

Entre palavras, imagens e sons

EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL,
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO



Entre palavras, imagens e sons

EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL,
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO





Entre palavras, imagens e sons

**EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL,
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

**EDIÇÕES FLORESCER
JOÃO PESSOA
2023**



PUBLICAÇÃO

Semente - Escola de Educação Audiovisual

João Pessoa/PB, 2023

Texto e editoração: Felipe Leal Barquete

Colaboração: Ana Bárbara Ramos

Identidade Visual: Elisa Carareto

AGRADECIMENTOS

Isaac Pipano Alcantarilla

Rosalia Duarte

PARCERIA

Esse material é fruto da parceria entre a Semente - Escola de Educação Audiovisual e o GRUPEM - Grupo de Pesquisa em Educação e Multimídia no desenvolvimento do projeto Pesquisa Interinstitucional Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e inovação nos processos de escolarização na educação inclusiva: diferentes contextos no Brasil e na Espanha (Edital MCTIC/CNPq 28/2018).

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

B267e Barquete, Felipe Leal.
Entre palavras, imagens e sons: educação audiovisual,
alfabetização e letramento / Felipe Leal Barquete – João
Pessoa: Edições Florescer, 2022.
Recurso digital : il. color.

E-book; 32,2 MB.
ISBN 978-65-999412-0-7

1. Educação. 2. Educação audiovisual 3. Letramento.
Alfabetização. I. Escola Semente. II. Título.

CDU: 37

Sumário



OLÁ PROFESSOR/A	6
INTRODUÇÃO	7
PROJETO "O CINEMA E AS PALAVRAS"	17
IMPLEMENTAÇÃO DO PERCURSO CRIATIVO - PEDAGÓGICO	18
1. SENSIBILIZAR	19
GESTOS COM A CÂMERA/GRAVADOR	20
DICAS DE FILMES	21
DISPOSITIVOS	28
2. MAPEAR O UNIVERSO VOCABULAR	44
FERRAMENTAS DIGITAIS INTERATIVAS	45
DICAS DE FILMES	46
DISPOSITIVOS	50
3. INVENTAR NA COMUNIDADE	56
MEDIAÇÃO COM O CELULAR	57
DISPOSITIVOS	58
4. FINALIZAR O TRABALHO	70
EDIÇÃO AUDIOVISUAL NA SALA DE AULA	71
5. PARTILHAR E CELEBRAR	73



Olá, professor/a!

Neste material, compartilhamos uma perspectiva metodológica audiovisual para a alfabetização e o letramento dos estudantes, construída a partir das experiências da Semente e fundamentada em contribuições teórico-metodológicas de importantes projetos e pesquisadoras/es da área.

Você terá acesso a um conjunto de reflexões, propostas de atividades e recursos que criam as condições favoráveis para o desenvolvimento de diferentes estratégias de mediação, sempre articuladas aos campos de atuação e práticas de linguagem postuladas na BNCC.

Nosso objetivo é inspirar o seu processo de planejamento e a promoção de vivências significativas com o audiovisual na escola e na comunidade, motivar os estudantes na jornada de descoberta das palavras, despertar o desejo pela leitura e a escrita, ampliar o seu vocabulário e contextualizar a aprendizagem dos usos sociais dos textos na sua realidade existencial.

Se você gostar dessa proposta de trabalho, te convidamos a se conectar nas nossas redes sociais, integrar nossa comunidade de aprendizagem e compartilhar conosco as suas experiências pedagógicas.

Boa leitura!

Equipe SEMENTE - Escola de Educação Audiovisual



Introdução

A brincadeira da vez é a Caça ao Tesouro. Nela, a turma da manhã cria charadas para a turma da tarde, e vice-versa. Nessa brincadeira não existem ganhadores ou perdedores, e os tesouros recolhidos são guardados em uma cápsula do tempo. Ela será enterrada no final da jornada, e aberta pelas turmas do ano seguinte, que darão continuidade ao processo. O nome da brincadeira coloca em jogo uma reflexão central para o grupo: o que é um tesouro para você, para nós? Quais tesouros temos na nossa escola, na nossa família e na nossa comunidade? Após decifrar as charadas, os estudantes percorrem o território do quilombo Gurugi-Ipiranga (PB), em busca das pessoas, dos lugares e das coisas que foram reconhecidas pelos seus pares como valiosas, dignas de atenção, afeto e respeito.

Perto da escola, uma cooperativa chamada Mulheres Negras do Campo produz e vende alimentos a partir das raízes cultivadas na comunidade. Uma das charadas leva a turma da tarde até elas, para conhecer a sua história e o seu ofício. Nesse percurso de investigação, criação e aprendizagem, um elemento importante entra na brincadeira: a linguagem audiovisual. É através dela que a experiência acontece. Ali mesmo, na cozinha, as crianças convidam algumas das integrantes do grupo para participar de um dispositivo de criação audiovisual: a Palavra Narrada. As crianças apresentam um conjunto de palavras e convidam cada mulher a escolher uma, mostrá-la para a câmera e compartilhar os sentidos, memórias e sentimentos relacionados a ela.



Em um dos depoimentos mais marcantes, a palavra **TERRA**, narrada por Dona Ninha, dá acesso às memórias da luta da comunidade contra o avanço do latifúndio, das mortes que traumatizaram o seu povo nesse processo, e à uma reflexão sobre a importância dos alimentos para a preservação da sua cultura, para a saúde das pessoas e para a economia local.

Aos poucos, no fluxo dos encontros agenciados pelos dispositivos audiovisuais, as crianças reconhecem quantas coisas estão escondidas na palavra **TESOURO**, reconhecem como essas coisas existem concretamente no seu mundo e como elas são representadas por palavras, reconhecem quais histórias sobre o seu povo e a sua cultura já foram contadas através dessas palavras, quais outras histórias elas mesmas podem produzir através delas, e como desenvolver as habilidades para expressá-las.

Esse breve relato de uma das experiências vividas no projeto “O cinema e as Palavras”, culminou, entre outros trabalhos, na criação do filme “Tesouro Quilombola”. O projeto foi realizado pela Semente na EMEIF José Albino Pimentel, no município de Conde (PB), e revela alguns dos principais benefícios que a linguagem audiovisual pode oferecer ao processo de alfabetização e letramento dos estudantes quando é mobilizada no âmbito das metodologias ativas e colaborativas na escola e na comunidade.

Na aprendizagem inicial da língua escrita, as imagens e os sons atuam, em geral, como recursos ilustrativos das palavras, e podem reafirmar uma experiência de aprendizagem descontextualizada da realidade existencial dos estudantes. Sem desconsiderar a importância desse tipo de suporte didático-pedagógico, apresentamos possibilidades metodológicas com o audiovisual que mobilizam processos significativos de alfabetizar e letrar.

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a noção de texto ganhou centralidade na definição dos conteúdos, habilidades e objetivos a serem trabalhados, e é o elemento articulador tanto dos processos de aquisição do sistema alfabético de escrita, do desenvolvimento de habilidades de leitura, interpretação e produção textual, quanto da aprendizagem das formas da linguagem e do seu uso social na vida cotidiana.

A Base afirma também a importância de contemplar outras modalidades de existência do texto, como os textos multissemióticos e multimidiáticos, que levam em consideração outros componentes que atribuem significado às mensagens veiculadas em ambientes digitais, tais como os sons e as imagens estáticas ou em movimento, o que demanda da escola a sistematização de um trabalho de multiletramento das novas gerações.

No documento, tais modalidades de texto aparecem nas práticas de linguagem contemporâneas, e podem ser articuladas ao currículo escolar de diversas formas.

O QUE DIZ A BNCC

"As práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir. As novas ferramentas de edição de textos, áudios, fotos, vídeos tornam acessíveis a qualquer um a produção e disponibilização de textos multissemióticos nas redes sociais e outros ambientes da Web. Não só é possível acessar conteúdos variados em diferentes mídias, como também produzir e publicar fotos, vídeos diversos, podcasts, infográficos, enciclopédias colaborativas, revistas e livros digitais etc. Depois de ler um livro de literatura ou assistir a um filme, pode-se postar comentários em redes sociais específicas, seguir diretores, autores, escritores, acompanhar de perto seu trabalho; podemos produzir playlists, vlogs, vídeos-minuto, escrever fanfics, produzir e-zines, nos tornar um booktuber, dentre outras muitas possibilidades." (BNCC, p. 68)

Com a popularização das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDICs) na escola, as professoras passaram a lidar com um leque mais ampliado de possibilidades metodológicas e de construção do currículo, e é nesse cenário que propomos a contribuição da Educação Audiovisual na mediação de processos significativos de alfabetização e de letramento que articulam a escola com a sua comunidade.

Para além da análise linguística/semiótica e da produção de conteúdos e mensagens que circulam nas mídias e redes sociais em diferentes formatos, é importante nos atentarmos para o fato de que os meios digitais de produção audiovisual promovem uma reconfiguração da nossa experiência direta do e com o mundo, na medida em que instauram uma interface cognitiva, sensível, estética e discursiva que favorece a interlocução entre os sujeitos, os saberes, as práticas sociais e a natureza.

Entre palavras, imagens e sons, os estudantes vivem, no território educativo, uma jornada de investigação, descoberta, reflexão e elaboração de uma compreensão compartilhada do sentido existencial das palavras, textos e relações que constituem a sua vida cotidiana. As dinâmicas de criação audiovisual intensificam e enriquecem o mergulho na sua própria cultura, explicitando a densidade sociocultural, histórica e semântica que as palavras possuem, bem como a conexão delas com as visões de mundo, os valores e as questões do momento presente.

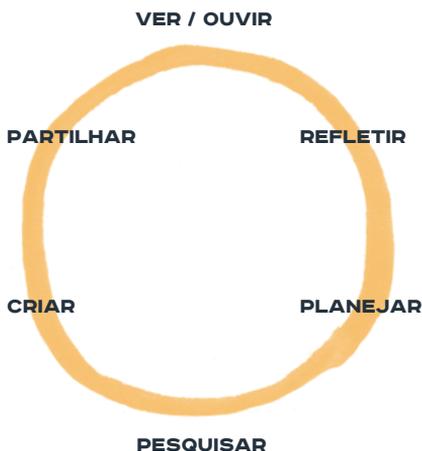
Estamos diante de uma perspectiva metodológica que desloca a linguagem audiovisual do eixo registro-ilustração do conhecimento - tradicionalmente consolidado com o objetivo de dar suporte a um modelo transmissivo de ensino e aprendizagem - e oferece possibilidades para os estudantes participarem ativa e colaborativamente do processo educativo através da criação de imagens e sons. No âmbito da alfabetização e do letramento, tais possibilidades fortalecem o sentimento de pertencimento cultural e estimulam a apropriação crítica das práticas de linguagem contemporâneas em contextos significativos, ao mesmo tempo em que apoiam o desenvolvimento das habilidades de leitura e produção de texto.

Vejamos a seguir as práticas e as estratégias de mediação que afloram quando implementamos o audiovisual na escola e na comunidade enquanto uma metodologia ativa e colaborativa.



O percurso criativo-pedagógico entre as palavras, as imagens e os sons

Didaticamente, podemos organizar as práticas educativas com o audiovisual na escola entre as dinâmicas que dão ênfase ao ato de ver e ouvir, como as sessões de cineclube, e as que dão ênfase ao ato de criar imagens e sons, como a realização de jogos ópticos ou dispositivos de criação audiovisual. Do ponto de vista pedagógico, essas dinâmicas se articulam e agregam diferentes processos que são estruturantes das experiências de ensinar e aprender, como o planejamento, a pesquisa, a reflexão crítica, a elaboração e o compartilhamento dos conhecimentos e dos trabalhos realizados pelos estudantes.



