Do GIZ ao PIXEL

Ampliando o leque na sala de aula

Guia

do cineasta da máquina fotográfica digital

De filme em filme, ajude a criar uma nova imagem de sua escola e comunidade

Do-giz-ao-pixel_r9.indd 1 21/8/2009 12:10:42

Do giz ao pixel, ampliando o leque na sala de aula: guia do cineasta da máquina fotográfica digital

Esta publicação é fruto da sistematização do projeto *Do giz ao pixel - Ampliando o leque na sala de aula* / Fevereiro 2009

Coordenação Geral: *Claudius Ceccon*
Coordenação de Projetos: *Monica Mumme*
Concepção do Projeto: *Jiddu Saldanha*
Coordenação do Projeto: *Cecília Figueiredo*
Educadores: *Jiddu Saldanha e Cecília Figueiredo*
Monitores: *Joelle Vianna e Millan Bennes*
Textos Originais: *Claudius Ceccon, Cecília Figueiredo, Jiddu Saldanha e Madza Ednir*
Colaboração: *Ana Paula Cardozo, Carlos Gracie, Claudia Ceccon, Cristiane de Oliveira Gomes, Débora Aranha, Edmo Mourão, Jefferson Felipe de Andrade, Joilson Souza da Cruz, Lidia Miliano Rodrigues dos Santos, Luciana Guimarães, Luís Felipe Santos Cardoso, Mônica Salgado Baldes, Rachel Lana, Renato Duarte, Roberto Sales de Souza, Ronaldo da Silva, Wallace Andrade.*
Edição dos textos originais: *Madza Ednir*
Fotos: *Cecília Figueiredo e Jiddu Saldanha*
Ilustrações: *Claudius Ceccon*
Assessoria: *Dinah Frotté*
Revisão: *Carla Protasio*
Direção de arte e design gráfico: *Silvia Fittipaldi e Massao Otsuka – Magic Art*

Agradecimentos

Aos jovens e aos professores que participaram em todas as atividades do projeto e nas reflexões que serviram de base para a elaboração deste material.

Realização

CECIP

Centro de Criação de Imagem Popular
Lgo S Francisco Paula, 34 - Centro
Rio de Janeiro - RJ, 20051070
Tel: 55 (21) 2509-3812 www.cecip.org.br

Parceria

instituto desiderata

www.desiderata.org.br

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

D66

Do giz ao pixel, ampliando o leque na sala de aula: guia do cineasta da máquina fotográfica digital. De filme em filme, ajude a criar uma nova imagem de sua escola ou comunidade / Coordenação Geral Claudius Ceccon; Coordenação do Projeto Cecilia Figueiredo. Rio de Janeiro: CECIP, 2009.
31p. : il.

ISBN 978-85-99946-

1. Projeto "Do giz ao pixel, ampliando o leque na sala de aula". 2. Tecnologia educacional. 2. Inovações educacionais. 3. Professores e alunos. 4. Integração social. I. Ceccon, Claudius, 1937-. II. Centro de Criação de Imagem Popular. III. Título: Guia do cineasta da máquina fotográfica digital.

09-3626. CDD: 371.3078
CDU: 37.016:316.774

22.07.09 28.07.09 014002

Este trabalho está licenciado sob uma Licença Creative Commons Atribuição-Uso Não-Comercial-Vedada a Criação de Obras Derivadas 2.5 Brasil. Para ver uma cópia desta licença, visite: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/br/

Do GIZ ao PIXEL

Ampliando o leque na sala de aula

Guia

do cineasta
da máquina fotográfica digital

De filme em filme, ajude a criar
uma nova imagem de sua escola e comunidade

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 3 21/8/2009 11:55:51

sumário

Apresentação

Pontos de luz – criando novas imagens do ensinar e aprender

Claudius Ceccon 6

Introdução

Fazer e registrar para multiplicar

Cecília Figueiredo e Jiddu Saldanha 8

Parte I:

Histórias de quem experimenta e inova 10

1. Um projeto realista e atraente 12
2. O prazer de aprender no diálogo e na colaboração 13
3. A sensação de competência de quem aprendeu a fazer 14
4. Quando alunos também ensinam e lideram 15
5. Aperfeiçoar a escola cada vez mais: um desafio para professores e alunos 16
6. Para envolver a escola inteira 17

Parte II:

Passo a passo para quem vai começar 18

PRIMEIRA ETAPA: Capturando imagens em movimento com a câmera fotográfica 20

SEGUNDA ETAPA: Uma nova relação com o computador: transformando imagens em movimento em um filme com pé e cabeça 22

Parte III:

O poder da parceria

Novas formas de fazer na escola
BEATRIZ AZEREDO
(INSTITUTO DESIDERATA) 28

Somar, compartilhar e dividir para, então, multiplicar
SIMONE MONTEIRO ARAÚJO
(E/SUBE/CED - MÍDIA EDUCAÇÃO) 29

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 5 21/8/2009 11:55:53

Pontos de luz

criando novas imagens do ensinar e aprender

Pixel é um quadradinho de luz que,
junto com milhares de outros,
forma as imagens que vemos nas telas da televisão
da máquina fotográfica, do computador...
Assim como escrevemos e desenhamos no quadro com giz,
é possível fazê-lo na tela, com pixels.

É com orgulho e alegria que apresento esta cartilha realizada por jovens lideranças do CECIP, responsáveis por levar adiante uma iniciativa que vem para impulsionar mudanças em escolas cariocas, rumo a uma educação de qualidade para todos.

Trata-se do Projeto "Do Giz ao Pixel – Ampliando o leque na sala de aula", elaborado pelo CECIP – Centro de Criação de Imagem Popular, com o apoio do Instituto Desiderata, e que conta com a parceria do Departamento de Mídia de Educação da Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro. Seu objetivo é ampliar o repertório de práticas pedagógicas nas escolas, para que as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) passem a ser utilizadas como apoio pedagógico ao processo de ensino e de aprendizagem.

Três meses depois de seu início, esse projeto já havia possibilitado a professores e estudantes de seis escolas municipais aprenderem o básico da linguagem do vídeo, utilizando máquinas fotográficas digitais, de baixa resolução, para registrar imagens sobre a realidade da escola e outros temas de seu interesse. Seus depoimentos, nas páginas 12 a 17, mostram o quanto docentes e estudantes podem dialogar e aprender juntos, por meio de experiências práticas que fazem sentido para ambos.

