

Cinema e ensino remoto: Audiovisual como possibilidade de aprendizagem no contexto da pandemia



<https://doi.org/10.56238/sevened2023.006-117>

Luciana Helena da Silva Brito

IFMA Campus Barra do Corda
Doutora em Geografia
E-mail: helena.silva@ifma.edu.br

Arlindyane Santos da Silveira

IFMA Campus Barra do Corda
Doutora em História
E-mail: arlindyane.silveira@ifma.edu.br

Joseylza Lima Silva

IFMA Campus Barra do Corda
Mestre em Linguística
E-mail: joseylza.lima@ifma.edu.br

RESUMO

O presente texto deriva da pesquisa sobre o Projeto de Ensino Cine Humanas, projeto integrador do IFMA Campus Barra do Corda, executado nas formas remota, síncrona, híbrida e presencial, com

aplicação de plataformas diversas. Assim, será feita uma discussão sobre os impactos do audiovisual, especificamente os longas-metragens e curtas, dentro da perspectiva das metodologias ativas. O trabalho desenvolveu uma pesquisa de natureza aplicada, com abordagem qualitativa. Quanto aos procedimentos, foram aplicadas a pesquisa-ação, utilizando como universo de análise os alunos das turmas do ensino médio técnico integrado dos cursos de Edificações, Administração, Informática e Química, dos três anos, matriculados no IFMA Campus Barra do Corda. O objetivo foi observar o posicionamento crítico dos estudantes enquanto resultado da exposição de longas e curtas-metragens. Percebeu-se que os elementos semióticos utilizados nos filmes dentro de um enredo reforçam a criticidade expressa em debates, redações e textos.

Palavras-chave: Metodologias ativas, Cinema, Streaming.

1 INTRODUÇÃO

O Cine Humanas consiste num Projeto de Ensino iniciado em 2018, desenvolvido, a princípio, na forma regular e presencial, utilizando linguagem diversificada no trabalho com as disciplinas do Eixo das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, organizado em encontros mensais com turmas dos cursos técnicos integrados, onde eram exibidos filmes (longas, curtas, documentários) versando sobre temáticas pertinentes ao Eixo descrito e desenvolvidas atividades em grupo envolvendo debates e apresentações conceituais – dialogados com os professores – em sala, respeitando as etapas: exibição de filmes; mesa redonda e atividades ou produção de redações em formato do Enem.

Durante a quarentena ocorrida em razão da Covid-19, o Cine Humanas, assim como outras atividades docentes, em princípio, foi suspenso. Porém, em razão da necessidade de ofertar momentos educativos alternativos, resolvemos repensar o projeto, que passou por uma adaptação para ser executado de forma remota, síncrona e assíncrona, com aplicação de plataformas diversas. Dessa



maneira, várias metodologias foram testadas até chegar a uma maneira qualitativa de garantir o desenvolvimento do Projeto.

Tendo em vista o contexto daquele momento, no qual a pandemia da COVID-19 modificou a organização da educação no Brasil e no mundo, exigindo mais do que nunca que as aprendizagens se dessem em um formato mediado por tecnologias, a utilização do cinema como um instrumento de ação pedagógica consistiu em reformular e readequar a realidade educacional de alunos e professores a novos modelos e designs de ensino e aprendizagem para que ocorressem a distância. Entre esses modelos, encontra-se o ensino na modalidade remota, que foi a forma adotada pelo Instituto Federal do Maranhão. Com a suspensão das atividades letivas na forma presencial, alunos e professores precisaram deslocar-se para uma realidade educacional on-line, e com isso, metodologias, recursos e práticas pedagógicas tradicionalmente presenciais passaram a ser utilizadas no modelo que ficou conhecido como ensino remoto emergencial (ERE).

Foi dentro dessa nova realidade que a proposta do Cine Humanas ancorou-se, de maneira experimental, dentro da perspectiva do ensino remoto, fundamentando-se, no entanto, não em uma simples transposição para o ambiente virtual, mas em uma concepção pedagógica pautada em metodologias ativas e nas tecnologias digitais, que possibilitassem aos alunos envolvidos no projeto a construção de uma de aprendizagem mais crítica e autônoma.

