



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CENTRO DE EDUCAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO BÁSICA

GISELLE MARIA CARVALHO DA SILVA LIMA

**PLATAFORMA DIGITAL CINE NO 7 COMO APOIO À FORMAÇÃO
CONTINUADA DOS PROFESSORES MULTIPLICADORES DA REDE
MUNICIPAL DE ENSINO DO RECIFE**

Recife

2024

GISELLE MARIA CARVALHO DA SILVA LIMA

**PLATAFORMA DIGITAL CINE NO 7 COMO APOIO À FORMAÇÃO
CONTINUADA DOS PROFESSORES MULTIPLICADORES DA REDE
MUNICIPAL DE ENSINO DO RECIFE**

Dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em Educação Básica, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de mestre(a) em Educação Básica. Área de concentração: Correspondente ao indicado na ata de defesa.

Orientador (a): Raylane Andreza Dias Navarro Barreto

Recife

2024

**FOLHA EM BRANCO PARA FICHA CATALOGRÁFICA QUE SERÁ
ELABORADA PELA BIBLIOTECA SETORIAL DE SEU CENTRO**

GISELLE MARIA CARVALHO DA SILVA LIMA

**PLATAFORMA DIGITAL CINE NO 7 COMO APOIO À FORMAÇÃO
CONTINUADA DOS PROFESSORES MULTIPLICADORES DA REDE
MUNICIPAL DE ENSINO DO RECIFE**

Dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em Educação Básica, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de mestre(a) em Educação Básica. Área de concentração: Correspondente ao indicado na ata de defesa.

Aprovado em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Raylane Andreza Dias Navarro Barreto (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco - UFPE

Profa. Dra. Viviane de Bona (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco - UFPE

Prof. Dra. Aléxia Pádua Franco (Examinador Externo)
Universidade Federal de Uberlândia - UFU

AGRADECIMENTOS

“A vida é como uma caixa de chocolates. Você nunca sabe o que vai encontrar”.

(Forrest Gump - O Contador de Histórias, 1994)

E nessa (nem tão longa, nem tão curta) jornada, motivos e pessoas não me faltam para agradecer. Vou tentar resumir para este curta metragem não se transformar em uma série de inúmeras temporadas. A partir do menu de filmes, falarei de quem/que estou agradecendo!

Deus é brasileiro (2003) e o Auto da Compadecida (2000) – Agradecer ao Criador pela minha existência, por todas as oportunidades e por estar sempre ali, me marcando para não me perder de vista. Cada letra deste trabalho não seria possível se não fosse por Ele e pela ajudinha de “Valha-me Nossa Senhora, Mãe de Deus de Nazaré!” (João Grilo, Auto da Compadecida), dos meus devocionais Nsa. Sra. Aparecida, meu padrinho São Benedito, Santa Rita de Cássia e por aí seguimos! Quando a razão falhou, a fé me segurou!

Armageddon(1998), A chegada (2016) e Cartas para Julieta (2010) – Agradecer a Felipe Lima por todo apoio, compreensão, incentivo, paciência, companheirismo e parceria durante os dois anos de Mestrado e na vida além dele. É com quem eu sei que podemos fugir correndo de uma catástrofe mundial, cantando I Don't Want to Miss a Thing, do Aerosmith, conversar com Abbott e Costello (tomara que o futuro reserve coisas bem boas e que a linguagem seja mais fácil!), até dar a volta ao mundo mais calmamente, apreciando belas vistas e boas comidas.

Minha mãe é uma peça (2013), Irmã Dulce (2014) e A Caligrafia de Dona Sofia (2006, seria um ótimo roteiro para um curta); O Sorriso de Mona Lisa (2003) – Agradecer Juliete Carvalho, mãe, professora, poetisa, apaixonada pela vida, pelas estrelas, pelo mar e por São José da Coroa Grande. Só estamos (minha irmã, eu e tantas vidas estudantes que passam na mão dela) nesses desbravamentos da vida acadêmica, da independência feminina, da vida na capital porque ela luta com unhas e dentes pelas crias. Com a sua fé é uma mulher de muita ação, disponível e rabiscando seus versos em cordel. E a Géssika Carvalho, irmã, professora, “doutora, doutora, doutora”, também por seu estímulo, exemplo, dedicação, cuidado... Sempre disponível e incentivando para que essa pessoa aqui tenha muito êxito. Orgulho demais dela! Estendo nas pessoas delas o

agradecimento aos demais familiares, especialmente, meu pai Pedro Arcanjo e meu irmão Samuel Honorato Arcanjo.