O CECIP, desde sua origem, vem utilizando as novas Tecnologias de Comunicação e Informação em projetos com adolescentes, jovens e seus professores. Temos observado que colocar essas tecnologias nas mãos dos estudantes os empodera, aumentando suas competências para atuarem como cidadãos cujas decisões e ações podem melhorar a escola, o bairro, a cidade... o mundo em que vivem.

Observamos também que, se os adolescentes e jovens têm imensa afinidade com nas novas tecnologias, o mesmo nem sempre acontece com os seus educadores. Os docentes precisam receber apoio para que superem o medo de lidar com a tecnologia e seus aparatos. E mais: para que passem a confiar nos jovens e considerá-los parceiros na aventura do aprender. Quando isso ocorre, inicia-se uma feliz transformação pessoal e profissional.

É o que vemos acontecer no projeto "Do Giz ao Pixel". Os educadores não apenas se encantaram com o mundo de possibilidades que se abriu a eles ao se aproximarem dessa nova lin-

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 6 21/8/2009 11:55:54

apresentação

guagem, mas experimentaram uma metodologia cooperativa, na qual os estudantes aprendem e são capazes de ensinar não só aos colegas, como aos adultos. Eles se convenceram que, sim, o currículo pode se tornar mais interessante, significativo e próximo à vida real e aos interesses dos estudantes, quando há coragem de se experimentar novas propostas. Perceberam que a adoção de abordagens criativas e participativas, como a da produção de filmes em vídeo, muda a auto-imagem dos jovens e faz com que desenvolvam competências essenciais à cidadania e à inclusão no mundo do trabalho, aprendendo *a ser, a conviver, a fazer e a aprender* (J. Delors, 2000).

Aprendizagens significativas e contextualizadas fazem de cada estudante e de cada educador um ponto de luz. Conectando-se a todos os outros, na escola e na comunidade, estão mudando as velhas imagens do que é ensinar e aprender. Ficamos felizes por estar, junto com a Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, contribuindo para que o quadro da Educação brasileira torne-se cada vez mais dinâmico e luminoso.

Claudius Ceccon
Diretor Executivo do CECIP
Centro de Criação de Imagem Popular

Por uma educação comunicativa e transformadora

O CECIP – Centro de Criação de Imagem Popular, fundado em 1986, é uma organização da sociedade civil sem fins lucrativos, que visa democratizar o acesso de amplas camadas da população a informações qualificadas, buscando, deste modo, construir uma sociedade consciente, ativa e participativa.

O trabalho do CECIP é desenvolvido por meio das seguintes linhas de ação: 1. Capacitação - Apoio a Escolas e Formação de Agentes de Mudança; 2. Mobilização Social e Campanhas de Interesse Público; 3. Produção de Materiais Educativos; 4. Realização de Documentários e de Filmes de Ficção.

Atuando nas áreas de educação e comunicação, sua missão é contribuir para o fortalecimento da cidadania, produzindo informações e metodologias que influenciem políticas públicas promotoras de direitos fundamentais.

Em 21 anos de existência, o CECIP já implementou em torno de 80 projetos, abordando os temas: jovens e comunicação, saúde de crianças e adolescentes, direitos de cidadania, educação infantil, equidade de gêneros, meio ambiente, entre outros.

Na área de formação de jovens, realiza projetos de capacitação de lideranças, fornecendo subsídios para o desenvolvimento de suas potencialidades e qualificando sua participação no espaço escolar e na comunidade. Também desenvolve projetos de formação em vídeo nos quais, através de oficinas teóricas e práticas, os jovens debatem temas de seu interesse e criam seus próprios programas, e projetos de inclusão digital, onde aprendem a utilizar *softwares* de criação e manutenção de *sites*. Em ambos, os jovens são estimulados a se tornarem produtores de informação e a desenvolverem um olhar mais crítico em relação aos meios de comunicação.

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 7 21/8/2009 11:55:55

Fazer e registrar
para multiplicar

Decidimos escrever essa publicação, porque acreditamos que a alegria experimentada pelos participantes do Projeto "Do Giz ao Pixel" deve ser compartilhada e colocada ao alcance de mais educadores, estudantes, escolas.

Para que você tenha uma ideia do contexto, iniciaremos por contar um pouco da história desse projeto: como começou e se desenvolveu.

Fazer: a parceria A parceria entre o CECIP e o Departamento de Mídia e Educação da Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro se fez essencial para o desenvolvimento do projeto. Uma parceria que logo se estendeu às Escolas Municipais Souza da Silveira, de Quintino, Jornalista Assis Chateaubriand e Madrid, de Vila Isabel, Conde de Agrolongo, da Penha, Joaquim Abílio Borges, do Humaitá e Uruguai, de Benfica.

Este departamento estreitou o contato com alguns dos professores, que assumiram o compromisso de utilizar a ferramenta de aprendizagem em suas escolas e juntos refletir sobre uma metodologia de multiplicação desta linguagem no cotidiano escolar. Cada educador escolheu dois estudantes para compor esta turma, que chamamos de grupo focal.

Aprendendo uma nova linguagem Durante os meses de setembro, outubro e novembro de 2008 , esse grupo de 18 pessoas, representando seis escolas da Rede Municipal de Ensino, participaram de oito oficinas de vídeo, realizadas no Laboratório de Inclusão Digital, na sede do CECIP. Nestes encontros quinzenais, jovens e professores exercitaram juntos a linguagem do vídeo, gravando imagens com máquinas fotográficas digitais e editando-as no programa de computador *Windows Movie Maker*. Após cada uma das oficinas realizadas, professores e alunos tinham quinze dias para experimentar a linguagem do vídeo em suas escolas e trazer resultados para comentar na oficina seguinte.

Dos vídeos produzidos, os participantes selecionaram os onze melhores, registrados em DVD, com temas instigantes, como: "Bolinhas de papel". O vídeo mostra que a quantidade de bolinhas feitas com folhas em branco de cadernos, jogadas fora pelos alunos em uma semana, representa atirar no lixo centenas de cadernos novos. Com esse exemplo, traz uma reflexão sobre a quantidade de árvores derrubadas para a produção do papel, a água utilizada no processo, e a necessidade de que cada um se conscientize sobre sua responsabilidade em relação ao meio ambiente.

Nas oficinas, os participantes foram convidados a refletir e criar uma metodologia de uso dessas diferentes linguagens no cotidiano escolar, como mais um meio de troca de informação, de expressão de ideias, de registro dos aprendizados e de produção coletiva de conhecimento.