O projeto teve como parte de suas ações as discussões dos temas transversais, com destaque para as questões de gênero, preconceito, violência, segregação, entre outros pré-selecionados e abordados a partir da perspectiva das ciências humanas e sociais aplicadas: história, geografia, sociologia e filosofia, respeitando as dimensões conceituais estabelecidas na BNCC: Tempo e Espaço; Territórios e Fronteiras; Indivíduo, Natureza, Sociedade, Cultura e Ética; e Política e Trabalho.

A sua migração para o ambiente virtual exigiu a aplicação de um conjunto de procedimentos capazes de garantir a ideia original, caracterizada pela exibição dos filmes, debates, mesa redonda e avaliação. Assim, consideramos que um conjunto de procedimentos sistematizados, envolvendo plataformas de streaming, com exibição de filmes, poderia ser uma nova metodologia para o ensino remoto. Para tanto, nos propusemos a apresentar uma metodologia, dentro da perspectiva das metodologias ativas, apresentando uma nova abordagem no processo de ensino-aprendizagem a partir do uso do cinema no ensino remoto, com atividades crítico-reflexivas e de gamificação.

1.1 DA FOTOGRAFIA AO STREAMING: UMA VIAGEM PELA HISTÓRIA DO CINEMA

Podemos dizer que a palavra “cinema” carrega em si muitos significados que acompanham as perspectivas de quem a fala, escreve, lê ou vivência. Ao longo da sua trajetória, o cinema vai agregando simbologias, formas e conteúdos, ao ponto de ser chamado de “sétima arte”. Ballerini afirma que (2020, p. 25), “O termo ‘sétima arte’, por exemplo, apareceu pela primeira vez em 1911, atribuído ao