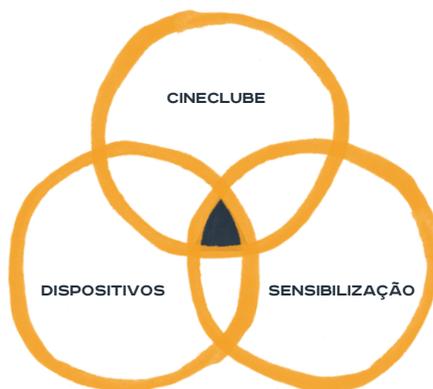
Através delas, podemos promover um “percurso criativo-pedagógico” a partir da escola, que se desdobra na forma de uma espiral e ganha vida com o engajamento do grupo e a participação da comunidade, consolidando uma cultura audiovisual na qual essa linguagem passa a fazer parte do repertório didático das professoras e professores, e das possibilidades estético-expressivas dos estudantes.

Nos processos de alfabetização e letramento, os percursos criativo-pedagógicos audiovisuais contribuem para que os gêneros textuais e as práticas de linguagem ganhem sentido e fortaleçam os vínculos afetivos dos estudantes com a sua cultura através da experiência cíclica de ver, ouvir, criar, partilhar e refletir sobre as palavras, as imagens e os sons.

PRÁTICAS

As práticas apresentadas a seguir podem ser aplicadas de forma pontual e vinculadas a um objetivo de aprendizagem específico, ou articuladas de uma forma mais complexa em projetos de pesquisa inter ou transdisciplinares. Elas podem se limitar ao ambiente da escola, ou se abrir para a comunidade. Elas podem beneficiar apenas uma turma, ou envolver toda as turmas de forma colaborativa. Elas podem apoiar as dinâmicas na sala de aula, ou resultar na produção e na partilha de conteúdos na internet.

Muitas delas podem ser mediadas com ou sem o uso de instrumentos digitais. Por essa razão, é possível adaptá-las de acordo com o contexto estrutural da escola e da comunidade, respeitando as limitações técnicas do grupo de professores/as e estudantes envolvidos.





CINECLUBE ESCOLAR

Na abordagem da Semente, o cineclube é a base que sustenta as demais práticas audiovisuais na escola. Diferente da exibição comercial do cinema, voltada para o consumo do entretenimento, no cineclube escolar a experiência da imersão cinematográfica institui um lugar de encontro com a alteridade e de reflexão crítica sobre os filmes exibidos, no qual podemos partilhar nossos sentimentos, pensamentos e afetos em grupo, em um processo horizontal e democrático no qual todas as vozes e visões de mundo têm o seu lugar, e não há hierarquia de poder e saber.

A partir dele, é possível estimular o protagonismo dos estudantes, mediar os processos de criação audiovisual, ampliar o seu repertório cultural e vocabular, articular os filmes com os conteúdos curriculares na sala de aula, e aproximar a comunidade da escola através de eventos comemorativos ou sessões regulares abertas às famílias.



PARA SABER MAIS

Conheça o Ebook da Semente, sobre o cineclube escolar, aprofunde os seus conhecimentos e aprenda o passo a passo para implementar na sua escola!



SENSIBILIZAÇÃO AO AUDIOVISUAL

As práticas de sensibilização contribuem para introduzir as noções básicas da linguagem audiovisual através de dinâmicas lúdicas que estimulam uma relação mais atenta e consciente dos estudantes com o seu corpo e os seus sentidos, além de promover um entendimento mais aprofundado sobre os modos de se relacionar com o meio, de criar e de se comunicar através das imagens e dos sons.

Através dos jogos ópticos, dos dispositivos e da criação de histórias, é possível despertar nos estudantes um olhar sensível e uma escuta profunda de si mesmos, do outro e do mundo, e vivenciar de forma divertida o processo semiótico presente na construção de sentidos e narrativas audiovisuais, criando as condições para uma apropriação consciente e significativa das possibilidades expressivas dessa linguagem.



PARA SABER MAIS

Conheça o material do projeto CINEAD / LECAV (FE/UFRJ) sobre os jogos ópticos e aprenda a criá-los na escola com a sua turma!



DISPOSITIVOS DE CRIAÇÃO AUDIOVISUAL

Os dispositivos atuam como disparadores de experiências com imagens e sons que podem tanto sensibilizar os estudantes quanto mediar processos de investigação e criação em grupo. São os dispositivos que permitem construir pontes entre a escola, a família, a comunidade e a natureza, e o material produzido de cada vivência podem ser aproveitados na produção de conteúdos audiovisuais mais complexos, como curtas-metragens, blogs e painéis colaborativos.

Através das diferentes regras de cada dispositivo, convidamos os estudantes a ampliar os modos de acessar e elaborar seu olhar, suas sensibilidades, saberes e inquietações. Tais vivências instauram processos subjetivos significativos, enriquecem as interações interpessoais e apresentam novas possibilidades de interagir com a realidade social, contribuindo para contextualizar o conhecimento apreciado na sala de aula de uma forma instigante e inventiva.



PARA SABER MAIS

Conheça os Cadernos do Inventar com a Diferença, produzido pelo Laboratório Kumã (UFF/RJ), e acesse vários dispositivos de criação audiovisual!

ESTRATÉGIAS DE MEDIAÇÃO

As múltiplas possibilidades de articulação de conteúdos, linguagens, técnicas e experiências audiovisuais demandam de um/a educador/a audiovisual a habilidade de construir arranjos pedagógicos compatíveis com as necessidades de aprendizagem dos estudantes, com o momento do grupo e com as possibilidades concretas de execução das atividades.

No momento do planejamento, a clareza das etapas, práticas e processos que estruturam um percurso criativo-pedagógico audiovisual ajuda a elaborar diferentes estratégias de mediação, orientando a seleção dos filmes, dos temas geradores e dos dispositivos trabalhados, as articulações com a comunidade e os formatos dos trabalhos que serão realizados.

Destacamos abaixo algumas das estratégias de mediação mais recorrentes nos projetos da Semente. A partir delas, é possível estruturar um plano de aula ou um projeto de pesquisa consciente dos processos pedagógicos que entram em jogo nas experiências de pesquisa, criação e aprendizagem vividas pelos estudantes com o apoio da linguagem audiovisual.

- Acesso ao corpo e aos sentidos
- Acesso à subjetividade (memórias, afetos, relações)
- Acesso ao campo lexical e semântico das palavras
- Desenvolvimento da consciência fonológica
- Interação com o espaço / meio ambiente
- Investigação da realidade existencial dos estudantes
- Criação e contação de histórias
- Criação e experimentação estética

Vejamos a seguir como podemos mobilizar essas estratégias de mediação na estruturação de um percurso criativo-pedagógico audiovisual voltado para a potencialização das práticas de alfabetização e letramento dos estudantes na escola e na comunidade.

Projeto "O cinema e as palavras"

Conheça os conteúdos do trabalho que articulou a Educação Audiovisual, o Método Paulo Freire e a Pedagogia de Projetos com o objetivo de potencializar os processos de alfabetização e letramento nas séries iniciais do ensino fundamental da EMEIF José Albino Pimentel (Conde/PB).



TESOURO QUILOMBOLA

Assista ao curta-metragem realizado pelos estudantes, com o apoio da comunidade do quilombo Gurugilpiranga (PB)

[ACESSE AQUI](#)



DOCUMENTÁRIO DO PROJETO

Veja como o projeto foi desenvolvido na escola, as etapas do processo e os depoimentos das professoras e dos estudantes.

[ACESSE AQUI](#)



BLOG DA SEMENTE

Leia o texto "Educação Audiovisual e Método Paulo Freire: Entenda como as abordagens se aproximam"

[ACESSE AQUI](#)

COMO FAZER?

Percurso criativo- pedagógico para alfabetizar e letrar

A proposta apresentada a seguir reúne um conjunto de práticas, ferramentas, dicas de filmes e exemplos de aplicação com o objetivo de ampliar o repertório didático das/os professoras/es, e assim contribuir para o planejamento das aulas e dos projetos de pesquisa com o audiovisual.

As etapas que estruturam o percurso criativo-pedagógico estão organizadas nesse material de forma cronológica para facilitar a leitura e a compreensão dos modos de aplicação do método. Elas não fluem necessariamente dessa maneira quando colocamos em prática. É bastante provável que algumas das etapas e dinâmicas descritas aqui se sobreponham ao longo da jornada do grupo, e nos desafie a adaptar e/ou inventar novas atividades. Não obstante, o entendimento dos aspectos pedagógicos presentes em cada uma delas, e na articulação entre elas, vai te ajudar a mediar esse processo com mais segurança e criatividade.

1

SENSIBILIZAR

**MAPEAR O UNIVERSO
VOCABULAR**

2

3

**INVENTAR NA
COMUNIDADE**

**FINALIZAR
O TRABALHO**

4

5

**PARTILHAR
E CELEBRAR**

COMO FAZER?

Sensibilizar

1

Essa etapa tem o objetivo de inventar coletivamente um universo lúdico de experimentação das linguagens escrita e audiovisual, e assim consolidar um ambiente dialógico, participativo e aberto aos processos de criação e de aprendizagens colaborativas.

Esse é o momento de apresentar ao grupo a proposta de trabalho e as etapas da jornada, realizar diferentes dinâmicas de sensibilização, cultivar o gosto pela leitura e a escrita, estimular a oralidade e ampliar o repertório literário e audiovisual do grupo.

Nesse processo, é importante acolher as curiosidades e motivações dos estudantes, e estimular que a turma proponha brincadeiras, jogos, filmes, livros, etc. Em contrapartida, podemos propor sessões de cineclubes associadas à criação de poesias, realizar saraus, entre outras atividades que fortaleçam o senso de comunidade e o protagonismo do grupo.

Os jogos ópticos - como o Taumatrópio, o Flipbook e a Câmera escura - e os dispositivos - como a Moldura de papel, Paisagens sonoras e o Cineminha de papel - são ótimas alternativas para introduzir a linguagem audiovisual de forma divertida e sem a necessidade de trabalhar com os instrumentos digitais, estimulando a percepção tátil e o desenvolvimento da coordenação motora das crianças.

Com as vivências promovidas nessa etapa, consolidamos o entendimento de que somos seres audiovisuais, e que portanto a relação com essa linguagem independe do uso de câmeras, microfones, celulares e computadores. Tais instrumentos apenas oferecem possibilidades mais complexas de expressão e de comunicação na sociedade contemporânea, porém os sentidos envolvidos e os elementos da linguagem audiovisual fazem parte dos nossos modos de se relacionar com o mundo, aprender e criar. Portanto, fazem parte também dos processos de ler e escrever.

SENSIBILIZAR

Os gestos com a câmera/gravador



Assim como a maioria de nós, os estudantes lidam com o audiovisual de forma intuitiva, e muitas vezes se acostumam com o modo tradicional de registrar as situações e as pessoas com o celular sem se atentar para os diferentes gestos, abordagens e enquadramentos que podem ser mobilizados através de uma câmera e/ou um gravador de som.

Os gestos estão relacionados não apenas ao "como" fazer, do ponto de vista técnico, mas também ao movimento interno que nos motiva a produzir imagens e sons. O reconhecimento e a prática dos gestos apresentados abaixo consolidam um saber e um fazer imanentes, que dizem respeito ao ato de fazer nascer um olhar e uma escuta atenta e profunda na relação com os nossos mundos internos e externos.

O entendimento dos gestos também podem nos ajudar a fazer uma série de escolhas necessárias e estruturantes do ato de filmar - quem? o quê? onde? com o quê? quando? de que modo? - e que organizam a experiência de criação audiovisual no tempo e no espaço. Vivencie os gestos abaixo e reflita sobre como eles podem enriquecer suas estratégias de mediação!