Registrar para multiplicar Todas as atividades desenvolvidas no Projeto foram registradas em vídeo, usando a mesma técnica trabalhada nas oficinas, com a finalidade de organizar a metodologia construída para a formação e sistematizar os resultados e as experiências vividas nas oficinas. Este material foi editado no programa *Movie Maker* pela coordenação do projeto.

Do-giz-ao-pixel_v9.indd S 21/8/2009 11:56:06

introdução

Ao mesmo tempo, buscamos construir, em parceria com os participantes das oficinas, um relato sobre as diferentes formas de envolvimento com as ações realizadas. Esta cartilha é fruto desta sistematização e um de seus objetivos é dar voz a quem experimentou a linguagem do vídeo, para que possa contar um pouco sobre suas inseguranças iniciais e sobre as transformações experimentadas em suas concepções e fazeres pedagógicos. Veja na **Parte I**.

Um segundo passo, será convidar cada escola a produzir sua própria publicação, descrevendo as experiências de uso e multiplicação desta linguagem dentro do ambiente escolar, bem como os resultados alcançados com este Projeto.

O outro objetivo dessa cartilha é oferecer apoio aos professores e alunos que, estimulados pelos depoimentos de seus pares, pretendam multiplicar esta proposta, disseminando a linguagem do vídeo. Em conjunto com os 18 participantes, realizamos um levantamento das principais dificuldades técnicas no uso dos equipamentos, bem como as diferentes formas de superação destas dificuldades. Essas informações estão organizadas na **Parte II** dessa publicação. Com o passo a passo que apresentaremos ali, todos poderão ter acesso a dicas importantes para a realização de vídeos – da gravação à edição e exibição.

Que essa leitura incentive muitas e muitas escolas a despertar o interesse de seus alunos e professores para a produção de vídeos em máquinas fotográficas!

Cecília Figueiredo e Jiddu Saldanha
Equipe de facilitadores do projeto "Do Giz ao Pixel"
CECIP- Centro de Criação de Imagem Popular

Máquinas fotográficas digitais e computadores: bons companheiros das escolas

O projeto "Do Giz ao Pixel" é um exemplo de que o uso de recursos tecnológicos nas escolas públicas é algo possível, descomplicado.

Hoje em dia, as máquinas digitais têm um preço acessível e produzem imagens de qualidade, se operadas com atenção à luz e ao enquadramento. Não existem dificuldades técnicas para fazer imagens com as máquinas fotográficas: o que buscamos trabalhar nas oficinas é o cuidado estético com as imagens captadas.

Os vídeos gravados com máquinas fotográficas digitais e editados no programa *Windows Movie Maker* são feitos com uma tecnologia de baixa resolução O fato de utilizarmos esta tecnologia, não significa que o produto final não tenha qualidade estética. As maiores vantagens de usá-la são: a) o acesso fácil das escolas, dos educadores e dos jovens aos equipamentos e ao programa de edição e b) a rapidez e facilidade de utilizar tanto o equipamento quanto o programa para editar imagens.

O *Movie Maker* é conhecido por sua facilidade (geralmente vem em português), simplicidade e eficiência – e por isso decidimos adotá-lo como ferramenta principal do projeto "Do Giz ao Pixel". Sua simplicidade torna a edição do material um exercício divertido de descoberta de possibilidades de uso.

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 9 21/8/2009 11:56:11

Histórias *de quem experimenta e inova*

Os depoimentos abaixo, de participantes do Projeto "Do Giz ao Pixel", mostram que abrir o leque na sala de aula, incluindo o uso de máquinas fotográficas digitais e computadores no processo de aprendizagem, cria situações educacionais onde há mais prática que teoria; os estudantes trabalham de forma colaborativa; as tarefas e projetos levam à realização de produtos concretos, com isso múltiplas competências e habilidades são desenvolvidas (cognitivas, metacognitivas, sociais, emocionais, …). Tudo isso, segundo autores brasileiros e europeus[1], contribui para criar um sentimento de conexão entre professores, alunos, gestores, famílias, escola e comunidade e tornar o currículo relevante, significativo, fazendo com que todos possam aprender cada vez mais.

Paulo Freire ficaria feliz ao ver, uma vez mais, suas concepções de conhecimento e aprendizagem influenciando projetos de mudança educacional. Ele as reconheceria na interação teoria e prática, na leitura crítica das imagens da realidade e na horizontalidade do diálogo que se instaurou entre professores e alunos. Este projeto mostrou que é possível experimentar uma nova possibilidade de comunicação entre agentes educacionais. Professores e estudantes estão aprendendo juntos; cooperando em uma situação onde muitas vezes os jovens, mais familiarizados com as novas tecnologias, ensinavam aos adultos.

1 Conflitos na Escola: modos de transformar, CECIP/APS International, Ed. Palas Athena, no prelo.

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 10 21/8/2009 11:56:32

Parte I:

Do-giz-ao-pixel_79.indd 11 21/8/2009 11:56:52

1.
Um projeto realista e atraente

OS "CINEASTAS DA MÁQUINA DIGITAL"

Depoimento de **Luciana Guimarães,** professora da E. M. JORNALISTA ASSIS CHATEAUBRIAND, que participou das oficinas com os alunos **Jefferson Felipe de Andrade e Joilson Souza da Cruz**.

"Um projeto assim com um nome tão imponente... 'Do Giz ao Pixel - Ampliando o leque na sala de aula' despertou a curiosidade da equipe da escola e, lá fui eu para o CECIP tentar descobrir como um projeto tão interessante poderia transformar a realidade da nossa prática escolar. Afinal, às vezes, os projetos são mirabolantes demais e a aplicabilidade é muito distante.

Felizmente, o primeiro dia no CECIP foi muito gratificante. Eu estava preparada psicologicamente para três horas de teoria sobre informática, mas, qual não foi minha surpresa que logo depois de iniciado o curso (10 minutos, se tanto), já estávamos filmando o espaço e depois passando tudo para o programa *Movie Maker*, salvando, editando, visualizando... A emoção foi muito boa de, já no primeiro encontro, termos a sensação de que todos somos capazes de sermos "cineastas" de máquina digital. Imediatamente, ideias surgem e você começa a perceber que este é, de fato, um projeto possível. É possível fazer com que o computador, a sala de aula e pensamentos inovadores podem e devem andar juntos para uma transformação efetiva na realidade escolar."

