



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS SOCIAIS E AGRÁRIAS - CAMPUS III
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

ADRIANA FERREIRA DA SILVA

**CINECLUBISMO E EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS: UMA
EXPERIÊNCIA DE EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL NA ESCOLA DE EDUCAÇÃO
INTEGRAL MARIA DO CARMO CASTRO – ARARA/PB**

**BANANEIRAS-PB
2024**

ADRIANA FERREIRA DA SILVA

**CINECLUBISMO E EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS: UMA
EXPERIÊNCIA DE EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL NA ESCOLA DE
EDUCAÇÃO INTEGRAL MARIA DO CARMO CASTRO – ARARA/PB**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Pedagogia, em
cumprimento às exigências para obtenção do título de
Licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Vivian Galdino de Andrade

BANANEIRAS/2024

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S586c Silva, Adriana Ferreira da.

Cineclubismo e Educação Fundamental anos iniciais:
uma experiência de Educação Audiovisual na escola de
Educação Integral Maria do Carmo Castro - Arara/PB /
Adriana Ferreira da Silva. - Bananeiras, 2025.
25 f. : il.

Orientação: Vivian Andrade.
TCC (Graduação) - UFPB/CCHSA.

1. Educação Fundamental Anos Iniciais. 2. Educação
Audiovisual. 3. Cineclubismo. I. Andrade, Vivian. II.
Título.

UFPB/CCHSA-CHÃ

CDU 37 (042)

ADRIANA FERREIRA DA SILVA

**CINECLUBISMO E EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS: UMA
EXPERIÊNCIA DE EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL NA ESCOLA DE EDUCAÇÃO
INTEGRAL MARIA DO CARMO CASTRO – ARARA/PB**

Artigo apresentado a Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências Humanas, Sociais e Agrárias – Campus III, sob orientação da Profa. Dra. Vivian Galdino de Andrade, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **VIVIAN GALDINO DE ANDRADE**
Data: 05/05/2025 09:59:08-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof^ª. Dra. Vivian Galdino de Andrade
Orientadora

Documento assinado digitalmente
 **MARIA DA CONCEICAO FARIAS DA SILVA GURGE**
Data: 09/05/2025 18:10:07-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Maria da Conceição Farias da Silva Gurgel Dutra
Examinadora

Documento assinado digitalmente
 **SILVANIA LUCIA DE ARAUJO SILVA**
Data: 09/05/2025 15:21:39-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Silvânia Lúcia de Araújo Silva
Examinadora

BANANEIRAS - PB

2024

CINECLUBISMO E EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS: UMA EXPERIÊNCIA DE EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL NA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INTEGRAL MARIA DO CARMO CASTRO – ARARA/PB

Adriana Ferreira

RESUMO:

Esse trabalho de conclusão de curso buscou investigar a utilização do audiovisual na Educação, enfatizando seu potencial pedagógico para estimular a criatividade, a autonomia e a expressão das crianças. Realizada em uma turma de ensino fundamental anos iniciais da Escola Pública Integral Maria do Carmo Castro, situada no município de Arara/PB, esta pesquisa qualitativa e de campo trouxe como objetivo geral explorar o cineclubismo e o dispositivo pedagógico da Palavra Narrada como estratégias pedagógicas eficazes para a promoção da educação audiovisual na escola. Teoricamente nos baseamos nos estudos de Ana Bárbara Ramos e Felipe Leal Barquete, que discutem a Pedagogia do Dispositivo no campo da educação audiovisual. Após duas sessões de cineclubismo, por meio da análise do filme “Divertida Mente” (2015), produzimos um curta intitulado “O que você sente hoje” (2024), de autoria das próprias crianças. Com esse trabalho concluímos que a educação audiovisual é uma proposta significativa para a infância, que promove o potencial criativo e reflexivo das crianças.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Fundamental Anos Iniciais, Educação Audiovisual e Cineclubismo

ABSTRACT:

This course completion work sought to investigate the use of audiovisual in Education, emphasizing its pedagogical potential to stimulate creativity, autonomy, and self-expression. Conducted with an early years elementary school class at the Maria do Carmo Castro Full-Time Public School, located in the municipality of Arara, Paraíba (Brazil), this qualitative field research had the general objective of exploring film club practices and the pedagogical device known as the "Narrated Word" as effective strategies for promoting audiovisual education in schools. Theoretically, the study was based on the work of Ana Bárbara Ramos and Felipe Leal Barquete, who discuss the Pedagogy of the Device within the field of audiovisual education. After two film club sessions, and through the analysis of the movie Inside Out (2015), we produced a short film entitled What Do You Feel Today (2024), created by the children themselves. Through this work, we concluded that audiovisual education is a meaningful proposal for childhood, as it fosters children's creative and reflective potential.

KEY-WORDS: Early Years Elementary Education, Audiovisual Education, and Film Club Movement

1. OS PRIMEIROS PASSOS

Nessa atualidade, a inserção das tecnologias tem se tornado amplamente cobrada na educação básica. A BNCC (2018) reforça esse aspecto, apontando que a cultura digital é uma competência a ser desenvolvida, principalmente no que tange ao uso ético e crítico destas ferramentas tecnológicas. No entanto, é sabido que o excesso de informação, bem como, o uso de telas de forma excessiva tem causado problemas comportamentais e de cognição. O maior desafio, nessa atual era digital, tem sido utilizar as tecnologias de forma pedagógica, de maneira dosada e positiva.

Diante desse contexto, a Educação Midiática se apresenta como uma concepção que integra a educação digital e a educação tecnológica, englobando um arsenal de estratégias que tomam as mídias sociais como base de sua reflexão. Para a enciclopédia de significados, a Mídia

[...] consiste no conjunto dos diversos meios de comunicação, com a finalidade de transmitir informações e conteúdos variados. O universo midiático abrange uma série de diferentes plataformas que agem como meios para disseminar as informações, como os jornais, revistas, a televisão, o rádio e a internet (ENCICLOPÉDIA DE SIGNIFICADOS, 2024)¹

Segundo a UNESCO, a educação midiática destaca a h de entender as funções da mídia, analisar como essas funções são realizadas e envolver-se de forma consciente com os meios de comunicação, promovendo a autoexpressão. Ou seja, a educação midiática é uma ferramenta essencial no contexto atual, em que somos constantemente expostos a uma grande quantidade de informações e estímulos provenientes da mídia. Compreender as funções da mídia significa saber como ela opera, quais são seus objetivos e como ela influencia nossas percepções e comportamentos. Isso é fundamental para desenvolver uma visão crítica e não ser facilmente manipulado por discursos ou mensagens tendenciosas.