CONTEMPLAR / SENTIR

OUVIR / ESCUTAR

REVELAR / OCULTAR

PROCURAR / ENCONTRAR

NARRAR / FABULAR

INVESTIGAR / PARTILHAR

PENSAR / QUESTIONAR

INVENTAR / TRANSFORMAR

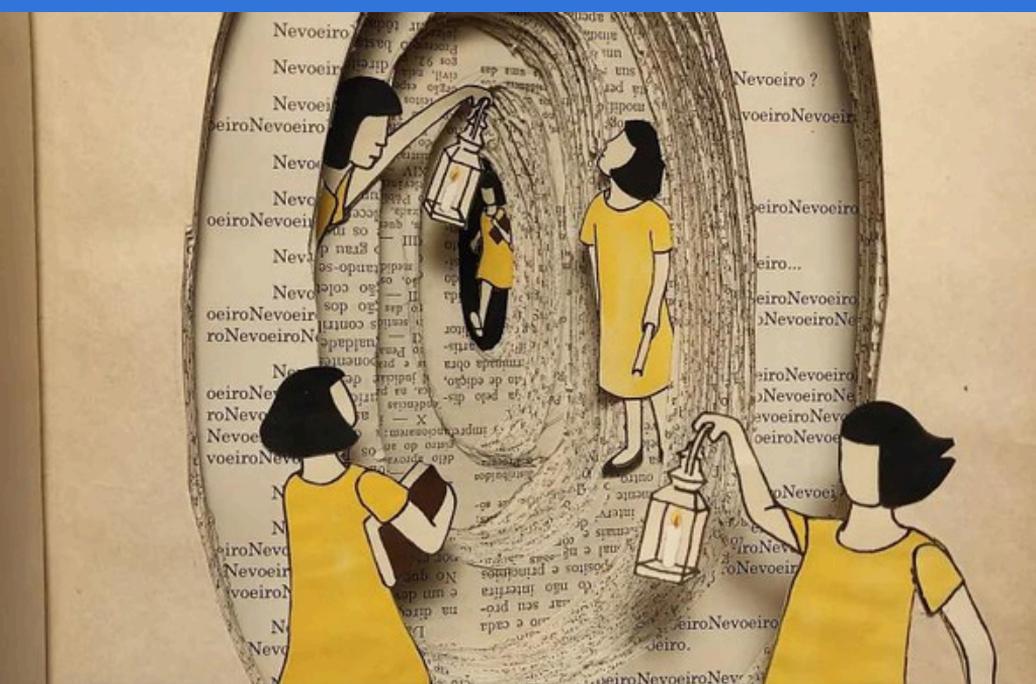
INVENTARIAR / COLECIONAR

CONECTAR / CONSTRUIR



SENSIBILIZAR

Dicas de filmes



LEITURAS

de Marília Misailidis [Ficção, 2020, 13 min]

Num momento em que os livros podem se tornar objetos ainda mais raros, o curta *Leituras* vem oferecer um olhar poético sobre as inúmeras trocas que podem acontecer entre realidade e ficção enquanto ainda existirem leitores e leituras.



CONHEÇA O FILME

SENSIBILIZAR

Dicas de filmes



HISTÓRIAS DE UNHA DO DEDÃO DO PÉ DO FIM DO MUNDO

de Evandro Salles e Marcia Roth [Animação, 2007, 9 min]

O filme reúne textos de diversos livros de Manoel de Barros, formando uma narrativa sobre o lugar mítico onde a infância do poeta transcorreu e onde sua poesia tem origem. Um transbordar de sabedoria sobre a natureza da arte, da memória e da constituição psíquica humana.



CONHEÇA O FILME

SENSIBILIZAR

Dicas de filmes



A LÍNGUA DAS COISAS

de Alan Minas [Ficção, 2009, 14 min]

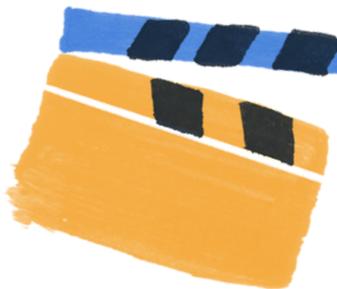
Em um sítio distante vive o menino Lucas e seu avô. Eles não sabem ler nem escrever, mas o avô sabe a língua do rio, dos bichos e das plantas. Um dia, a mãe de Lucas vai buscá-lo para morar na cidade. Na escola, a nova língua não entra na sua cabeça e o menino passa a escrever em um idioma inventado. Curta livremente inspirado na obra de Manoel de Barros.



CONHEÇA O FILME

SENSIBILIZAR

Dicas de filmes



PEQUENOS TORMENTOS DA VIDA

de Gustavo Spolidoro [Ficção, 2006, 21 min]

Em uma escola, crianças da terceira série descobrem o universo do poeta Mário Quintana.



CONHEÇA O FILME

SENSIBILIZAR

Dicas de filmes



CLANDESTINA FELICIDADE

de Marcelo Gomes e Beto Normal [Ficção, 1998, 15 min]

Fragmentos de infância, descoberta do mundo pelo olhar curioso, perplexo e profundo da criança-escritora Clarice Lispector.



CONHEÇA O FILME

SENSIBILIZAR

Dicas de filmes



A MAIOR FLOR DO MUNDO

De Juan Pablo Etcheverry [Animação, 2009, 10 min]

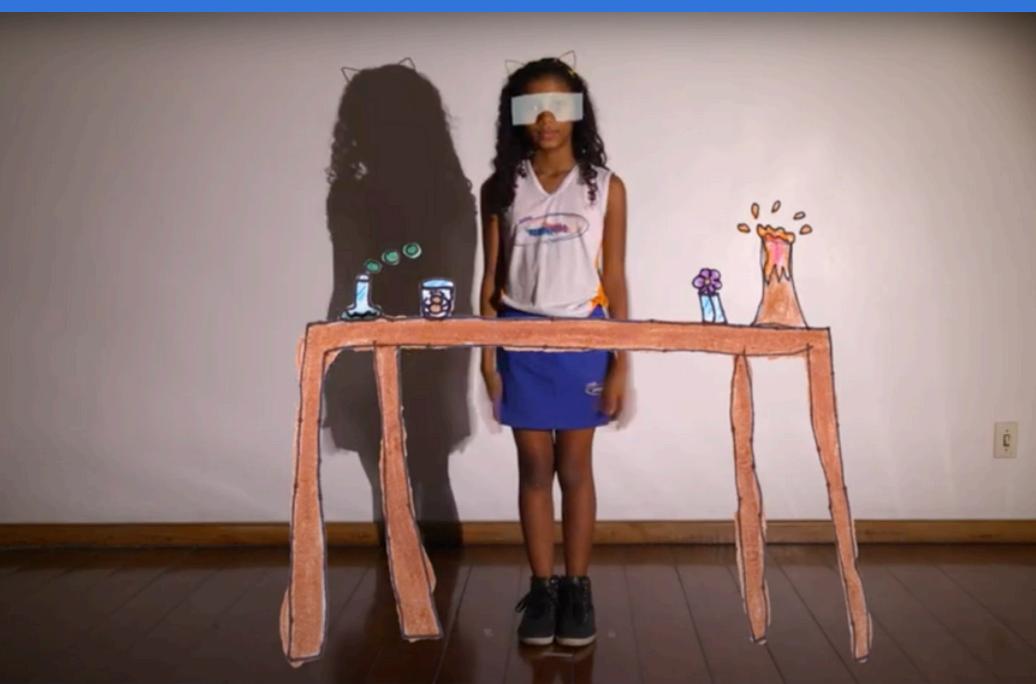
Reflexões sobre infância, individualismo e existencialismo em forma de poesia visual. Baseado no livro homônimo do Prêmio Nobel de Literatura, José Saramago.



CONHEÇA O FILME

SENSIBILIZAR

Dicas de filmes



SOBRE A GENTE

De Instituto Marlin Azul [Animação, 2017, 8 min]

Quem somos? O que queremos? Para onde vamos?

Filme realizado por alunos do Projeto Animação/ Núcleo Animazul / EMEF
Éber Louzada Zippinotti (Vitória/ES)



CONHEÇA O FILME



As imagens são tantas em nosso mundo e estamos tão saturados pela sua presença que, aos poucos, vamos deixando de percebê-las nos detalhes. Mesmo na escola, quando as imagens são trabalhadas, quase sempre sua presença é "ilustrativa", como forma de representar algum conteúdo do livro didático. Desse modo, as imagens deixam ser observadas com profundidade, investigadas, interpeladas, e passam a ser abordadas somente como uma exemplificação de um discurso ou um saber. Neste dispositivo, propomos uma sensibilização do olhar e das formas de ver diante das imagens e daquilo que elas nos mostram!

CAMPOS DE ATUAÇÃO

- Vida cotidiana
- Artístico-literário
- Estudo e pesquisa
- Vida pública

PRÁTICAS DE LINGUAGEM

- Análise linguística-semiótica
- Oralidade
- Leitura
- Produção de texto



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Fotografias impressas ou digitais
- Laptop e projetor (opcional)



MÃO-NA-MASSA

Comece construindo o seu "banco de imagens". Ele pode ser relacionado à sua área do conhecimento, ou mesmo aos seus interesses pessoais: imagens de paisagens naturais, fotografias preto e branco da história da cidade ou do país, uma série de retratos dos povos indígenas, uma coleção de fotografias de objetos ou de obras arquitetônicas, ou mesmo imagens recolhidas pela própria turma.

Após reunir as imagens, fisicamente ou numa pasta digital, apresente para o grupo muito lentamente, passando por cada uma delas. Procurem apenas observar e descrever as imagens na sua singularidade, sem procurar extrair "sentidos" ou "significados" a priori. Se atente à "forma" da fotografia: luzes, ângulos, linhas, proporções, movimentos, desfoques, composições. Transite entre as imagens procurando perceber suas semelhanças e diferenças.

E, agora, o que você vê?

Se considerar pertinente, proponha a produção de textos com a análise das imagens preferidas de cada estudante.

Moldura de papel



Na maioria das vezes, associamos o audiovisual à tecnologia digital e aos aparelhos que podem ser caros e inacessíveis. Entretanto, os princípios dessa linguagem estão muito mais relacionados ao nosso corpo, sentidos e às formas de ver e ouvir do que propriamente aos aparatos técnicos. O que é uma câmera senão um instrumento que media a construção do nosso olhar sobre a realidade, produzindo recortes que, mesmo tempo, incluem e excluem aquilo que desejamos, ou não, reconhecer e mostrar?

Com as molduras de papel, convidamos os estudantes a olhar para o mundo de forma lúdica, e assim experimentar os diferentes aspectos da imagem na criação de olhares sobre a realidade à sua volta!

CAMPOS DE ATUAÇÃO

- Vida cotidiana
- Artístico-literário
- Estudo e pesquisa
- Vida pública

PRÁTICAS DE LINGUAGEM

- Análise linguística-semiótica
- Oralidade



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Cartolina ou papel A4
- Tesoura ou estilete
- Celular ou câmera portátil (opcional)
- Laptop e projetor (opcional)



MÃO-NA-MASSA

Selecione um papel do tamanho que quiser. Desenhe sobre ele uma forma geométrica qualquer - um retângulo, um quadrado, um círculo, um triângulo, etc - deixando uma margem para segurar a moldura com as mãos. Recortem o papel sobre a linha desenhada, até que todo o miolo possa ser retirado, restando apenas a moldura em suas mãos.

Com a moldura em punho, passeiem pelo espaço e observem as coisas, explorando diferentes ângulos e enquadramentos da realidade.

