



**INSTITUTO
FEDERAL**
Rio de Janeiro

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro

Campus Niterói

**PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSO EM
EDUCAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS**

Jéssica Nadilza Santos e Santos

**VÍDEO PARTICIPATIVO ONLINE: PRODUÇÃO AUDIOVISUAL
E APRENDIZAGEM INVENTIVA**

Niteroi – RJ

2022

VÍDEO PARTICIPATIVO ONLINE: PRODUÇÃO AUDIOVISUAL E APRENDIZAGEM INVENTIVA

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro Campus Niterói para obtenção do Título de Especialista do curso Pós-Graduação Lato Sensu em Educação e Novas Tecnologias.

Orientadora: Etiane Araldi

S237v Santos, Jéssica Nadilza Santos e.
Vídeo Participativo online: produção audiovisual e aprendizagem inventiva /
Jéssica Nadilza Santos e Santos. – Niterói, RJ, 2022.
47 p. : il.

Orientação: Etiane Araldi
Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação e Novas
Tecnologias) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de
Janeiro, 2022.

1. Vídeo Participativo. 2. Educação. 3. Aprendizagem inventiva. 4. Tecnologias
digitais. 5. Audiovisual. I. Araldi, Etiane. II. Título

IFRJ/CNIt/Biblioteca

CDU 37:004

RESUMO

O vídeo participativo (VP) é uma metodologia no qual o grupo envolvido conduz todo o processo de produção audiovisual. Neste trabalho, relatamos a experiência de realização de um vídeo, seguindo as premissas desta metodologia, de forma online, no período da pandemia. A proposta era analisar, a partir dessa experiência prática, as possibilidades de participação e construção de conhecimento tendo como base o conceito de aprendizagem inventiva (KASTRUP, 2001). Participaram do processo, do início ao fim, um grupo de seis jovens que já tinham experienciado o VP de forma presencial no âmbito do movimento #TamoJunto9ºano. Os encontros, todos online, foram realizados entre 2020 e 2021, utilizando ferramentas digitais que apoiaram tanto a realização de exercícios, como as etapas de produção do vídeo, tais como planejamento, gravação e edição participativa. O tema escolhido pelo grupo foi “Convivência em meio à pandemia”, o que refletiu diretamente as vivências do grupo durante o processo de produção. Como resultado, foi produzido um vídeo participativo online, feito pelos jovens, respeitando os princípios da metodologia que preconiza a participação efetiva nos processos de construção do vídeo e elaboração da mensagem, com uma narrativa desenvolvida por eles que reflete a vivência e aprendizados do grupo.

Palavras-chaves: Vídeo Participativo; Educação; Aprendizagem Inventiva; Tecnologias Digitais; Audiovisual.

ABSTRACT

Participatory Video (PV) is a methodology in which the group involved conducts an entire audiovisual production process. In this paper, we report the experience of making a video, following the premises of this methodology, online, during the pandemic. The proposal was to analyze, from this practical experience, the possibilities of participation and construction of knowledge based on the concept of inventive learning (KASTRUP, 2001). A group of six young people who had already experienced VP via face to face learning with the #TamoJunto9ºano movement, participated in the process from start to finish. The meetings, all online, were held between 2020 and 2021, using digital tools that supported both the exercises and the different stages of video production, such as planning, recording, and participatory editing. The theme chosen by the group was "Coexistence during the pandemic", which directly reflected the group's experience during the production process. As a result, a participatory online video was produced, by the young people. They respected the principles of the methodology that advocates the effective participation in the processes of video construction. They also elaborated a message, with a narrative that they developed which reflects their experience and learning process.

Keywords: Participatory Video; Education; Inventive Learning; Digital Technologies; Audiovisual

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	5
2 METODOLOGIA.....	8
2.1 Ferramentas digitais.....	9
3 DO FÍSICO PARA O DIGITAL.....	10
4 EXPERIMENTANDO NOVAS FORMAS DE VER, FAZER E SER.....	13
4.1 Como estamos lidando com esse novo contexto?	16
4.2 Tema do vídeo	19
5 O QUE REGISTRAR?	27
5.1 Pausa e retomada.....	29
6 QUE HISTÓRIA CONTAR?	31
7 CONCLUSÃO	37
ANEXO A – Perguntas-chave.....	40
ANEXO B – Roteiro	42
ANEXO C – Orientações para a gravação	44
REFERÊNCIAS	45

1 INTRODUÇÃO

A pandemia de COVID-19 surpreendeu o mundo no início de 2020 e exigiu das autoridades a realização de ações emergenciais nas mais variadas frentes com foco em conter a propagação da doença. Com a necessidade do distanciamento social, as escolas suspenderam as aulas e passaram a adotar, quando possível, o ensino remoto. O ambiente de incertezas gerou uma situação de insegurança no contexto escolar, que precisou se adaptar ao novo cenário. O relatório de monitoramento global da educação "América Latina e Caribe - Inclusão e Educação: todos, sem exceção", elaborado pela Unesco em 2020, destacou que a pandemia apresenta consequências para a educação: perda de aprendizagem; aumento da pobreza devido à recessão; e interrupção dos serviços de suporte. Todas afetam mais os alunos desfavorecidos. (UNESCO, 2020, p.14).

Neste ambiente de ansiedade e incertezas, entre 2020 e 2021, realizamos uma oficina audiovisual utilizando a metodologia de vídeo participativo com um grupo de jovens que participavam do Movimento #TamoJunto9ºano. O desafio era realizar a oficina de forma online, adaptando a metodologia, para observar as possibilidades de participação dos jovens nesse processo no ambiente digital, com suas potencialidades e limitações. Seria possível, no contexto digital, aprender e construir conhecimento de forma coletiva a partir das vivências oriundas da aplicação da metodologia de vídeo participativo? Tendo como base teórica o conceito de aprendizagem inventiva, de Virgínia Kastrup (2001;2005), nos lançamos nesse desafio incerto para tentar encontrar respostas para essa pergunta.

O #TamoJunto9ºano teve seu início em 2016, a partir do encontro de instituições que já desenvolviam ações para o público jovem e tinham interesse em atuar em rede na ampliação de oportunidades para estudantes da rede pública de ensino nas cidades de Niterói e São Gonçalo, região metropolitana do Rio de Janeiro. Eram articuladores do movimento o Instituto Jelson da Costa Antunes (IJCA), a Secretaria Municipal de Educação, Ciência e Tecnologia de Niterói, a Secretaria Municipal de Educação de São Gonçalo, o Instituto Federal

de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ) Campus São Gonçalo e a Paiol Cultural.

De acordo com informações do blog do #Tamojunto9ºano, o movimento é uma organização plural, suprapartidária, fruto de parcerias intersetoriais que tem entre os seus princípios norteadores “a valorização do protagonismo juvenil e da educação pública de qualidade; o diálogo e escuta nos processos participativos; e a transparência nas pactuações entre público e privado” (TAMOJUNTO9ºANO, 2019). O #Tamojunto9ºano atuava em Niterói e São Gonçalo desenvolvendo ações em diferentes frentes, entre elas a criação e manutenção de núcleos preparatórios para os exames de seleção de escolas públicas de referência do Ensino Médio; eventos com foco na promoção do diálogo, informação e orientação aos alunos em formatos diversos, utilizando arte e cultura; e produção e divulgação de conteúdos formativos e informativos.

No que se refere ao eixo Comunicação, havia a atuação direta de adolescentes e jovens na produção de vídeos participativos. Vídeo participativo (VP) pode ser entendido como uma metodologia e ferramenta de educação e comunicação participativa, onde o grupo envolvido conduz o processo de produção de conteúdo. Sendo assim, as “pessoas filmadas têm uma participação efetiva na definição de seu conteúdo, estilo, edição e distribuição” (SILVA, 2014, p.11). No Tamojunto9ºano, os vídeos eram produzidos por estudantes da rede pública de ensino entre 13 e 17 anos. A proposta era a produção de conteúdos audiovisuais conectados à ideia central “educação pública de qualidade”. Desde 2016, a produção dos vídeos é realizada em formato de oficinas presenciais, em que os jovens participam de encontros que envolvem discussões e escolha dos temas, gravações, edições participativas e exposições públicas do resultado. Entre 2016 e 2019, foram produzidos por diferentes grupos de jovens sete vídeos participativos, disponíveis no canal do Instituto JCA no *Youtube*¹.

Minha atuação no TamoJunto9º ano se deu através da Paiol Cultural, produtora cultural na qual sou fundadora e diretora executiva. A Paiol Cultural era uma das organizações articuladoras do movimento e uma das responsáveis pela área de Comunicação. Desta forma, fiz a produção e facilitação de todos os

¹Os vídeos podem ser acessados em <https://www.youtube.com/@InstitutoJCAoficial>

vídeos participativos do #TamoJunto9ºano. Antes disso, porém, já atuava profissionalmente com a metodologia, facilitando processos de produção audiovisual participativos entre os anos 2017 e 2019 pela organização ProPlaneta (www.proplaneta.com), no programa Diálogo Jovem, desenvolvido pela área de responsabilidade social da Fetranspor na época. Ao me inscrever na especialização em Educação e Novas Tecnologias em 2019, a intenção era desenvolver uma pesquisa sobre vídeo participativo. Como fomos todos surpreendidos pela pandemia, e no curso entramos em contato com novos conceitos, surgiu a proposta de experimentar a aplicação da metodologia VP de forma online.

A oficina audiovisual objeto desta pesquisa foi realizada com seis jovens, entre 2020 e 2021. A maior parte deles já conhecia o movimento e haviam participado anteriormente de atividades presenciais do #TamoJunto9ºano. Os encontros foram realizados de forma online, em salas virtuais do Google Meet. Entrevistas e imagens foram captadas pelos jovens, experimentando diversas maneiras de utilizar ferramentas digitais. Vale ressaltar que os jovens que fazem parte do grupo são de origem popular e possuem limitações no acesso à internet. Mesmo que não seja o cerne da pesquisa, podemos afirmar que, de maneira geral, isso interferiu no processo da oficina, seja pelas ausências, seja pela dificuldade de utilização das ferramentas propostas.

A primeira grande questão era como adaptar a metodologia VP para o ambiente digital? Essa dúvida se desdobrava em dois aspectos. O primeiro, sobre a metodologia em si e sua aplicação de forma remota. Por ser uma metodologia participativa, como garantir a participação nesse formato, uma vez que mesmo no presencial esse era um desafio? Seria possível respeitar os procedimentos metodológicos já estabelecidos nessa adaptação? O outro aspecto se refere à qualidade dessa participação tendo em vista as limitações técnicas. Cada jovem vive uma realidade específica e tem diferentes possibilidades de acesso à internet, softwares, celulares, computadores, etc. Seria possível, mesmo com limitações técnicas, desenvolver um processo em que o produto final é um vídeo? Quando da aplicação da metodologia no presencial, os equipamentos não eram uma questão porque eram

disponibilizados para a produção. Nesta versão, teríamos que nos adaptar para contar com o que era possível dentro da realidade de cada jovem.