O diabo veste Prada (2006) – Agradecer a essa mulher arretada Raylane Navarro por sua orientação, seriedade, compromisso, disponibilidade, carinho e amizade. Um enorme prazer ser a Emily dessa Miranda Priestly (só que ao contrário de Miranda, Raylane tem um coração enorme!). Tenho um orgulho danado de ver minha orientadora falando, com tanta propriedade, tanta sabedoria e um empoderamento que é para poucas. Só tenho a agradecer cada puxão de orelhas, cada palavra de incentivo, cada indicação, cada norte dado, sugerido, apontado. Só tenho a agradecer.

Falando Grego (2009) - Agradecer à Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) por me sentir parte da academia. Assim como no filme, tive a oportunidade de ‘passar’ em muitas instâncias e mudar/ criar meu ponto de vista sobre ela. Agradecer ao Mestrado Profissional de Educação Básica por tudo, nas pessoas de Viviane de Bona e Raylane Navarro. Carinho especial por toda a dedicação delas e de Raab, Tassio e Moreira, a cada professor das disciplinas, aos orientadores, por cada descoberta com essa turma piloto. Agradecer ainda por cada oportunidade de atuação na universidade: Conselho do Centro de Educação; Câmara de Pós-Graduação do Centro de Educação; Eleição para Reitor e vice Reitor; Eleição para Direção do CE, Coordenação e vice coordenação de formação docente para as licenciaturas do Centro de Educação da UFPE e Coordenação e vice coordenação da setorial de extensão do Centro de Educação da UFPE; Semana Pedagógica do Centro de Educação 2022 e 2023; cada edição do Saberes e Conexões dos anos 2022 e 2023; I Encontro de Pesquisas sobre Educação e Cultura Digital; Seminário independência de quê?; Exposição Mulheres, educação e regime político autoritário, além de tantas outras atividades que participei a partir de estar na UFPE.

Indiana Jones (1981, 1984, 1989, 2008, 2023) e a Lenda do Tesouro Perdido (2004 e 2007) – Agradecer às professoras Aléxia Pádua Franco e Viviane de Bona por todo caminho apontado na minha banca de qualificação. Sempre falo com muito carinho deste momento, sobretudo pela gentileza, disponibilidade, tranquilidade e contribuições. Foi um belo divisor de águas para a minha pesquisa e para minha vida acadêmica. Agradeço também, mais uma vez, à professora Raylane por seu tato em compor esta banca. Só tenho a agradecer!

Como treinar seu dragão (2010, 2014 e 2019) – Agradecer a cada colega que enfrentou este desafio do MPEB. Foi muito aprendizado, sorriso, choro, ligação,

mensagem, superação. Mirela, Andréa, Beatriz, Cintia, Debora, Dirciane, Ednaldo, Ester, Evanice, Ingrid, Isabela, Jacineide, André, Judite, Lívia, Manuela, Maria Claudia, Juliana, Patrícia, Pollyane e Rosemary, aprendi demais com vocês! Como em várias situações da vida, tem aqueles mais chegados, que temos mais intimidade, acesso e partilha... a esses, mais Gratidão ainda!.

La Luna (2012) – Agradecer à Prefeitura do Recife por cada oportunidade nesses 23 anos atuando na Educação. Sobretudo pela parceria com a UFPE para a oferta deste Mestrado Profissional. Estendo o agradecimento à Secretaria de Educação e à Secretaria Executiva de Projetos, Tecnologia e Inovação (SEPTI) através da Utec Gregório Bezerra. Agradeço por todo carinho, disponibilidade, preocupação no decorrer deste curso, da pesquisa, do dia a dia, e por me desafiar a, cada projeto, cada escola, cada professor... Carinho especial por Cristina Brito e Carmen Lima, pela chefia e condução da nossa Unidade e por serem fontes de informações, a Juliana Santos, Patrícia Mariano, Agda Thamires, Jailze Campos, por serem exemplos de profissionais, por dividir a labuta cotidiana, por toda a força e contribuição para minha pesquisa.