Em seguida, se assim desejarem, produzam fotografias utilizando as molduras recortadas. Nesse caso, é importante que as molduras de papel apareçam explicitamente na borda do enquadramento das fotos. Para isso, a turma pode se agrupar em trios, em que duas pessoas seguram a moldura enquanto a outra produz a fotografia.

Por fim, reúnam-se em uma grande roda, compartilhem as fotos e conversem sobre o material produzido e a experiência vivida.



VEJA UM EXEMPLO DO DISPOSITIVO

DISPOSITIVO

Ouvir para sentir

SENSIBILIZAR



O que você está ouvindo nesse exato momento? Os estímulos visuais da nossa cultura ocidental são tantos que acabam ofuscando parte da nossa percepção auditiva e, por isso, nos acostumamos a não dar muita atenção aos sons e os efeitos que ele nos provocam. Entretanto, eles estão em toda parte e o tempo todo: até no silêncio absoluto, somos capazes de escutar o movimento dos nossos órgãos internos e dos nossos pensamentos!

Este dispositivo propõe uma experiência de sensibilização para a escuta e para a relação dos sons com os nossos sentimentos e emoções. Além disso, ele permite realizar um trabalho de introdução aos tipos de fontes sonoras e características dos sons, como o timbre, a intensidade e a altura.

- Vida cotidiana
- Artístico-literário
- Estudo e pesquisa
- Vida pública

- Oralidade
- Produção de texto
- Leitura



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Cardeno ou folha A4 com prancheta
- Lápis ou caneta



MÃO-NA-MASSA

Caminhe pelo ambiente escolar, doméstico ou um espaço aberto qualquer, com o foco da atenção nos sons que chegam aos seus ouvidos, independente da fonte que os origina: vozes, grunhidos, sussurros, gritos, cantos, assobios, músicas, ruídos, batidas, palmas, tilintares, buzinas, entre outros.

Ao encontrar um som que desperte o seu interesse, pare imediatamente e feche os olhos por 30 segundos, concentrando-se exclusivamente naquele som e buscando eliminar todos os restantes. Com o auxílio do papel e da caneta, procure construir uma classificação dos sons segundo seus tipos - graves, agudos, altos, baixos, naturais, artificiais - e a sensação que produzem em seu corpo - alegria, arrepio, incômodo, indiferença, melancolia, paz, etc.

Em seguida, reúnam-se em uma grande roda, comparem os sons identificados, as classificações, as sensações e emoções despertadas, e conversem sobre a experiência vivida.

DISPOSITIVO

Paisagens sonoras

SENSIBILIZAR



Assim como as imagens que nos rodeiam, os sons também se articulam entre si e constituem paisagens, algumas mais agressivas, outras mais delicadas, e é nelas que nos habituamos a viver cotidianamente.

A proposta desse dispositivo é sensibilizar a escuta para a complexidade das paisagens sonoras da escola, do bairro ou da comunidade a partir dos sons que ele produz: gritaria na sala de aula, barulhos da cozinha, ruídos na rua, sons de animais, etc. Além disso, ele permite discernir a diferença entre a percepção do som original, ouvido pelo nosso corpo no ambiente, e a técnica da captação do som direto, através de um aparelho digital.

*Dispositivo adaptado dos Cadernos do Inventar (Inventar com a Diferença)

- Vida cotidiana
- Artístico-literário
- Estudo e pesquisa
- Vida pública

- Análise linguística-semiótica
- Oralidade



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Celular ou microfone portátil
- Laptop ou computador
- Caixa de som (opcional)



MÃO-NA-MASSA

Esse dispositivo pode ser iniciado com uma atividade de sensibilização aos sons existentes ao nosso redor, através de uma prática que conduza os estudantes ao silêncio interior e à escuta ativa. Podemos ficar alguns minutos quietos e com o corpo relaxado, se atentando aos diferentes sons que aparecem, se misturam, e somem no ambiente.

Após essa prática, os grupos devem explorar o espaço disponível para a atividade em busca de pontos onde os diferentes sons existentes no ambiente se cruzem, produzindo paisagens sonoras interessantes.

Após escolher o lugar desejado, cada grupo deve captar fragmentos de 30 segundos com um gravador portátil ou com o microfone do próprio celular (nesse caso, as imagens serão desconsideradas no momento da partilha).

É possível estabelecer regras como: (1) só pode gravar os sons que já existem no ambiente; ou (2) os integrantes do grupo poderão produzir sons e ruídos deliberadamente, criando as suas próprias paisagens sonoras.

Após a atividade, reúnam-se em uma grande roda, escutem os sons e conversem sobre as paisagens sonoras e a experiência vivida.



VEJA UM EXEMPLO DO DISPOSITIVO

DISPOSITIVO

Cineminha de papel

SENSIBILIZAR



Desde crianças somos fascinados por histórias. Através delas não apenas desenvolvemos a nossa imaginação e criatividade, como também comunicamos saberes, sensibilidades, visões de mundo e valores importantes para a nossa cultura. A criação de histórias fazem parte também do universo de possibilidades estéticas e narrativas do audiovisual, seja nos filmes de ficção, animações ou nos documentários.

Este dispositivo é um convite para as crianças experimentarem o processo de construção de narrativas audiovisuais de forma lúdica. Ao brincar de criar histórias, elas vão assimilar articulações semióticas próprias dessa linguagem, e consolidar as noções básicas da montagem cinematográfica.

- Artístico-literário

- Análise linguística-semiótica
- Oralidade



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Papel ou cartolina
- Lápis, giz de cera, tintas, etc
- Caixa de papelão (opcional)
- Celular ou câmera portátil (opcional)



MÃO-NA-MASSA

Comece a brincadeira propondo uma atividade de desenho e pintura em folhas de papel A4. O processo criativo pode ser livre, ou mediado por algum tema gerador que faça sentido para a turma.

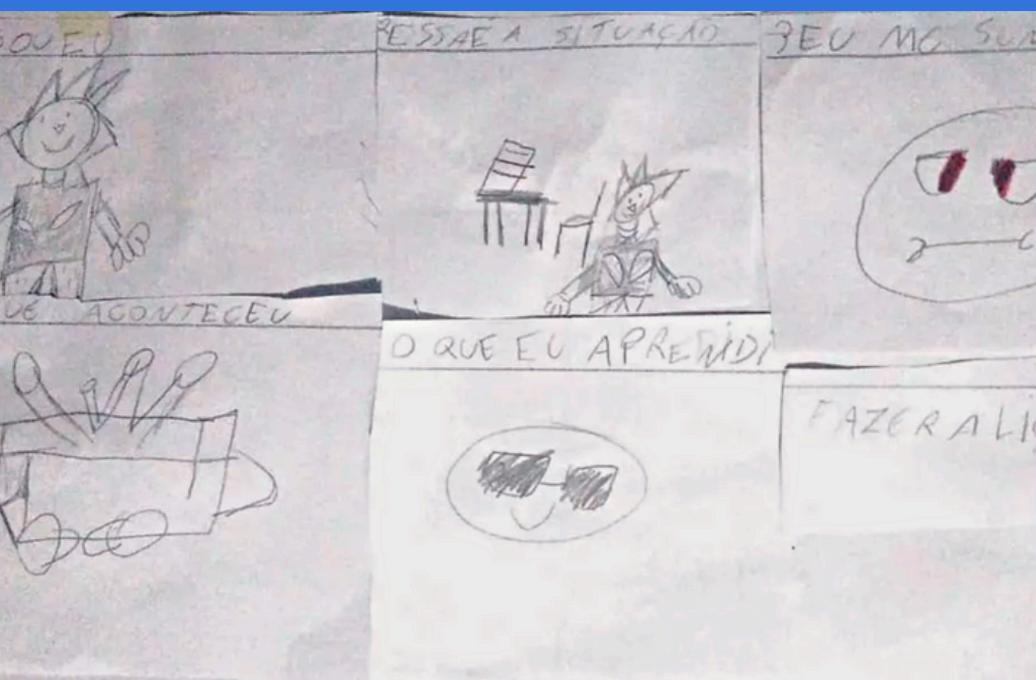
Após finalizar os desenhos, junte todos eles e crie uma sequência de forma aleatória. Vocês podem colar os desenhos na parede, ou juntar as folhas com fita adesiva, enrolar em um espeto de madeira e acoplar em um caixa de papelão montada com o objetivo de simular uma tela de cinema, de modo o que desenrolar dos desenhos simule a sucessão de imagens que constituem o filme.

Em seguida, a turma terá o desafio de inventar uma história coerente a partir da sequência de desenhos, de modo que as crianças se alternem para contar uma parte da história associada direta ou indiretamente aos desenhos apresentados. Se possível, gravem o processo de criação, assistam posteriormente e reflitam sobre a experiência vivida.



VEJA UM EXEMPLO DO DISPOSITIVO

Minha história em quadrinhos



Ao escrever histórias sobre os acontecimentos das nossas vidas, nos damos a oportunidade de olhar para o nosso passado com um certo distanciamento que nos permite reconhecer a experiência vivida, reelaborá-la à luz de uma motivação amorosa, e assim amadurecer emocionalmente. Esta é a proposta deste dispositivo, que se baseia na estrutura da HQ, ou do "storyboard", para estimular que os estudantes pratiquem a escrita, a leitura e a interpretação de texto a partir da elaboração das suas próprias narrativas sobre a vida, e com isso possam lidar com experiências difíceis, identificar suas emoções e sentimentos, e compartilhar com o mundo os seus aprendizados através da linguagem audiovisual.

- Vida cotidiana
- Artístico-literário

- Análise linguística-semiótica
- Oralidade
- Produção de texto
- Leitura



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Papel ou cartolina
- Lápis, giz de cera, tintas, etc
- Celular ou câmera portátil (opcional)



MÃO-NA-MASSA

Realize com os estudantes uma prática de introspecção, com atenção à respiração, ao relaxamento do corpo e da mente. Proponha que mergulhem em suas memórias em busca de uma experiência emocionalmente relevante para eles. A depender do foco da mediação, é possível orientar a dinâmica para um recorte específico, como o luto, a resiliência, os sonhos, as transformações pessoais, etc.

Após a sensibilização, distribua os papéis, e conduza um processo que gradativamente vai se tornando narrativamente mais complexo.

Em uma primeira etapa, os estudantes podem, por exemplo, desenhar o local onde viveu a experiência. Depois, é possível acrescentar novos capítulos à história, com novos textos e desenhos, de modo eles sejam escritos a partir de perguntas disparadoras, como por exemplo: Qual dificuldade você viveu? O que você sentiu? O que você fez? Você contou com a ajuda de alguém? O que você aprendeu com essa experiência? Que dica você daria para alguém que vive algo parecido? É possível também gravar depoimentos sobre as histórias produzidas. A depender dos trabalhos criados, é possível organizar e compartilhar as histórias em um livro digital ou em um blog.



Quando criança, quem nunca sonhou sobre como seria a sua vida adulta, sua profissão, aventuras e realizações pessoais? Esse é um processo inevitável que todo ser humano vive na medida em que vai amadurecendo a sua identidade e entendendo o seu lugar e papel no mundo.

Para além dos sonhos individuais, nós também sonhamos sonhos coletivos, aspirando beneficiar as pessoas da nossa família, a nossa comunidade, os seres da natureza e todo o planeta.

Esse dispositivo se inspira nos sonhos infantis. A partir dos nomes de cada criança, recorreremos à técnica da animação stop-motion para brincar com as sílabas, objetos e desenhos, e assim promover uma experiência de reconhecimento, invenção e reinvenção das possibilidades de ser e viver.