Sendo assim, esta pesquisa-intervenção produziu a experiência de produção de um vídeo participativo online em meio à pandemia. O objetivo foi analisar, a partir dessa experiência prática, as possibilidades de participação e construção de conhecimento a partir do conceito de aprendizagem inventiva, cuja definição e articulação com o processo desta pesquisa será explicitada no decorrer do texto.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa seguiu duas inspirações metodológicas para estruturar a análise: pesquisa-intervenção e vídeo participativo. Na pesquisa-intervenção, há uma ampliação das bases teóricas-metodológicas das pesquisas participativas, uma vez que há uma proposta de transformação da realidade sócio-política, pressupondo uma intervenção micropolítica na experiência social. (AGUIAR; ROCHA, 2003, p. 67). Sendo assim, há um processo constante de reformulações, que ocorre com os sujeitos do decorrer da intervenção. Nessa perspectiva, há uma necessidade de mudança na postura do pesquisador e dos pesquisados, “uma vez que todos são co-autores do processo de diagnóstico da situação-problema e da construção de vias que possam resolver as questões” (AGUIAR; ROCHA, 2003, p. 66). Desta forma, a interferência não se constitui como um fator dificultador e sim como parte do processo de construção do conhecimento.

Já a metodologia de Vídeo Participativo (VP) tem origem no final dos anos 1960 e início dos 1970, no Canadá, a partir de uma experiência de comunicação participativa que tinha o vídeo como ferramenta de desenvolvimento social (SILVA, 2014). Lurch e Lurch (2006) definem os vídeos participativos como um conjunto de técnicas que buscam alcançar a participação de um grupo de pessoas ou uma comunidade na criação do seu próprio filme.

A ideia subjacente é que a realização de um vídeo é uma tarefa fácil e acessível. Além disso, é uma excelente forma de congrega as pessoas para que analisem assuntos distintos, expressem suas preocupações ou simplesmente

sejam criativos e contem suas histórias. (LUNCH; LUNCH, 2006, p.10)

Desta forma, a metodologia tem como premissa a participação direta dos atores envolvidos no processo e se configura como uma maneira de aproximar pessoas para refletirem e debaterem questões e problemas que as atingem em busca de soluções. Também pode ser entendido como um meio de construção de identidade e voz para que os sujeitos comuniquem suas necessidades e ideias (SILVA, 2014, p.17). A essência das abordagens participativas remete ao trabalho desenvolvido por Paulo Freire:

Abordagens e métodos Bottom-up que incluem a comunidade no desenvolvimento de soluções há muito evoluiu desde que seu precursor, Paulo Freire, colocou sua pedagogia em prática, em 1963. Em um de seus primeiros projetos, Freire capacitou comunidades marginalizadas na parte rural de Recife, Pernambuco, Brasil, para desenvolver um sistema de autoeducação para combater os altos índices de analfabetismo encontrados na região. (BAUMHARDT, 2009, p.2)

Lunch e Lunch (2006) explicam como funcionam os vídeos participativos a partir da perspectiva da *InsigthShare*, organização não governamental sediada em Oxford, Inglaterra, que desenvolve projetos de vídeo participativo em diversos continentes. De forma resumida, eles apontam que o processo se inicia com os participantes aprendendo rapidamente como usar o equipamento de vídeo através de jogos e exercícios; em seguida os facilitadores ajudam o grupo a identificar e analisar os assuntos importantes para a sua comunidade, adaptando diversas ferramentas com técnicas próprias do VP; os participantes dirigem e filmam vídeos curtos e mensagens; a filmagem é exibida na comunidade e, a partir daí, se inicia um processo de aprendizagem e trocas dinâmicas com a comunidade. “Pode-se utilizar os filmes terminados para promover a conscientização e troca entre vários grupos”. (LUNCH; LUNCH, 2006, p.12).

2.1 Ferramentas digitais

Como a oficina foi realizada de forma online, utilizamos diversas ferramentas para realização de atividades e encontros. O WhatsApp, aplicativo

de mensagens instantâneas e chamadas de voz através de conexão com internet, foi utilizado como principal meio para comunicação. Um grupo do Whatsapp já reunia a maior parte dos jovens antes da oficina e foi o espaço destinado ao compartilhamento de informações, exercícios e materiais para a produção do vídeo.

Os encontros foram realizados utilizando o *Google Meet*, aplicativo para videoconferências. O *Mentimeter*, plataforma de enquetes interativas, foi utilizado para a criação das nuvens de palavras que serão apresentadas ao longo da pesquisa. O *OBS Studio*, abreviação de *Open Broadcaster Software*, é uma ferramenta para streaming de vídeos e foi utilizada em uma tentativa de gravação de entrevistas. Já o *Padlet*, ferramenta para criação de quadros virtuais, foi utilizado principalmente para organizar a etapa de edição participativa.

3 DO FÍSICO PARA O DIGITAL

No âmbito do movimento #TamoJunto9ºano, as oficinas de vídeo participativo eram conduzidas pela autora, em formato presencial. No primeiro ano da experiência, os grupos foram formados a partir de indicações de escolas públicas que de alguma forma se conectavam ao movimento. Sendo assim, eram jovens de escolas diferentes, que a priori não se conheciam. Sendo a produção audiovisual participativa um processo essencialmente coletivo, nos primeiros encontros eram realizadas uma série de dinâmicas e atividades em grupo para que eles se conhecessem e desenvolvessem vínculos.

Na experiência do vídeo participativo online, o grupo iniciou com doze jovens, sendo que, deste total, nove já participavam do projeto há pelo menos um ano, ou seja, já se conheciam e já tinham produzido o vídeo de forma presencial. Já três jovens eram novos no projeto, participando pela primeira vez desta experiência online. Eles estiveram presentes nos primeiros encontros, mas não se mantiveram no grupo. Os que justificaram a saída, disseram que não estavam conseguindo acompanhar as atividades. Desta forma, um dos elementos que possibilitou que o processo online fosse realizado com um nível tão alto de experimentação foi a presença de jovens que já se conheciam e já

tinham uma visão mais estruturada do resultado. Para Amanda², além da possibilidade de experimentar um novo formato, a sensação de estar atuando socialmente no contexto da pandemia também foi um elemento motivador: “Gostei desse novo jeito de executar o VP mesmo em isolamento social. Lá na frente, com o nosso vídeo pronto, terá um grande impacto por não pararmos de incentivar os alunos nessa pandemia”.

Inspirada nos ensinamentos da *InsighShare*, organização britânica que atua com projetos de vídeo participativo em vários países do mundo desde 1999, e a partir da minha experiência profissional, desenvolvia os processos de vídeo participativo presencial seguindo etapas bem definidas. Mesmo sendo possível uma certa flexibilidade na execução, de maneira geral, as ações seguiam a lógica a ser apresentada a seguir.

A primeira etapa era a formação do grupo e aplicações de dinâmicas para entrosamento. Nesta etapa também era realizado o exercício de introdução aos equipamentos, que envolvia conhecer a câmera e microfone, noções básicas de operação, gravação de pequenas entrevistas uns com os outros, apresentação e discussão dessas gravações. A segunda etapa era a definição do tema, perfil dos entrevistados, elaboração de perguntas-chave e escolha das locações para a gravação.



Figura 1 Vídeo participativo: exercício de introdução ao equipamento. Fonte: a autora

²Optou-se por utilizar pseudônimos para a identificação dos jovens.

A terceira grande etapa era a gravação em si, com local escolhido a partir do tema do vídeo. Nesse momento, os jovens se dividiam em funções, o que permitia uma organização do dia de gravação com um grupo relativamente grande de adolescentes na rua. Neste momento também eram gravadas as aberturas dos vídeos.

O quarto momento era a edição participativa, que consistia em decupar e organizar o material gravado e realizar a montagem da narrativa, já no programa de edição, de forma colaborativa. Como não trabalhávamos com um roteiro em formato clássico, realizávamos essa etapa a partir das perguntas-chaves e com a utilização de post-it. Era o momento do grupo escolher as cenas e trechos de entrevistas mais interessantes e construir a narrativa. A finalização técnica, no entanto, ficava a cargo de um profissional da área de edição, que não interferia na decisão do grupo. Na última etapa ocorria a exibição pública do vídeo participativo. Nesse momento, os jovens apresentavam suas produções e debatiam, quando possível, os principais aprendizados.



Figura 2 Vídeo participativo: gravação. Fonte: autora

O desafio no desenvolvimento do vídeo participativo online era justamente adaptar a metodologia de maneira que conseguíssemos atuar coletivamente na produção do vídeo. De maneira geral, as principais etapas foram seguidas, com exceção da última - exibição pública - porque o vídeo ainda

não foi lançado. O que ocorreu é que não foi possível destacar de maneira tão marcada cada uma das etapas, que foram sendo construídas de maneira fluída entre os encontros. Se no vídeo participativo presencial ficávamos o dia inteiro em atividade, na versão remota os encontros não duravam mais que duas horas. A própria dinâmica desse encontro, em que foi necessário realizar outros tipos de atividades em grupo para exercitarmos o olhar e produzir criativamente sem sair de casa, não permitiu - e nem era a intenção - seguir um roteiro tão bem marcado com todas as etapas. Adiante, será possível perceber que muitas das tentativas de reproduzir a lógica de como as ações eram realizadas no presencial não deram certo, sendo necessário pensar em outras formas de estar e fazer no ambiente online. Nesse sentido que uma perspectiva de invenção colocou-se com muita força nesse processo educativo, conforme analisaremos a seguir.

4 EXPERIMENTANDO NOVAS FORMAS DE VER, FAZER E SER

Sempre que desenvolvemos atividades com adolescentes e jovens desejamos que eles aprendam algo. Mas a qual aprendizagem estamos nos referindo? Partindo do pensamento de Gilles Deleuze, Virgínia Kastrup nos ensina que a aprendizagem não é entendida como a passagem do não-saber ao saber, tampouco uma transição ou preparação que desaparece com a solução ou resultado: “a aprendizagem, é sobretudo, invenção de problemas, é experiência de problematização”. (KASTRUP, 2001, p.17). A partir dos estudos da invenção, a autora lança um novo olhar para a aprendizagem e sua relação com o aprender, que deixa de estar localizado no aspecto da solução de problemas e passa a ser entendido pela invenção de problemas e novos modos de estar no mundo. Para dar conta dessa perspectiva cognitiva da invenção de problemas, há a necessidade de uma constante problematização, “de afetar-se pela novidade, pela surpresa, implicando em uma cognição que não se esgota na simples repetição e na procura de soluções de hipóteses já concebidas”. (DALMASO, 2014, p.9). Nesse sentido, a invenção é sempre da novidade, portanto, imprevisível (KASTRUP, 2001, p.18).

Esse aspecto teórico se conecta com a metodologia de vídeo participativo utilizada nesta pesquisa, uma vez que os métodos participativos empregados não nos dão, a priori, os conteúdos e elementos a serem estudados e desenvolvidos, tendo, desta forma, um caráter imprevisível. No vídeo participativo, a premissa da participação é imperativa: “o VP deve envolver o grupo em sua produção, sendo realizado através de uma verdadeira e democrática participação” (SILVA, 2014, p.34). A metodologia de VP é realizada no contexto da interação, da cooperação e tem como resultado o crescimento individual e do grupo (SILVA, 2014, p.34).

Na nossa experiência, após definido em grupo os aspectos operacionais da oficina, tais como data, horários e ferramenta digital para os encontros – no caso, o Google Meet – iniciamos em setembro de 2020, com mais dúvidas que certezas, o processo da oficina em si. Iniciamos o primeiro encontro contextualizando e lembrando o que era o movimento #TamoJunto9ºano e o conceito de Vídeo Participativo e suas etapas.