A Invenção de Hugo Cabret (2011) – Agradecer aos profissionais do setor 7 Cine por toda a disponibilidade, incentivo e carinho, a cada um deles: Kylson Estellfran (que respira Cinema as 24 horas do dia), Josiane Tenório, Antonia Mendes (sua dissertação foi uma mão na roda), Carla Marinho. E por outras pessoas maravilhosas que já passaram pelo setor e ajudaram bastante: Tereza Ana e Mônica Oliveira. Vocês são verdadeiros Georges Méliès para a vida da gente!

Ender's Game - O Jogo do Exterminador (2013) – Agradecer a cada colega multiplicador, que se disponibilizou a participar desta pesquisa (e também aos que não participaram, mas que atuam na função), por sua dedicação, trabalho e por procurar fazer a diferença, no uso das tecnologias aliadas à educação, no cotidiano das salas de aula e das escolas da Rede Municipal de Ensino do Recife. Mesmo quando o objetivo parece muito além das nossas possibilidades, estamos sempre fazendo nosso melhor.

Ratatouille (2007), Hunter x Hunter (2011), Knights of Sidonia (2015), Bleach (2004), Turma da Mônica: Laços (2019) – Agradecer a cada colega da Rede Municipal, da UFPE, amigo, colega, familiar, conhecido e desconhecido que passou a ser conhecido e que passaram na minha vida nestes anos de vida e nestes dois anos de MPEB que se interessaram, perguntaram, deram força, compreenderam minhas ausências e a dedicação ao estudo. A cada um, minha gratidão.

EPÍGRAFE

(...)

- Às vezes eu fico com medo de não ter um futuro, do tempo passar e eu não ter feito nada de relevante.

- Não, olha: no mundo, somos seis bilhões de pessoas. Quantas vão fazer alguma coisa realmente relevante? Hum? Uma vacina, a cura de alguma doença, uma ideia, uma descoberta que vai mudar tudo... Quantas?

- Poucas!

- Pouquíssimas! Para uma pessoa conseguir isso, todos fazemos parte e eu não falo de forma metafórica. De verdade! Todos fazemos parte. Cada vez que a gente faz alguma coisa, por menor que seja, gera efeitos gigantes nos outros. O que a gente faz hoje, muda e afeta milhões. E o que você faz agora faz com que alguém encontre a cura de alguma coisa no futuro, por exemplo. Você nunca vai saber, e essa pessoa também não. E está tudo bem.

(...)

- Agora, nessa mesma conversa, você está mudando coisas importantes sem nem imaginar.

(Paciente 63, 2022)