- Vida cotidiana
- Artístico-literário
- Vida pública

- Oralidade
- Produção de texto
- Leitura



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Cartolina, papel A4 e adesivo
- Lápis, caneta ou canetinha hidrocor
- Objetos pessoais
- Celular ou câmera portátil + tripé (opcional)



MÃO-NA-MASSA

Comece a atividade com uma sessão de cineclube, exibindo filmes que provoquem uma reflexão sobre a relação dos estudantes com os seus sonhos e projetos de vida, como por exemplo a animação "Sobre a gente".

A seguir, proponha que o grupo selecionem objetos, produzam desenhos sobre os seus sonhos, e criem cartelas com as sílabas de seus respectivos nomes. Cada sílaba do nome terá uma cartela própria, como por exemplo: 3 cartelas para MAR - CE - LA.

A próxima etapa é a produção as fotografias para a animação: fixe a câmera diante de uma superfície plana - a mesa, o chão ou a parede. Enquanto o enquadramento fica estável, os objetos se movimentam um pouquinho a cada nova foto. Produza no mínimo quinze fotos por pessoa. Nesse espaço de tempo, cada estudante deve formar seu nome com as sílabas, ao mesmo tempo em que apresenta seus desenhos e objetos pessoais.

Reúna as fotos em um player de mídia, como o VLC, ou edite em um aplicativo de celular e exiba para o grupo.



VEJA UM EXEMPLO DO DISPOSITIVO



O haikai é uma forma poética, originariamente japonesa, formada por três ideogramas ou, no nosso alfabeto, 17 sílabas. No haikai tradicional, a natureza e os seres animados e inanimados são os temas centrais.

Cada ideograma apresenta um verso, de forma concisa, explorando a linguagem de maneira sintética e direta. Ao experimentar o haikai por meio de imagens e sons, o dispositivo nos convida à observação da vida, para além do humano, e de como ela se manifesta. Criar um filme-haikai é também um estímulo ao mergulho na história da poesia, uma vez que essa forma de escrita foi praticada por muitas/os poetas nos últimos séculos.

*Dispositivo adaptado dos Cadernos do Inventar (Inventar com a Diferença)

- Artístico-literário

- Análise linguística-semiótica
- Oralidade
- Produção de texto
- Leitura



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Exemplos de hai-kais
- Celular ou câmera portátil
- Laptop e projetor



MÃO-NA-MASSA

Divida os grupos e estimule a pesquisa da forma haikai, apresentando referências previamente selecionadas ou pesquisando na internet.

Promova uma leitura coletiva de alguns poemas, na tela do computador, do projetor ou distribuídos em cartelas pelo chão. Em seguida, cada grupo deverá escolher um dos poemas que mais o afetou. Ele será o disparador do processo de criação das imagens.

Com a câmera ou o celular em mãos, explorem o espaço e produzam três planos, cada um associado a um verso/linha do haikai. Os planos devem ser feitos sem som, e não precisam ilustrar ou exemplificar o que dizem as palavras do haikai, mas expressar as sensações e os sentimentos gerados por cada verso do poema.

Agora, em uma grande roda, assistam aos três planos encadeados na sequência, e leiam em voz alta o poema que os inspirou. Após a apresentação dos trabalhos, conversem sobre a experiência vivida.



VEJA UM EXEMPLO DO DISPOSITIVO

COMO FAZER?

Mapear o universo vocabular

2

Essa etapa tem o objetivo de promover o acesso ao campo lexical e semântico dos estudantes com ênfase nas relações afetivas que são estabelecidas com tudo aquilo que constitui a sua realidade existencial. Esse trabalho é estruturante e fundamental para orientar as atividades posteriores de investigação e invenção no território através da realização dos dispositivos de criação audiovisual.

Sem romper com o fluxo da etapa anterior, aqui as atividades de sensibilização passam a contribuir para a investigação do universo vocabular dos estudantes. Nesse processo, estimulamos um movimento reflexivo sobre os seus contextos de vida, relações, curiosidades e sonhos. Com isso, criamos as condições favoráveis para identificar as palavras e os temas geradores, e codificar os materiais que serão utilizados nas etapas seguintes, como os mapas, painéis, inventários e fichas.

Atividades como o cineclube, rodas de conversa, jogos colaborativos e a produção de cartas ou poesias estimulam o acesso à subjetividade dos estudantes e o levantamento das palavras significativas no contexto escolar, no ambiente doméstico ou na comunidade. Os materiais produzidos com essas atividades ajudam a dar concretude ao percurso criativo-pedagógico da turma, facilitando o entendimento de como o processo está sendo construído e como o grupo pode definir e planejar conscientemente as próximas etapas da jornada.

É recomendável, portanto, que os murais, painéis, mapas e cartas sejam preservados e expostos na sala de aula, corredores ou no pátio da escola, e atualizados permanentemente pelos estudantes sempre que possível e necessário para dar seguimento ao trabalho. Posteriormente, tais materiais podem integrar uma exposição no evento de culminância do projeto para a família e os demais integrantes da comunidade.

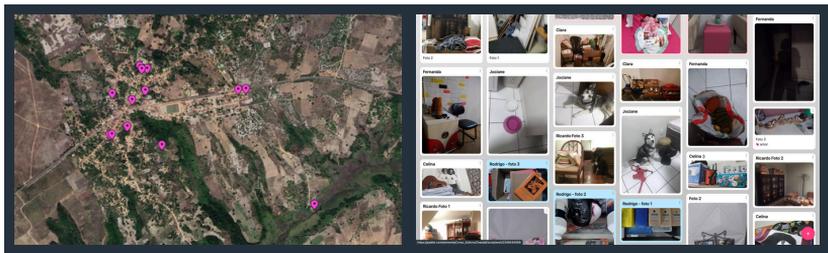
MAPEAR

Ferramentas digitais interativas



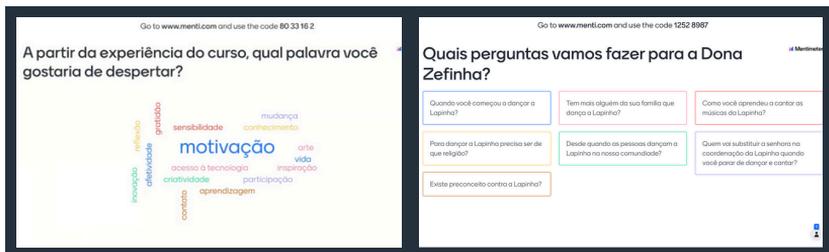
Caso a sua escola tenha condições estruturais para trabalhar com as ferramentas digitais interativas, as práticas audiovisuais podem ser enriquecidas com o suporte de mapas e murais colaborativos, nuvens de palavras, lousas digitais, entre outras. Veja a seguir duas das principais ferramentas utilizadas pela Semente nas escolas.

PADLET



Com o Padlet, as palavras, imagens e sons produzidos pela turma passam a habitar interfaces interativas que possibilitam ampliar as possibilidades pesquisa e incorporar outros conteúdos da internet. [Acesse o Padlet aqui.](#)

MENTIMETER



Com o Mentimeter, é possível promover dinâmicas interativas que resultam na produção de nuvens de palavras, cartelas, diferentes gráficos, e outras formas de visualização de dados. [Acesse o Mentimeter aqui.](#)

MAPEAR

Dicas de filmes



DISQUE QUILOMBOLA

de David Reeks [Documentário, 2012, 13 minutos]

Crianças do Espírito Santo conversam de um jeito divertido sobre como é a vida em uma comunidade quilombola e em um morro na cidade de Vitória. Por meio de uma genuína brincadeira, os dois grupos falam de suas raízes e desvelam o quanto a infância tem mais semelhanças do que diferenças.



CONHEÇA O FILME

MAPEAR

Dicas de filmes



DAS CRIANÇAS IKIPENG PARA O MUNDO

de Natuyu Yuwipó Txicão, Karané Ikpeng e Kumaré Ikpeng

[Documentário, 2001, 35 min]

Quatro crianças Ikpeng apresentam sua aldeia respondendo ao vídeo-carta das crianças da Sierra Maestra em Cuba. Elas mostram suas famílias, brincadeiras, festas e modo de vida. O filme integra o livro-vídeo "Cineastas Indígenas para Jovens e Crianças", para estudantes do ensino fundamental.



CONHEÇA O FILME

MAPEAR

Dicas de filmes



O MELHOR SOM DO MUNDO

De Pedro Paulo de Andrade [Ficção, 2015, 13 min]

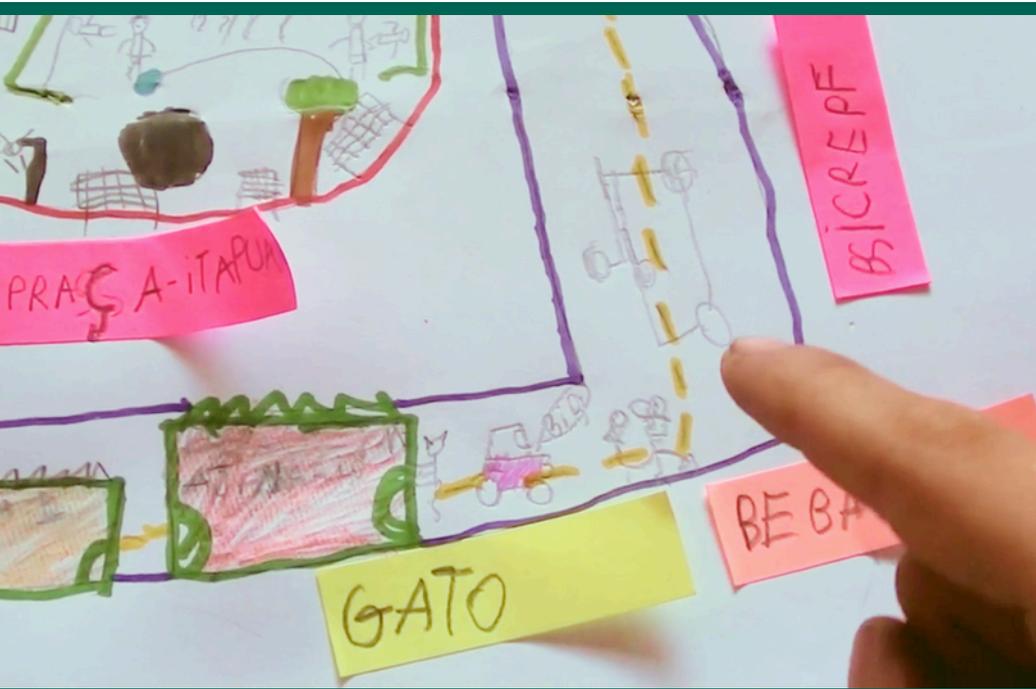
Vinicius não coleciona figurinhas, nem carrinhos, nem gibis. Ele coleciona algo que não pode ser visto nem tocado. Vinicius coleciona os sons do mundo. Mas essa não é uma tarefa fácil, especialmente quando se decide encontrar o melhor de todos: o melhor som do mundo.



CONHEÇA O FILME

MAPEAR

Dicas de filmes



A CIDADE DE CAUÊ

Mediação de Rúbia Mercia e Irene Bandeira [Filme-carta, 2014, 4 min]

Filme Carta realizado durante a residência artística "Rio de Contas eu te escrevo esta carta (...)", realizada no Espaço Imaginário de Rio de Contas em julho de 2014.



CONHEÇA O FILME

DISPOSITIVO

Cartografia afetiva

MAPEAMENTO
DO UNIVERSO
VOCABULAR



Como o meu mundo pode caber em um mapa? Os lugares que habitamos, trabalhamos e passamos as nossas horas de lazer, as coisas que fazemos e as pessoas com quem nos relacionamos dizem muito sobre o mundo que construímos para nós junto com os outros.