A pandemia já estava em curso há pelo menos seis meses e, mesmo que eles não estivessem tendo aulas online, foi possível observar uma certa habitualidade ao ambiente digital de encontro. Atitudes como manter o microfone fechado e utilizar o chat para conversas “paralelas” foram executadas pelo grupo sem acordo prévio.

Neste primeiro encontro, apresentei o que imaginava de processo em linhas gerais, para que os jovens tivessem um entendimento da proposta de percurso. Em seguida, discutimos sobre o vídeo participativo online, levantando hipóteses sobre quais seriam as principais diferenças com a versão presencial e a versão online. Eles apontaram, de maneira geral, como principal diferença a falta das atividades presenciais, ou seja, a ausência do contato direto entre eles, com os equipamentos e entrevistados. Neste momento, não sabíamos ao certo como seria exatamente o processo de produção do vídeo em si, mas todos se mostraram animados com a novidade.

Para testar uma das ferramentas digitais que seria utilizada ao longo do ciclo do VP, fizemos uma primeira experiência utilizando o *Mentimeter*. Foi compartilhado um link e solicitado que eles respondessem o que esperavam dos encontros. Além de tentar compreender se todos conseguiriam acessar e utilizar

a ferramenta, a ideia era ter um termômetro do envolvimento e expectativa dos participantes. Todos conseguiram responder com facilidade, mesmo os que usavam apenas o celular.

Nesta primeira experiência de nuvem de palavras foi perguntado no início do encontro o que eles esperavam aprender e, no final, o que tinham aprendido. Na primeira nuvem se destacam as palavras “conhecimento” e “cooperatividade”, indicando uma vontade do grupo de desenvolver o processo de forma colaborativa. As palavras “troca”, “trabalho em equipe” e “união” apoiam o argumento de que eles compreendiam a atividade de vídeo participativo como um trabalho coletivo. As palavras “comprometimento”, “responsabilidade” “enriquecimento” e “aprender mais” indicavam que o grupo estava aberto e disposto à nova experiência, porém precisavam se desenvolver nesses campos para que as atividades fluíssem.

O que espero aprender com esse encontro?

Mentimeter



Figura 3 Nuvem de palavras no Mentimeter. Fonte: autora.

Na segunda nuvem, que foi elaborada ao final do encontro e perguntava o que tinham aprendido, as palavras “conhecimento”, “trabalho em equipe”, “comprometimento”, “responsabilidade” se repetem. As novidades estão nas ideias de observação, respeito, interação e foco, categorias importantes destacadas pelo grupo que fazem total diferença nas atividades coletivas.

O que aprendi no encontro de hoje?



Figura 4 Nuvem de palavras no Mentimeter. Fonte: autora

4.1 Como estamos lidando com esse novo contexto?

Já haviam se passado alguns meses desde o início da pandemia. Se em março de 2020 a perspectiva era de que seria algo temporário, em setembro do mesmo ano o sentimento compartilhado era de ansiedade e incerteza. Iniciamos uma conversa sobre como eles estavam se adaptando ao novo contexto, destacando o que mudou e o que permaneceu. De maneira geral, todos abordaram as questões emocionais ligadas ao momento. Eles viveram uma interrupção brusca das atividades e a necessidade de ficar em casa com uma “doença mortal” circulando foi destacado como assustador. Outro ponto levantado por eles foi como estava a situação no contexto familiar e no território. Robson, por exemplo, destacou que contraiu a doença de um parente que não estava respeitando o isolamento social: “é uma falta de consideração não praticar as medidas básicas de segurança”.

Já Gustavo descreveu o impacto do isolamento em sua rotina, que era, antes da pandemia, centrada na rua por estudar em horário integral e participar de projetos sociais. Ele observou que em seu território muitas pessoas não estavam usando máscaras ou praticando o isolamento social ao frequentar festas ou simplesmente ficar na rua sem necessidade. Destacou também como a desinformação era algo preocupante porque confundia as pessoas e a alarmante cenário de aprofundamento das desigualdades.

Esses registros iniciais foram muito importantes para ajudar a pensar a condução das próximas atividades, uma vez que estávamos vivendo uma dicotomia: ao mesmo tempo em que o mundo estava ao nosso alcance através da tela, não podíamos sair de casa e explorar o que estava próximo à nossa realidade. Nos encontros presenciais, além das variadas dinâmicas para constituição do grupo e envolvimento com as etapas do processo de vídeo participativo, algumas dessas fases, como a gravação, eram realizadas na rua, com a utilização de equipamentos, o que apoiava a motivação e interesse dos adolescentes.

No ambiente remoto, foi necessário pensar em outras formas de desenvolver essas dinâmicas. Mesmo com as inúmeras possibilidades de ferramentas interativas disponíveis, a limitação do acesso a internet de alguns jovens também foi um fator a ser levado em consideração. Desta forma, foram realizadas duas dinâmicas simples com o objetivo de estimular tanto as interações entre o grupo, como também novas maneiras de olhar para o que é cotidiano. O fio condutor das propostas foi justamente pensar o que estava ao alcance dos nossos olhos e que poderíamos ver de forma diferente.

O primeiro exercício realizado nesse sentido foi desafiá-los a olhar pela janela e fazer a descrição do que estavam vendo. A ideia é experimentar olhar para algo comum e tentar observar elementos diferentes do que está dado a priori. Quando questionados, por exemplo, sobre o que viam quando abriam a janela, pelo menos três jovens responderam “só vejo mata”. Os que tinham essa possibilidade, levaram a câmera até a janela e mostraram para o grupo e todos começaram a descrever os outros elementos que estavam observando. Assim, o que era “só mata” se transformou em uma série de elementos que não estavam sendo mencionados a princípio: céu, árvores, cadeira, ferramentas, casa ao fundo.

A segunda dinâmica foi um exercício de descrição de objetos. Como falar do que é comum para nós de forma que o outro entenda? A proposta foi escolher um objeto, descrevê-lo e o grupo tentaria adivinhar do que se tratava. Cada um escolheu um objeto que estava ao seu alcance e fez a descrição para que o grupo o identificasse. Além de divertida e de apoiar na aproximação e criação de vínculo, a dinâmica foi interessante por exercitar a criatividade ao

apresentar características do objeto escolhido. A ideia central nos dois exercícios era ativar essa perspectiva de que para criarmos um vídeo participativo a partir da nossa vivência, precisaríamos exercitar a criatividade para olhar com outros ângulos o que já estava comum no cotidiano. É importante ressaltar que, mesmo na facilitação da atividade, participei dos exercícios propostos, entendendo que ao se pensar aquele grupo como coletivo, também estava incluída nessa construção. Para a jovem Amanda, os exercícios foram interessantes para refletir sobre o que é comum: "gostei bastante dos exercícios de observação porque tive a oportunidade de reparar algumas coisas que passavam despercebidas no meu cotidiano".

Outro exercício realizado foi inspirado na oficina Minuto Lumière, do Caderno do Inventar – cinema, educação e direitos humanos (MIGLIORIN, Cezar et al, 2016), material que oferece sugestões de oficinas para uma formação básica em cinema ligada aos direitos humanos. Para tanto, foi feita uma introdução de quem foram os Irmãos Lumière e apresentado alguns dos filmes produzidos por eles.

Considerado o marco inicial da história do cinema, em 1895, os Irmãos Lumière inventam o cinematógrafo, um aparelho que permite registrar uma série de instantâneos fixos (fotogramas) que, quando projetados, criam uma ilusão de movimento. Com o cinematógrafo imóvel, as imagens eram filmadas em rolos de película com cerca de 17 metros, atingindo aproximadamente 50 segundos de duração. (MIGLIORIN, Cezar et al., 2016, p. 26)

A oficina, que tem como propósito realizar um plano de um minuto sem corte e sem movimentação de câmera, faz referência a esses primeiros filmes. No nosso caso, a proposta era iniciar uma experimentação de câmera, exercitar a criatividade sem sair de casa. Para a realização do exercício, eles precisaram escolher o que registrar e como se posicionar diante do que se quer filmar, levando em consideração o que se quer gravar e quais elementos entram e saem dessa composição. Outro aspecto interessante é a decisão de quando se inicia a gravação, tendo em vista que a câmera fica parada e não há possibilidade de cortes.

O exercício foi feito no meio do encontro, ou seja, após a apresentação dos Irmãos Lumière e da proposta da atividade, eles saíram e foram fazer seus registros. As produções foram exibidas no grupo e, além de acharem divertido,

todos gostaram de observar o que foi registrado por cada um. Como o ambiente era o lar, os vídeos refletiram cenas do cotidiano doméstico, como cozinhar, alimentar os cães, varrer e mostrar o quintal. O resultado da discussão após o exercício seguiu a linha inicial de ampliar o olhar sobre o que é familiar e exercitar a criatividade para gravação. Nos vídeos participativos presenciais, não fazíamos exercícios nessa linha porque ao estar na rua eles eram provocados a registrar imagens de cobertura que se relacionassem com o tema. Neste caso, os exercícios foram importantes para estimular a criação de cenas para compor o vídeo final, como será tratado mais adiante.



Figura 3 Frame do vídeo exercício Minuto Lumière



Figura 4 Frame do vídeo exercício Minuto Lumière

4.2 Tema do vídeo

As reflexões sobre o que viria ser o tema do vídeo iniciaram antes mesmo das oficinas, em um encontro informal promovido em agosto, portanto cerca de um mês antes do início do processo, para troca de ideias e mapeamento de expectativas. Neste encontro prévio, foi apresentada, pela primeira vez, a ideia de realização do Vídeo Participativo Online. Em um momento de escuta sobre como estavam se sentindo e o que estavam observando vivendo esse período da pandemia, surgiu o assunto sobre o aumento da violência doméstica. Conversamos sobre, sem entrar em detalhes, e isso se desdobrou na ideia de abordar como tema do vídeo a questão da convivência em meio à pandemia.

Desta forma, quando no processo da oficina em si chegou o momento de definir o tema, os jovens que estavam nesse encontro informal apresentaram a proposta de abordar o assunto “Convivência em meio à pandemia”, o que foi aceito por unanimidade. Todos nós estávamos atravessados por essa questão

e, de fato, o assunto escolhido emergiu da vivência do grupo naquele momento. Os jovens destacaram como os principais pontos a serem abordados a falta de convívio escolar e social, além do repentino aumento da convivência familiar, o que estava afetando o dia a dia deles.

Para apoiar a evolução das discussões sobre o tema, utilizamos as nuvens de palavras no *Mentimeter*. Nos primeiros dois meses de encontros, fizemos o exercício três vezes com um intervalo aproximado de 15 dias entre eles, no qual os jovens respondiam às perguntas: “O que é convivência?” e “Quais os espaços de convivência?” No encontro em que o tema foi escolhido, fizemos as duas nuvens de palavras, após discussão sobre o assunto.

O que é convivência?



Figura 7 Nuvem de palavras no Mentimeter. Fonte: autora

Nas respostas para a pergunta “O que é convivência?”, observamos a predominância das palavras “família” e “amigos”, acompanhada de variações que indicam sentidos semelhantes tais como “casa”, “amigo” e “colega”. Categorias importantes como “escola”, “estudo” e “vizinhança” também estão presentes, em tamanho menor. Por fim, vale ressaltar palavras que estão mais relacionadas a atitudes e emoções, tais como “comunicar”, “respeitar”, “respeito”, “união”, “paciência”, “estresse”, “tolerância” e “confiar”.