DE OLHOS BEM BRILHANTES

Depoimento de **Débora Aranha**, professora da E. M. URUGUAI, participante do projeto com os alunos **Edmo Mourão e Ronaldo da Silva**

"*Ao pixel*? Minha escola ainda está no quadro-negro e sequer conta com um único computador disponível aos alunos. (...) Rapidamente ficou claro que não havia discurso demagógico ou enrolação. Era "mão na massa" já no primeiro momento. Saí do primeiro encontro com os olhos brilhando, diante das possibilidades que se abriam em tantos sentidos. (...) O projeto mudou totalmente minha forma de pensar nas aulas. O projeto 'Do giz ao pixel' me deu uma ferramenta encantadora que abriu N possibilidades de trabalhar qualquer tema desejado. Posso levar pra sala de aula praticamente tudo o que eu quiser, através das imagens que captar."

RUMO AO FILME DE FILMES

Depoimento de **Mônica Salgado Baldes**, professora da E. M. JOAQUIM ABÍLIO BORGES, participantes do projeto com os alunos **Lidia Miliano Rodrigues dos Santos e Luís Felipe Santos Cardoso**

"Atualmente, exerço a função de regente de Sala de Leitura e professora do Proinfo. Todos os projetos são fotografados, filmados e registrados. Com as oficinas do CECIP, surgiu a possibilidade de unir todos eles em um "grande filme", que poderá ser acrescido de depoimentos e divulgado para todos da escola. Desde o primeiro dia das oficinas do projeto '*Do Giz ao Pixel - Ampliando o leque na sala de aula*', fiquei entusiasmada em participar. Percebi que teríamos mais uma ferramenta atraente e as nossas aulas e projetos se tornariam mais dinâmicos."

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 12 21/8/2009 11:56:57

2.
O prazer de aprender no diálogo e na colaboração

"A necessária promoção da ingenuidade à criticidade não pode e não deve ser feita a distância de uma rigorosa formação ética ao lado sempre da estética. Decência e boniteza de mão dadas."

PAULO FREIRE PEDAGOGIA DA AUTONOMIA: SABERES NECESSÁRIOS À PRÁTICA EDUCATIVA.

UMA NOVA RELAÇÃO COM OS ALUNOS

Depoimento de **Raquel Lana e Carlos Gracie** – professores da E. M. SOUZA DA SILVEIRA, participantes do projeto com os alunos **Wallace Andrade e Renato Duarte**

"Trabalhar com os alunos fora da sala de aula, num contexto extracotidiano, foi de fundamental importância para o nosso desenvolvimento, pois nos possibilitou uma relação menos hierárquica e mais autônoma. O clima dos encontros se caracterizou pela descontração, pelo prazer da troca de conhecimentos e pelo exercício da produção audiovisual."

GOSTANDO DE FICAR NA ESCOLA

Depoimento de **Luciana Guimarães**, professora da E. M. JORNALISTA ASSIS CHATEAUBRIAND, que participou das oficinas com os alunos **Jefferson Felipe de Andrade e Joílson Souza da Cruz**

"Alunos que participam do projeto, como Joílson e Jefferson, sentiram-se importantes ao passarem seus conhecimentos para os outros colegas. Os alunos estavam gostando tanto de passar a tarde na escola trabalhando, que houve uma aluna que a mãe achou estranho ela querer ir uma terceira tarde consecutiva para fazer trabalho na escola."

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 13 21/8/2009 11:57:04

3.
A sensação de competência de quem aprendeu a fazer

FOI INCRÍVEL VER O RESULTADO

Depoimento de **Ana Paula Cardozo e Roberto Sales de Souza**, professores, e **Cristiane de Oliveira Gomes**, aluna, da E. M. CONDE DE AGROLONGO

"Na nossa 1ª aula, viemos com muita expectativa de como seria fazer um filme com uma máquina digital. Nós não conhecíamos o programa *Movie Maker* que nos fora apresentado e a máquina digital pra gente servia apenas para fotografar. Nosso 1º filme foi fantástico. Primeiro achamos "estranho" ter que ir lá para o Largo de São Francisco assim de repente; mas depois nos soltamos e conseguimos filmar aspectos interessantes, sem pensar num primeiro momento como seria nosso filme.

Só depois quando vimos as imagens é que começamos a pensar o que queríamos fazer; e, o mais incrível, foi ver o resultado do trabalho: o filme ficou pronto logo no primeiro encontro."

SIMPLES ASSIM

Depoimento de **Wallace Andrade**, aluno da E. M. SOUZA DA SILVEIRA

"Nós voltamos da rua e conectamos a máquina com o computador e jogamos o vídeo para o *Windows Movie Maker*. Daí juntamos todos os vídeos e formamos um pequeno filme."

MEU PRIMEIRO FILME

Depoimento de **Débora Aranha**, professora da E. M. URUGUAI, participante do projeto com os alunos **Edmo Mourão e Ronaldo da Silva**

"Era o primeiro contato com um programa que tenho há tempos no computador, mas sequer sabia de sua existência. Com as dicas dos monitores, foi fácil dar os primeiros passos na edição de vídeos. O primeiro "filme" ficou de acordo com o que se espera para um iniciante: bem simples. É questão de sentar em casa para explorar o programa, descobrir novos efeitos e pegar prática."

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 14 21/8/2009 11:57:14

4.
Quando alunos também ensinam e lideram

É preciso que o aluno seja sujeito da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo.

PAULO FREIRE PEDAGOGIA DA AUTONOMIA: SABERES NECESSÁRIOS À PRÁTICA EDUCATIVA.

FASCINAÇÃO

Depoimento de **Mônica Salgado Baldes** professora da E. M. JOAQUIM ABÍLIO BORGES, que participa do projeto com os alunos **Lidia Miliano Rodrigues dos Santos e Luís Felipe Santos Cardoso**

"No início, tive dificuldade em conseguir alunos que pudessem participar, porque eles estariam fora do ambiente escolar. Porém, a aluna Lidia (turma 1702), que acabou se integrando a partir do 2º encontro, ficou fascinada com o projeto e passou a comentar com outros alunos. Assim, conseguimos mais um integrante: o aluno Luís Felipe (turma 1903), que declarou que é tímido, mas que esse tipo de oficina estava ajudando-o a se "soltar mais".