Com esse dispositivo, podemos elaborar nossa experiência existencial no território de forma visual, com múltiplas linguagens e abordagens. Ele é um convite para acessarmos os nossos sentimentos e expressarmos a nossa relação com o lugar onde vivemos. Ao reconhecer, organizar e compartilhar os nossos territórios afetivos internos, talvez possamos nos conectar com o outro de forma mais significativa, por reconhecer a sua importância na nossa vida. Assim fortalecemos os nossos vínculos com a comunidade.

CAMPOS DE ATUAÇÃO

- Vida cotidiana
- Vida pública

PRÁTICAS DE LINGUAGEM

- Oralidade
- Produção de texto
- Leitura



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Papel ou cartolina
- Canetas hidrocores, lápis de cor, giz de cera, tintas, etc
- Recortes de revistas, sementes, folhas, entre outros objetos
- Celular, câmera, laptop e projetor (opcional)



MÃO-NA-MASSA

Comece a atividade com uma sessão cineclubista, exibindo filmes que provoquem uma reflexão sobre a relação dos estudantes com o território, como o filme "Disque Quilombola". Na roda de conversa, reflitam quais lugares, pessoas e objetos são importantes para cada estudante e para a comunidade como um todo. As palavras que surgirem podem ser registradas em listas, em esquemas visuais no quadro ou em um mural digital.

A seguir, proponha que os estudantes desenhem o mapa do bairro ou da comunidade em uma folha de papel ou cartolina, e expressem suas relações afetivas com o território através de desenhos, pinturas, palavras, fotografias e colagens de pequenos objetos.

Na próxima etapa, gravem um vídeo com até 2 minutos de duração no qual cada estudante deve apresentar seu mapa e narrar os sentimentos, vivências e histórias relacionadas à ele.



VEJA UM EXEMPLO DO DISPOSITIVO

As palavras escondidas nas coisas



Quantas palavras habitam a superfície ou o interior em uma imagem? Quantas imagens germinam de uma palavra? De que modo eu posso semear imagens nas palavras, e palavras nas imagens?

No espaço entre as palavras e as coisas afloram inúmeros significados e sentidos dos mundos internos e externos dos estudantes. Com a mediação das lentes de uma câmera, nós podemos nos inserir e participar do mundo das palavras ativamente e, no mesmo gesto, transformá-lo.

Este dispositivo propõe um exercício de sensibilização do olhar e a investigação dos modos pelos quais o nosso mundo concreto é produzido através das palavras. Desse modo, podemos sonhar com os mundos desejáveis que também podem ser criados com elas.

CAMPOS DE ATUAÇÃO

- Vida cotidiana
- Estudo e pesquisa
- Vida pública

PRÁTICAS DE LINGUAGEM

- Oralidade
- Produção de texto
- Leitura



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Celular ou câmera portátil
- Papel, cartolina, lápis ou caneta
- Laptop e projetor
- Moldura de papel (alternativa sem a câmera)



MÃO-NA-MASSA

Começamos com a seguinte dinâmica: (1) Olhe ao redor e procure um objeto, mas não escolha o primeiro que encontrar. Quando encontrar um objeto que realmente te afete, escreva o seu nome em um papel; (2) Agora podemos começar a procurar as coisas escondidas nessa palavra, e outras palavras escondidas nas coisas que aparecerem nela. Cada palavra encontrada nessa dinâmica é escrita em um pedaço de papel.

Desenvolva a atividade até chegar a um número de palavras suficiente para que cada grupo tenha pelo menos 5 palavras para trabalhar.

O desafio agora é produzir uma fotografia para cada palavra. Caso os estudantes não encontrem as coisas correspondes às palavras, eles devem fotografar alguma outra coisa que esteja escondida nela. Por exemplo: se estiver de dia e não der para fotografar a Lua, o grupo deve procurar novas coisas escondidas na palavra "Lua", como "círculo", "sorriso", "prata", "marés", etc; até encontrar uma coisa que possa ser fotografada.

Após a atividade, reúnam-se em uma grande roda, compartilhem as imagens e conversem sobre a experiência vivida.

Com as palavras reunidas, vocês podem produzir um painel que servirá de disparador para outros dispositivos, como a "Palavra Narrada".

Dado das palavras



Os jogos colaborativos são ótimas alternativas para estimular crianças e adultos a interagirem com os seus pares e com o mundo de uma forma lúdica e não-competitiva, mobilizando a sua atenção para aspectos de si, do outro e do seu meio que habitualmente são ignorados.

O dado das palavras tem o objetivo de envolver os participantes em uma dinâmica que apresenta múltiplas possibilidades de acesso ao universo vocabular e de fortalecimento dos vínculos afetivos através da linguagem audiovisual. Cada face do dado tem um desafio ou uma prenda. A aleatoriedade, a expectativa e a surpresa provocada pelo resultado de cada lance instiga o grupo a participar, e torna a brincadeira bastante prazerosa!

CAMPOS DE ATUAÇÃO

- Vida cotidiana
- Artístico-literário
- Vida pública

PRÁTICAS DE LINGUAGEM

- Oralidade
- Produção de texto
- Leitura



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Dado grande feito com caixas de papelão
- Cartolina ou papel A4
- Lápis, caneta ou canetinha hidrocor
- Celular ou câmera portátil (opcional)



MÃO-NA-MASSA

Comece a brincadeira apresentando o dado para a turma, ou construa um junto com o grupo. O dado deve ser um cubo com as arestas de pelo menos 30 cm de comprimento.

Em seguida, escreva em um pedaço de papel as regras de cada desafio ou prenda, de acordo com o perfil do grupo e com os propósitos da mediação. É recomendável intercalar desafios relacionados diretamente ao processo de levantamento do universo vocabular com desafios voltados para tornar a experiência mais divertida. Segue abaixo algumas propostas:

- Escolha a brincadeira que você mais gosta e fale para a câmera
- Procure no ambiente alguma coisa engraçada e tire uma foto
- Qual é o seu animal preferido? Imita ele para a câmera
- Receba coqueguinhas de todo o grupo por 30 segundos
- Escreva uma qualidade de um dos/as colegas e fale para a câmera
- Leia seu poema preferido para a câmera

Ao longo da brincadeira, é possível substituir os desafios cumpridos após cada lance, renovando as experiências do grupo.

No final da atividade reúnam-se em uma grande roda, assistam ao material produzido e anotem as palavras que foram levantadas pelo grupo.

COMO FAZER?

Inventar na comunidade

3

Essa etapa tem o objetivo de estabelecer um contato direto do grupo com o território educativo através dos dispositivos de criação audiovisual, envolvendo suas famílias e os ancestrais da comunidade em um processo de interação com a densidade existencial das palavras e com o uso social dos textos na sua realidade sociocultural, favorecendo a contextualização da aprendizagem dos estudantes.

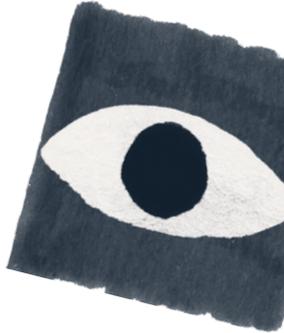
Para que as experiências na comunidade sejam significativas, a turma precisa ser a protagonista dos processos colaborativos de planejamento, pesquisa e criação. Esse trabalho envolve a reflexão, o debate e a escolha dos lugares para visitar, o convite para as pessoas que irão participar dos dispositivos, a preparação dos equipamentos e a organização da dinâmica do grupo no dia da atividade.

A essa altura do percurso, o grupo já se consolidou, desenvolveu uma afinidade com a linguagem audiovisual e realizou o levantamento das palavras e dos temas geradores. Essa base estabiliza as condições necessárias para que as visitas de campo se conectem com o propósito dos estudantes de forma consciente e sistemática, de modo que as experiências vividas com os dispositivos possam, ao mesmo tempo, favorecer tanto os processos de criação artística com os de alfabetização e de letramento.

Ao retornar à escola, é importante acolher as imagens produzidas pelos estudantes em sessões de cineclube seguidas de rodas de conversa com o objetivo elaborar e dar sentido à experiência vivida, articulando-a com outras práticas em sala de aula e/ou projetos de pesquisa. A partir das reflexões que germinarem nesse momento, cabe à(o) educador(a) o papel de mediar o trabalho de planejamento da próxima visita, propondo e acolhendo as novas ideias, bem como as produções espontâneas do grupo que possam aflorar nesse processo, como as imagens e os textos produzidos no intervalo das aulas ou no ambiente doméstico.

INVENTAR NA COMUNIDADE

Mediação de processos criativos com o celular



Em muitas escolas, o aparelho celular é tratado como um obstáculo à aprendizagem dos estudantes, a ponto dele ser proibido dentro da sala de aula com o apoio das famílias. Sem desconsiderar o fato de que o uso desregrado desse equipamento realmente possa ser prejudicial, é também evidente que ele oferece múltiplas possibilidades de enriquecimento das experiências de aprendizagem a depender de como é apropriado.

O celular é um grande aliado na realização dos dispositivos de criação audiovisual. Para que esse potencial seja bem orientado, é importante que as professoras dominem minimamente os aspectos técnicos do equipamento, compreendam os fundamentos da linguagem e os processos pedagógicos envolvidos nas experiências de criar imagens e sons.

As experiências colaborativas de criação a partir da escola estabelece uma distância contundente em relação aos modelos de produção hegemônicos do mercado do audiovisual, baseados na segmentação das funções técnicas e na hierarquização do poder no interior da equipe. Por isso, ao mediar uma atividade de criação audiovisual na escola, é importante se atentar para a qualidade das relações que estão sendo construídas durante a realização do trabalho, garantir a rotação das funções e estimular uma postura criativa consciente dos propósitos pedagógicos que estão em jogo.



PARA SABER MAIS

[Acesse a videoaula](#) da Semente sobre como potencializar o uso do celular na mediação de processos criativos e pedagógicos nas escolas e suas comunidades.



Impressas nos banners da cidade, livros e telas, as palavras que habitam nosso mundo podem ser de difícil assimilação e compreensão pelos estudantes que estão aprendendo a ler e a escrever. Na escola, muitas vezes o contato com essas palavras ocorre a partir do livro didático, e nem sempre são contextualizadas nas suas vidas cotidianas.

Quando lançadas no mundo e elaboradas com o auxílio da linguagem audiovisual, elas ganham novas possibilidades de se conectar com a realidade existencial dos estudantes. Neste dispositivo, propomos uma dinâmica de descoberta do sentido das palavras a partir da interação do grupo com os seus pares e integrantes da comunidade.

CAMPOS DE ATUAÇÃO

- Vida cotidiana
- Estudo e pesquisa
- Vida pública

PRÁTICAS DE LINGUAGEM

- Oralidade
- Produção de texto
- Leitura



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Papel ou cartolina, lápis, giz ou canetas
- Caixa de sapato ou algo similar
- Celular ou câmera portátil
- Laptop e projetor



MÃO-NA-MASSA

Na companhia da sua turma, promova uma atividade de mapeamento do universo vocabular dos estudantes. Caso isso já tenha sido feito com o apoio de outros dispositivos, recupere as palavras e as apresente novamente ao grupo. Em seguida, escrevam cada palavra em uma tira de papel e as depositem na "caixa das palavras".

Com a caixa, percorram o espaço da escola e/ou da comunidade e, ao encontrar uma pessoa pelo caminho, sorteiem ou peçam que ela escolha uma das palavras. Gravem a pessoa narrando os sentidos daquela palavra na sua vida enquanto mostra o papel para a câmera.