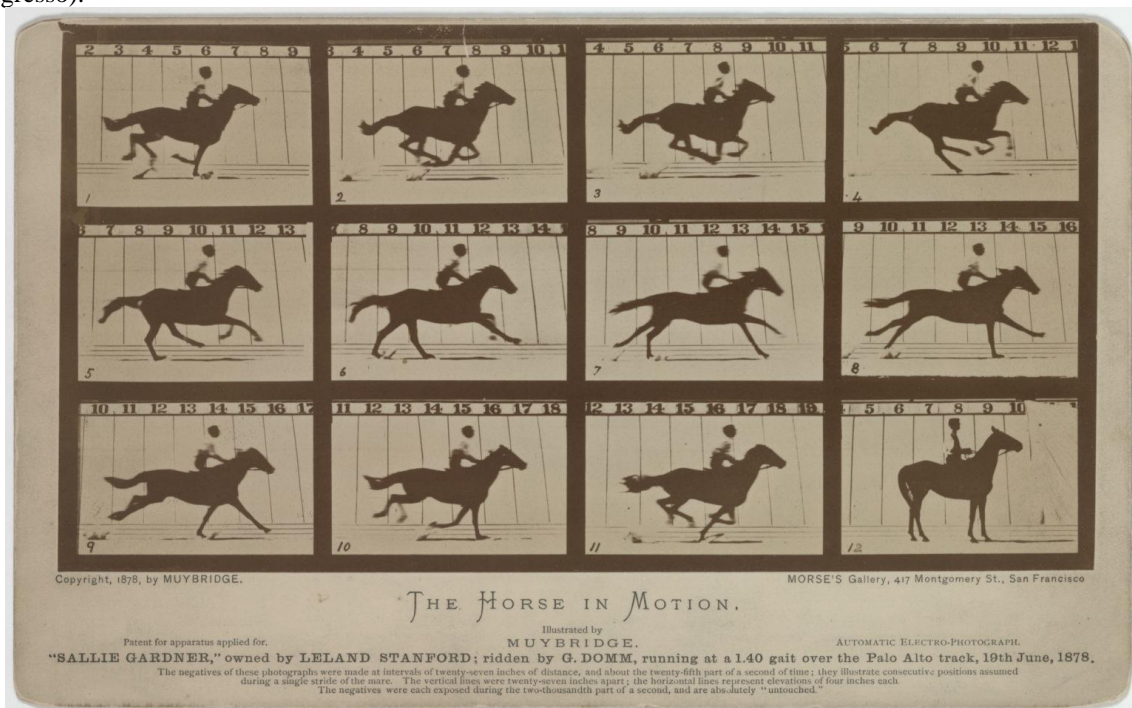


crítico italiano Ricciotto Canudo. Segundo ele, o cinema reunia todas as outras seis grandes artes (arquitetura, pintura, música, escultura, dança e poesia).” Para Bazin (2020, p. 35), “O cinema é uma linguagem.” Para Sabadin *apud* Di Santo e Silva (2022, p. 51),

“O que conhecemos hoje como cinema começou a tomar formas mais definidas a partir de 1833, ano do surgimento do Fenacístoscópio, invenção derivada das pesquisas isoladas do físico belga Joseph Plateau e do matemático austríaco Simon Stampfer. Sobre um disco rotativo, colocavam-se desenhos representando a sequência de uma mesma ação, como se fossem os fotogramas de um desenho animado.”

O cinema nasce como fruto da arte de fotografar. Nas palavras de Ballerini (2020, p. 19) “Cinema é, basicamente, a projeção para um coletivo de pessoas, de sequências de imagens em movimento.” Essa afirmação pode ser explicada pelos primeiros experimentos realizados nos idos do século XIX, quando o fotógrafo Eadweard J. Muybrudge, em 1878, registrou, na Inglaterra, o movimento do galope de um cavalo utilizando uma sequência de fotos, que posteriormente ficou conhecida como *The horse in motion*. Nos Estados Unidos, Thomas Edison e sua equipe, em 1891, criou o cinetógrafo, um equipamento que registrava uma sequência de fotografias que poderiam ser vistas por outro dispositivo criado por eles chamado cinetoscópio, um visor que lhes dava a impressão de movimento.

Figura 1. Eadweard Muybrudge, *The Horse in Motion* (“Sallie Gardner”, propriedade de Leland Stanford; correndo a uma marcha de 1:40 sobre a pista de Palo Alto, 19 de junho de 1878), 1878 (Divisão de Impressos e Fotografias da Biblioteca do Congresso).



Fonte: imagem de domínio público, 2023.



Figura 2. Cinetoscópio. Fonte: imagem de domínio público, 2023.



Em 1895, os irmãos Auguste e Louis Lumière, no Grand Café de Paris, exibiram uma série de pequenos filmes para uma plateia repleta de pessoas da alta sociedade e imprensa. O mais famoso deles, *A chegada do trem à estação*, entrou para a história como o primeiro filme do cinema.

Desse momento em diante, o cinema entrou em rota de ascensão. Muitos equipamentos foram criados e aprimorados, além dos constantes avanços e aperfeiçoamentos nas técnicas de filmagem. Em princípio, os filmes eram exibidos nos chamados *vandeville*, ou teatro de variedades. Isso impulsionou o uso de salas que foram posteriormente substituídas pelo espaço físico chamado de Salas de Cinema.

Em 1902, o mágico Georges Méliès produz o curta *Viagem à Lua*, tornando-se o pai da ficção científica. Méliès produziu até 1910 centenas de filmes, mas outros franceses também foram marcantes na história do cinema. É o caso da francesa Alice Guy-Blancé, criadora do primeiro filme roteirizado e dos primeiros estúdios cinematográficos.

Figura 3. Cena do Filme Viagem à Lua. Fonte: imagem de domínio público, 2023.





O Cinema chegou nos lares por meio da TV que exibia os filmes ou audiovisuais como parte da sua programação. Aqui temos dois termos que são usados como sinônimos para o Cinema. De acordo com o Dicionário Teórico e Crítico do Cinema (Aumont & Marie, 2012, p. 25), audiovisual é um:

Adjetivo e, no mais das vezes, substantivo, que designa (de modo bem vago) as obras que mobilizam, a um só tempo, imagens e sons, seus meios de produção e as indústrias ou artesanato que as produzem. O cinema é, por sua natureza, audiovisual; ele procede de indústrias do audiovisual.