RESUMO

O interesse na condução desta pesquisa vem da necessidade de compreender e contribuir com as práticas de formação continuada para os professores multiplicadores na área de cinema na Rede Municipal de Ensino do Recife. Parte-se do pressuposto que estas práticas podem ser facilitadas a partir da disponibilização de conteúdos por um instrumento de acesso *online* simples, rápido e intuitivo. Para tanto, tomou-se como objeto de estudo a política de formação continuada de professores do município de Recife-PE, tendo por objetivo geral compreender as práticas de formação continuada para os professores multiplicadores na área de cinema na Rede Municipal de Ensino do Recife. Neste sentido, constituíram-se objetivos específicos: identificar as formas e conteúdos contemplados nas formações continuadas na área de cinema para os professores multiplicadores; analisar a adequação do material/ conteúdos trabalhados nas formações continuadas na área de cinema para os professores multiplicadores e desenvolver como sugestão pedagógica o uso de uma plataforma digital voltada para a fruição e a produção de cinema na escola como alternativa complementar à formação continuada do professor multiplicador. De caráter qualitativo, a pesquisa foi desenvolvida a partir dos seguintes procedimentos metodológicos: pesquisa bibliográfica, pesquisa documental (Gil, 2008; Lüdke; André, 1986); pesquisa diagnóstica mediante aplicação de questionário online, via Google Forms (Mota, 2019); e entrevista semidiretiva de forma coletiva (Amado, 2014; Minayo, 1994). Teoricamente as análises empreendidas foram feitas a partir das obras de Araújo (2019), Nóvoa e Alvim (2022), Teixeira, Silva e Lima (2010) sobre a Formação Continuada de Professores. Sobre Cinema e Educação, foram utilizados os conceitos de Educomunicação de Mogadouro (2011), Soares (2011) e Silva (2020) e de Fruição audiovisual de Carvalho (2012) e Mayor e Miranda (2015) e de Produção Audiovisual de Francischelli (2021), Corrochano e Pistilli (2015) e Mendes (2022). Foi ainda apresentado o cinema na Lei de Diretrizes e Bases, com a Lei 13.006/2014 (Brasil, 2014), as indicações e orientações para o trabalho com o Cinema na Educação Infantil e no Ensino Fundamental abordados na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) e para o trabalho com o Cinema na Educação Jovens e Adultos apresentados na Política de ensino da rede municipal do Recife (Recife, 2021a). O resultado, que compreende aspectos relativos à formação continuada do professor multiplicador da Rede Municipal do Recife, compostos por conteúdos voltados à fruição e à produção de cinema na escola, foi o desenvolvimento da Plataforma acessível Cine no 7, disponível no endereço <https://sites.google.com/prof.educ.rec.br/cine-no-7>.

Palavras-chave: Cinema; Educação; Formação Continuada.

ABSTRACT

The interest in conducting this research stems from the need to understand and contribute to the practices of ongoing training for teacher facilitators in the field of cinema in the Municipal Education Network of Recife. It is assumed that these practices can be facilitated by providing content through a simple, fast, and intuitive online access tool. Therefore, the policy of ongoing teacher training in the municipality of Recife, Pernambuco, was taken as the object of study, with the general objective of understanding the practices of ongoing training for teacher facilitators in the field of cinema in the Municipal Education Network of Recife. In this sense, specific objectives were established: to identify the forms and contents covered in ongoing training in the cinema field for multiplier teachers; to analyze the adequacy of the materials/contents addressed in ongoing training in the cinema field for multiplier teachers and to develop as a pedagogical suggestion the use of a digital platform focused on cinema enjoyment and production in schools as a complementary alternative to ongoing training for multiplier teachers. Qualitative in nature, the research was developed based on the following methodological procedures: bibliographical research, documentary research (Gil, 2008; Lüdke; André, 1986); diagnostic research through the application of an online questionnaire, via Google Forms (Mota, 2019); and semi-directive group interviews (Amado, 2014; Minayo, 1994). Theoretical analyses were conducted based on the works of Araújo (2019), Nóvoa and Alvim (2022), Teixeira, Silva and Lima (2010) on Continuing Education for Teachers. Regarding Cinema and Education, the concepts of Educommunication by Mogadouro (2011), Soares (2011), and Silva (2020) were used, as well as audiovisual Enjoyment by Carvalho (2012) and Mayor and Miranda (2015), and Audiovisual Production by Francischelli (2021), Corrochano and Pistilli (2015), and Mendes (2022). The cinema was also presented in the Guidelines and Bases Law, with Law 13,006/2014 (Brazil, 2014), the indications and guidelines for working with Cinema in Early Childhood Education and Elementary Education addressed in the National Common Curricular Base (Brazil, 2018), and for working with Cinema in Youth and Adult Education presented in the teaching policy of the municipal network of Recife (Recife, 2021a). The result, which comprises aspects related to the ongoing training of multiplier teachers in the Municipal Network of Recife, consisting of content focused on cinema enjoyment and production in schools, was the development of the accessible platform *Cine no 7*, available at the address <https://sites.google.com/prof.educ.rec.br/cine-no-7>.

