Gran Finale” propôs produzir um curta metragem, por equipe, de até 15 minutos, com tema livre, respeitando o distanciamento e com recursos de acessibilidade. Em especial, podemos destacar o filme “Entre Olhares”<sup>7</sup>, no qual os alunos se organizaram para filmar em suas casas, sob lençóis e com lanternas, unindo as gravações somente no momento da edição.

Em 2021 reduzimos o número de provas, justamente pensando que estávamos no segundo ano de afastamento. Como tema, foi proposto refletir sobre “As adolescências”, entendendo ser este um momento de inquietação, de transição e de transformação, momento de passagem para a vida adulta. Na segunda edição, foram 03 equipes, com 16 estudantes compondo essas equipes. Observou-se uma redução no número de participantes, o que atribuímos ao excesso de atividades *online* das disciplinas curriculares e pelo próprio cansaço de estar em afastamento. A primeira proposta, apresentada como Prova “Gran Finale”, solicitava aos integrantes das equipes realizar um vídeo no estilo *StopMotion*, de 1 min a 5 min, com o tema “Adolescências”. Na segunda prova, solicitamos a produção de um vídeo no estilo Lumière, não excedendo 1 minuto. Na terceira prova, baseada em filmes de terror, as equipes deveriam escolher um clássico e produzir um filme de terror/suspense de até 5 minutos, referenciando, com elementos característicos, seu diretor. O icônico Zé do Caixão foi apresentado aos estudantes, como grande diretor brasileiro desse gênero.

Como prova 4, os alunos foram desafiados a conduzir um cinedebate. Para isso, deveriam escolher um curta metragem dentro da temática da gincana, trazer convidados e debater. As duas equipes escolheram o mesmo filme: O som do amor, que tratava de uma história de uma menina surda que se apaixona por um colega ouvinte. A temática da acessibilidade sempre esteve presente nos nossos encontros e nas nossas provas. Incluída como elemento fundamental do projeto, os alunos participaram de uma oficina, a fim de serem instrumentalizados para produzir audiovisual acessível, com a possibilidade de

---

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4s4SfmgV0B8&t=2s>

legendarem ou incluírem audiodescrição em suas produções. Como pontos extras, propôs-se a participação em todos os cinedebates organizados pelo projeto.

Todos os integrantes da equipe foram desafiados a participar das provas da gincana, dentro da sua área, em conexão com a produção audiovisual. Às provas propostas, foram ministradas oficinas, sempre coordenadas por quem se identificava com o tema, e com a presença de convidados quando julgamos necessário. O projeto, assim, permite que cada integrante do Projeto, à sua maneira, exerça a docência, em movimentos de ensino e aprendizagem conjuntamente, uma vez que nenhum de nós tem formação formal na área do audiovisual.

#### **4. Caminhos e encontros**

A construção de espaços pedagógicos e de formação estética com o cinema durante a pandemia de Covid-19 foi uma das estratégias que adotamos para tornar o distanciamento físico menos sofrido para todos, em especial, aos estudantes. Isso porque, a Gincana colaborativa proporcionou a união entre escola, estudantes e suas famílias, mesmo que mediada pelas telas de nossos computadores e celulares. Percebemos ainda mais o impacto da arte em nossas vidas, atravessando-nos de diferentes formas, construindo ambientes colaborativos para o encontro com o cinema e as suas possibilidades de criar a partir do nosso cotidiano, outras histórias, como foi o caso da prova que intencionou fazer um cineclube em casa. Importante destacar que as produções audiovisuais foram totalmente independentes, oferecemos formação por meio de oficinas e, a partir desses encontros, os alunos se mobilizaram.

Por ser mediada pela rede, com o uso de computadores e celulares, conseguimos atingir a um público maior e mais distante fisicamente de nós, sendo possível a participação de estudantes e colaboradores da região e até de outros estados e países. As trocas de saberes e fazeres com a produção audiovisual estudantil, proporcionada pela Gincana, aproximou estudiosos de cinema, acesso a obras premiadas do cinema nacional e internacional, assim como tornou acessível o encontro entre pesquisadores de cinema e estudantes com interesse na temática, fazendo com que a curiosidade por essa arte fosse também instigada para além do entretenimento. Assim, as provas desenvolvidas como propostas da Gincana permitiram o acesso dos (as) estudantes a um conhecimento até então pouco desenvolvido ou mesmo ignorado, novo, pois não está presente de maneira efetiva no currículo escolar.

Quanto aos aspectos limitantes da Gincana, pontuamos a falta de incentivo financeiro, material e humano dedicados ao Projeto. Isso porque, os recursos financeiros para as ações

extensionistas estão cada vez mais escassos, podendo comprometer a sua continuidade de forma adequada. Logo, a ausência de uma política que de fato incentive os servidores a proporem ações como a Gincana também perpassa pela qualidade de trabalho, de recursos financeiros e materiais disponíveis, assim como pessoas disponíveis para o desenvolvimento das atividades. Pensamos também que, o próprio uso do recurso digital pode, em alguma medida, ter inviabilizado a participação de algum estudante pelo acesso limitado e/ou inexistente à internet ou computador/celular.

Contudo, diante do cenário pandêmico desafiador, construir espaços para possibilitar o encontro entre estudantes e o cinema tornou-se interessante também por conferir um ambiente de acolhimento entre nós, momentos de trocas, de diversão, de boas e tão necessárias alegrias em um cotidiano abalado pela emergência mundial de saúde pública, com muitos casos de adoecimento e mortes. Assim, a realização das Gincanas também tem um caráter de cuidado, de carinho e de amor, ainda mais em tempos tão difíceis, em especial, para estudantes.