O mesmo dicionário conceitua também filme, afirmando ser ele:

Da palavra inglesa *film*, que significa película – especialmente cinematográfica –, criou-se a palavra francesa, que designa, desde as origens do espetáculo cinematográfico, o espetáculo gravado sobre essa película.

As estruturas industriais da produção impuseram, além disso, de modo quase universal, classificações e hierarquias que restringem, na prática, o emprego crítico da palavra às obras de ficção de longa-metragem. (Aumont & Marie, 2012, p. 127)

As possibilidades de criação se amplia, dando espaço a uma variedade de formatos narrativos, como as novelas, as séries, as animações, entre outras. De acordo com Oliveira (2020, p. 37),

Quando é apresentada a primeira radionovela no Brasil, em 1941, os ouvintes já estão familiarizados a sua nova narrativa, já que na década de 1930 são comuns em emissoras brasileiras peças radiofônicas, radioteatros, enfim, obras com características semelhantes às novelas radiofônicas, então o público teve toda uma preparação cultural “seriada” para a chegada da Netflix no mercado. Se antes já não houvesse esse hábito, não faria sentido um específico mercado voltado para audiovisuais via streaming.

Os veículos de comunicação vão sendo diversificados por meio dos avanços técnicos e tecnológicos. Das rádios às TVs coloridas, Vídeo Cassete, aparelhos de DVD, chegando às Smarts TV. A capacidade técnica de criação e produção também oportunizou audiovisuais de maior qualidade,

Com a popularização da internet surgiram outras possibilidades no universo audiovisual, desde a produção até a distribuição; a maneira de acessar os conteúdos audiovisuais que antes, eram restritos apenas à TV e às plataformas streaming (até então acessado apenas através do computador), agora oferece a possibilidade de assistir “onde e quando” quiser. Essa atividade promoveu, portanto, um processo de reconfiguração no modo de consumir conteúdos audiovisuais. As transformações tecnológicas alteraram a maneira como são consumidos os filmes e as séries: enquanto aquele consumo estava cativo ao fluxo predeterminado das grades televisivas, com a expansão da internet e de várias multiplataformas não lineares (como no caso da Netflix), o usuário passa a ter acesso a um “cardápio” variado. (Oliveira, 2020, p.12)

A globalização e expansão do aparato técnico, tecnológico e informacional, que se caracterizou pelo advento da internet e pela consequente compressão do espaço-tempo, em consonância com outros aparatos de tecnologia digital, levou os filmes para a tela do Celular, podendo ser visto por qualquer um que esteja em posse de um smartphone com conexão. Nessa efervescência de possibilidades, surge o streaming,



2 O CINEMA NA SALA DE AULA

Educação e audiovisual não é algo tão recente. Podemos utilizar como referência as teleaulas, que se utilizavam de narrativas para educar por meio da TV, ou mesmo os cursos em fitas VHS, ou DVDs. Segundo Nascimento (2008, p.3)

O seu uso, enquanto recurso didático, não é uma atividade nova. Diversos intelectuais ligados à corrente educacional da Escola Nova, na década de 1930, a exemplo de Fernando Azevedo, Francisco Campos, Afrânio Peixoto, Anísio Teixeira e Edgard Roquete-Pinto, dentre outros, já apontavam o forte potencial do cinema na educação das crianças e jovens da época. Até uma literatura específica sobre essa questão despontou com certo vigor no período, como podemos perceber nos livros de Joaquim Canuto Mendes de Almeida, Cinema contra cinema: bases gerais para um esboço de organização do cinema educativo no Brasil e de Jonathas Serrano e Francisco Venâncio Filho, Cinema e educação. A revista Escola Nova (n. 3), uma publicação da Diretoria Geral do Ensino do Estado de São Paulo, em julho de 1931, publicou um dossiê com diversos artigos dos mais renomados educadores (Manuel B. Lourenço Filho, Agenor de Roure, Jonathas Serrano, Francisco Venâncio Filho, dentre outros) todos enaltecendo as possibilidades didáticas e pedagógicas do cinema.

