

LABORATÓRIO ACADÊMICO DE PRODUÇÃO DE VÍDEO ESTUDANTIL: UMA FORMA ALTERNATIVA PARA O ENSINO DE CINEMA E EDUCAÇÃO

Área Temática: Educação

Universidade Federal de Pelotas (UFPel)

PEREIRA, J.¹; PROENÇA, K.²

RESUMO

O projeto de extensão Laboratório Acadêmico de Produção de Vídeo Estudantil (LabPVE) tem como base dialogar com a sociedade sobre a produção de vídeo estudantil realizada dentro do espaço escolar e criar ações técnicas e práticas de como ensinar dentro da educação básica como estudantes podem fazer vídeo dentro do espaço escolar. Para isso foi criado um HQ com protagonistas pardos e cadeirantes para contribuir com a inclusão destes personagens dentro do espaço imaginário das visualidades e identidades.

Palavra-chave: Cinema na Escola; Produção de Vídeo Estudantil; Metodologia PVE.

1 INTRODUÇÃO

O Laboratório Acadêmico de Produção de Vídeo Estudantil (LabPVE³) é um projeto de extensão criado em 2011 com a finalidade de ajudar a desenvolver as ações de produção de vídeo estudantil. Iniciamos com a ação de ajudar a desenvolver festivais de vídeo no estado do Rio Grande do Sul. Entre os anos de 2011 e 2019 ajudamos a criar os festivais de vídeo estudantis nas cidades de Pelotas, Rio Grande, São Leopoldo, São Lourenço do Sul, Capão do Leão, São Jose do Norte e Canguçu.

Estes festivais contribuíram para um diálogo entre pesquisadores, estudantes universitários, estudantes da educação básica do 1º ano ao 9º do ensino fundamental, já que nossas ações geralmente eram com as prefeituras

¹ Coordenador do projeto de extensão Laboratório Acadêmico de Produção de Vídeo Estudantil (LabPVE), Professor Adjunto do curso de Cinema e Audiovisual.

² Aluno do curso de Cinema e Animação da UFPel.

³ <https://wp.ufpel.edu.br/labpve/>

das referidas cidades. Com os festivais e os alunos produzindo vídeo a comunidade de professores das cidades citadas pediram ajuda na questão acadêmica do fazer vídeo. Assim foi criado, por isso desenvolvemos a revista Roquette Pinto, a revista do vídeo Estudantil⁴.

Figura 1 – Revista Roquette Pinto



Fonte retirado do site labPVE⁵

A revista está em sua 5a edição onde abordamos apenas questões sobre a Produção de Vídeo Estudantil (PVE) para que professores da educação básica escrevessem relatórios falando de suas dúvidas e suas práticas de PVE com os alunos. O que contribui para o debate com outros professores que desejam fazer vídeo e debater questões práticas. Para debater questões educacionais criamos em 2015 o Congresso Brasileiro de Produção de Vídeo Estudantil⁶

Figura 2 – CBPVE



Fonte Retirado do site LabPVE⁷

Esse site foi para podermos debater questões acadêmicas com os professores. No ano de 2019 foi pedido por professores de Rio Grande um espaço para ver filmes de estudantes online e assim criamos o Cineclube Estudantil que consta com mais de 150 vídeos de estudantes⁸.

⁴ <https://wp.ufpel.edu.br/roquettepinto/>

⁵ <https://wp.ufpel.edu.br/roquettepinto/>

⁶ <https://wp.ufpel.edu.br/cbpve/>

⁷ <https://wp.ufpel.edu.br/cbpve/>

⁸ <https://wp.ufpel.edu.br/cineclube/>

E em 2021 criamos um grupo de pesquisa online com professores, alunos e pesquisadores do Brasil a pedidos da comunidade. O formato do grupo online ajuda a participação de diversos sujeitos. Esse grupo para debate questões metodológicas da PVE⁹.