OS MAIS NOVOS TOMAM A FRENTE

Depoimento de **Carlos Gracie**, professor da E. M. SOUZA DA SILVEIRA

"Para mim, foi a chance de estreitar a relação com os alunos e com a própria escola onde dou aula, a E. M Prof. Souza da Silveira. Tivemos a oportunidade (professores e alunos das escolas da rede municipal) de dividir o processo ensino-aprendizagem fora do ambiente escolar, algo que é tão importante, mas nem sempre acontece. O ambiente foi tão favorável que as discussões se enriqueciam a cada encontro e a motivação era sempre intensa. Fazer filmes era um desafio à nossa criatividade e, principalmente, às dificuldades nas operações da edição. Algumas vezes os mais novos tomavam a frente e se ocupavam de operar os computadores."

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 15 21/8/2009 11:57:18

5.
Aperfeiçoar a escola cada vez mais: um desafio para professores e alunos

UM FILME QUE MEXEU COM A ESCOLA

Depoimento de **Mônica Salgado Baldes**, professora da E. M. JOAQUIM ABILIO BORGES, que participa do projeto com os alunos **Lidia Miliano Rodrigues dos Santos** e **Luís Felipe Santos Cardoso**

"Ao mesmo tempo em que participávamos das oficinas, estávamos desenvolvendo um projeto sobre corrupção com o tema 'O que você tem a ver com a corrupção?'. Daí surgiu a ideia de montarmos um filme com as etapas do projeto: divulgação, análise de textos e letras de músicas sobre o tema e entrevistas com a comunidade escolar (direção, professores, alunos, funcionários, mãe representante do Conselho Escola Comunidade-CEC). Depois de finalizado, esse filme foi exibido para que os alunos tivessem mais informações e estímulo no momento em que fossem elaborar a redação. O interessante é que os professores entrevistados e a direção, após assistirem ao filme, começaram a dar mais ideias sobre o projeto. Quanto aos alunos que o assistiram, demonstraram estar felizes de poderem participar do projeto. A aluna Marina Martins Borges, da turma 1702, disse: 'esse projeto é bem diferente dos que estou acostumada a participar'. O importante é que esse tipo de trabalho começou a estimular outros projetos e demonstrou ao aluno como a sua participação é essencial e pode contribuir para valorizá-lo e aumentar a sua autoestima."

ESTREITANDO LAÇOS NO CAMINHO DA MUDANÇA

Depoimento de **Mônica Salgado Baldes**, professora da E. M. JOAQUIM ABILIO BORGES, que participa do projeto com os alunos **Lidia Miliano Rodrigues dos Santos** e **Luís Felipe Santos Cardoso**

"Tivemos, com o curso, a chance de estreitar laços com aqueles que de alguma forma quiseram se aproximar do projeto. Em primeiro plano, com os próprios alunos e professores que participaram do curso e, indiretamente, com os colegas da escola.

A direção da escola nos apoiou permitindo nossa participação nos encontros, fazendo um grande 'malabarismo' para dar conta de nossa 'ausência regular'. Tão importante quanto o apoio da direção da escola foi o apoio do Núcleo de Arte, que além de ceder o computador, permitiu que fizéssemos tarefas extras no nosso horário de trabalho.

> *E o que é o diálogo? Nutre-se do amor, da humildade, da esperança, da fé, da confiança. Por isso, só o diálogo comunica.*
>
> **PAULO FREIRE** EDUCAÇÃO COMO PRÁTICA DA LIBERDADE.

O curso apontou alguns caminhos de mudança na maneira de realizar as propostas pedagógicas escolares.

Sentimos que os participantes do curso acrescentaram novos conhecimentos ao seu próprio trabalho, e isso será levado para o dia a dia de cada um. Acreditamos, porém, que para esses conhecimentos transformarem a realidade da escola, seria necessário um tempo maior de implementação e divulgação do projeto. Isso se daria através da exibição do vídeo para toda a comunidade escolar e, principalmente, de uma adesão mais efetiva da direção e do corpo docente."

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 16 21/8/2009 11:57:22

6.
Para envolver a escola inteira

Aguardem: até dezembro de 2009 sairá o vídeo da Escola Assis Chateaubriand sobre o bairro de Vila Isabel.

Depoimento de **Luciana Guimarães**, professora da E. M. JORNALISTA ASSIS CHATEAUBRIAND.

"Logo depois dos primeiros encontros, em cada Centro de Estudos semanal, passei para os colegas o que vinha fazendo no curso e discutimos como poderíamos de imediato utilizar esta ferramenta no nosso trabalho. A professora de Ciências, Maria da Glória, que estava lecionando Doenças Cardiovasculares, se interessou pela novidade e já propôs aos alunos fazerem uma entrevista com um profissional do posto de saúde da região sobre o tema. Três grupos apareceram e, então, filmamos no posto. Editamos na escola por duas tardes. Depois, alguns professores acompanharam o processo de edição e a versão final. Gostaram muito e os alunos também gostaram muito de fazer este trabalho diferente. Mas, chegava o momento de pensarmos em um projeto maior, para podermos envolver a escola inteira, pensando junto na produção de um vídeo nosso, de um projeto nosso, sobre a realidade dos alunos daquela comunidade. Por conta da proximidade da escola com o Antigo Jardim Zoológico, começamos nosso projeto-piloto por ali, contando a história, curiosidades, mostrando o parque hoje, esperança de se tornar uma Vila Olímpica, o que vai ser muito bom para os moradores da região.

Com isto, não só os alunos participantes do projeto, mas outros alunos estão aos poucos se envolvendo, seja na filmagem, na fotografia ou na edição; e isto é muito bom de se ver. Alunos felizes por estarem na escola fora do seu turno de aula, querendo participar, contribuir, é emocionante.

No ano de 2009, após redigirmos o projeto de Vila Isabel, todos da escola estarão realmente envolvidos e teremos um ano inteiro para colocarmos nossas ideias em prática, com o objetivo de termos ao final do ano, o vídeo da Escola Assis sobre o bairro de Vila Isabel.

Até lá, vamos tentar usar a ferramenta do *Movie Maker* em outras atividades, tais como rodas de leitura, trabalhos de entrevista, e outras ideias que forem surgindo.

'Do Giz ao Pixel: Ampliando o leque na sala de aula' foi uma contribuição ímpar para a transformação da E. M. Jornalista Assis Chateaubriand. Que bom fazer parte dele!"