As mídias podem ser impressas, digitais e audiovisuais. Todas elas compreendem o aspecto social da comunicação. As mídias sociais digitais, neste certame, são mais utilizadas atualmente, pois integram as redes sociais, que são plataformas que permitem a interação e o compartilhamento de conteúdo entre os usuários.

No âmbito da Educação Midiática, esse trabalho de conclusão de curso propõe o debate sobre as linguagens audiovisuais. Apesar de não ser diretamente citada na BNCC (2018), a educação midiática é um tema transversal que transpassa as competências gerais, principalmente

¹ Disponível em: <https://www.significados.com.br/>. Acesso em 25/09/2024.

o que tange a competência 5, sobre o "uso de tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas práticas sociais".

O cinema, os filmes, os desenhos animados e a linguagem audiovisual como um todo sempre esteve presente no processo pedagógico, especialmente quando direcionados ao público infantil, uma vez que as crianças são naturalmente atraídas por conteúdos audiovisuais. Ao explorar essa linguagem, neste trabalho, constatamos como foi possível estimular a criatividade e a imaginação dos pequenos, incentivando-os a expressar suas próprias ideias de diferentes formas e possibilidades em imagens e sons.

O audiovisual, assim, oferece uma experiência de aprendizado multissensorial, envolvendo tanto a visão quanto a audição das crianças. Por meio da visão, as crianças podem absorver informações visuais, como cores, formas, movimentos e expressões faciais, já pela audição desempenham um papel crucial na recepção de informações verbais, como diálogos, músicas e efeitos sonoros.

Com vistas a trabalhar com a educação midiática a partir do audiovisual foi que surgiu esse tema. Fui apresentada ao site da “Escola Semente de Educação Audiovisual”², e lá pude me encantar com os diversos projetos educacionais desenvolvidos aqui na Paraíba. O nome ‘semente’ foi adotado para demarcar o campo de atuação da instituição, é o que cita Ana Bárbara Ramos, integrante da equipe:

Semente Cinematográfica foi o nome que escolhemos em 2014 para demarcar a nossa atuação no campo da educação. Naquela época, nos dedicamos ao trabalho de evidenciar as possibilidades pedagógicas que afloram quando a educação e o cinema se encontram e germinam um no outro (Ramos, Barquete, 2021, p.125).

A escola anuncia que seu

[...] propósito é **reencantar a escola e a comunidade** através de experiências que fortalecem laços afetivos, conectam saberes e tecem histórias, contribuindo para a promoção de aprendizagens que integram as **múltiplas inteligências e habilidades** dos estudantes na sua relação consigo mesmo, com o outro e com o mundo³ (Grifos da citação)

O encontro com essas possibilidades apresentadas pela Escola Sementes e a minha experiência como docente da educação fundamental anos iniciais me desafiou, gestando o desejo de trabalhar uma das possibilidades pedagógicas em meu campo de trabalho. Foi assim que surgiu

² Conheça mais sobre essa escola em: <https://educacaoaudiovisual.com.br/>.

³ Citação disponível em: <https://educacaoaudiovisual.com.br/quem-somos/>. Acesso em 07/09/2024.

o tema desta pesquisa, escolhido também com base no desejo de explorar mais a fundo a área da infância e todas as suas nuances.

Após dois anos de experiência com turmas da Educação Infantil⁴, formadas por crianças de 5 a 6 anos, que estão em transição para o ensino fundamental, pude observar a importância crucial de cuidar dessa fase e garantir uma formação sólida. Dado o vasto acesso a informações de diversas fontes, muitas vezes a escola se torna o único ambiente onde as crianças podem receber uma educação mais regular, de qualidade. Embora as crianças possam acessar uma infinidade de conteúdos online, isso não garante que elas estejam recebendo uma educação estruturada. A escola, portanto, se posiciona como um espaço crucial para oferecer uma educação formal, guiada por profissionais capacitados, com base em currículos que visam o desenvolvimento integral do aluno. Além disso, a escola oferece um ambiente de socialização e desenvolvimento de habilidades que vão além do conteúdo acadêmico, como a convivência, o pensamento crítico, e a capacidade de lidar com as informações de forma responsável e ética. Em um cenário onde a desinformação é comum, a escola tem o potencial de ser um lugar onde o conhecimento é contextualizado, aprofundado e validado.

As crianças de hoje estão cada vez mais conectadas à tecnologia, seja por meio da televisão, com desenhos, filmes ou do acesso aos celulares, dispositivos que a grande maioria possui. Diante desse cenário, surge uma questão problema: como podemos transformar o audiovisual em uma ferramenta de aprendizado significativo para as crianças, em vez de apenas mais uma distração? Explorar a relevância do audiovisual na educação foi uma jornada também motivada pela disciplina de “Educação e Novas Tecnologias”⁵, vinculada ao PPC do curso de Pedagogia, da Universidade Federal da Paraíba, Campus III. Como discente desse componente percebi a importância de adaptar os dispositivos pedagógicos do audiovisual como uma metodologia ativa, que pode e deve ser aplicada às necessidades do cotidiano escolar, mudando de forma positiva e pedagógica as relações de ensino e aprendizagem.

Observando esse cenário, o presente trabalho traz como **objetivo geral** explorar o cineclubismo como uma estratégia pedagógica eficaz para a promoção da Educação Audiovisual na escola. Nesse contexto, a integração de recursos audiovisuais tem sido objeto de debate e reflexão entre educadores, pais e especialistas. Para Ramos e Barquete (2021) as lentes e microfones de uma câmera capturam uma imagem ou som, mas é necessário que haja uma intenção humana, uma motivação, um impulso interno para criar algo no e com o mundo, utilizando como

⁴ Vivenciados na Escola Municipal Maria José de Albuquerque, em Arara/PB.