Quais os espaços de convivência?

Mentimeter



Figura 5 Nuvem de palavras no Mentimeter. Fonte: autora

Já na primeira nuvem, com as respostas sobre quais os espaços de convivência, as palavras em destaque foram “escola”, “casa”, “trabalho” e “redes sociais”. Em tamanho menor, observamos uma predominância de espaços físicos, tais como “bairro”, “rua” “cursos”, “praça”, “igreja”, “transporte” e a indicação de espaço virtual além do já citado, “jogos virtuais”. Interessante observar a menção a esses espaços virtuais indicado como locais de convivência. Também foi curioso a categoria “transporte” ser entendida como um espaço de convivência. Os jovens entendem “transporte” como um ambiente próprio, já que alguns vivem em bairros afastados e passam muito tempo em deslocamento, criando laços de amizade e vínculos afetivos com pessoas que compartilham o mesmo trajeto.

Com a perspectiva de ampliar o debate sobre o conceito de convivência, foi disponibilizado aos jovens documentos e materiais que tratam da convivência enquanto um direito. Pelo grupo do *WhatsApp*, foi compartilhado o Plano Nacional de Promoção, Proteção e Defesa de Crianças e Adolescentes à Convivência Familiar e Comunitária, apresentado como documento resultado de um processo participativo envolvendo

representantes de todos os poderes e esferas de governo, da sociedade civil organizada e de organismos internacionais, os quais compuseram a Comissão Intersetorial que elaborou os subsídios apresentados ao Conselho Nacional dos Direitos das Crianças e Adolescentes - CONANDA e ao Conselho Nacional de Assistência Social – (BRASIL, 2006, p.13)

Além disso, também foi disponibilizado o texto "Consequências adversas do fechamento das escolas", da Unesco, que abordou como o fechamento das escolas acarretou altos custos sociais e econômicos e como os jovens mais vulneráveis e marginalizados sofreram mais impactos.

A proposta era que os jovens fizessem uma leitura do texto da Unesco e de parte da apresentação do Plano para embasar uma discussão. Na conversa realizada durante o encontro, eles destacaram os aspectos da "aprendizagem interrompida", "isolamento social" e "aumento das taxas de evasão escolar", presentes no texto da Unesco, como questões próximas à realidade deles. Já no que tange ao plano, a discussão girou em torno do trecho que trata da "Convivência Familiar e Comunitária", que aborda a importância desta para crianças e adolescentes, sendo assegurado pela Constituição e Estatuto da Criança e do Adolescente.

(...) a convivência familiar e comunitária é fundamental para o desenvolvimento da criança e do adolescente, os quais não podem ser concebidos de modo dissociado de sua família, do contexto sócio-cultural e de todo o seu contexto de vida." (BRASIL, 2006, p.29).

Após os encontros que debateram a ideia de convivência de uma forma ampliada, fizemos outra nuvem de palavras respondendo às mesmas perguntas iniciais: "O que é convivência?" e "Quais os espaços de convivência?"

O que é convivência?

Mentimeter



Figura 6 Nuvem de palavras no Mentimeter. Fonte: autora

Quais os espaços de convivência?



Figura 7 Nuvem de palavras no Mentimeter. Fonte: autora

Na nuvem que responde à primeira pergunta, observa-se que as palavras estão mais distribuídas e menores, indicando uma diversidade de percepções. A palavra que aparece no centro é “respeitar” e as que estão mais próximas são “rotina”, “casa” e “entender”. Nesta nuvem aparecem muitas palavras novas se comparada com a primeira, nos dando a entender que os sentidos foram ampliados. As ideias expressas com as palavras “família”, “casa”, “estar junto”, “convívio”, “viver ao lado da pessoa”, “companhia” aprofundam ideias já apresentadas na primeira nuvem, que remetem ao que é próximo e familiar aos jovens. Já as palavras “respeitar”, “entender”, “relação”, “comunidade”, “direito” e “educação” nos mostra novos sentidos estabelecidos pelo grupo, compreendendo com pouco mais o termo “convivência” em um âmbito mais coletivo. Foi possível observar que os jovens que acessaram os materiais de apoio disponibilizados trouxeram uma visão diferente do termo em questão.

Curiosamente, os termos ligados ao mundo digital não aparecem nesta nuvem. Se na primeira nuvem de palavras observamos termos como “redes sociais” e “jogos virtuais”, neste não houve sequer uma menção ao que digital. Ao questionar o grupo sobre esse aspecto na discussão após a elaboração da atividade, as respostas foram unânimes: estavam todos cansados de viver através da tela. Eles relataram que sentiam-se desgastados com tudo acontecendo no mundo online e as redes sociais, antes espaço de sociabilidade e encontro, estava se tornando um local “sufocante” segundo os jovens.

No entanto, isso ocorreu apenas quando estavam refletindo sobre o conceito de convivência. Ao responderem a segunda pergunta, sobre os “espaços de convivência”, as palavras “escola” e “casa” apareceram em

destaque. Porém, outros elementos da vida virtual foram destacados além de “redes sociais”, tais como “conferência online” e “plataformas online”. Além disso, as categorias “igreja” (e “templos religiosos”), “rua”, “bairro” e “transporte” continuam presentes. A novidade aqui é a palavra “sociedade” entendida também como um espaço de convivência.

O que é convivência?

Mentimeter



Figura 8 Nuvem de palavras no Mentimeter. Fonte: autora

Quais os espaços de convivência?

Mentimeter



Figura 9 Nuvem de palavras no Mentimeter. Fonte: autora

Na terceira nuvem de palavras, elaborada após um período de trocas sobre a noção de convivência, novas expressões surgem. Na nuvem que responde a pergunta “O que é convivência?”, a palavra em destaque é “respeito”, assim como na anterior que o destaque era “respeitar”. Em seguida, aparecem “moldar o desenvolvimento”, “aprendizado em conjunto” e “viver em sociedade”, o que demonstra outras noções em torno da ideia de convivência. Em tamanho menor há também “direito” e “um direito”, trazendo a perspectiva das discussões anteriores que tiveram como base o “Plano Nacional de Promoção, Proteção e Defesa de Crianças e Adolescentes à Convivência Familiar e Comunitária” e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). As categorias “casa”, “rotina”, “família”, além de “compreender” se repetem desde a primeira nuvem. Já na resposta para a pergunta sobre ‘Quais os espaços de convivência?’, as palavras “escola”, “casa”, “transporte” e “igreja” seguem em destaque. Aqui observamos a volta de “redes sociais” e a categoria “sociedade” também presente.

Após definido o tema do vídeo, fizemos um outro exercício utilizando o *Mentimeter* para conversarmos sobre a abordagem do vídeo. Esse momento é importante porque nos permite compreender como todos estão pensando sobre os objetivos do vídeo e fazer um alinhamento coletivo. Durante um encontro, foi compartilhado um link com a pergunta: “O que as pessoas vão entender / aprender quando assistirem o vídeo?” A pergunta é intencionalmente elaborada dessa forma para incentivar que eles reflitam sobre o resultado, antes mesmo de começarmos o processo de planejamento e apuração. Assim, é possível compreender aonde se quer chegar e tomar decisões a partir desse entendimento do grupo do que se pretende enquanto mensagem principal do vídeo. Na experiência presencial, essa discussão também ocorria, sem a utilização da ferramenta. No caso, a mesma pergunta era feita, o grupo discutia e as respostas eram registradas em um quadro. Observando a forma como foi feito no ambiente online e os resultados obtidos, é possível afirmar que a mesma dinâmica funcionaria em um encontro presencial, uma vez que, em geral, todos os jovens dispõem de celulares e poderiam responder a mesma pergunta. Sendo assim, o *Mentimeter* como ferramenta também pode ser utilizado em

diversos momentos do processo de vídeo participativo presencial para dinamizar e apoiar a condução dos encontros.

Nas respostas ao questionamento feito sobre a abordagem do vídeo, as respostas giram em torno de melhorar processos relacionados ao estudo / aprendizagem, saúde mental, reflexos da pandemia e acesso a direitos.

Esse exercício é fundamental para a próxima etapa, em que se decide os perfis de entrevistados e as principais perguntas. Essas decisões são tomadas pelos jovens a partir do entendimento que eles têm sobre o tema e como gostariam de desenvolvê-lo.

O que as pessoas irão entender /aprender quando assistirem o vídeo? Mentimeter

The screenshot shows a Mentimeter poll interface with the following responses:

- Iram aprender quais foram as dificuldades de estudos e convivência durante a pandemia
- Iram aprender quais foram as dificuldades de estudo e convivência durante a pandemia
- Entender as dificuldades de todos os estudantes
- Sobre o sentido de Convivência; Orientar para um melhor equilíbrio da convivência pandemia; Buscar seus direitos de convivência que é previsto em lei; E fazer elas refletirem sobre o contexto na pandemia.
- Solução para melhor o aprendizado na pandemia
- Tentar se basear no respeito para conseguir ter uma melhor convivência Aprender a importância de manter uma rotina, com isso conseguindo se alimentar melhor e ter uma organização, que é fundamental para a saúde mental
- Vão aprender como manter a mente estável nessa pandemia

Press ENTER to pause scroll

6

Figura 10 Exercício sobre objetivos do vídeo no Mentimeter. Fonte: autora

Os perfis definidos para serem entrevistados foram: jovens; professores ou profissionais da Educação; familiares; psicólogo; assistente social ou pesquisador. Em seguida, para cada um desses perfis foram definidas perguntas. Esse exercício foi feito durante um encontro no qual, em duplas, eles elaboraram perguntas para cada um dos perfis e depois apresentaram. Em

grupo, eles escolheram as perguntas que se repetiram entre as duplas e as que observaram serem mais relevantes.

5 O QUE REGISTRAR?

O vídeo participativo, quando realizado de forma presencial, tinha o seu ápice de interesse e envolvimento dos jovens na etapa da gravação. Após exercícios de introdução ao equipamento, onde faziam pequenas entrevistas uns com os outros e assim aprendiam, na prática, princípios básicos de como operar a câmera, enquadramento, como segurar o microfone, assistimos em grupo o resultado do experimento e cada um tinha a oportunidade de se ver na tela, principalmente enquanto entrevistador. No segundo momento, íamos para a rua, em local pré-determinado, e fazíamos um dia inteiro de gravação.

A equipe era dividida em produtores, responsáveis por abordar os possíveis entrevistados e apresentar a proposta do vídeo, organizar os registros de autorização de voz e imagem, apoiar o repórter na preparação do entrevistado e apoiar nas demandas gerais do grupo; em repórteres, jovens responsáveis por conduzir as entrevistas em frente a câmera; cinegrafistas, aqui dividindo em os que gravam as entrevistas e os que registram imagens de cobertura; fotógrafos, responsável por captar e registrar as atividades do dia. Mesmo que as funções fossem bem definidas, em geral mais de um jovem ficava na função, a sua escolha. Conforme se transcorria o dia, eles trocavam de papéis e experimentavam migrar de função, de acordo com a sua vontade.

Os entrevistados eram tanto pessoas que fazíamos um contato anterior e agendamento prévio, quanto transeuntes do local da gravação. Em todas as minhas experiências, a gravação era sempre o dia de muita expectativa, de estar em um ambiente diferente do habitual, operando equipamentos, conversando com pessoas (conhecidas ou não) e um campo fértil para experimentação.