Keywords: Cinema; Education; Continuing Education.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Organograma Secretaria Executiva de Projetos, Tecnologia e Inovação (SEPTI)	37
Figura 2. Composição dos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento - Educação Infantil	83
Figura 3. Composição das habilidades - Ensino Fundamental	90
Figura 4 - Cores da Identidade Visual - Prefeitura do Recife	107
Figura 5. Fontes utilizadas na plataforma.....	108
Figura 6. Marca plataforma 7 no Cine.....	109
Figura 7. Fluxograma/Mapa da plataforma Cine no 7.....	112

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Perfil dos respondentes - Questionário.....	28
Quadro 2. Quantitativo de multiplicadores por RPA e Utec	41
Quadro 3. Formação Continuada para o Professor Multiplicador (7 Cine e parcerias) .	45
Quadro 4. Levantamento feito a partir dos Conteúdos trabalhados nas formações continuadas – Produções criadas ou curadas pelo 7 Cine – Suporte e conteúdo.....	55
Quadro 5. Levantamento feito a partir do Guia de Formação – Objetos digitais de aprendizagem indicados pelo 7 Cine – parte 2	60
Quadro 6 - Quantitativo de filmes participantes nos eventos de cinema na RMER	62
Quadro 7. Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento Educação Infantil – BNCC	84
Quadro 8. Competências específicas Cinema e audiovisuais das áreas – Ensino Fundamental	86
Quadro 9. Classificação das competências específicas em Fruição e Produção Audiovisual.....	88
Quadro 10. Habilidades Cinema e Audiovisuais - Ensino Fundamental – BNCC	90
Quadro 11. Classificação das habilidades em Fruição e Produção Audiovisual.....	93

Quadro 12. Objetivos de aprendizagem Cinema e audiovisuais EJA – Política de Ensino	98
Quadro 13. Conteúdos e Saberes Cinema e audiovisuais EJA – Política de Ensino.....	99
Quadro 14. Classificação dos Objetivos de Aprendizagem EJA em Fruição e Produção Audiovisual.....	100
Quadro 17. Levantamento feito a partir dos Conteúdos trabalhados nas formações continuadas – Objetos digitais que não serão utilizados na plataforma virtual de formação continuada em Cinema	134
Quadro 18. Autoria ou Curadoria 7 Cine - Fruição Audiovisual - Biblioteca.....	136
Quadro 19. Autoria ou Curadoria 7 Cine - Produção Audiovisual - Biblioteca.....	137
Quadro 20. Autoria ou Curadoria 7 Cine - Produção Audiovisual - Videoaulas	137
Quadro 21. Curadoria 7 Cine - Produção Audiovisual - Recursos Educacionais Digitais	138
Quadro 22. Materiais complementares Fruição Audiovisual - Biblioteca	140
Quadro 23. Materiais complementares Fruição Audiovisual - Cinemateca.....	143
Quadro 24. Materiais complementares Produção Audiovisual - Biblioteca	144
Quadro 25. Materiais complementares Produção Audiovisual - Videoaulas.....	146
Quadro 26. Materiais complementares Produção Audiovisual – Cinegames	148
Quadro 27. Materiais complementares Produção Audiovisual – Recursos Educacionais Digitais	148

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Participação em momento de formação continuada sobre o fazer cinema na escola promovida pela Prefeitura (Secretaria de Educação, setor 7 Cine)	49
Gráfico 2. Conteúdos ou temas trabalhados nas formações ofertadas pela Prefeitura/ SEPTI/ 7 Cine - Respostas dos professores.....	51
Gráfico 3. Participação em atividade (curso, oficina, palestra) sobre Cinema na escola em instituição fora da Prefeitura do Recife	51
Gráfico 4. Nível de familiaridade com os conteúdos e recursos para trabalhar com o cinema na escola.....	53

Gráfico 5. Gosta ou se interessa em desenvolver atividades relacionadas com o cinema em sua prática	54
Gráfico 6. O desenvolvimento da plataforma é interessante para os respondentes?....	102
Gráfico 7. Sugestão de nome para a plataforma digital.....	104
Gráfico 8. Aspectos importantes numa plataforma digital	112
Gráfico 9. Nível de conhecimento - Temática Cinema	126
Gráfico 10. Temas para aprofundamento	127