⁵ Ministrada pela professora Vivian Galdino de Andrade.

matéria-prima a própria vida, a realidade do cotidiano. Esse aspecto fundamental do processo de produção audiovisual revela o potencial pedagógico de nos movermos da condição de espectadores passivos para protagonistas, pessoas capazes de observar e ouvir, contemplar, questionar, conhecer, refletir, aprender e reinventar.

Nesse contexto, trazemos como **objetivos específicos**: 1. Discutir o cineclubismo como uma metodologia ativa na educação; 2. Apresentar o dispositivo pedagógico do audiovisual ‘Palavra Narrada’ como estratégia de educação audiovisual; e 3. Compreender como essas abordagens podem potencializar o aprendizado e o desenvolvimento das crianças, promovendo uma relação dinâmica e significativa com as linguagens audiovisuais desde os primeiros anos de vida.

Somos seres visuais, antes mesmos de aprender a ler e escrever aprendemos através das imagens. Segundo o Instituto Óptico, estima-se que mais de 80% de todas as informações captadas pelo ser humano do mundo ao seu redor são transmitidas ao cérebro de forma visual. Ou seja, isso significa que o estímulo visual desempenha um papel fundamental em nossa percepção, compreensão e interação com o mundo. Desde tenra idade, as crianças estão expostas a uma infinidade de estímulos visuais, que desempenham um papel vital no desenvolvimento de suas habilidades cognitivas, linguísticas e sociais. Ao aproveitar a afinidade natural das crianças por imagens e sons, os recursos audiovisuais podem tornar o aprendizado mais imersivo, envolvente e acessível, proporcionando experiências educativas ricas e diversificadas.

A inquietação que motivou esta pesquisa emerge também da necessidade de compreender como podemos, de maneira enriquecedora e pedagógica, integrar a educação audiovisual no cotidiano das crianças da primeira infância, visto que o uso de telas para as crianças é um assunto tão comentado hoje em dia, devido ao impacto potencial que o tempo excessivo de exposição às telas pode ter no desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e social das crianças⁶.

A Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) recomenda limites específicos de tempo de tela para cada faixa etária, a fim de evitar prejuízos ao desenvolvimento infantil. Alguns especialistas ressaltam que as orientações sobre o uso de telas por crianças devem ir além do tempo de exposição, levando em conta também a qualidade do conteúdo e o nível de interatividade das mídias. É importante refletir não apenas sobre o tempo de uso, mais também sobre quais serão os benefícios e potenciais prejuízos para as crianças, considerando como essas interações impactam seu desenvolvimento.

⁶ Desde o ano de 2015, que no Brasil tramita no Congresso um projeto que proíbe o uso de celular e tablets em sala de aula (PL104/2015). Atualmente esse debate é trazido à tona por meio de um projeto de Lei que ainda se encontra em discussão.

Pode ou não? Como fazer esse uso? Qual o tempo indicado? Faz mal, ou tem algum bem por trás das telas? Essas e outras perguntas são bem frequentes. Diante do desafio de inserir a Educação Audiovisual no ambiente educacional infantil, surgem indagações: Como podemos trabalhar a educação audiovisual com crianças? E, mais especificamente, seria o cineclubismo uma estratégia educacional eficaz para trabalhar o audiovisual na escola? Nessa pesquisa propomos uma abordagem que problematiza não apenas o consumo passivo de conteúdo audiovisual, mais também a criação e participação ativa das crianças na produção de seus próprios vídeos.

Para atingir os objetivos propostos nessa pesquisa e desvendar o problema citado, discutiremos a produção de audiovisual como um recurso didático para a educação, identificando seus benefícios e desafios. Em seguida, pretendemos desenvolver um dispositivo de criação de audiovisual junto às crianças, estimulando a produção de pequenos curtas-metragens por meio da metodologia da “Palavra Narrada”. Por fim, ao exibir as produções desses discentes, almejamos promover o cineclubismo como uma estratégia educativa que vai além do mero consumo de conteúdo, incentivando a formação crítica e a participação ativa das crianças na construção de suas próprias narrativas audiovisuais.

Ao fim dessa pesquisa buscamos contribuir para a construção de práticas pedagógicas inovadoras, reconhecendo a importância do audiovisual como ferramenta de aprendizado e expressão na formação integral das crianças.

2. OS CAMINHOS METODOLÓGICOS

A pesquisa foi realizada na Escola Pública Integral Maria do Carmo Castro, fundada em 1984. Inicialmente, a escola contava com apenas duas salas de aula e atendia 25 alunos do 1º e 2º anos. Localizada na Rua Senador Rui Carneiro, 221, no centro da cidade de Arara, uma instituição passou por grandes transformações ao longo dos anos. Em 2023, tornou-se uma escola de tempo integral, enfrentando um período de adaptações e mudanças significativas. Atualmente, a escola conta com 60 funcionários e atende 160 alunos.

Situada na cidade de Arara. Esta escola atende crianças do 1º ao 5º ano do ensino fundamental. Os participantes do projeto são os alunos do 2º ano composto por 23 crianças, sendo 12 meninos e 11 meninas, com idades entre 7 e 8 anos. Algumas residem na mesma cidade da instituição, enquanto outras vivem na zona rural. A maioria dos alunos demonstra habilidades de aprendizado no dia a dia da sala de aula, bem como uma boa capacidade de comunicação entre si, o que é um ponto positivo para o desenvolvimento do projeto.

Para a realização dessa pesquisa realizamos uma oficina de cineclubismo a partir da produção do dispositivo pedagógico ‘Palavra Narrada’, uma estratégia metodológica criada pela ‘Escola Semente de Educação Audiovisual’. A "Palavra Narrada" é uma atividade de levantamento de vocabulário, na qual é selecionada uma palavra chave para compor histórias. Segundo o e-book “Dispositivos de criação audiovisual: propostas para a sala de aula” (Escola Semente Educação Audiovisual, s.n.t, p.8-9):

F1: Dispositivo Palavra Narrada



Fonte: “Dispositivos de criação audiovisual: propostas para a sala de aula” (Escola Semente Educação Audiovisual, s.n.t A, p.8-9):

Nessa pesquisa, as palavras escolhidas pelas crianças foram escritas em pedaços de papel e colocadas em uma caixa, sendo a posteriori sorteadas para serem comentadas na gravação. Esse dispositivo reúne

[...] exercícios, jogos, desafios com o cinema, um conjunto de regras para que o estudante possa lidar com os aspectos básicos do cinema e, ao mesmo tempo, se colocar, inventar com ele, descobrir sua escola, seu quarteirão, contar suas histórias. Há dois modelos de dispositivos: aquele com equipamento de filmagem e gravação de som e aquele sem equipamento” (Cadernos do inventar: Cinema, Educação e Direitos Humanos, 2016, p.14).