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 17 21/8/2009 11:57:29

Passo a passo

para quem vai começar

Lendo a primeira parte desta cartilha, você pode conhecer um pouco das experiências vividas e construídas por professores e alunos que, juntos, participaram das oficinas do projeto "Do Giz ao Pixel".

Pode ser que a leitura das vivências que eles compartilharam nessas páginas seja o ponto de partida de outras histórias que você pode criar, usando uma máquina fotográfica digital e um computador. Histórias que vão surgir dentro de sua escola, em parceria com os alunos, com outros professores, e até mesmo como um projeto coletivo de toda a comunidade escolar, como está acontecendo na Escola Municipal *Jornalista Assis Chateaubriand*.

Trabalhando em grupos ou individualmente, você vai fazer filmes a partir do conteúdo curricular ou do conteúdo da vida: não importa, pois afinal currículo e vida precisam estar unidos para a escola fazer sentido.

Acompanhar o passo a passo que apresentaremos nessa segunda parte vai dar a você a possibilidade de construir seus primeiros filmes usando equipamentos e programas simples.

Esta metodologia foi desenvolvida a partir da experiência do grupo que participou da primeira edição (ou versão) do Projeto "Do Giz ao Pixel". Ao longo de 8 oficinas, as dúvidas e dificuldades, assim como as soluções e possibilidades encontradas para resolvê-las, foram registradas e utilizadas como base para a redação desta cartilha.

Aqui, você não encontrará um *Manual de uso de programas de edição de vídeo e de máquinas fotográficas digitais*, e sim um caminho para a produção de filmes usando as câmeras fotográficas para gravar imagens e o programa *Movie Maker* para criar as narrativas cinematográficas. Pegue uma câmera digital, ligue seu computador e... mãos à obra!

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 18 21/8/2009 11:57:54

Parte II:

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 19 21/8/2009 11:58:08

Primeira Etapa:

Capturando imagens em movimento com a câmera fotogáfica

A câmera digital, que você sempre usou para FOTOGRAFAR, ou seja, para capturar imagens estáticas, vai revelar uma potencialidade que talvez estivesse oculta: ela serve também para FILMAR.

1.1. Verifique a câmera fotogáfica e seus acessórios

Confira se você tem os seguintes equipamentos em mãos:
1. Câmera fotográfica digital. **2.** Baterias ou pilhas sempre carregadas **3.** Cartão de memória, com pelo menos 1GB de memória **4.** Cabo USB para descarregar as imagens.

Lembre-se de checar todo o equipamento antes de usar. Checou? Então, vamos captar imagens em movimento?

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 20 21/8/2009 11:58:28

1.2.
Começa a brincadeira: filmando com a câmera fotográfica

Com sua máquina, devidamente em funcionamento, faça diferentes registros de imagens com duração de dois a oito segundos cada. Esses registros chamam-se Takes ("teiques", ou tomadas).

Durante a captura das imagens, você pode se divertir fazendo variados movimentos com a câmera, criando planos abertos, fechados – essas são algumas diferentes linguagens cinematográficas que podem ser utilizadas.

Sugestões de planos:

1 **Plano aberto** Plano onde vemos muitas informações de uma cena.

2 **Plano fixo fechado, com detalhe** plano onde só vemos uma parte da cena

3 **Plano aberto, com movimento de câmera** pode ser um movimento horizontal (chamado panorâmico) ou movimento vertical (chamado tilt).

4 **Plano sequência, com várias informações visuais** plano normalmente mais longo, onde mostramos uma sequência de acontecimentos na mesma cena.

Se a brincadeira estiver boa você pode fazer coisas como:

- Sair correndo com a câmera na mão;
- Andar em volta do objeto a ser filmado;
- Filmar o objeto de baixo para cima e vice versa.

Cuidado com os tempos!
Nessa fase, grave somente imagens com **até oito segundos**, para editar com rapidez.

Você deve estar se perguntando:
Quantas imagens? Preciso de um grupo de quantas imagens de oito segundos para fazer a primeira edição?
Bem, sugerimos o seguinte exercício: faça **cinco takes de oito segundos cada**, gravando imagens de um determinado local e usando planos diferentes.

LEMBRE-SE: Takes longos dificultam a captura do material no computador e podem criar obstáculo na hora de editar o seu primeiro filme. Comece com takes curtinhos. Depois, com mais intimidade com o programa, você poderá fazer planos mais longos e complexos.

Do-giz-ao-pixel_r9.indd 21 21/8/2009 11:58:41

Segunda Etapa:

Uma nova relação com o computador: transformando imagens em movimento em um filme com pé e cabeça

Agora você vai dar uma sacudida no seu relacionamento com o computador. Acredite: além do arroz com feijão básico (os programas Word para escrever, Outlook Express para receber e-mails, Internet Explorer para surfar na rede...) há dezenas de outros programas à sua disposição - verdadeiros quitutes esperando para serem saboreados. É hora de descobrir um deles. Sim! O seu bom e velho computador possui um programa que pode ajudá-lo a contar uma história, usando, em vez de palavras ou slides, imagens em movimento.

2.1. Conheça um programa diferente

O primeiro passo é localizar o *Movie Maker* - "Fazedor de Filme"- um programa de edição de vídeo que faz parte do pacote do Windows XP e Windows Vista e que possibilita a qualquer ser humano criar seu próprio filme. Ele sempre esteve aí na sua frente, e agora você vai ver como é bom reparar que ele existe!

Para tanto:

1.
Clique em *Iniciar*

2.
Clique na seta *Todos os Programas*: vai aparecer uma lista, dentre eles o *Movie Maker*

3.
Em frente! Clique em *Movie Maker*. Uma série de informações vão aparecer.

O **box ao lado** faz um apanhado delas.

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 22 21/8/2009 11:58:49

VISITA AO "FAZEDOR DE FILME"

O *Movie Maker* é um programa de edição para montagem amadora de filmes. Nele você dispõe de diversas possibilidades tais como:

- Colar as imagens em sequência.
- Utilizar os efeitos para dar uma identidade poética ao seu filme
- Adicionar áudio ou trilha sonora
- Editar fotografias
- Criar Créditos

O programa possui uma "linha do tempo" que organiza o material da seguinte forma:

- Área para imagem
- Área para o áudio da imagem
- Área para inserir créditos e dar título ao filme
- Área de áudio para colocar som

O *Movie Maker* permite que você acrescente efeitos em seu filme e realize cortes nas imagens. E o melhor: ao abri-lo, você vai encontrando as explicações sobre como realizar cada operação, à medida em que for clicando nas palavras-chave que a indicam.