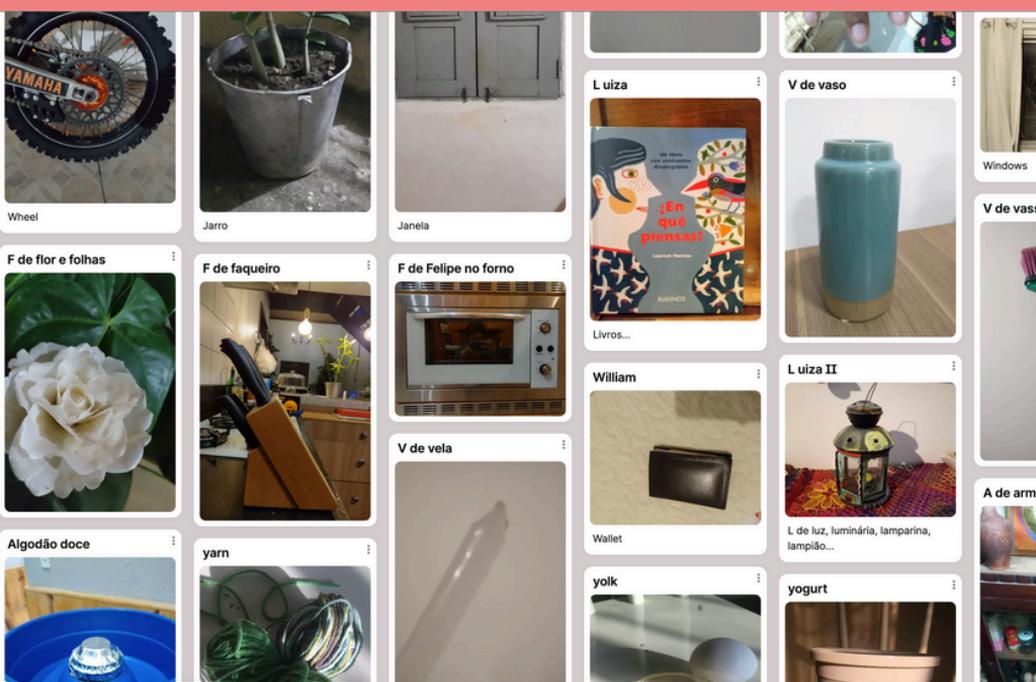
Após as gravações, reúnam-se em uma grande roda para assistir ao material produzido e refletir sobre a experiência vivida.

Se desejar, realizem a mesma dinâmica com fotografias e objetos, se atentando para as palavras que surgem nos relatos, e os sentidos delas.



VEJA UM EXEMPLO DO DISPOSITIVO

Abecedário fotográfico



As palavras constroem o mundo. O vocabulário de uma pessoa está intimamente relacionado ao seu universo, àquilo que existe em seus mundos internos e externos, às coisas que conhece, toca e imagina. Situar as palavras no contexto é uma das maneiras de enfatizar que o processo de alfabetização e letramento não se trata de um processo mecânico, desconectado da realidade, mas uma experiência de leitura do mundo que se realiza com o próprio corpo e a vivência no espaço!

Este dispositivo é um convite para que seja construído um novo abecedário, diferente do tradicional, das letras escritas em uma folha em branco. Este é um abecedário fotográfico, feito com as coisas que existem ao nosso redor.

CAMPOS DE ATUAÇÃO

- Vida cotidiana
- Artístico-literário
- Estudo e pesquisa

PRÁTICAS DE LINGUAGEM

- Análise linguística-semiótica
- Oralidade
- Leitura



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Celular ou câmera portátil
- Cartolina (opcional)
- Laptop e projetor (opcional)



MÃO-NA-MASSA

Convide os estudantes a pensar na primeira letra ou sílaba do seu nome - R, P, J ou RA, PA, JO - e, a partir disso, explorem o ambiente da atividade observando as coisas à procura daquilo que começa com a mesma letra ou sílaba do seu nome. Por exemplo, se você se chama Joana ou João, o J é a sua letra, e as coisas serão: janela, jeans, junta, etc. Se a regra for a sílaba JO, as coisas serão joia, jornal, jogo, etc. Finalmente, escolham três desses objetos e façam três fotografias. Uma variação da atividade é compor um abecedário fotográfico inteiro: para cada letra do alfabeto, uma imagem-objeto correspondente. Após a produção das fotos, você pode imprimir e colar em uma cartolina, ou criar um mural colaborativo no Padlet, para analisá-las em roda com o grupo, refletir sobre a experiência vivida e, se quiser, realizar um trabalho de alfabetização a partir da relação entre os nomes dos estudantes, as coisas e as palavras descobertas.



VEJA UM EXEMPLO DO DISPOSITIVO



A música é uma das maiores expressões culturais do povo brasileiro. Ao longo do tempo, as cantigas, canções, ladainhas, refrões, versos e estrofes têm sido transmitidos de geração em geração por meio da oralidade, em rodas, coros e serenatas.

Baseado nesse amplo repertório produzido pela nossa cultura, este dispositivo propõe uma pesquisa em torno das músicas ouvidas e cantadas pelas pessoas ao nosso redor. Desse modo, podemos acessar a identidade musical de onde vivemos e construir vínculos entre as músicas, as memórias individuais e coletivas, e a comunidade a que pertencemos.

*Dispositivo adaptado dos Cadernos do Inventar (Inventar com a Diferença)

CAMPOS DE ATUAÇÃO

- Vida cotidiana
- Artístico-literário
- Vida pública

PRÁTICAS DE LINGUAGEM

- Análise linguística-semiótica
- Oralidade
- Produção de texto
- Leitura



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Gravador de som ou celular
- Cartolina ou papel
- Canetas hidrocores



MÃO-NA-MASSA

Em grupo, os estudantes devem abordar três pessoas de diferentes gerações: crianças, adultos, idosos. Peçam a cada uma das pessoas que cante um trecho de uma música com a qual ela estabeleça alguma relação afetiva, e fale um pouco sobre a importância daquela música na sua vida. Gravem os depoimentos com o celular.

Escutem as gravações, e reflitam sobre a letra das músicas, a origem delas, a relação com a história de vida das pessoas, das suas famílias, da sua comunidade e/ou do país.

Se quiser aprofundar o trabalho, promova uma análise das letras das músicas citadas, e construa mapas e murais a partir das palavras, personagens e lugares presentes nessas letras, ou então proponha que os estudantes produzam textos sobre suas músicas prediletas.

É possível também estabelecer um recorte temático para realizar o dispositivo, como "cantos de trabalho", "cantos religiosos", etc.



VEJA UM EXEMPLO DO DISPOSITIVO



Carrinhos, bonecas, pedras, figurinhas, moedas, revistas, panos de prato, bolinhas de gude, fotografias, cartas... adultos e crianças, todos nós já colecionamos algo em algum momento da nossa vida.

Por meio do audiovisual, podemos criar diversas coleções de imagens, e compor álbuns e séries compartilháveis com a comunidade escolar. Essa "curadoria" de olhares sobre as coisas do mundo pode vivificar a relação de professores/as e estudantes com a sua cultura, instaurar experiências livres de criação artística e mediar processos de investigação de temas geradores ou objetos de estudo específicos, como as frutas da comunidade, os seres invertebrados ou o lixo ao redor da escola.

CAMPOS DE ATUAÇÃO

- Vida cotidiana
- Vida pública

PRÁTICAS DE LINGUAGEM

- Análise linguística-semiótica
- Oralidade
- Produção de texto
- Leitura



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Celular ou câmera portátil
- Laptop e projetor



MÃO-NA-MASSA

Reúna a turma e conversem sobre o ato de colecionar coisas. Quem tem alguma coleção atualmente? O que nos faz colecionar as coisas? Após uma breve reflexão, divida os grupos e proponha que cada um defina os temas das suas próprias coleções de imagens.

Caso a turma esteja trabalhando algum conteúdo específico na sala de aula, é possível convergir as propostas, e selecionar os temas associados à disciplina ou aos projetos de pesquisa.

Com a câmera, promova um passeio pela escola ou organize uma visita de campo. Cada participante do grupo deverá produzir, pelo menos, três imagens de até 30 segundos cada. Se preferir, trabalhem apenas com fotografias.

As coleções podem ser organizadas em murais de cartolina ou painéis interativos na internet. Com o material organizado, reúnam-se em uma grande roda, assistam ao material produzido e conversem sobre os resultados e sobre a experiência vivida.



VEJA UM EXEMPLO DO DISPOSITIVO

Cápsula do tempo



Você já imaginou como estará a sua turma daqui a alguns anos? Já pensou em convidá-la para enviar mensagens para as crianças do futuro? E se, ao invés de produzir uma foto de final de ano com seus estudantes, vocês criassem uma cápsula com as memórias, mensagens, cartas e o que mais a turma desejar preservar e compartilhar com o mundo?

Este dispositivo propõe uma viagem no tempo, e permite refletir sobre as nossas experiências de vida e amadurecimentos. Ele deve ser endereçado ao futuro, seja para as próprias crianças da turma, seja para outras turmas que vão entrar na escola nos próximos ciclos: uma cápsula do tempo com palavras, imagens, sons e objetos que nos afetam e nos importam.

- Vida cotidiana
- Artístico-literário
- Estudo e pesquisa
- Vida pública

- Produção de texto
- Leitura



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Caixa ou maleta
- Cartolina ou papel, canetas hidrocores, lápis ou giz de cera
- Objetos diversos selecionados pelos estudantes
- Celular ou câmera / microfone portátil



MÃO-NA-MASSA

Promova uma conversa com os estudantes sobre a passagem do tempo e as nossas experiências de vida. Apresente, ou construa, a cápsula, e convide a turma para viajar no tempo: "se pudéssemos viajar para o futuro, que lembranças valem a pena levar? O que consideramos importante mostrar ou dizer para nós mesmos, ou para os outros estudantes que encontrarão a cápsula?"

Em seguida, produzam e/ou selecionem os itens que serão depositados na cápsula do tempo. Pode ser fotografias, pequenos objetos, cartas, poesias, desenhos, mapas, depoimentos, etc.

Se a turma desejar, é possível produzir diferentes dispositivos, como a "Palavra Narrada", "Música e memória", "Filme-haikai", etc. O conteúdo digital que for produzido pode ser guardado em um pendrive e depositado na cápsula, ou deixado sob os cuidados do/a professor/a. Após reunirem todos os objetos, selem a cápsula, procurem um lugar significativo e seguro, e façam um ritual para enterrá-la. A turma deve definir por quanto tempo ela ficará fechada, quando e para quem o conteúdo dela será revelado...



Quando escrevemos uma carta a alguém, não estamos apenas construindo e transmitindo uma informação textual, mas também projetando nossos afetos na relação com o destinatário, estabelecendo uma comunicação mais profunda que revela muito de nós, e ao mesmo tempo convida o outro para um diálogo construído através da intensidade do texto.

Esse dispositivo é um convite para a construção de cartas audiovisuais, escritas com a luz, os sons e as palavras. Essas cartas podem ser enviadas a muitos destinatários possíveis, como um ser vivo, uma coisa, um lugar, um aspecto da natureza, uma memória, etc.

*Dispositivo adaptado dos Cadernos do Inventar (Inventar com a Diferença)

CAMPOS DE ATUAÇÃO

- Vida cotidiana
- Artístico-literário

PRÁTICAS DE LINGUAGEM

- Análise linguística-semiótica
- Oralidade
- Produção de texto
- Leitura



DO QUE VOCÊ PRECISA?

- Cartolina ou papel
- Canetas hidrocores, lápis ou giz de cera
- Celular ou câmera portátil
- Laptop e projetor



MÃO-NA-MASSA

Convide o grupo para uma reflexão sobre o gênero carta: "Qual é a sua forma? Desde quando ela existe? Você já escreveu uma carta? Para quem? Você já recebeu uma? De quem? Como se sentiu ao lê-la?"