Uma estratégia para a alfabetização, a palavra narrada integra estímulos visuais e auditivos, ajudando as crianças a associar sons e grafias. Essa abordagem fortalece a consciência fonológica, a memorização e a fluência leitora, facilitando a decodificação e a compreensão de palavras. O Ensino Fundamental é a etapa mais longa da Educação Básica, abrangendo estudantes de 6 a 14 anos. Nos anos iniciais, que vão do 1º ao 5º ano, a BNCC enfatiza a importância do aprendizado lúdico e da continuidade das vivências da Educação Infantil, promovendo uma transição gradual. Nesse período, busca-se desenvolver nos alunos novas formas de interação com o mundo,

incentivando a formulação, o teste e a revisão de hipóteses, além de estimular uma postura ativa e investigativa na construção do conhecimento.

Tais dispositivos se constituem como métodos, funcionando como brincadeiras que estimulam os estudantes a se relacionar com o mundo mediados pela linguagem audiovisual. Para Ramos e Barquete (2021, p. 125), essas ferramentas constituem uma “Pedagogia do Dispositivo”, pois proporcionam “[...] o aprofundamento da relação entre a escola e a comunidade, fomentam o encontro entre as gerações e os saberes nos seus diferentes modos de existência, fundando um território de criação e aprendizagem a partir da motivação dos educandos” (Ramos e Barquete, 2021, p. 126).

Esta pesquisa se caracteriza como qualitativa e de campo. Prodanov e Freitas (2013, p.128), discutem que o ambiente natural é fonte direta para coleta de dados, interpretação de fenômenos e atribuição de significados. Para Gil (2022, p. 53) ir ao campo de pesquisa é realizar a maior parte do trabalho pessoalmente, pois é enfatizada importância de o pesquisador ter tido ele mesmo uma experiência direta com a situação de estudo.

A coleta de dados foi desenvolvida a partir de uma oficina de cineclubismo, onde os alunos foram convidados a assistir ao filme, “Divertida Mente” (2015)⁷ com o objetivo de estimular a reflexão crítica e a expressão artística. Após a sessão, foram realizadas discussões em grupo para explorar as percepções e interpretações dos alunos em relação ao filme, proporcionando um momento para que pudessem falar de suas experiências.

Depois da discussão sobre o filme, foi criado, pelos próprios alunos, um roteiro para a gravação de um curta-metragem sobre as emoções, a partir do mecanismo da palavra narrada. Ela traz o intuito de envolver os alunos em exercícios de expressão oral, onde são incentivados o compartilhamento de histórias pessoais. Ao participarem ativamente dessas atividades, os alunos puderam não apenas contribuir para a pesquisa, mais também desenvolver habilidades de comunicação e expressão que são essenciais para seu crescimento pessoal e acadêmico.

3. A ESCOLA ‘SEMENTES DE EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL’ E A PRÁTICA DO CINECLUBISMO

⁷ Dirigido por Pete Docter, ‘Divertida Mente’ foi produzido pela Pixar Animation Studios no ano de 2015. Trata-se de um longa metragem de gênero ‘comédia dramática’ que discute as cinco emoções (alegria, tristeza, medo, raiva e nojo) de uma menina – Riley Anderson, quando se muda para outra cidade com seus pais. Para maiores informações sobre o filme, consulte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-196960/creditos/> Acesso 05/09/2024.

A Escola Semente traz o projeto de levar a educação audiovisual para as escolas, como uma inovação pedagógica, promovendo pesquisa, formação e o desenvolvimento de metodologias com base em recursos audiovisuais. Instituição privada fundada no ano de 2014, ela atua em locais como escolas, secretarias, ONGs e universidades com a meta de facilitar a integração entre a tecnologia audiovisual e o contexto educacional. Ela integra a Rede Kino – Rede Latino-americana de Educação, Cinema e Audiovisual⁸ e é um dos membros do Núcleo de Educação Transformadora da Paraíba⁹.

Sua equipe oferece capacitação para educadores, oficinas para estudantes, consultorias, criação de materiais didáticos especializados e organização de eventos. O Grupo Sementes possui um site que destaca todos os seus projetos e informações. Nele, é possível acessar livros gratuitos, conhecer a abordagem audiovisual adotada, além de conferir filmes produzidos por crianças, documentários e muito mais. A equipe é formada por: Ana Barbara Ramos (coordenadora)¹⁰, Felipe Leal (coordenador)¹¹, Leila Rocha Coelho¹² e Valdenice Pimentel¹³, pedagogas da instituição.

O Projeto Semente adota uma metodologia ativa e colaborativa que integra o audiovisual à cultura escolar e às práticas de ensino e aprendizagem, tanto dentro quanto fora da sala de aula. A proposta educativa é fundamentada na afetividade, no compromisso com o mundo e no desenvolvimento integral do ser humano. O projeto se organiza em três pilares: (1) desenvolvimento de metodologias; (2) capacitação de professores e multiplicadores; e (3) oferta de recursos educacionais para a realização de atividades e projetos na escola e na comunidade. A abordagem da equipe é flexível e adaptável à diferentes contextos educativos, permitindo uma integração com o currículo escolar e as práticas já existentes na instituição parceira. Alinhada ao Projeto Político-Pedagógico das escolas e à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o projeto da escola está comprometido com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU.

O Grupo Semente de Educação Audiovisual utiliza suas redes sociais¹⁴ para compartilhar conteúdos diversos, como filmes, podcasts e formações. Esses canais são acessíveis e conectam

⁸ Desde 2008 que a Rede kino reúne pesquisadores, educadores e cineastas em torno das práticas de cinema e educação. Conheça mais sobre ela no seguinte endereço: <https://www.redekino.com.br/>.

⁹ O Núcleo articula em rede instituições educativas e culturais do setor público, privado e da sociedade civil do estado da Paraíba.