No entanto, a discussão que se coloca é sobre a popularização do uso do filme como proposta pedagógica para a sala de aula. Nesse sentido, assim como acontece com outras metodologias não convencionais que necessitam de formação continuada, condições estruturais - ambientais e oportunidade, com o filme ou audiovisual também não é diferente. Nascimento completa (2008, p. 6) “há uma distância considerável entre a prática da exibição cinematográfica e a realidade escolar brasileira. Escolas e professores, de modo geral, não estão suficientemente preparados para lidar com esse tipo de linguagem.”

Além de necessitarmos de condições mais adequadas para que os professores possam inserir filmes em suas aulas, é importante, também, reconhecer o valor e potencial educativo que eles têm. Conforme Bernardet (1980, p. 56) “Os filmes não são concebidos como meros divertimentos, mas procuram levar ao público uma informação, quer seja a respeito do assunto de que tratam, quer seja pela linguagem a que recorrem, que tende a diferenciar-se nitidamente do espetáculo tradicional.” Segundo Duarte, “Ver filmes, é uma prática tão importante, do ponto de vista da formação cultural e educacional das pessoas, quanto a leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas e tantas mais.” (2002, p. 17) e continua:

Entretanto, não é necessário “amarrar” filmes a temáticas ou disciplinas, como, por exemplo, Sociedade dos “poetas mortos (Peter Weir, 1989) e literatura; Tempos modernos (Cuariss Charuix, 1936) e taylorismo ou industrialização; Vidas Secas e caatinga, etc., para levar filmes para dentro da escola ou da universidade. À maior parte dos filmes pode ser utilizada para discutir os mais variados assuntos. Tudo depende dos objetivos e conteúdos que se deseja desenvolver. O importante é que os professores tenham algum conhecimento de cinema orientando suas escolhas. (Duarte, 2002, p. 95)

As experiências com filmes em sala de aula podem ser reveladoras, permitindo debates abertos, colocando o aluno no centro, em condição de refletir, criticar, questionar e nesse movimento, aprender



e ensinar. Para Moran “o que constatamos, cada vez mais, é que a aprendizagem por meio da transmissão é importante, mas a aprendizagem por questionamento e experimentação é mais relevante para uma compreensão mais ampla e profunda.” (2018, p. 42)

Para além da diversão, o filme, audiovisual ou cinema, em todas as suas linguagens, oportuniza momentos de aprendizagem, podendo ser utilizado em qualquer área do conhecimento, desde que bem planejado, contextualizado e vivenciado.

3 APRENDENDO E ENSINANDO PELO CINE HUMANAS REMOTO

O presente texto apresentará uma discussão sobre a adaptação, em razão da Covid 19, do Projeto de Ensino Cine Humanas para ser executado de forma remota, síncrona e assíncrona, com aplicação de plataformas diversas de streaming. Um projeto criado em 2018 para ser executado de forma presencial, tem como premissa o uso do audiovisual, com geração de debates, mesas redondas e atividades de reflexão crítica.

Com a chegada da pandemia, houve a necessidade da suspensão das atividades e, conseqüentemente, do projeto. Ao final de 2020 retomamos o projeto virtualmente, de forma experimental, com exibições via plataforma de reunião on-line e streaming. Assim, pretendemos desenvolver uma pesquisa de natureza aplicada, com abordagem qualitativa. Quanto aos procedimentos, utilizamos a pesquisa-ação, definindo um universo de análise, que no nosso caso, foram os alunos das turmas do ensino técnico integrado dos cursos de Edificações, Administração, Informática e Química, dos três anos, matriculados no IFMA Campus Barra do Corda.