## **5. Considerações Finais**

Promover ações que envolvam outras práticas, além das curriculares, tem nos conduzido a desenvolver o Projeto Cinemação. Tem sido desafiador, pela pandemia, pelo contexto institucional e político da educação brasileira. Desafiador pelas rotinas impostas a nós e aos estudantes. Por isso, também, fundamental. Não há como mensurar objetivamente o impacto da participação nas ações propostas, apenas as pensamos como forma de proporcionar tempos e espaços criativos, de encontro com a arte, de encontro consigo e com o outro, em movimentos de cuidado e respeito. A arte pode ser transformadora e, a cada um, a experiência estética perpassa de uma forma, o encontro se dá distintamente. Não só pretendíamos desenvolver um olhar sensível e a criticidade, mas os talentos da cada um, fazendo com que se tornassem protagonistas de seus processos. Sempre ao finalizar o ano letivo fazemos uma conversa avaliativa e um relato das experiências dos estudantes, e os seus comentários versaram sobre a descoberta de algo novo, que a eles era quase impossível realizar. Descobrir as suas potencialidades, desafiar-se a produzir em tempos de pandemia, entender a formação de equipe e o trabalho em conjunto são alguns aspectos que podemos considerar como objetivos propostos e alcançados. A nós todos, integrantes da equipe, foi-nos oportunizado igualmente o compartilhamento de saberes, um trabalho conjunto que se mostrou possível e com resultados

muito positivos, uma vez que todos puderam encontrar-se em seu lugar criativo e dividir com os demais, em um encontro que vai muito além do simples compartilhar de conhecimentos.

O projeto procura a cada ano avaliar, rever e propor mudanças, alargar as nossas tendas. Este ano seguimos com os debates, com a gincana, mas também buscamos outros espaços formativos com a possibilidade de se propor a análise e a produção de imagens: visual e audiovisual. Buscamos assim novas parcerias, estamos desenvolvendo formação docente na Quarta Colônia de Imigração Italiana para professores de Ensino Básico, no município de Dona Francisca, RS, em parceria com a Secretaria do Estado, Secretarias dos nove municípios dessa região e Universidade Federal de Santa Maria. Ainda, iniciamos, este ano, ações com o audiovisual dentro do Presídio Estadual de Júlio de Castilhos.

## **6. Referências Bibliográficas**

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. Alfabetização Audiovisual: um Conceito em Processo. In: Escritos de Alfabetização Audiovisual. BARBOSA, Maria Carmen Silveira e SANTOS, Maria Angélica dos (Organizadores). Porto Alegre: Libretos, 2014.

DUARTE, Rosália. O Cinema de Cada Um. Aula inaugural do Projeto Cineclubes nas escolas, da SME/RJ (2012).

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Indignação, cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo: Editora Unesp, 2000.

FRESQUET, Adriana. Cinema e educação: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

FRESQUET, Adriana. Princípios e Propostas para uma Introdução ao Cinema com Professores e Estudantes: a experiência do Cinead/UFRJ. In: Escritos de Alfabetização

Audiovisual. BARBOSA, Maria Carmen Silveira e SANTOS, Maria Angélica dos (Organizadores). Porto Alegre: Libretos, 2014.

FRESQUET, Adriana. Lei 13006/2014 e Sua Proposta de Regulamentação. *In*: CAMPOS, Kátia Patrício Benevides; OLIVEIRA, Maria das Graças; BOITO, Crisliane (Org). *Infância, Arte e Produção Cultural. E-book* (194 p.). Disponível em:

<https://www.zmultieditora.com.br/flipbook/deploy/pdf/e02f01362ec1ce32eacd882ba2dfcdb110da2678.pdf>. Acesso em: 15 mai. 2022.

GALEFFI, Dante Augusto. Educação Estética como Atitude Sensível Transdisciplinar: o aprender a ser o que se é propriamente. *Revista em Aberto: Educação Estética, abordagens e perspectivas*. Vol.21. Ormezzano, Graciela. Org. Jun 2007. Disponível em: <http://www.emaberto.inep.gov.br/ojs3/index.php/emaberto/issue/view/227>. Acesso em: 18 mai. 2022.

MIGLIORIN, Cezar. O Cinema, a Escola, o Estudante e a Invenção de Mundos. *In*: *Escritos de Alfabetização Audiovisual*. BARBOSA, Maria Carmen Silveira e SANTOS, Maria Angélica dos (Organizadores). Porto Alegre: Libretos, 2014.

MOLL, Jaqueline. Prefácio. *Escritos de Alfabetização Audiovisual*. BARBOSA, Maria Carmen Silveira e SANTOS, Maria Angélica dos (Organizadoras). Porto Alegre: Libretos, 2014.

MORIN, Edgar. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Tradução Eloá Jacobina. 16ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2009.

NASCIMENTO, Erinaldo Alves do. Singularidades da Educação da Cultura Visual nos Deslocamentos das Imagens e Interpretações. *In*: *Educação da Cultura Visual*. Martins, RAIMUNDO e TOURINHO, Irene. (Orgs) Santa Maria: Ed. da UFSM, 2011.

SILVA, Monique; OLIVEIRA, Valeska Fortes. A Escola como Instituição Imaginária Social: desafios da educação contemporânea. *In: Educere et Educare, Revista de Educação. Vol. II, Número 21, p. 55 a 69. Unioeste: 2016. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/educereeteducare/article/view/13750>. Acesso em: 19 mai. 2022.*

TOLEDO, Moira. Audiovisual: uma Revolução em Potencial para a Sala de Aula. *In: Escritos de Alfabetização Audiovisual. BARBOSA, Maria Carmen Silveira e SANTOS, Maria Angélica dos (Organizadores). Porto Alegre: Libretos, 2014.*

**Recebido em Outubro 2022**

**Aprovado em Dezembro 2022**