¹⁰ Mestre em Letras e Graduada em Comunicação Social

¹¹ Mestre em Educação e Graduado em Imagem e Som

¹² Graduada em Pedagogia, Mestre e Doutora em Educação. É gestora da Escola dos Sonhos, situada em Bananeiras/PB.

¹³ Graduada em Pedagogia, Mestre e Doutora em Educação.

¹⁴ Acesse as redes sociais da Escola Semente no Instagram (@semente.educacaoaudiovisual) e YouTube (<https://www.youtube.com/@semente.educacaoaudiovisual>).

pessoas de diferentes lugares. No site da escola é possível acessar o aplicativo “Caixa de inspiração”¹⁵, que traz uma série de ferramentas, conteúdos digitais e dicas de como trabalhar com o audiovisual, orientações destinadas para os educadores. Ao explorarmos esses meios disponíveis no menu do app, encontramos várias dicas, inspirações e formações que facilitam a compreensão sobre a cultura audiovisual. Esses recursos não apenas enriquecem nosso entendimento sobre o tema, como oferecem um suporte importante para o desenvolvimento de atividades em sala de aula. A escola produziu uma série de publicações que auxiliam os educadores para a Educação Audiovisual, entre elas:

F2: Publicações da Escola Sementes



Fonte: Imagem produzida pela autora, 2024

Os e-books vistos acima estão disponíveis no site da escola para acesso gratuito. Das quatro produções duas delas se voltam para compreender e desenvolver o cineclubismo em sala de aula. Outra publicação se volta especificamente a narrar “o como fazer” dos dispositivos pedagógicos do audiovisual, entre eles a palavra-narrada, aqui exposta como caminho metodológico de pesquisa.

3.1. Cineclubismo e a experiência em sala de aula

O cineclube escolar é uma experiência de socialização, fruição e aprendizagem que pode favorecer a mediação de práticas educativas instigantes e significativas, tanto para os estudantes quanto para nós,

¹⁵ Acesse a caixa de Inspiração no seguinte link: https://pwa4.app/vc/caixa_de_inspiracao/home.

educadoras e educadores, e a comunidade escolar como um todo (Escola Semente de Educação Audiovisual, 2023, p.4)

A epígrafe que abre este subtópico traz a definição de cineclubismo adotada pela Escola Sementes. Nela, percebemos que ele constitui uma prática cultural que engloba a criação e participação de grupos organizados voltados para a exibição, análise e reflexão sobre filmes. A finalidade dos cineclubes é facilitar o acesso às produções cinematográficas de forma educativa, além de incentivar o diálogo crítico e a troca de ideias entre os membros. Para o Grupo Sementes o cineclubismo é o alicerce da educação audiovisual dentro da escola, através dele, é possível criar um espaço acolhedor que favorece o encontro entre as pessoas, a reflexão crítica, o entretenimento e o aprendizado dos alunos por meio de uma experiência audiovisual acessível e democrática, com diversas possibilidades de integração com o currículo e outras atividades escolares.

Segundo o e-book “Como organizar uma sessão cineclubista: guia rápido para a escola” (s.n.t), existem algumas etapas e processos de implementação, como: 1. Conceito de Sessão; 2. Público-alvo; 3. Diálogo entre os filmes; 4. Debate pós-exibição e 5. Sugestão de atividades pedagógicas. Esses passos são imprescindíveis para transformar uma mera ação de lazer e entretenimento, como é o ato de assistir a um filme, em uma aula ou atividade educativa.

Para que esta sessão cineclubista ocorra existe todo um planejamento prévio, sistematizado em torno da:

1. Organização do grupo de trabalho: um momento para a apresentação da ideia do cineclubismo e da possível divisão de equipes para cada função;
2. Planejamento e preparação: momento de unir a sessão do cineclubismo ao planejamento na sala de aula, e como essa atividade irá contribuir de forma pedagógica;
3. Programação: diz respeito à escolha do filme e qual o tema deseja abordar, e ainda, depois da sessão como isso será feito, quais atividades serão usadas para o debate;
4. Divulgação: ao tornar esse momento um evento, é possível convidar a comunidade escolar para integrar a atividade, por meio da divulgação de suas informações.
5. Produção: com uma equipe de produção engajada, é possível organizar as demandas do evento, desde a lista de equipamentos necessários às pessoas envolvidas no momento do debate sobre a narrativa fílmica apresentada.
6. Organização do ambiente da sessão: ter um espaço adequado para que esta atividade aconteça é primordial, bem como uma boa qualidade de som e imagem.

7. Realização da Sessão e mediação do debate: este seria o momento pós-exibição, é o que realmente eleva a atividade de assistir a um filme em um momento educativo, por meio da realização de um debate.

Esses passos, orientados pelo e-book “Cineclube na escola: aspectos pedagógicos e processos de implementação” (2023), apontam que uma sessão de cineclube articula “a experiência prazerosa da imersão cinematográfica com diferentes atividades, como as rodas de conversa, produção de textos e murais, investigações, brincadeiras, atividades culturais, campanhas, etc” (Escola Semente de Educação Audiovisual, 2023, p.4). São estes aspectos que permitem entender o cineclube a partir da concepção de educação audiovisual, uma vez que:

Do planejamento ao debate, passando pela curadoria dos filmes, a divulgação e a produção do evento; todas as etapas do cineclube podem ser mediadas com uma intenção pedagógica. Através desse processo, estimulamos habilidades e aspectos centrais das metodologias ativas e colaborativas do século XXI, como a autonomia, a colaboração, o trabalho investigativo, o pensamento crítico, a criatividade e a comunicação (Escola Semente de Educação Audiovisual, 2023, p.5).

Diante dessas orientações, trouxe essa experiência para minha sala de aula de educação fundamental anos iniciais. Como organizadora, fiquei responsável por todo planejamento e debate, desde a sessão de cineclubismo com o filme “Divertida Mente” (2015) aos momentos que vieram após, como a produção de pequenos curtas por meio da palavra-narrada. Ao realizar essa atividade, percebi ainda mais como as tecnologias podem desempenhar um papel pedagógico importante nas práticas educativas diárias. De certa forma, elas transformam a rotina e capturam melhor a atenção das crianças, especialmente quando são utilizadas linguagens alternativas e dinâmicas que facilitam a aprendizagem.

4. EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL NA ESCOLA INTEGRAL MARIA DO CARMO CASTRO, ARARA-PB

O filme “Divertida Mente” (2015) é uma animação que tem como foco discutir as emoções, com destaque para a alegria, raiva, tristeza, medo e nojo. Ele narra a história de uma garotinha, Riley, que passa por uma grande mudança em sua vida e tudo isso acaba mexendo com sua “sala de controle”, nome dado para a mente da menina comandada por suas emoções. Essa produção cinematográfica destaca a importância de compreendermos as emoções, principalmente no contexto da educação fundamental, quando as crianças estão em fase de desenvolvimento e

passam por diversas descobertas. Minha escolha por esse tema das emoções e pelo filme perpassa essa importância.

“Divertida Mente” traz uma abordagem inovadora sobre o funcionamento interno da mente humana, e sua capacidade de abordar temas complexos de uma maneira acessível para crianças e adultos. Além de ser divertido e visualmente impressionante, o filme também serve como uma ferramenta útil para ensinar as crianças sobre a importância de reconhecer e expressar suas emoções.

Como ferramenta pedagógica, o filme aborda temas complexos, como emoções e saúde mental, de uma maneira acessível e cativante para os alunos. Isso pode ajudar a iniciar conversas importantes sobre esses tópicos sensíveis. Além disso, a diversidade de personagens e suas interações oferece oportunidades para explorar questões de empatia, resolução de conflitos e compreensão das próprias emoções. Por fim, a qualidade da animação e da narrativa torna o filme envolvente para os alunos, aumentando seu interesse e engajamento no processo de aprendizagem.

Ao explorar as diferentes emoções representadas no filme, os alunos podem aprender a reconhecer, nomear e expressar seus próprios sentimentos, além de desenvolver empatia e habilidades de resolução de conflitos.

Após a escolha do filme, a sala de vídeo foi cuidadosamente preparada para recriar a atmosfera de um cinema. Um cartaz destacando o filme escolhido foi colocado à entrada, as luzes foram apagadas e a pipoca foi servida, tudo com a intenção de proporcionar às crianças a experiência mais próxima possível de estar em uma sala de cinema. Durante a exibição, as crianças permaneceram atentas, fazendo comentários ocasionais e rindo em alguns momentos, imersas na experiência cinematográfica.

F3: Sessão de Cineclube



Fonte: Imagens produzidas pela autora, 2024

Após a sessão de cinema, realizamos uma atividade para que as crianças pudessem expressar suas opiniões sobre o filme. A atividade consistiu em desenhar, e a pergunta norteadora foi: "O que mais chamou sua atenção no filme?". Todas as 17 crianças participaram e debateram os sentidos produzidos pela narrativa. Os desenhos confeccionados ajudam a expressar o debate sobre as emoções retratadas. Pedro, por exemplo, comentou: "Desenhei a alegria, porque sou uma pessoa alegre". Yago disse: "Desenhei a raiva, porque me identifico com ela". Algumas crianças optaram por desenhar os personagens simplesmente porque os acharam bonitos, e ao serem questionadas sobre o motivo, muitas responderam que não sabiam exatamente por que os escolheram. A atividade permitiu uma expressão espontânea e pessoal das impressões que o filme causou em cada criança.

F4: Desenho produzido por uma criança



F5: Imagem do Filme



Fonte: F4 Imagem registrada pela autora, 2024. F5: Disponível em Domínio

Público em: <https://recreio.com.br/noticias/entretenimento/quais-sao-ilhas-de-personalidade-de-riley-em-divertida-mente-2.phtml>. Acesso 01/10/2024.

A Imagem F4, produzida por um discente retrata a visão da central de comando da mente de Riley, possível de ser visualizada na imagem F5. Ela retrata as ilhas de personalidade, isto é, são as áreas onde as memórias fundamentais são formadas. O desenho aponta a constituição de cinco ilhas de personalidade: Ilhas da família, da honestidade, do hóquei, da amizade e da bobeira. Tais ilhas ajudam a definir que a personagem principal (Riley) é. A percepção da criança autora

da imagem F2 recorta essas áreas de formação, apontando um olhar atento sobre a narrativa, mesmo observando que ela desenha uma ilha a mais do que o aponta o filme. Para Ramos e Barquete, essa jornada vivifica a relação dos estudantes com o mundo e amplia as possibilidades de conexão entre os seres e os saberes, o que faz do processo de aprendizagem uma experiência colaborativa, divertida, contextualizada e significativa.

F6: Desenho produzido por uma criança



F7: Imagem do Filme



Fonte: F6 - Imagem registrada pela autora, 2024 / F7: Disponível em Domínio Público em: https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Mem%C3%B3rias_de_Longo_Prazo. Acesso 01/10/2024

Na imagem F6 vemos o desenho da alegria. Ela está em cima das chamadas memórias de longo prazo, isto é, memórias de momentos felizes vividos pela personagem principal Riley. A imagem do filme, trazida na F7, aponta, por sua vez, as memórias felizes junto com as lembranças tristes (representadas pelas bolas azuis), as memórias de momentos de raiva (representadas pelas bolas vermelhas) e as bolas em cor verde, representando os momentos de nojo. O discente, autor do desenho F6, pode ter se identificado com a emoção da alegria, retratando o que sentiu no momento da exibição do filme.

Os demais desenhos reúnem as mais diversas cenas da narrativa fílmica, retratando desde às emoções propriamente ditas (os personagens da alegria, tristeza, nojo, medo e raiva) aos cenários que compõe a narrativa.

F8: Desenhos produzidos pelas crianças



Fonte: Imagens registrada pela autora, 2024

Os desenhos simbolizam o reconto da história, a partir deles é possível compreender o que mais chamou a atenção para cada discente, após a exibição da narrativa. As emoções registradas podem trazer possibilidades de como as crianças leem o mundo e de como o sentem.

Após a etapa do Cineclubismo, partimos para a produção de um roteiro. Esta estratégia permite conduzir as crianças para o ato do planejamento, demarcando a ideia base que perpassa a produção e os caminhos que serão necessários para retratá-la. O roteiro, nada mais é, que “o embrião de um filme. É um texto narrativo, estruturado em cenas ou sequencias numeradas, que contam a descrição das personagens, de suas ações e diálogos, a descrição dos cenários, as imagens e sons necessários para contar uma história” (Governo do Estado do Ceará, 2012, p.10).