Em seguida, reflitam sobre a possibilidade de escrever cartas não apenas com as palavras no papel, mas também com imagens e sons. Apresente alguns filmes-cartas para grupo, mostrando diferentes propostas estéticas e narrativas que podem ser construídas.

Para criar o filme-carta da turma, definam o destinatário, a forma, o texto, as imagens e os sons que serão produzidos, bem como as estratégias de criação que serão empregadas.

Esse dispositivo pode ser realizado de forma independente dos demais, ou integrados a eles, promovendo uma convergência dos materiais produzidos nas atividades anteriores na edição do trabalho.



VEJA UM EXEMPLO DO DISPOSITIVO

COMO FAZER?

Finalizar o trabalho

4

Essa etapa tem o objetivo de consolidar as obras artísticas e outros tipos de conteúdos resultantes do percurso criativo-pedagógico do grupo. Esse é o momento em que as diferentes práticas de linguagem contemporâneas podem convergir e se articular no trabalho de sistematização da aprendizagem e na expressão dos estudantes.

Ainda que a ênfase da metodologia apresentada seja a produção e a manipulação de imagens e sons, ela não se restringe à criação de filmes ou conteúdos para as redes sociais. Seja nas etapas intermediárias ou no final do percurso, os materiais produzidos com os dispositivos podem servir de base para a criação de trabalhos em diferentes formatos, tais como:

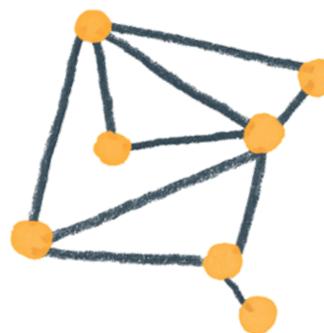
- Blogs, e-zines, livros digitais, jornais, cartas;
- Enciclopédias colaborativas, mapas digitais e infográficos;
- Mural colaborativo com textos, fotos e vídeos;
- Podcasts, músicas e playlists comentadas;
- Filmes e vídeos para vlogs e redes sociais;
- Eventos como cineclubes, mostras e exposições;
- Seminários em sala de aula;
- Ações na comunidade.

Dependendo do foco da mediação, muitos desses conteúdos podem ser produzidos desde a etapa anterior, de forma integrada à realização dos dispositivos. Se atente, portanto, ao ritmo do grupo e às suas motivações ao longo do processo. Perceba que as ideias, os formatos e as abordagens amadurecem junto com o grupo, e oriente esse fluxo criativo para consolidar as reflexões, aprendizagens e obras desejadas.

Quando precisar encerrar, defina com antecedência os passos finais do percurso de modo participativo e convergente, e produzam os materiais necessários, no tempo que resta, para obter resultados satisfatórios.

FINALIZAR O TRABALHO

Edição audiovisual na sala de aula



Durante a montagem das obras audiovisuais, muitas vezes os estudantes são apartados do processo de revisitar, selecionar e propor articulações entre as imagens e os sons produzidos pelo grupo. Isso ocorre muitas vezes pela ausência de infra-estrutura na escola para esse tipo de prática, pela falta de habilidades técnicas das professoras/es, ou pela dificuldade para mediar esse tipo de experiência com a turma.

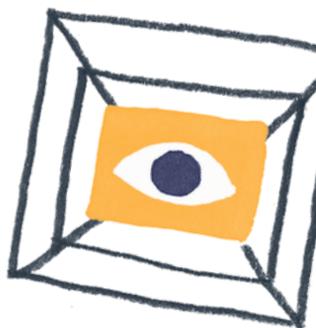
No entanto, ao apartar os estudantes dessa atividade, estamos comprometendo uma etapa importante do processo de aprendizagem com o apoio da linguagem audiovisual, pois é nesse momento que refletimos e reelaboramos coletivamente as experiências vividas pelo grupo, definimos focos de aprofundamento para realizar pesquisas complementares, sistematizamos os conhecimentos, construímos narrativas e modulamos os aspectos estéticos e comunicacionais do trabalho que será apresentado.

Vajamos abaixo algumas medidas que podem garantir a dimensão pedagógica desse processo, respeitando as suas habilidades técnicas e as condições estruturais da escola.

- Trabalhe com aplicativos de edição simplificados e gratuitos, como o Capcut e o Filmora. Eles possuem tutoriais na internet, e te ajudam a consolidar as habilidades básicas necessárias.
- Se houver condições favoráveis, realize oficinas de edição com os estudantes para desenvolver a autonomia técnica da turma;
- Promova dinâmicas colaborativas de edição com a exibição de versões inacabadas do filme e o apoio de cartelas e murais;
- Provoque uma reflexão crítica sobre os sentidos, significados e as narrativas construídas através da montagem;
- Anote as indicações e posicionamentos do grupo, e traduza na montagem do material, caso esse seja o seu papel;
- Aprove a versão final do filme coletivamente.

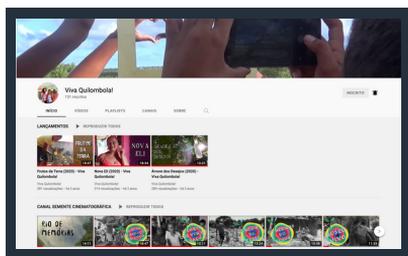
FINALIZAR O TRABALHO

Exemplos de conteúdos



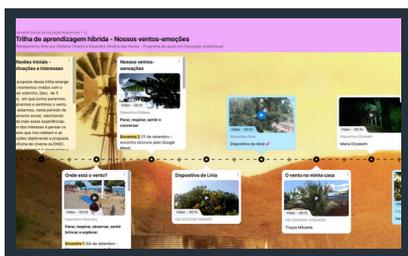
Veja a seguir alguns exemplos de conteúdos multissemióticos e multimidiáticos resultantes de projetos da Semente e de professoras parceiras que fizeram nossos cursos de formação.

CANAL VIVA QUILOMBOLA



Nesse trabalho realizado na EMEF Lina Rodrigues do Nascimento (Conde/PB), o Canal do Youtube foi criado para possibilitar aos estudantes o compartilhamento dos seus filmes sobre os projetos escolares e outros temas de seu interesse na comunidade. [Veja a vinheta de abertura do canal.](#)

TRILHA DE APRENDIZAGEM HÍBRIDA NO PADLET



Nesse projeto, as professoras Elidiana e Elisandra Oliveira, da Escola dos Sonhos (Bananeiras/PB) criaram uma linha do tempo interativa e multimídia no Padlet para acompanhar o desenvolvimento de um projeto de pesquisa interdisciplinar de ciências e artes. [Veja aqui o resultado.](#)

COMO FAZER?

Partilhar e celebrar

5

Essa etapa tem o objetivo de oferecer para a comunidade escolar uma celebração e apresentar os resultados do percurso criativo-pedagógico da turma, em um gesto de agradecimento pelo apoio e a participação das famílias e demais envolvidos nas atividades realizadas.

Embora se trate de um momento de sociabilização, a celebração engloba aspectos pedagógicos importantes, pois é através da devolutiva para a sociedade que reafirmamos a participação dos estudantes na sua cultura. Seja através de uma mostra de filmes, uma exposição dos materiais produzidos ou qualquer outro tipo de evento, esse ato de acolhimento e reconhecimento das obras dos estudantes pela comunidade dão sentido ao trabalho que foi realizado, fortalecendo os vínculos de pertencimento.

Estamos diante, portanto, de um processo de aprendizagem criativa, individual e coletiva, na qual as primeiras experiências de sensibilização fizeram germinar um movimento gradual de apropriação das linguagens escrita e audiovisual. Esse movimento se enraizou no chão da escola e na cultura da comunidade através da realização dos dispositivos, floresceu com a criação dos trabalhos audiovisuais, e agora os seus frutos serão compartilhados tanto com os seus ancestrais quanto com as novas gerações que viverão a escola no futuro, além de nutrir e inspirar outras sementes espalhadas pelo mundo através da internet.

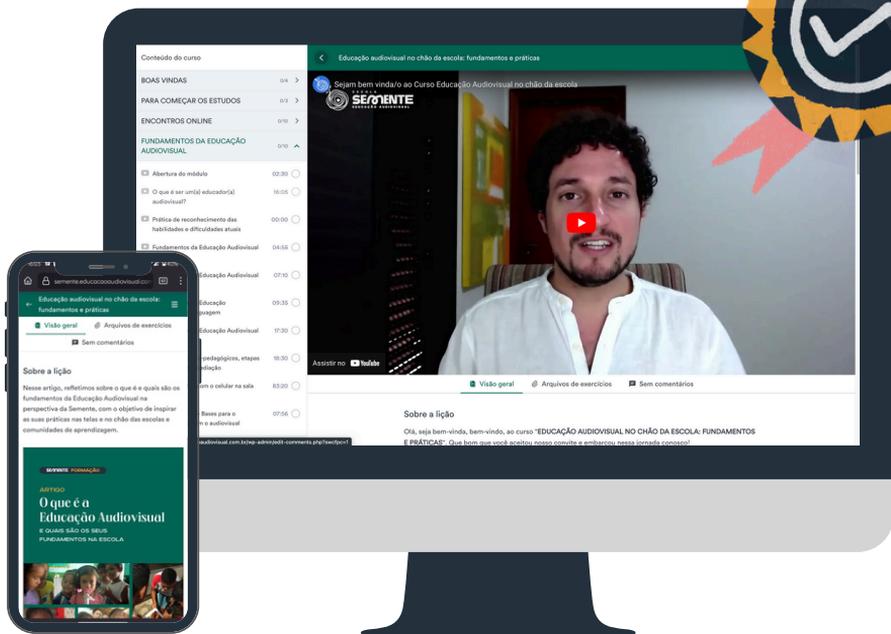
É importante cultivar no grupo o entendimento de como esse ciclo de criação e aprendizagem se desenvolve e que, ao invés de acabar, ele abre novos ciclos em uma corrente de transformações que beneficiam tanto a vida de cada pessoa envolvida, como a vida da comunidade como um todo. Esse entendimento consolida o senso de responsabilidade nos estudantes, e naturalmente se desdobra na ampliação da motivação e do engajamento da turma no cumprimento da sua jornada.

Conheça o nosso Ambiente Virtual de Aprendizagem!

CURSO ONLINE
BLOG DA SEMENTE
RECURSOS GRATUITOS



ACESE O AVA DA SEMENTE



SEMENTE



CAIXA DE
INSPIRAÇÃO

Um app gratuito
cheio de conteúdos
incríveis para você
acessar, estudar
e aprender em
qualquer lugar.



ACESSE AQUI

USE UM LEITOR DE QR CODE DO SEU CELULAR
OU CLIQUE AQUI PARA ACESSAR.

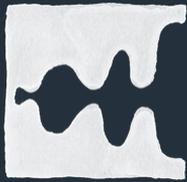
SEMENTE NO YOUTUBE

ACERVO COM MAIS DE 40 FILMES ESCOLARES
REFLEXÕES COM ESPECIALISTAS NA ÁREA
EXPERIÊNCIAS NO CHÃO ESCOLA
VIDEOAULAS E TUTORIAIS
DEPOIMENTOS DE EDUCADORAS



CONHEÇA O NOSSO CANAL





EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL NA PRÁTICA



O PODCAST DA

SEMENTE

OUÇA / ASSISTA:



eu sou **SEMENTE**



@SEMENTE.EDUCACAOAUDIOVISUAL



ISBN: 978-65-999412-0-7

CD



9 786599 941207