Para a realização do vídeo participativo online, em meio a pandemia e sem a possibilidade de estar fora de casa, a gravação era uma etapa que me trazia preocupação. Primeiro, por não saber, a priori, como os jovens iriam realizar as gravações e entrevistas. Segundo, por temer que estar no ambiente

online fosse um fator de desmotivação do grupo em um momento que, no presencial, era tão cheio de animação e euforia. Após definido o tema e os perfis dos entrevistados, partimos para a definição das funções.

Na nossa experiência, após decidirmos o tema do vídeo, o perfil dos entrevistados e as principais perguntas, fizemos uma conversa sobre a divisão da equipe. Em um movimento de transposição da metodologia do VP presencial para o digital, fiz a definição de algumas funções e cada um dos jovens escolheu a que se interessava mais. Foram elas: produtores, repórteres, pesquisadores, roteiristas, narrador e responsáveis pela abertura do vídeo. No planejamento, imaginei que o grupo assim distribuído poderia dividir melhor as tarefas e facilitar o processo de produção. No entanto, isso não se concretizou na prática. Mesmo que cada um tivesse uma função e tarefas pré-definidas, as ações não foram realizadas seguindo essa lógica. Os jovens foram se organizando de acordo com as principais demandas e realizando as atividades de acordo com os interesses e disponibilidade de tempo. Foi possível observar que, enquanto no presencial ter funções estritamente definidas facilitava o andamento das atividades, no ambiente digital mediado pela tecnologia, a atuação do grupo na lógica de rede foi mais efetiva.

Nesta etapa, as principais ações a serem executadas eram pesquisar sobre o tema, incluindo imagens e memes, entrar em contato com os entrevistados e gravar as entrevistas. O roteiro foi realizado em uma etapa posterior. Todas as ações previstas foram executadas, ou seja, as pesquisas foram feitas, o roteiro escrito e as gravações realizadas, sem, no entanto, seguir a lógica previamente estabelecida.

A gravação em si foi um grande desafio. Se no presencial tínhamos os equipamentos, no digital tudo se reduzia à tela. A primeira tentativa foi gravar utilizando a própria sala do Google Meet, mas bem no momento marcado com a entrevistada, tivemos um problema técnico e a gravação não pôde ser feita naquele momento. Um dos jovens, com mais recursos (computador) e habilidades técnicas, apresentou como solução gravar a entrevista utilizando o OBS Studio. A solução encontrada às pressas resolveu o problema técnico e a entrevista foi realizada. No entanto, a conexão da internet da entrevistada estava ruim, o que interferiu diretamente na qualidade de som e imagem.

Ao discutir os resultados das primeiras experiências, chegamos à conclusão de que essa entrevista não estava com qualidade suficiente para ser utilizada no vídeo, uma vez que não era possível compreender as principais informações. Com isso, no grupo foram levantadas possibilidades de realizar essa gravação. A primeira era dos jovens, além de gravarem a si mesmos, buscarem pessoas que já estivessem próximas fisicamente. A segunda solução pensada pelo coletivo foi de contatar o entrevistado via WhatsApp ou telefone e pedir para que ele mesmo gravasse as respostas das entrevistas e nos enviasse. Todas as alternativas foram utilizadas para a construção do vídeo.

5.1 Pausa e retomada

Entre final de outubro e novembro de 2020, o cenário começou a se modificar com o início das aulas remotas nas escolas. O sentimento observado nos jovens era de cansaço e a adoção das atividades não-presenciais nas escolas foi um fator que desmobilizou o grupo para continuar participando dos encontros. Desta forma, decidimos dar uma pausa na produção do vídeo para respeitar esse momento. Em janeiro de 2021 iniciou-se o processo de vacinação e, com o avanço da cobertura vacinal ao longo dos meses, a volta das atividades presenciais começou de forma progressiva. Ainda assim, quando voltamos a nos encontrar para dar continuidade ao vídeo, mantivemos os encontros online.

Em agosto de 2021, retomamos as atividades da oficina com seis jovens. O primeiro movimento para reconexão do grupo com o que tinha sido produzido foi um exercício de linha do tempo utilizando o *Padlet*. Fomos relembrando, juntos, o que tinha sido discutido e realizado nos encontros anteriores. Conforme a conversa ia se desenvolvendo, eles iam lembrando de atividades, ações e até piadas que antecederam o retorno. Fizemos uma discussão sobre o tema e objetivos do vídeo, além do perfil dos entrevistados. Foram decididos os próximos passos: definição dos personagens, gravação de entrevistas, elaboração do roteiro e gravação de cenas extras e pesquisa de imagens.

Observando os problemas técnicos da primeira entrevista e prevendo novas complicações, os jovens decidiram registrar e enviar para os

entrevistados orientações gerais para a gravação. Construída coletivamente pelo grupo, as indicações eram basicamente sobre cuidados com a iluminação e captação do som. Abaixo, as orientações enviadas para os entrevistados:

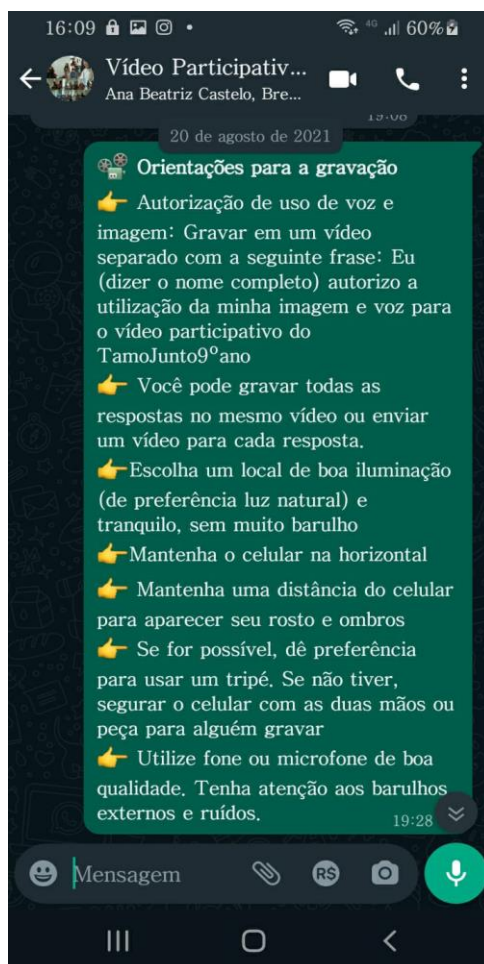


Figura 11 Orientações para a gravação de vídeo (print). Fonte: autora.

Nem tudo saiu como o esperado. Da mesma forma que a primeira entrevista não foi aproveitada, uma entrevistada aceitou o convite e, após uma semana, declinou alegando que não estava se sentindo à vontade fazendo a gravação nesse formato. Em tempo, ela foi substituída por outra com o mesmo perfil.

Sendo assim, as entrevistas foram realizadas seguindo as alternativas levantadas, a saber: gravação em casa ou solicitação para que o entrevistado gravasse a entrevista e enviasse de volta o vídeo. Para a proposta de abertura e

imagens de cobertura, os jovens gravaram a si mesmo, em casa, em situações que indicassem o momento de pandemia e se relacionasse com o tema.

As cenas registradas foram decididas em um encontro, na qual todos deram ideias do que poderia ser gravado. Os exercícios realizados logo nos primeiros encontros para ampliar o olhar sobre o que é comum foram evocados nesse momento, em que a criatividade precisava ser protagonista. As cenas deveriam retratar a vivência deles dentro de casa, tais como a utilização de vídeo-chamada para se conectar com os amigos e as dificuldades de estudar sozinho em casa.

Como a definição mais fechada das funções não funcionou, dois jovens que já estavam interessados em trabalhar no roteiro se voluntariaram para fazê-lo. Eles conversaram e se reuniram por conta própria e elaboraram o texto, que foi apresentado ao grupo. Após uma pequena revisão, o roteiro estava pronto. Eles trabalharam no texto tendo em vista os objetivos do vídeo e as entrevistas que já tinham sido realizadas. Apesar de ser apenas um texto, convenciamos chamar de roteiro, uma vez que este foi o fio condutor do vídeo, mesmo que não se apresente no formato comumente utilizado em projetos audiovisuais. A junção deste texto (roteiro) com os materiais já gravados foi feita na etapa seguinte, a edição participativa.

6 QUE HISTÓRIA CONTAR?

A edição é uma etapa fundamental em projetos audiovisuais, dos mais simples aos mais complexos. Unindo técnica e arte, o processo de edição monta seqüências e cria uma narrativa coerente. Para isso, exige domínio tanto de software de edições, como de técnicas para a construção da história a ser contada. Nos processos de vídeo participativo, temos a etapa da edição participativa, na qual o grupo define os cortes e a montagem do vídeo que está sendo produzido. É o momento de relembrar o que foi planejado como mensagens do vídeo, rever as entrevistas e organizar o material captado de forma que se traduza no conteúdo que o grupo quer compartilhar.

Nos processos de vídeo participativo o objetivo é apoiar o grupo a construir e disseminar sua mensagem utilizando recursos audiovisuais. O interesse é

gerar reflexões sobre determinado tema e conduzir o processo para que o grupo em questão possa aprender mais sobre o assunto e expressar suas ideias, desafios e soluções através do vídeo. Desta forma, a proposta não é ensinar individualmente os participantes a dominar software de edição de vídeo. Porém, só é possível afirmar que o vídeo é participativo quando o grupo atua ativamente na etapa da edição.

A edição participativa é uma etapa rica e desafiadora dos vídeos participativos, na qual o grupo constrói a narrativa e tem poder de decisão na mensagem final. Nos processos presenciais, realizávamos um encontro de um dia inteiro para essa tarefa, com o grupo em volta de uma mesa com computador. A facilitadora do encontro ou um editor convidado ficavam com a responsabilidade de operar o programa de edição.

No início do encontro, além de explicar esta etapa do processo, eram lembrados o tema, propósito, perfis de entrevistas e principais perguntas. Utilizando a imagem de um funil, era explicado que todo o conteúdo bruto captado até o momento seria analisado pelo grupo e que, de forma conjunta, seriam escolhidos os principais trechos para a construção da mensagem. Com apoio de um computador e um software de edição, o grupo assistia todo o conteúdo gravado e descartava os trechos, registrando os *post-it* quem era entrevistado e o assunto abordado na parte selecionada. As partes não selecionadas pelo grupo eram descartadas. As entrevistas selecionadas eram organizadas em blocos por pergunta.

Em seguida, observando os registros nos *post-it*, o grupo discutia sobre como costurar aquelas informações, tendo como base as principais perguntas feitas para todos os entrevistados. Antes de voltarmos para o programa de edição, o grupo decidia a estrutura narrativa com base nessa primeira decupagem. Quando a decisão era tomada, era a hora de voltar ao programa de edição e começar a montar. Os blocos de conteúdos eram organizados seguindo a lógica definida pelo grupo e cortes eram realizados para compor a narrativa. Nem tudo o que era decidido olhando para o papel funcionava na prática, nem sempre a “costura” entre os entrevistados funcionava, então as mudanças eram propostas pelo grupo e feitas no próprio computador e novos cortes aconteciam.