Considerando esta concepção, na sala de aula apresentei a ideia do projeto às crianças, expliquei como o curta-metragem seria desenvolvido e a importância de ter um roteiro bem estruturado. Solicitei sugestões de ideias aos alunos, e começamos a debater sobre o que deveria ter no vídeo. Sabíamos que teríamos que construir um cenário, e passamos a imaginar o que poderia existir nele. Além desses elementos, passamos a imaginar quais seriam os personagens que apareceriam compondo a narrativa. Assim, o roteiro que criamos juntos ficou da seguinte forma:

Roteiro - Cineclube

Tema: “O que você sente hoje?”

Tempo: 15 minutos

Local de gravação: Auditório da escola

Cenário: Cortina vermelha, emojis de emoções, flores, uma luz.

Dispositivos Palavra Narrada

Personagens: Alegria, tristeza, medo, nojo, raiva, amor, vergonha, gratidão, tédio, surpresa, coragem, ansiedade.”

A partir das emoções apresentadas no filme “Divertida Mente” (2015) as crianças sugeriram outras emoções, como o amor, a vergonha, a gratidão, o tédio, a surpresa, a coragem e ansiedade. Como já foi dito, o curta foi gravado com a dinâmica da palavra narrada, onde cada criança escolhia um papel com o nome de uma emoção e deveria expressar algo que representasse ou lembrasse aquela emoção. Com o auxílio da linguagem audiovisual, essas palavras geradoras mobilizam uma dinâmica de descoberta no mundo, despertando sentidos a partir da experiência concreta.

No dia das gravações¹⁶, as crianças foram levadas ao auditório da escola, um local escolhido por elas por ter um palco que poderia ser utilizado para a atividade. As gravações ocorreram ao longo de toda a manhã, das 7h30 às 11h00. Para Ramos e Barquete, filmar exige intenção e criatividade humana, transformando a vida em matéria-prima para a criação. Esse ato conecta o mundo real ao universo das imagens, promovendo uma leitura crítica da realidade, a integração de saberes e o desenvolvimento de um olhar mais consciente.

F9: Auditório da Escola



F10: O processo de produção



Fonte: Imagens produzidas pela autora, 2024

No primeiro período, até o intervalo, as crianças permaneceram no auditório da escola, onde iniciaram as filmagens. Após o lanche, elas retornaram à sala de aula para continuar as gravações, dando sequência ao trabalho com entusiasmo. Embora não tenha sido possível montar todo o cenário idealizado pelos alunos devido à falta de estrutura, uma mesa foi preparada com diversos acessórios para que as crianças pudessem escolher e usar durante suas falas.

¹⁶ Foi elaborado um termo de consentimento no qual foi obtida a autorização dos pais para o uso de imagens de todos os alunos retratados.

F11: Mesa com acessórios



F12: Cenário



Fonte: Imagens produzidas pela autora, 2024

Algumas crianças se sentiam mais confortáveis em frente à câmera, enquanto outras demonstravam timidez. Ao longo da gravação, após o processo de familiarização com as ferramentas do audiovisual (aqui expressa pela câmera do celular e o recurso da gravação de vídeo) passei a perceber que as crianças estavam mais à vontade e chegavam a dar dicas umas às outras sobre como se comportar e até mesmo sobre como expressar suas emoções na frente das câmeras.

F13: O processo de gravação



Fonte: Imagem produzida pela autora, 2024

Em alguns momentos, quando não sabiam o que dizer, elas me perguntavam, e eu aproveitava a oportunidade para incentivá-las a refletir sobre a forma como aquela emoção impactavam suas vidas. Esse processo não só estimulou a autorreflexão, mas também permitiu que cada criança encontrasse sua própria voz e modo de expressão durante a atividade.

A escolha dos personagens se deu a partir de forma aleatória. Foram reunidos os diversos nomes de emoções, escritos em fichas que foram colocadas em uma caixa para sorteio. Cada criança sorteava uma palavra e falava sobre a emoção correspondente, trazendo a dinâmica da “palavra narrada”. Enquanto algumas faziam os registros com a câmera, outras expressavam suas opiniões e experiências relacionadas às emoções sorteadas. As crianças tiveram liberdade para escolher a forma que considerassem mais adequada para se expressar, o que tornou a atividade mais pessoal e autêntica.

Após a edição do vídeo, em que o grupo Sementes através do aplicativo *Caixa de Inspiração*, que inclui uma sequência de vídeos como tutoriais e dicas de edição, tornando esse processo mais simples e acessível. Além disso, outros aplicativos, como o Miro e o Padlet, entres outros, também estão disponíveis para auxiliar nas atividades audiovisuais, oferecendo ferramentas práticas e de fácil acesso para potencializar a criatividade e o aprendizado. Chegou o momento da exibição. Produzimos um cartaz de divulgação convidando a turma do 1º ano para assistir. A professora desta turma também esteve presente.

F14: Cartaz de Divulgação



Fonte: Imagem produzida pela autora, 2024

No dia marcado, expliquei à turma que assistiríamos à produção deles. Todos ficaram muito animados com a ideia. As crianças foram conduzidas até a sala de vídeo — a mesma utilizada na sessão do cineclubes — e ali pude observar diversas reações: a de alegria e ansiedade por verem uma produção feita por elas mesmas, e a de timidez por estarem sendo assistidas por outros colegas.

“Olha, sou eu!”, exclamou uma das crianças, enquanto a professora convidada comentou o quanto essa experiência simbolizava uma forma de reconhecimento e incentivo para a

criatividade e a autonomia das crianças. Como autoras do roteiro, produtoras do cenário e atuentes como personagens principais, essas crianças foram agentes ativos do que produziram.

F15: Exibição do curta “O que você sente hoje?”



Fonte: Imagem produzida pela autora, 2024

Foi nítido a alegria e o empenho que as crianças tiveram para realizar cada fase. O curta “O que você sente hoje” (2024) foi disponibilizado para todos os pais, e pode ser assistido no canal do YouTube¹⁷ desta pesquisadora.

F16: Curta “O que você sente hoje?”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=AVQoKiWqz58>.