2.2. Organize suas imagens no computador

Para fazer um filme você deve, antes de mais nada, organizar seus arquivos de imagem no computador.

Todas as imagens produzidas com a câmera fotográfica serão descarregadas no computador.

Em seguida, você vai armazenar as imagens em um arquivo criado especialmente para o filme. Caso você queira incluir outras imagens que estejam espalhadas pelo seu computador, você deve copiá-las e organizá-las dentro da pasta do filme, para facilitar o trabalho.

Siga o esquema abaixo:

- Crie uma pasta para descarregar as imagens da câmera fotográfica.
- Faça a classificação dessas imagens e as renomeie, para visualizar melhor o material. (exemplo: cena 1, cena 2, cena 3; ou imagens dos livros, plano aberto da sala, close dos alunos.)
- Crie subpastas, dividindo as imagens de acordo com seu critério pessoal, caso você tenha feito um número grande de imagens.
- Coloque a música na mesma pasta, se você for inserir música no filme.

LEMBRE-SE: Todas as imagens, fotografias e trilha sonora a serem incluídas no seu filme deverão estar organizadas em uma única pasta, para facilitar o seu trabalho.

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 23 21/8/2009 11:58:50

2.3.
Prepare a montagem do seu projeto de filme

Assim como para haver um bebê recém nascido, tem que ter havido antes um feto em gestação, para haver um **filme**, tem que existir o **projeto de filme**. O projeto é o filme em processo de criação, durante o tempo em que as imagens estão sendo ordenadas, editadas. Quando esse tempo termina, então você transforma o que era *filme em processo* (projeto) em *filme acabado* (produto). No momento, vamos nos concentrar, então, no projeto.

Deixar tudo preparado para montar ou editar as imagens é essencial - e muito simples de fazer. Veja como:

- Abra o programa *MOVIE MAKER* no painel de programas do seu computador
- Crie um projeto (o *Movie Maker* explica como - é só seguir as instruções)
- Transporte-o para a pasta junto das imagens colhidas para o filme. Para fazer isso você deve clicar em "SALVAR COMO" e salvar este projeto na mesma pasta onde estão as imagens gravadas.
- Dê um nome ao projeto, adequado ao filme a ser feito.
- Prepare-se para iniciar o transporte das imagens. (Veja o próximo item)

HORA DE CHECAR SE ESTÁ TUDO EM CIMA:

1 Você tem uma pasta com todas as imagens descarregadas da sua câmera fotográfica?

2 Cada imagem está renomeada de acordo com o filme que você quer fazer?

3 Você incluiu junto com as imagens a música que selecionou para fazer a trilha sonora?

4 Você abriu o *Movie Maker*, criou o projeto do filme e salvou o projeto na pasta das imagens?

Se todas as respostas a essas perguntas são afirmativas... Parabéns! AGORA VOCÊ PODE COMEÇAR A MONTAR, DE FATO, O SEU FILME!

2.4.
Monte/edite as imagens do projeto de filme

A montagem ou edição de um projeto de filme é parecida com a edição de um texto. Ao editar um texto ainda confuso, você recorta os parágrafos, e os cola na ordem ou sequência mais adequadas, para que ele tenha a lógica que você deseja.

Na montagem do filme, você faz com as imagens algo parecido. As seguintes ações vão ser realizadas:

2.4.1. Transportar as imagens para a Linha do Tempo

O programa *Movie Maker* está aberto (Atenção: não abra outros programas além do *Movie Maker* enquanto estiver editando)

Você já criou um projeto. Agora, vai transportar o grupo de imagens que gravou, para esse projeto:

- Clique em IMPORTAR IMAGEM
- Localize a pasta onde estão suas imagens.
- Quando suas imagens estiverem incluídas no projeto, arraste-as ordenadamente e segundo seus critérios estéticos para a "linha do tempo".

LEMBRE-SE: É importante salvar o seu projeto diversas vezes durante o trabalho de edição para não perder o que já fez se der algum problema no computador.

2.4.2. Montar o projeto de filme

É o momento de exercitar as diversas possibilidades de narrativa. Além de ordenar as imagens gravadas de maneira que formem uma sequência, ou contem uma história, é importante dar uma identidade ao seu filme.

- Uma vez colocadas na linha do tempo, você poderá fazer cortes nas suas imagens para que fiquem mais precisas, bem como, colocar efeitos contidos no painel de efeitos do próprio programa.
- Você pode fazer fusões simples entre as imagens, clicando e arrastando uma imagem para cima da outra.

LEMBRE-SE: Para criar uma narrativa com o material gravado é importante soltar sua criatividade e experimentar diversas formas de contar a mesma história.

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 25 21/8/2009 11:58:58

2.4.3. Incluir os créditos

Um filme é, muitas vezes, o resultado da colaboração de várias pessoas. Para evidenciar e agradecer por isso, existem os créditos. Algumas dicas:

- Comece pelo nome do filme na abertura
- Coloque o nome da pessoa responsável pelo filme / diretor.
- Outros créditos importantes: o nome da Escola, seu nome, o nome dos seus companheiros de equipe e de quem mais tenha contribuído para que o filme acontecesse.

2.4.4. Inserir a trilha sonora

Agora vem a cereja do bolo. Música e outros efeitos sonoros vão valorizar as suas imagens.

- Depois de concluídos os créditos você colocará a trilha sonora na área de Áudio da linha do tempo.
- Você pode escolher diferentes estilos de áudio para inserir no seu vídeo, tais como: música instrumental, uma gravação com sua voz, ou o próprio áudio captado na hora da filmagem.

Uma vez concluída edição do projeto de filme vem a parte principal: transformá-lo em filme!

2.4. Transforme o projeto em filme, sem perder o projeto jamais

Atenção: chegou o momento crucial! Você deve ir ao comando SALVAR NO COMPUTADOR, clicar e esperar o *Movie Maker* gerar o filme que você criou. Só assim você terá de fato o seu filme.

Sempre que você criar um filme, dentro do programa *Movie Maker* ficarão registrados o filme e projeto que o gerou. É importante você não confundir o projeto com o filme.

LEMBRE-SE: Você terá sempre:

- Um projeto, criado no *Movie Maker*!
- Um filme salvo, a partir do projeto, no computador.