Somente quando as entrevistas já estavam montadas de acordo com a vontade do grupo, eram revisadas imagens de cobertura (quando tinham), sugestões de trilha e a abertura. Sendo assim, saíamos da edição participativa com o vídeo montado e com a mensagem construída. Cabia ao editor a finalização técnica. Ele ajustava os cortes, incluía efeitos de transição, adicionada trilha quando necessário, corrigia a cor e som quando necessário e adicionava os créditos finais, sem interferir na narrativa já construída. O vídeo finalizado era apresentado ao grupo, que poderia pedir ajustes e modificações. Somente após a aprovação dos jovens é que o vídeo estava pronto para o lançamento.

Desde o início do processo de vídeo participativo online, a edição participativa se apresentava como a etapa mais desafiadora. Se na versão presencial era complexo realizar esta etapa mantendo o engajamento dos jovens, na versão online a possibilidade de não funcionar era enorme. A oficina teve início sem a resposta de como essa etapa seria conduzida. A principal questão era como manter a essência participativa e o poder de decisão da construção da narrativa com os jovens, nesse formato online.

Após realizar o exercício da retomada utilizando a ferramenta *Padlet*, surgiu a ideia de usá-la na edição participativa. Com a possibilidade de trabalhar de forma colaborativa, usar uma tela em branco e retângulos coloridos imitando post it, parecia um caminho interessante para alcançar o objetivo. O primeiro desafio, no entanto, era aprender a utilizar a ferramenta, já que não estava habituada com os recursos e possibilidades do *Padlet*. Os jovens também não sabiam usar e tivemos que aprender juntos para que o processo funcionasse. Desta forma, além de não ter o domínio da ferramenta, não tinha certeza se a proposta funcionaria e nos lançamos no desafio de construir os próximos passos juntos.

A ideia central era, através da ferramenta, organizar a etapa da decupagem e montagem da estrutura básica do vídeo. A proposta dos quadros coloridos remeteu imediatamente aos post it da edição participativa para os jovens que já haviam participado desta etapa na versão presencial. Abrimos um *Padlet* em branco e um quadro colorido para cada uma das entrevistas, organizados em uma coluna, um abaixo do outro, e identificado com o nome e o

perfil do entrevistado. Os jovens ficaram responsáveis por rever as entrevistas gravadas e registrar, em quadros ao lado do nome do entrevistado, a minutagem e a ideia central do trecho da entrevista selecionado.

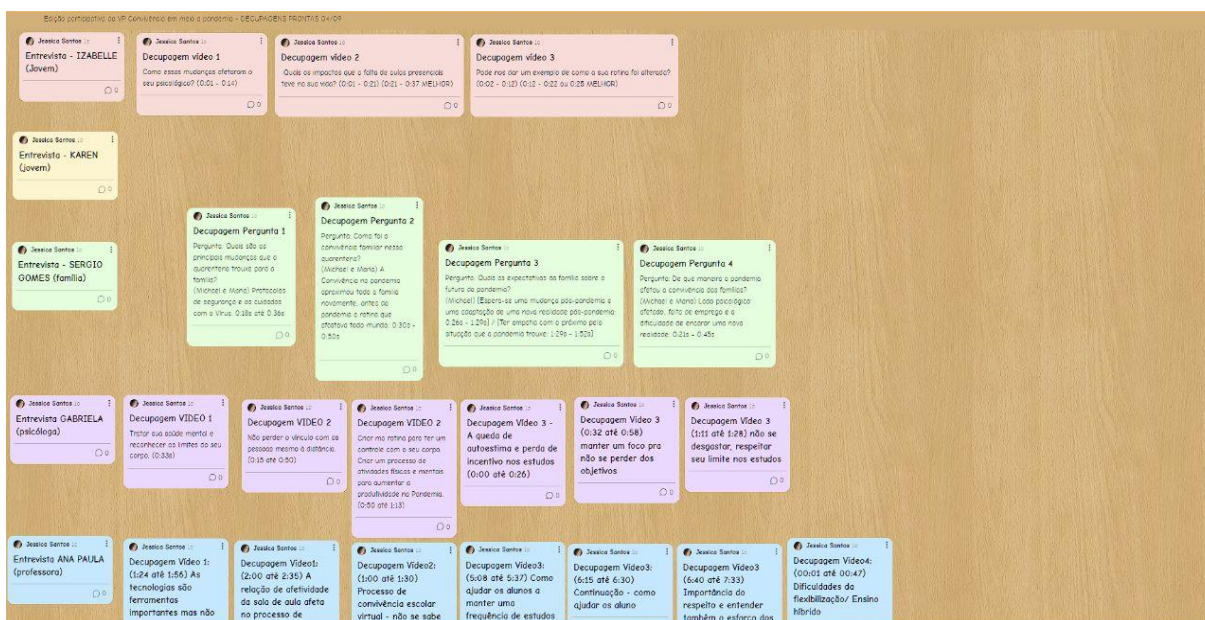


Figura 12 Edição participativa no Padlet. Fonte: autora.

Não era um exercício simples. Cada jovem ficou responsável por uma das entrevistas realizadas. Precisavam ouvir toda a entrevista e destacar os pontos mais relevantes, registrar os minutos e o que o entrevistado havia dito. Essa tarefa foi realizada de forma assíncrona. Alguns não entenderam no início e registraram apenas a pergunta. Depois, foram ajustando com a perspectiva de que era necessário compreender, pelo *Padlet*, qual era a ideia principal do trecho destacado. Aos poucos, o *Padlet* foi ganhando vida e a decupagem das entrevistas tomando forma.

O passo seguinte seria organizar esse conteúdo e criar a narrativa. Para isso, abaixo das colunas da decupagem das entrevistas criamos um quadro branco chamado roteiro. Ao lado, dividimos o roteiro produzido por eles em quadros para que fosse mais fácil visualizar as principais ideias do texto. Durante o encontro, com a tela compartilhada, discutimos em grupo como desenvolver a narrativa do vídeo. Inspirada nos *post it* utilizados na Edição Participativa presencial, fomos encaixando ideias e entrevistas de acordo com a estrutura do roteiro. Para isso, era só clicar e arrastar o quadro colorido da

entrevista selecionado ou criar novos quadros para incluir novas ideias. Foi um trabalho desafiador, mas conforme a linha do roteiro ia sendo preenchida, os jovens começavam a se animar mais com a perspectiva da proposta do vídeo estar ganhando forma.

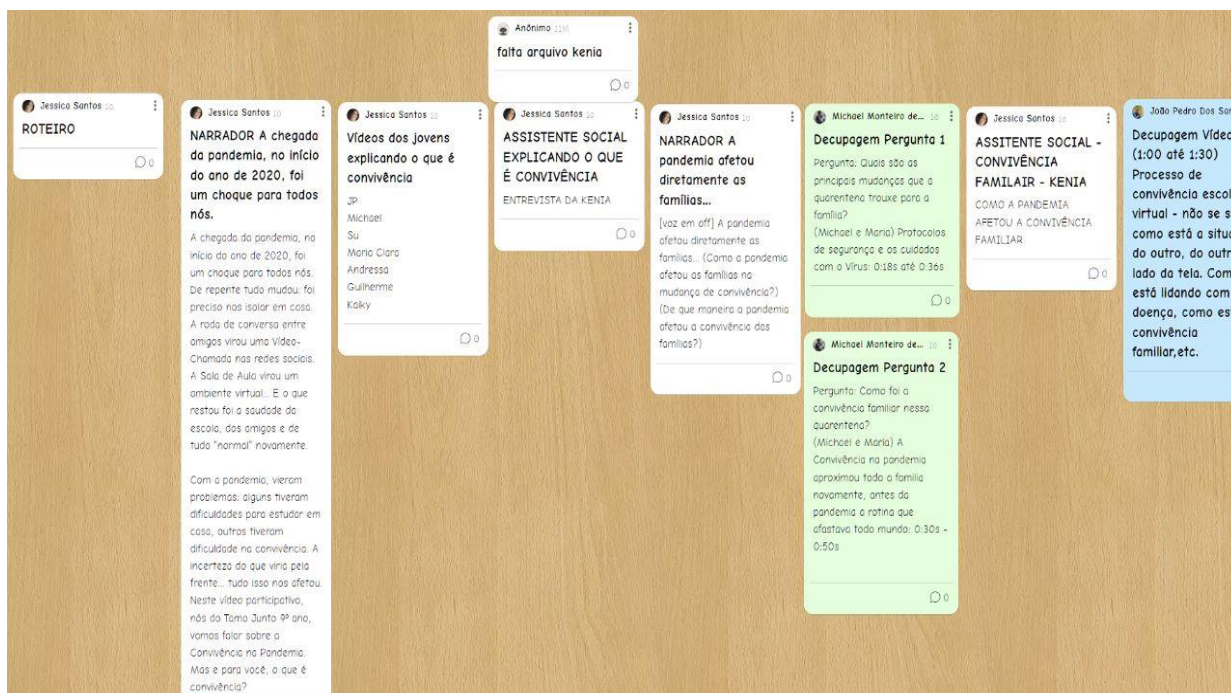


Figura 16 Construção do roteiro no Padlet. Parte 1. Fonte: autora.

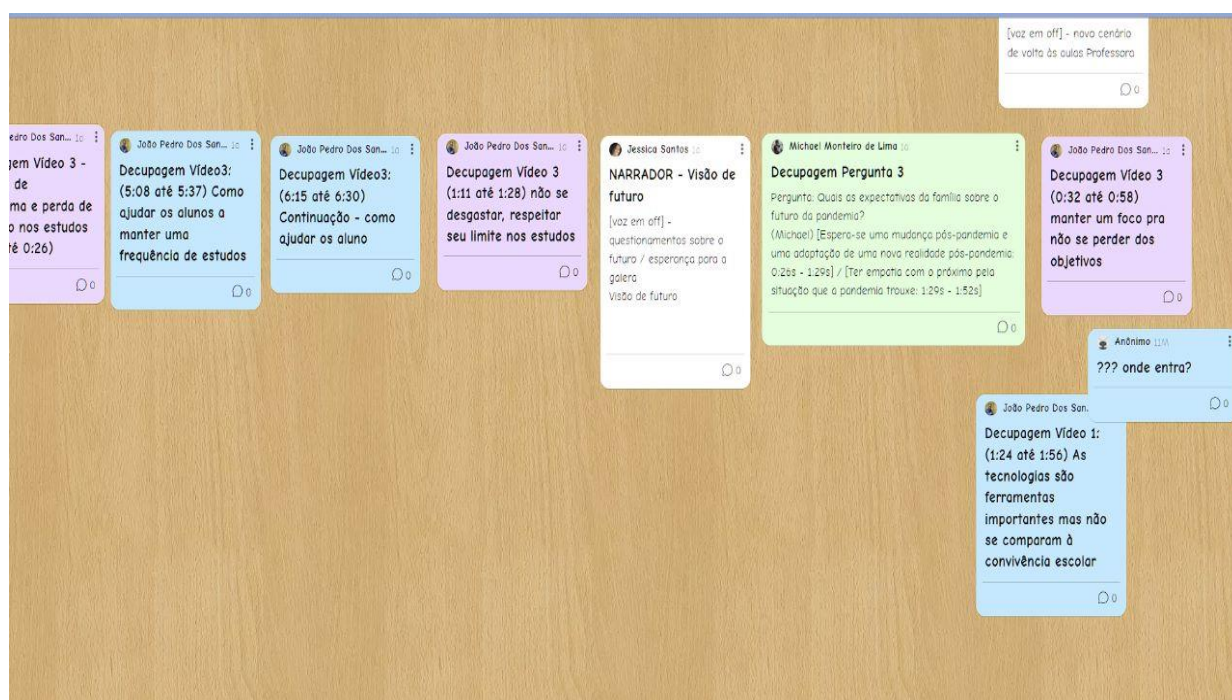


Figura 13 Construção do roteiro no Padlet. Parte 2. Fonte: autora.