Inicialmente, considerando os professores que aderiram ao projeto, fizemos um conjunto de discussões, elencando as temáticas, seleção de filmes, enquadramento no formato remoto e possibilidade de execução, com definição da plataforma de streaming e de reunião virtual. As nossas discussões aconteciam por meio de um grupo de WhatsApp criado apenas para tal finalidade. Também foi muito importante definir como realizar as transmissões dos filmes. Nos primeiros experimentos, percebemos não ser possível apenas compartilhar o conteúdo off-line. Teríamos, então, que encontrar os canais de streaming. Foram feitas avaliações das plataformas de streaming (Netflix, Google Play, Amazon, YouTube, etc.). Confirmamos a possibilidade da utilização dos filmes on-line em streaming. As plataformas mais acessíveis identificadas foram a Netflix e YouTube, por manterem uma maior qualidade nas transmissões. O próximo passo foi realizar os testes com plataformas de reunião (Zoom, Meet, etc.). Considerando a familiaridade de estudantes e docentes, decidimos por utilizar o GoogleMeet, que também era a plataforma utilizada para as aulas na instituição.

Em princípio, selecionamos longas-metragens, sempre a partir de uma temática transversal. Os filmes selecionados eram assistidos previamente pelos docentes envolvidos, assim como pelos convidados, em consonância com o que trata Duarte (2002, p. 91)



Entretanto, para que a atividade seja produtiva é preciso ver o filme antes de exibi-lo, recolher informações sobre ele e sobre outros filmes do mesmo gênero e elaborar um roteiro de discussão que coloque em evidência os elementos para os quais se deseja chamar atenção.

A primeira exibição aconteceu com o filme “Coringa” (2019), disponível naquele momento em plataformas de aluguel, onde abordáramos o tema “Doenças Psicossociais”. Para esse dia, além dos professores de Filosofia, História e Geografia, tivemos a participação de uma psicóloga convidada.

A dinâmica estabelecida para o encontro foi a de exibição do filme, discussões pelos professores e convidados em formato de mesa redonda, debate, comentários e tira-dúvidas entre estudantes e mesa. O Filme foi exibido para os estudantes do terceiro ano do ensino médio técnico integrado. Ao todo foram quatro turmas, num total de 181 estudantes on-line.

Destacamos abaixo algumas impressões escritas pelos estudantes sobre o filme. Como forma de manter o sigilo, utilizaremos o nome de celebridades do cinema, não necessariamente correspondentes ao gênero de quem escreveu. O trechos estão representados na íntegra, conservando as marcas textuais dos autores.

Marlon Brando	Muitas pessoas são jogadas a margem da sociedade, trazendo consequências não só para suas vidas, mas para toda a população. Além disso, deixa uma mensagem de empatia, no qual muitas vezes tudo o que uma pessoa precisa é ser ouvida e compreendida, para assim ser orientada pelo caminho correto (o qual não vai prejudicar sua vida, nem a do outro).
Hattie McDaniel	O filme mostra uma sociedade de pessoas, que não se importam mais umas com as outras. Todo vilão tem por trás de toda maldade, e ódio um passado muitas vezes turbulento, principalmente por acontecimentos na sua infância. A história do coringa não é diferente, ele passou por momentos difíceis, muitas vezes sendo rejeitado, e tendo que suportar várias humilhações, e afrontas. Nada disso é motivo o suficiente para tornar-se um assassino a sangue frio, mas todo vilão tem um passado triste na sua história.

Para nossa grande surpresa, o tema da redação daquele ano foi “O estigma associado às doenças mentais na sociedade brasileira.” Uma parte dos alunos que estiveram no cine e participaram da prova nos relataram ser um tema que, supondo não ter vivenciado o Cine Humanas, não conseguiriam uma argumentação segura. Isso motivou a continuar com os encontros virtuais, exibindo, num segundo momento, o Documentário “AmarElo: é tudo pra ontem”, quando discutimos uma nova perspectiva da história brasileira, sob a ótica do Rap. Foi um momento ímpar, com participação de músicos que abordaram o movimento de resistência da cultura negra no Brasil. Isso pode ser visto pela declaração representado, aqui, pelo codinome da atriz Fernanda Montenegro.