As duas sessões de cineclube vivenciadas pelas crianças trouxeram a oportunidade de refletir sobre as emoções (a partir da exibição do filme “Divertida Mente” (2015)), mas também falar sobre elas (curta produzido pela turma “O que você sente hoje” (2024)). A Palavra Narrada,

¹⁷ Assista ao curta “O que você sente hoje” (2024) no seguinte endereço eletrônico: <https://youtu.be/AVQoKiWqz58>. Acesso em 01 de outubro de 2024.

dispositivo pedagógico de educação audiovisual, fundamentou a prática de produção de um vídeo de autoria e recursos próprios, produzido de maneira manual e recheado de muita energia. Essa experiência educativa estimulou a compreensão, a criatividade, a expressão verbal e visual das crianças, bem como a autonomia, levando-as a serem autoras de seu próprio conhecimento e de sua aprendizagem. Como bem cita Ramos e Barquete,

Ainda que o audiovisual tenha contribuído historicamente para enriquecer as estratégias tradicionais de aprendizagem enquanto um recurso ilustrativo dos conteúdos, o que os tempos atuais apresentam são outras possibilidades de interação com o mundo mediadas por ferramentas cada vez mais acessíveis para a população, reconfigurando as dinâmicas da sociabilidade humana no âmbito de uma cultura audiovisual globalizada e interdependente (Ramos e Barquete, 2021, p.129).

Desta maneira, acredito que a educação e a escola podem colaborar para uma Educação Midiática, a partir da promoção de uma relação crítica e criativa com as mídias, entre elas o audiovisual. Planejar para crianças atividades como a que narrei me tornou uma profissional ainda mais comprometida com o bem viver dos meus educandos, pois pude proporcionar uma atividade que gestou protagonismo deles/para eles.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cineclubismo na escola se revelou uma proposta pedagógica ainda pouco explorada, mas de imenso valor educativo. A sua aplicação em sala de aula permitiu ir além dos quadros e das atividades impressas, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, interativo e envolvente. Essa metodologia oferece aos alunos a oportunidade de sair da rotina escolar tradicional e mergulhar em uma experiência que, além de ser divertida, promove reflexões e aprendizagens, vivências de um trabalho com as emoções.

Mediar uma conversa sobre emoções com crianças não é uma tarefa fácil. Por estarem no início de suas vidas, elas ainda estão desenvolvendo sua inteligência emocional, o que torna difícil identificar e controlar essas emoções. É essencial criar um ambiente acolhedor, onde a criança se sinta à vontade para compartilhar suas emoções. Utilizar um filme como ponto de partida pode facilitar esse processo. O filme “Divertida Mente” (2015), por exemplo, abordou as emoções de forma lúdica, o que ajuda as crianças a compreenderem melhor seus próprios sentimentos.

Foi utilizando o audiovisual, tanto de maneira expositiva quanto produzindo-o como uma ferramenta didática, que abordei um tema que despertou o interesse das crianças, ao mesmo tempo em que os auxiliaram a desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais. A experiência mostrou que o cineclubismo não apenas diversifica as formas de ensinar, mas também cria um espaço onde os alunos podem se expressar, discutir e construir conhecimento de maneira colaborativa. Essa interação entre o audiovisual e a educação potencializou o processo de aprendizagem, tornando-o mais conectado com o cotidiano dos estudantes.

Como professora da turma aplicada, pude utilizar a metodologia da palavra narrada de maneira eficaz, incentivando a autonomia e o protagonismo dos alunos. O cineclubismo ofereceu às crianças a liberdade de observar, refletir, se expressar e falar, não apenas através de suas falas, como também pela participação ativa na filmagem de outras crianças. Além disso, o processo de filmar outras crianças trouxe uma dimensão colaborativa importante, permitindo que os alunos desenvolvessem a escuta ativa, a cooperação e o respeito às ideias dos outros. Ao estar por trás das câmeras, eles aprenderam sobre planejamento, responsabilidade e a importância de cada etapa de produção de um audiovisual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

Divertida Mente. Direção: Peter Docter. Produtor: Jonas Rivera. Produzido por Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios, 2015.

ESCOLA SEMENTES DE EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL. **Dispositivos de criação audiovisual**: propostas para a sala de aula (s.n.t)A. Disponível em <https://educacaoaudiovisual.com.br/publicacoes/>. Acesso em Setembro, 2024

ESCOLA SEMENTES DE EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL. **Como organizar uma sessão cineclubista: guia rápido para a escola** (s.n.t)B. Disponível em <https://educacaoaudiovisual.com.br/publicacoes/>. Acesso em Setembro, 2024.

ESCOLA SEMENTES DE EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL. **Cineclube na escola**: aspectos pedagógicos e processos de implementação, 2023. Disponível em <https://educacaoaudiovisual.com.br/publicacoes/>. Acesso em Setembro, 2024.

GOVERNO DO ESTADO DO CEARÁ. **Processo de Criação Roteiro Audiovisual**. IN Curso Técnico em Produção de Áudio e Vídeo. Escola Estadual de Educação Profissional - EEEP Ensino Médio Integrado à Educação Profissional, 2012. Disponível em: https://www.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/37/2012/11/producao_de_audio_e_video_processo_de_criacao_roteiro_audiovisual.pdf. Acesso em Setembro/2024

MIGLIORIN, Cezar et al. **Cadernos do inventar**: Cinema, Educação e Direitos Humanos. Universidade Federal Fluminense e Secretaria Especial dos Direitos Humanos do Ministério da Justiça, 2016. Disponível em: https://mostracinemaedireitoshumanos.mdh.gov.br/wp-content/uploads/2023/12/cadernos_do_inventar.pdf. Acesso em Agosto/2024

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar . **Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**: Metodologia (como?). 2. ed. Novo Hamburgo - Rio Grande do Sul -: Feevale, 2012. 128 p. ISBN 978-85-7717-158-3.

RAMOS, Ana Bárbara; BARQUETE, Felipe Leal. Educação audiovisual na infância: percursos criativo-pedagógicos entre escola e comunidade In **Infância, arte e produção cultural** / Organização: Kátia Patrício Benevides Campos, Maria das Graças Oliveira, Crisliane Boito. – Estância Velha: Z Multi Editora, 2021.