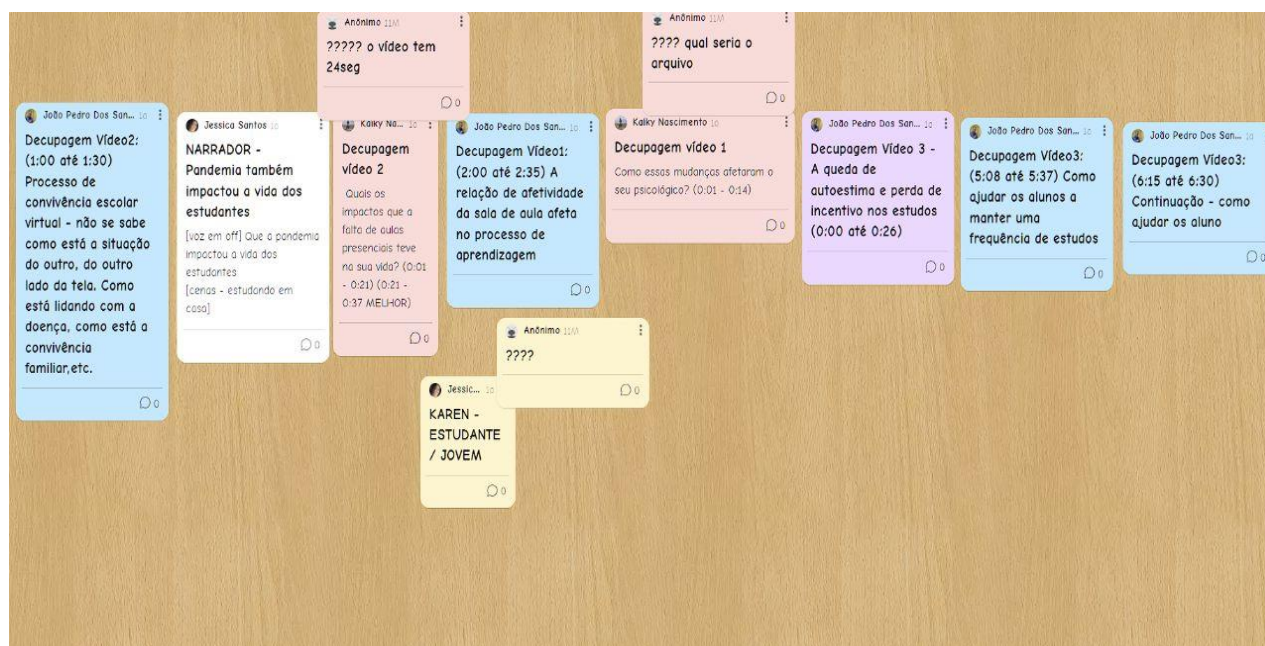


Figura 18 Construção do roteiro no Padlet. Parte 3. Fonte:autora.

Quando finalizamos essa etapa, o grupo compreendeu aquele Padlet como a estrutura narrativa do vídeo. Diante do desafio de manter a essência participativa no ambiente online, o grupo foi capaz de desenvolver uma nova forma de conduzir essa etapa da edição por meio de uma ferramenta digital. Nesse caso, o Padlet foi fundamental por oferecer a possibilidade de se trabalhar em colaboração, já que todos tiveram acesso e a possibilidade de fazer alterações. O resultado só foi possível devido ao envolvimento e disponibilidade do grupo de experimentar algo novo e se debruçar sobre isso.

Com o Padlet completo, todo o material gravado e a pesquisa de materiais realizada, o passo seguinte era a edição em si e a finalização técnica. Para isso, um editor profissional foi convidado. Diferente do processo presencial, em que o material chegava já montado, com a necessidade apenas da finalização técnica, no caso do processo online, o material estava todo bruto e o Padlet seria o roteiro, em um formato nada ortodoxo. Ao entrar em contato com o material, o editor não entendeu nada. Se para nós, que estávamos dentro do processo fazia muito sentido a forma como estava tudo organizado, alguém de fora, que não acompanhou o processo, não compreendeu a estrutura criada, mesmo após uma breve explicação.

Sendo assim, foi necessário que os jovens trabalhassem em conjunto com o editor, conduzindo as explicações da estrutura criada passo a passo. Não estava prevista essa etapa de trabalho, mas foi o caminho escolhido para acompanhar a edição sem que o editor se perdesse no caminho. Pensamos até na possibilidade de realizar a edição de forma ao vivo, com a tela sendo compartilhada e os jovens acompanhando, mas a baixa qualidade do acesso a internet não permitiu realizarmos dessa forma. Após as explicações e acompanhamento, o vídeo recebeu uma primeira montagem. Parte do roteiro que foi gravado somente em áudio precisou ser regravado em vídeo, já que não tínhamos tantas imagens de cobertura para cobrir o que era somente voz. O vídeo finalizado foi enviado para os jovens, que aprovaram a versão final sem ressalvas. O lançamento público, última etapa prevista na metodologia VP, será agendado para 2023, no entanto o vídeo pode ser assistido em <https://youtu.be/QWYYWhxBi2w>

7 CONCLUSÃO

A experiência aqui descrita propôs a realização de um vídeo participativo (VP), com jovens, de forma remota. Os jovens que permaneceram até o final da oficina, realizada entre 2020 e 2021, já haviam participado da versão presencial dessa atividade, produzindo vídeos no âmbito do #TamoJunto9ºano. Mesmo com todos os desafios impostos pelo contexto pandêmico que vivíamos e pela dificuldade de alguns em acessar internet de qualidade, o vídeo foi produzido. Para além da pura e simples produção de um vídeo, a experiência teve como propósito compreender as possibilidades de participação e construção de conhecimento, refletindo a partir do conceito de aprendizagem inventiva (KASTRUP, 2001).

A pesquisa relata a experiência da produção de um vídeo participativo online em meio a pandemia realizado com jovens no formato de oficina. Esse formato, mesmo que executado de forma remota, é rico em possibilidades de criação. “Em uma oficina, processo e produto integram-se em um processo reflexivo. A oficina não pretende alcançar um objetivo “a qualquer custo”;

preocupa-se, pelo contrário, com a adequação e a sequência dos passos a serem dados para que se chegue àquele mesmo objetivo” (BRASIL, 2016, p.50). Em uma oficina, a construção é coletiva e é um espaço que permite explorar a criatividade. No caso da nossa experiência, o envolvimento dos jovens durante os encontros síncronos e na execução de atividades assíncronas, que não foram impostas, se mostraram fundamentais para alcançarmos o objetivo:

Por isso, o compromisso e a responsabilidade dos participantes do grupo são essenciais: cada um assume uma tarefa na montagem ou na produção do que se quer obter. O desafio é a criação coletiva a partir dos recursos do próprio grupo, a partir da prática de cada um em seu cotidiano. A organização do trabalho coletivo busca valorizar e potencializar a adversidade e a potencialidade de cada um. (BRASIL, 2016, p.51).

Para a realização dos encontros e das atividades que resultaram no vídeo, utilizamos ferramentas digitais e vivenciamos todo o processo mediado pela tecnologia. O percurso foi sendo construído, tendo como referência as experiências presenciais do Vídeo Participativo. Vale observar que, ao referenciar as atividades online nas experiências vividas no presencial, foi possível observar que algumas das ferramentas digitais podem ser usadas no processo presencial, sem prejuízo à discussão ou resultado. Ao contrário, podem potencializar a troca, a compreensão sobre novos temas e apoiar a organização das informações levantadas. Como exemplo, podemos citar o Mentimeter. As possibilidades de colaboração e a facilidade de operar usando apenas o celular pode torná-lo um grande aliado nos processos presenciais do VP.

Como tema, os jovens escolheram abordar a “Convivência em meio à pandemia”, assunto experienciado de maneira latente no período de realização das oficinas. Para acompanhar os desdobramentos das discussões sobre o tema ao longo dos encontros, utilizamos as nuvens de palavras, da ferramenta Mentimeter. Foi possível observar que, conforme novos elementos e reflexões eram postas, as noções do que é convivência foram se modificando e novas palavras surgindo nas nuvens. Eis aqui o sentido de compreender a

aprendizagem como invenção, ou seja, como processo de problematização e recolocação de problemas. “Tal aprendizagem não se esgota na solução dos problemas imediatos, mas prolonga seus efeitos e sua potência de problematização (KASTRUP, 2001, p. 17).

Já no que se refere à gravação, antes do processo de registro do vídeo em si, foram realizadas atividades para exercitar o olhar sobre o que era comum. Com a vivência restrita ao espaço da casa e a maior parte do grupo habituada a realização de VP nos espaços da rua, os exercícios foram importantes na medida em que ampliaram o olhar para o que era cotidiano e “aqueceram” os jovens para o desafio que viria adiante de gravar cenas para compor o vídeo, algo pouco explorado nas ações presenciais até então. A gravação das entrevistas esbarrou em questões técnicas, ora dos jovens, ora dos próprios entrevistados e a versão final possui questões técnicas, como enquadramentos incorretos. Porém, isso não interferiu no processo educativo que envolveu a elaboração do VP, tampouco no entendimento da mensagem.

Um grande desafio, certamente, foi a edição participativa. No início da oficina, não sabíamos como seria feita a edição e os próprios jovens esboçaram preocupações a respeito. Com a utilização das ferramentas digitais, surgiu a proposta de utilizar o Padlet. Seu formato colaborativo e a utilização de quadros que remetem à ideia post-it, nos apoiou a conduzir o processo. Ninguém do grupo dominava por completo a ferramenta, então tivemos que, juntos, ir superando os desafios. Mais do que transpor a metodologia VP do presencial para o online, a experiência demonstrou que novas formas de fazer foram desenvolvidas para alcançarmos os resultados esperados.

A produção audiovisual participativa, em geral, é uma ação coletiva que só se efetiva quando há envolvimento. Cabe, portanto, compreender um pouco melhor a noção de coletivo. Escóssia e Kastrup (2005) afirmam que o conceito de coletivo tem sido frequentemente utilizado para “designar uma dimensão da realidade que se opõe a uma dimensão individual” (2005, p. 295). Sendo assim, o coletivo pode ser confundido com o social e investigado a partir da dinâmica de interações individuais ou grupais. No entanto, as autoras propõem uma superação da dicotomia indivíduo-sociedade, característica das ciências sociais modernas, que tende a uma separação dos objetos e dos saberes. Para

compreender a noção de coletivo, é preciso entender que não se reduz ao social totalizado e que “seu funcionamento não pode ser apreendido através das dinâmicas das relações interindividuais ou grupais, uma vez que estas acontecem entre seres já individuados” (ESCÓSSIA; KASTRUP, 2005, p.303).