Fernanda Montenegro	Por fim, o documentário relata mais sobre o coletivo do que a história do próprio Emicida. Podemos ver em detalhes as pessoas e as histórias coletivas que deram origem ao trabalho e a importância que a cultura negra tem na formação da identidade brasileira, identificamos também sua luta por um mundo mais igualitário e sem discriminação com relação a músicas, formas de expressão, abrindo assim portas e janelas de esperança para que as gerações futuras possam ocupar todos os lugares que desejarem.
---------------------	--

Contudo, alguns problemas detectados precisavam ser resolvidos. Após algumas exposições, ficou claro que a escolha de longas-metragens não era a melhor para o formato remoto. Os filmes eram longos, consumiam muitos dados móveis dos estudantes e tornavam os encontros longos demais, em média ficávamos quatro horas nessa atividade. Resolvemos, então, utilizar curtas-metragens, colocando como tempo máximo entre 1h30min e 2h de duração. Tendo selecionado o tema “Racismo”, exibimos o curta brasileiro “O Xadrez das Cores”. A mudança foi muito bem recebida e mantivemos a natureza da atividade, que era suscitar discussões sobre temas importantes a partir do audiovisual.

Dentro do projeto também experimentamos tipos de atividades que se encaixassem melhor no formato. Desenvolvemos atividades gamificadas utilizando o Kahoot.

Após tais definições, convidaremos especialistas na temática, para formação de mesa redonda para realização de debate. Após estabelecidas tais ações, haverá a organização da ordem de execução, com definições de questionamentos para interação com os discentes e abertura para debate, além da elaboração do instrumento avaliativo utilizando a gamificação.

Com base nessa organização, aplicamos a avaliação da metodologia e executamos melhorias e aperfeiçoamentos até a comprovação da eficiência da nova metodologia proposta, tanto na sua formatação, quanto na obtenção de resultados dentro do processo de ensino-aprendizagem. A experiência mostrou-se positiva no processo e nos procedimentos, com definição das etapas, tipos de atividades, metodologias, etc. É importante destacar que, dentre os critérios de seleção das obras, enquanto proposta inclusiva, era condição indispensável o filme ser dublado e legendado. Além disso, os critérios indicativos de faixa etária foi respeitado de acordo com o público.



Figura 4. Banner do Cine Humanas. Fonte: autoria própria com uso do Canva, 2020.



Após realizados os encontros remotos, identificamos uma estratégia de organização satisfatória para o trabalho on-line. Passamos a utilizar de forma padronizada a seguinte ordem:

1. Apresentação da temática, resumo (sinopse) do filme;
2. Apresentação das atividades e ordem de desenvolvimento;
3. Exibição do material audiovisual (até 30 min de duração);
4. Interação com alunos (percepções do material assistido); (uso do Padlet para que eles escrevam o que acharam do filme)
5. Falas dos especialistas sobre a temática (10 min). Aqui, é definimos ter um máximo de duas pessoas para que as discussões não se tornassem prolongadas e cansativas.
6. Jogo com Kahoot com perguntas sobre o tema e filme exibido;
7. Atividade para casa (ficha de avaliação do filme); quando são estudantes do terceiro ano, a atividade é substituída por uma elaboração de redação.

O uso de múltiplas linguagens, assim como, a inserção das metodologias ativas na proposta de transposição do Cine Humanas para o formato remoto, mostrou-se não só uma estratégia metodológica importante para aqueles tempos inseguros da Covid 19, mas, também, uma oferta de aula inclusiva, onde pessoas com dificuldades de aprendizagem e transtornos puderam ser contempladas.

4 CONCLUSÕES

O trabalho com filmes é, sem dúvida, algo que os alunos gostam muito, principalmente quando vislumbra momentos mais lúdicos. Contudo, tais momentos não podem ser concebidos apenas como lúdicos, nem como “passatempo”. É preciso estar inserido numa proposta pedagógica bem construída e que tenha por premissa a aprendizagem.