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 26 21/8/2009 11:59:09

VOCÊ FEZ O SEU PRIMEIRO FILME!

E AGORA?

Agora é comemorar a alegria de haver começado a dominar uma nova linguagem. E aprender a fazer filmes é como aprender a ler e escrever – quem começa, não consegue parar.
Algumas dicas:

- Com o filme totalmente finalizado, recomendamos que mantenha por um tempo o projeto do filme no seu arquivo de imagens, para possíveis e futuras reedições. No entanto, se você achar que criou uma obra completa, pode deletar o projeto e o arquivo de imagens, para não ocupar muita memória do seu computador.

- Se você quer compartilhar o seu primeiro filme assistindo-o com amigos, colegas da escola e/ou familiares, você pode gravá-lo num CD/DVD e/ou publicá-lo no seu blog e/ou no You Tube.

DIVULGAÇÃO: MICROSOFT KEYNOTE AUDIENCE-HYDRUM 2005

Do-giz-ao-pixel_r9.indd 27 21/8/2009 11:59:13

O poder
da parceria

NOVAS FORMAS DE FAZER NA ESCOLA

O apoio do Instituto Desiderata ao projeto *do Giz ao Pixel: Ampliando o leque na sala de aula* se dá no contexto de seu programa *Parcerias para Educação*, onde a aposta é na construção de alianças entre organizações sociais e escolas, na busca de melhorias na qualidade do ensino público no Rio de Janeiro.

A experiência desenvolvida pelo CECIP, em conjunto com seis escolas e a Secretaria Municipal de Educação, tem mostrado o enorme potencial das tecnologias de informação e comunicação em processos pedagógicos. Afinal, estas ferramentas exercem um enorme poder de atração sobre os jovens e, desta forma, oferecem aos professores oportunidades importantes de aproximação com o aluno. São novos espaços de diálogos, colaboração e aprendizagem, entre o professor e o aluno, e, também, entre a escola e a comunidade.

Os resultados alcançados até o momento são animadores e nos levam a pensar nos desafios de continuidade do projeto, e a multiplicação de suas práticas dentro da escola. A partir daí, é preciso estabelecer um diálogo mais amplo com os gestores públicos, para se pensar na rede como um todo e apostar na construção de uma política pública em torno deste tema.

A edição do *Guia do Cineasta da Máquina Fotográfica Digital* é um passo importante neste processo. O compromisso - já histórico - do CECIP de fazer e registrar é fundamental para que as escolas possam crescentemente ganhar autonomia nas suas práticas de manejo das tecnologias de informação e comunicação.

O Instituto Desiderata, que atua desde 2003 no Rio de Janeiro, nas áreas de oncologia pediátrica e educação, tem como principal estratégia o fortalecimento das políticas públicas. Em especial no campo da educação, o Desiderata tem buscado crescentemente uma aproximação com a escola e os gestores públicos. Experiências como o projeto *Do Giz ao Pixel* ajudam a vislumbrar possibilidades concretas de colaboração entre as organizações sociais e as escolas, e fortalecem os nossos propósitos de trabalhar para uma educação de qualidade para todos.

Beatriz Azeredo
Diretora - Instituto Desiderata

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 28 21/8/2009 11:59:33

Parte III:

"Vamos precisar de todo mundo,
um mais um é sempre mais que dois,
pra melhor juntar as nossas forças
é só repartir melhor o pão."
Sal da Terra - Beto Guedes

Nosso encontro com o CECIP foi desses que não pode ser atribuído ao acaso - se é que o acaso existe - já que conhecíamos sua trajetória de outros tempos-espaços.

A seriedade do trabalho, a significativa produção de materiais impressos e audiovisuais, além do evidente compromisso com as lutas por uma sociedade melhor, são algumas das características mais notadas. Desde a 4ª Cúpula de Mídia, realizada no Rio de Janeiro, em 2004, tínhamos a clareza de que uma parceria entre nós poderia render bons frutos. Daí a uma aproximação efetiva seria apenas uma questão de tempo.

E foi assim que, numa manhã atribulada, como de costume, recebemos Cecília e Mônica para uma primeira conversa. O entusiasmo revelado nos olhos que brilhavam ao apresentar suas ideias e a convicção de seus propósitos foram imediatamente identificados com nosso desejo de realizar coisas boas para/com nossos professores e alunos.

Percebemos que as afinidades de pensamento e ação, ingredientes indispensáveis a uma verdadeira parceria, poderiam se traduzir em atos concretos, possibilitando a todos os envolvidos o exercício da reflexão-ação sobre a própria prática, além da construção coletiva.

Tudo o que fizemos foi somar, construir as pontes necessárias e criar laços: convidamos os (novos) parceiros para nossas reuniões com os professores, conversamos com os Diretores de Escolas, buscamos o apoio das Coordenadorias Regionais, convidamos professores e alunos, acompanhamos a realização das oficinas...

Nesse processo de estar/pensar juntos nos conhecemos um ao outro e, também, fomos nos reconhecendo.

É sabido que diversas ações vêm sendo desenvolvidas no âmbito da Rede Municipal no que se refere à exploração da linguagem audiovisual, sua apropriação crítica por professores e alunos, além de sua integração à prática pedagógica. Mas é preciso reconhecer, igualmente, o quanto ainda é preciso ser feito, principalmente considerando as dimensões dessa mega rede de ensino.

Acreditamos que o projeto "Do giz ao pixel" se soma de modo significativo a esse conjunto de ações, apontando caminhos para o trabalho pedagógico. Isto é ratificado nos depoimentos dos participantes, anteriormente apresentados, nos quais é possível identificar o quanto as propostas claramente definidas, além de factíveis no contexto das escolas contribuíram para que os professores e alunos passassem a ter "uma câmera na mão e mil ideias na cabeça"!

Este é o grande poder da parceria: somar, compartilhar e dividir para, então, multiplicar...

"A felicidade mora ao lado e quem não é tolo pode ver..."
Sal da Terra – Beto Guedes

Simone Monteiro Araújo
E/SUBE/CED – Mídia-Educação

Do-giz-ao-pixel_r9.indd 29 21/8/2009 11:59:45

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 30 21/8/2009 11:59:50

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 31 21/8/2009 12:10:51

Realização

CECIP

Parceria

instituto desiderata

Do-giz-ao-pixel_v9.indd 32 21/8/2009 12:10:56