Os professores questionaram a ausência de material lúdico para os alunos dos anos iniciais e assim iniciamos no LabPVE como poderíamos criar uma ação para essa finalidade. Assim após debates tivemos a ideia de criar um HQ sobre PVE. Como informou Freire (2004) que o ensinar não é transferir apenas o conhecimento, mas ajuda o aluno a criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. E neste interim que a PVE contribui com o aluno. Segundo Pereira e Dal Pont (2019) é no processo de fazer vídeo que o aluno aprende já que o fazer vídeo é uma metodologia ativa. A disciplina de cinema e educação do curso de Cinema e Audiovisual ajuda o aluno a compreender as diversas questões educacionais do cinema, está disciplina e o grupo de pesquisa labPVE fazem parte do projeto de extensão.

2 METODOLOGIA

Utilizamos para a criação dos HQ justamente o público-alvo de alunos dois pardos e um cadeirante para mostrar a inclusão. Segundo dados do IBGE 54% da população o Brasil tem a maioria étnica de pardos e negros. Sendo assim justifica os personagens principais, dois alunos serem pardos.

Figura 3 - Capa do livro HQ



Fonte: De autoria própria

Em debate com os bolsistas Kevin e Luan, bolsistas da época, iniciamos a concepção dos personagens e como seria a história que teria como base principal os alunos e eles explicando para os professores como é fácil fazer vídeo. E para eles a dificuldade foi justamente pensar o cinema como processo educacional para alunos da educação básica.

⁹ <https://wp.ufpel.edu.br/gp2ve/>

Figura 4 - Criação dos personagens HQ



Fonte: De autoria própria

Assim criamos um menino e uma menina que dominam a técnica de fazer vídeo e um cadeirante que sabe tecnologia. Abaixo a capa do HQ.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Lançamos o HQ no início do ano e perguntamos a 6 professores da educação básica sobre o que acharam da revista/livro e a pergunta foi: Você acha que o HQ ajuda os alunos a fazer vídeo?

Figura 5 - Diálogo dos personagens



Fonte: De autoria própria

Acredito que sim, alunos e professores, que muitas vezes têm mais dificuldades que os alunos. Uma linguagem próxima aos alunos pode ser de interesse deles. (Professora da Educação básica, Santa Maria/RS)

Figura 6 - Diálogo dos personagens



Fonte: De autoria própria

A produção de vídeo com os alunos é um recurso que pode chamar a atenção dos alunos, de forma atrativa, desenvolvendo diversas aprendizagens incluindo a comunicação e demais conteúdos que o professor queira instigar nos alunos. O HQ tem a cara dos alunos de sua etnia. (professor Educação básica, Salvador/BA)

Figura 7 - Diálogo dos personagens



Fonte: De autoria própria

Vejo como um recurso pedagógico que acompanha as mudanças de paradigmas na educação, mudanças de comportamento. Importantíssimo, visto que pedagogicamente vem beneficiar os alunos, proporcionando aprendizagem "significativa" aos alunos. (professora Educação básica, Sinop/ MT)

Figura 8 - Diálogo dos personagens



Fonte: De autoria própria

O HQ auxilia na aprendizagem e na autonomia dos alunos, pois é importante enriquecer nossas aulas e ajuda da desinibição, dicção, criar e produzir conteúdo e fazer o aluno se ver. (professora Educação básica, Uberaba/MG)

Figura 9 - Diálogo dos personagens



Fonte: De autoria própria

Considero ótimo pois explica o passo a passo para as pessoas que não tem nenhum conhecimento sobre o assunto. E o HQ pode ajudar a fazer vídeo, por ser uma atividade lúdica, que os alunos adoram ler. (professora da Educação básica, Pelotas/RS)

Figura 10 - Diálogo dos personagens



Fonte: De autoria própria

O formato HQ é mais conhecido pelos alunos, os textos são mais curtos, facilitando a escrita para aqueles que não tem muita fluência e auxilia na definição e organização das cenas a serem posteriormente filmadas. (Professora Educação Básica Porto Alegre/RS)

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebemos que para os professores a questão de identidade dos personagens principais foi algo importante já que cria para os alunos a identificação esse achado foi criado em diálogo com os professores que utilizam o projeto. O HQ está cumprindo a sua função de estimular alunos a fazer vídeo com seus professores de forma simples. A função do nosso projeto de extensão LabPVE é justamente contribuir com professores da educação básica para produzir vídeo com os alunos.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

PEREIRA, Josias, DAL PONT, Vânia. **Como Fazer Vídeo Estudantil na Prática da Sala de Aula**. Pelotas, RS, Rubra Cognitiva, 2019.