Esse foi o intuito do projeto Cine Humanas, ensinar através da linguagem do cinema, numa proposta alternativa ao ensino tradicional. Assim, as discussões ao longo dos encontros foram ricas e



oportunizaram a exposição das opiniões dos estudantes, dando-lhes voz e colocando-os no centro. Também foram momentos em que desenvolvemos, com maior profundidade, os temas transversais e outros temas que não possuem espaço em sala de aula. Nos encontros, tivemos temas como: gravidez na adolescência, velhice, transfobia, regionalismo e o Poder do Voto, entre outros tantos que se mostraram pertinente ao longo do nosso planejamento.

Quanto à plataforma de transmissão, até aquele momento nós não encontramos uma melhor do que a plataforma Google Meet. Ela é mais leve, possibilitando maior facilidade de conexão dos estudantes. Contudo, em razão da velocidade das transformações das tecnologias digitais, é possível que logo mais encontremos outras plataformas mais eficientes. Quanto aos streamings, sem dúvida, a Netflix se mostrou como a melhor, pelos mesmos motivos: não exige um pacote de dados tão alto.

Ao final do projeto, percebemos ser possível trabalhar com o cinema dentro de uma metodologia adaptada para o ambiente remoto, onde a qualidade apregoada do ensino presencial pode ser garantida por ajustes que respeitem a realidade do alunado. Afinal, o formato remoto, além de gerar economia aos estudantes, tem maior praticidade, mantendo, ainda, a possibilidade de uma aprendizagem lúdica que está incutida no audiovisual.



REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso Editora, 2018.

BALLERINI, Frantjesco. História do Cinema Mundial. São Paulo: Summus, 2020.

BATES, T. Educar na era digital: design, ensino e aprendizagem: design, ensino e aprendizagem. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

BAZIN, André. O que é Cinema? 2º ed. São Paulo: Edu Editora, 2020.

BERNADET, Jean-Claude. O que é Cinema. Coleção Primeiros Passos. Nº 9 Editora Brasiliense, São Paulo – SP, 1980.

BNCC. Disponível em http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em 08 ago 2019.

CASTILHO, Aurea (org.). Filmes para Ver e Aprender. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2003. CNE - Conselho Nacional de Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica. Brasília, 2001.

DIAS, Simone. R. VOLPATO, Arceloni N. (Org.). Práticas inovadoras em metodologias ativas. Florianópolis: Contexto Digital, 2017.

DUARTE, Rosália. Cinema & Educação. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 27ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

Di Santo, Marcella Suarez. Silva, Matheus dos Santos. Cinema, Matemática e Educação: um diálogo possível. Revista Educação em Ciências Matemáticas. V. 18, n. 41. 2022. Disponível em <https://periodicos.ufpa.br/index.php/revistaamazonia/article/view/13581>. Acesso em 12 nov 2023.

MARIE, Michel. AUMONT, Jacques. Dicionário Teórico e Crítico de Cinema. 5ª ed. Campinas: Papirus, 2012.

NASCIMENTO, J Carvalho do. (2008). Cinema e Ensino de História: realidade escolar, propostas e práticas na sala de aula. Fênix - Revista De História E Estudos Culturais, 5(2), 1–23. Recuperado de <https://www.revistafenix.pro.br/revistafenix/article/view/34>. Acesso em 10 nov 2023.

OLIVEIRA, Paula Barreto de. Plataformas streaming e as reconfigurações no modo de assistir tv: o caso Netflix. 2020. 109 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) - Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2020. Disponível em <https://tede.utp.br/jspui/handle/tede/1866>. Acesso em 11 nov 2023.

Figura 1 <https://smarthistory.org/eadweard-muybridge-the-horse-in-motion/>

Figura 2 <https://history.uol.com.br/hoje-na-historia/thomas-edison-patenteia-seu-projetor-de-filmes>

Figura 3 <https://cinematecapernambucana.com.br/2020/01/selecionados-para-o-curso-introducao-a-historia-do-cinema/>