Segundo as autoras:

A noção de agenciamento (Deleuze & Parnet, 1998) é a que nos parece mais apropriada para definir seu funcionamento. Agenciar é estar no meio, sobre a linha de encontro de dois mundos. Agenciar-se com alguém, com um animal, com uma coisa - uma máquina, por exemplo - não é substituí-lo, imitá-lo ou identificar-se com ele: é criar algo que não está nem em você nem no outro, mas entre os dois, neste espaço-tempo comum, impessoal e partilhável que todo agenciamento coletivo revela (ESCÓSSIA; KASTRUP, 2005, p.303).

Coletivo, portanto, não é um conjunto ou somatório de pessoas e se estabelece na relação, no agenciamento.

Por fim, a experiência de realizar um vídeo participativo online foi finalizada com um produto audiovisual feito pelos jovens, respeitando os princípios da metodologia que preconiza a participação efetiva nos processos de construção do vídeo e elaboração da mensagem. A narrativa construída no vídeo reflete a vivência e aprendizados do grupo, em um momento de muita complexidade para todos nós. A pandemia afetou vários aspectos de nossas vidas e ter finalizado uma experimentação desse tipo, com todas as dificuldades e desafios que se apresentavam, mostra o quão potente é o que nasce do coletivo que está disposto a aprender e inventar.

As perguntas foram elaboradas pelos jovens, de acordo com perfil dos entrevistados:

Assistente social:

- 1- Como a pandemia afetou as famílias na mudança de convivência?
- 2- Como melhorar a convivência familiar no contexto da pandemia?
- 3- Como contornar os problemas de convivência familiar meio a pandemia ?
- 4- O que é convivência e por que é considerada um direito?

Jovens:

- 1- Quais os impactos que a falta de aulas presenciais teve na sua vida?
- 2- Como essas mudanças afetaram o seu psicológico?
- 3- Continuando a outra pergunta: Mas, como isso está relacionado a mudança de rotina tão repentina que fomos obrigados a entrar?

Famílias:

- 1- Quais são as principais mudanças que a quarentena trouxe para a família?
- 2- Como foi a convivência familiar nessa quarentena?

Psicóloga:

- 1- Como lidar com as frustrações geradas pela pandemia?
- 2- Quais atividades podemos fazer para estimular a saúde mental?
- 3- Como se manter motivadx a estudar durante o confinamento social?

Professora/Pedagoga:

- 1- Você acha que a falta da convivência escolar afeta no desempenho do aluno quanto aos estudos? Como?
- 2- E como fazer pra que o aluno mantenha uma boa frequência nos estudos nesse tempo de pandemia?
- 3- Introdução: Nós temos visto o retorno/ Flexibilização de diversas atividades ultimamente e há também a expectativa da volta das aulas presenciais.Pergunta: Nesse sentido, Como você vê um cenário de volta as atividades nesse “novo ambiente”? Já que a gente sabe que a relação

Professor - Aluno no ambiente escolar é de muita proximidade, A convivência entre eles também. Enfim, Como você vê esse cenário? Acha que será difícil?

- 4- E como você acha que será pra lidar e administrar um cenário de alunos que tiveram dificuldades para acessar os conteúdos ou aprendê-los durante esse período?

ANEXO B – Roteiro

O texto abaixo foi elaborado pelos jovens e consta no vídeo. Convencionou-se chamá-lo de roteiro, mesmo não seguindo os padrões de um

roteiro para projetos audiovisuais. O texto abaixo foi narrado pelos próprios jovens no vídeo. Eles optaram por incluir os perfis de entrevistados no como referência.

Roteiro

A chegada da pandemia, no início do ano de 2020, foi um choque para todos nós. De repente tudo mudou: foi preciso nos isolar em casa. A roda de conversa entre amigos virou uma Videochamada nas redes sociais. A Sala de Aula virou um ambiente virtual... E o que restou foi a saudade da escola, dos amigos e de tudo “normal” novamente.

Com a pandemia, vieram problemas: alguns tiveram dificuldades para estudar em casa, outros tiveram dificuldade na convivência. A incerteza do que viria pela frente... tudo isso nos afetou. Neste vídeo participativo, nós do Tamo Junto 9º ano, vamos falar sobre a Convivência na Pandemia.

Mas e para você, o que é convivência?

Definição dos jovens do que é convivência

Agora que já sabemos o que é convivência, vamos falar um pouco sobre a convivência familiar? Com um cenário de tantas incertezas do futuro, com tantas preocupações e cuidados no confinamento, todos ficaram abalados, com “os nervos à flor da pele”. Por isso, a convivência familiar foi drasticamente modificada.

Família

Assistente social

A convivência escolar talvez tenha sido a mais afetada pela pandemia: alunos e professores afastados da sala de aula por meses, escolas vazias e o dilema de tentar estudar no modelo de Educação a distância. Lidar com a falta de motivação, além da falta de estrutura para acessar as plataformas de estudos,

realidade da maioria dos estudantes brasileiros, se tornou um desafio e tanto.
[cenas - estudando em casa]

Estudantes

Professora

Estudantes - impacto psicológico

Psicóloga

Como vimos, a nossa convivência familiar e estudantil foi completamente alterada. Nesse tempo de pandemia, foram grandes os impactos na vida de cada um de nós.

Com o avanço da vacinação e o retorno gradual de algumas atividades, podemos ter esperança de dias melhores. Temos esperança que em um futuro breve, poderemos voltar totalmente a vida normal, de maneira segura. Mesmo que seja grande o desejo de deixar esse tempo difícil para trás, levaremos grandes aprendizados sobre como ter uma melhor convivência.

Orientações para a gravação

👉 Autorização de uso de voz e imagem: Gravar em um vídeo separado com a seguinte frase: Eu (dizer o nome completo) autorizo a utilização da minha imagem e voz para o vídeo participativo do TamoJunto9ºano

👉 Você pode gravar todas as respostas no mesmo vídeo ou enviar um vídeo para cada resposta.

👉 Escolha um local de boa iluminação (de preferência luz natural) e tranquilo, sem muito barulho

👉 Mantenha o celular na horizontal

👉 Mantenha uma distância do celular para aparecer seu rosto e ombros

👉 Se for possível, dê preferência para usar um tripé. Se não tiver, segurar o celular com as duas mãos ou peça para alguém gravar

👉 Utilize fone ou microfone de boa qualidade. Tenha atenção aos barulhos externos e ruídos

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Katia F; ROCHA, Marisa L. Pesquisa-Intervenção e a Produção de Novas Análises. *Psicologia, Ciência e Profissão*, 2003, 23 (4), 64-73. Disponível em <<https://www.scielo.br/pdf/pcp/v23n4/v23n4a10.pdf>> Acesso em 8 de janeiro de 2022.

DALMASO, Alice Copetti. A perspectiva da invenção numa pesquisa em educação: processos e aprendizagens de um pesquisador – inventivo. *Revista Digital do LAV, Santa Maria*, vol. 7, n.2, p.05-29, mai./ago. 2014. Disponível em < <https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/15113/pdf>> Acesso em 4 de janeiro de 2022.

SILVA, Ana Lúcia Assunção da. Processos participativos na produção audiovisual: o caso do vídeo Mulheres Mangabeiras, Sergipe. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2014.

BAUMHARDT, Fernanda. Agricultores cineastas: uma avaliação de vídeo participativo como ferramenta de comunicação para transferir práticas de base comunitária de adaptação às mudanças climáticas no Malauí rural. Tese de mestrado, Instituto Terra, Vrije Universiteit, Amsterdam, Holanda, 2009.

KASTRUP, Virgínia. Aprendizagem, arte e invenção. *Psicologia em estudo*. Maringá, v.6, n.1, p17-27, jan-jun. 2001. Disponível em <<https://www.scielo.br/pdf/pe/v6n1/v6n1a03.pdf>>. Acesso em 18 de julho 2022.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Gestão Estratégica e Participativa. Departamento de Apoio à Gestão Participativa. *Ideias e dicas para o desenvolvimento de processos participativos em Saúde*. / Ministério da Saúde, Secretaria de Gestão Estratégica e Participativa, Departamento de Apoio à Gestão Participativa. – Brasília: Ministério da Saúde, 2016.

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome. *Plano Nacional de Promoção, Proteção e Defesa do Direito da Criança e do*

Adolescente à Convivência Familiar e Comunitária. Brasília: CONANDA/ CNAS, 2006.

MIGLIORIN, Cezar et al. *Cadernos do Inventar - Cinema, educação e direitos humanos*. Ilustração de Fabiana Egrejas. Rio de Janeiro: EDG, 2016.

UNESCO. *Relatório de monitoramento global da educação, 2020, América Latina e Caribe: Inclusão e educação: todos sem exceção, principais mensagens e recomendações*. Brasil, 2020.

Ata nº ___/2022


ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO

Aos dezesseis dias do mês de dezembro de dois mil e vinte e dois, às 14 horas e 05 minutos, compareceu à sala *Google Meet* do Campus Niterói do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ), o(a) aluno(a) Jéssica Nadilza Santos e Santos, do curso de Especialização em Educação e Novas Tecnologias, para a defesa de trabalho de conclusão de curso intitulado “Vídeo participativo online: produção audiovisual e aprendizagem inventiva”. O trabalho orientado pelo(a) professor(a) Etiane Araldi – Presidente, foi avaliado pela banca examinadora composta por Felipe dos Santos Lima de Barros, Jonas Soares Lana e Giuliano Djahdjah Bonorandi. O(a) presidente da banca fez a abertura e passou a palavra para o(a) aluno(a) que fez uma exposição oral de 20 minutos. Após a exposição, o(a) presidente da banca agradeceu ao(à) aluno(a) e passou a palavra para os(as) demais membros da banca que arguíram o(a) aluno(a) por 60 minutos. Em seguida, o(a) presidente da banca agradeceu pelas contribuições e sugestões, teceu alguns comentários e pediu ao(à) aluno(a) e aos demais presentes que se retirassem para a deliberação da banca examinadora, que emitiu parecer de Aprovado. O(a) presidente deu por encerrada a sessão de defesa às 15 horas e 30 minutos, para constar, foi lavrada a presente Ata que, lida e aprovada, foi assinada por todos os membros da banca examinadora e pelo(a) aluno(a).


Observações: A banca destacou a qualidade do trabalho e da escrita, bem como recomendou a publicação do texto e a continuidade dos estudos em nível de mestrado e doutorado.

Assinaturas:


Orientador(a):

Documento assinado digitalmente
 ETIANE ARALDI
Data: 20/12/2022 15:51:10-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>


Avaliador(a):

Documento assinado digitalmente
 GIULIANO DJAHJAH BONORANDI
Data: 21/12/2022 18:24:16-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>


Avaliador(a):

Documento assinado digitalmente
 JONAS SOARES LANA
Data: 21/12/2022 11:51:16-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Avaliador(a):


Documento assinado digitalmente
 FELIPE DOS SANTOS LIMA DE BARROS
Data: 26/12/2022 14:01:40-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Aluno(a):

Documento assinado digitalmente
 JESSICA NADILZA SANTOS E SANTOS
Data: 02/01/2023 10:27:43-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Ciente:

Coordenação do Curso:

Documento assinado digitalmente
 ANDREA RIZZOTTO FALCAO
Data: 11/01/2023 17:48:04-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Data:

Sítio Institucional: www.ifrj.edu.br