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ACE	Adaptado para o contexto educacional
ANCINE	Agência Nacional do Cinema
BPE	Bertini Produções e Eventos Culturais
CETEC	CENTRO DE EDUCAÇÃO, TECNOLOGIA E CIDADANIA
CMEI	Centros Municipais de Educação Infantil
DCE	Desenvolvido para o contexto educacional
DETEC	Diretoria Executiva de Tecnologia na Educação
DGTEC	Diretoria de Tecnologia na Educação e Cidadania
DTE	Departamento de Tecnologia na Educação
EAD	Educação a Distância
Educarecife	Programa de Ensino Híbrido do Recife
EDUCOM	Projeto Brasileiro de Informática na Educação
EFAER ou EFER	Escola de Formação de Educadores do Recife Professor Paulo Freire
EII	Escola Itinerante de Informática
EMAD	Escola Municipal para Aulas Digitais
Emcine	Encontro Municipal de Audiovisual da Educação
FUNDEF	Fundo de Manutenção e Desenvolvimento do Ensino Fundamental e de Valorização do Magistério
GOM	Grupo Ocupacional Magistério
LCT	Laboratório de Ciência e Tecnologia
LDB	Lei de diretrizes e bases da educação nacional
Libras	Língua Brasileira de Sinais
MEC	Ministério da Educação
NTEs	Núcleos de Tecnologia Educacional
NUPI	Núcleo Profissionalizante de Informática
ODAs	Objetos Digitais de Aprendizagem
ODE	Objetos Digitais Educacionais
PNE	Plano Nacional de Educação
ProInfo	Programa Nacional de Tecnologia Educacional
PWA	<i>Progressive Web App</i>

REDS	Recursos Educacionais Digitais
RMER	Rede Municipal de Ensino do Recife
RPA	Região Político-Administrativa
SEDUC	Secretaria de Educação
SEED	Secretaria de Educação a Distância
SEPTI	Secretaria Executiva de Projetos, Tecnologia Inovação
SETE	Secretaria Executiva de Tecnologia na Educação
TDIC	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação
TICs	Tecnologias de Informação e Comunicação
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco
UNIREC	Unidade Virtual de Cursos do Recife
UTEC	Unidade de tecnologia na Educação e Cidadania

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	18
1.1 ENCONTRO COM O TEMA	18
1.2 PROBLEMATIZAÇÃO.....	22
2 METODOLOGIA.....	25
2.1 PESQUISA QUALITATIVA E PROCEDIMENTOS.....	25
2.2 SOBRE A POLÍTICA DE TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO NA RMER.....	32
2.1.1 Professor Multiplicador	38
2.1.2 Ações de Educomunicação: Cinema na RMER.....	41
2.1.2.1 Formações continuadas em Cinema na Rede Municipal de Ensino do Recife ..	44
2.1.2.2 Conteúdos trabalhados nas formações continuadas em Cinema na Rede Municipal de Ensino do Recife.....	55
2.1.2.3 Encontro Municipal de Audiovisual da Educação (Emcine).....	61
3 REFERENCIAL TEÓRICO	63
3.1 FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES	63
3.2 CINEMA E EDUCAÇÃO.....	67
3.2.1 Educomunicação.....	68
3.2.2 Fruição audiovisual e Produção Audiovisual.....	70
3.2.2.1 Fruição Audiovisual	70
3.2.2.2 Produção Audiovisual	73
3.2.3 O Cinema na LDB	76
3.2.4 O Cinema na BNCC	79
3.2.4.1 Cinema e audiovisuais na Educação Infantil – BNCC	82
3.2.4.2 Cinema e audiovisuais no Ensino Fundamental – BNCC	85
3.2.5 Política de ensino da rede municipal do Recife.....	94
3.2.5.1 Cinema e audiovisuais na Educação de Jovens e Adultos.....	96
4. CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO DA PLATAFORMA	101

4.1 PLATAFORMA DIGITAL CINE NO 7 COMO ALTERNATIVA COMPLEMENTAR À FORMAÇÃO CONTINUADA EM CINEMA	101
4.1.1 Características da plataforma digital de formação em cinema.....	101
4.1.2 Fluxograma e mapa da plataforma.....	111
4.1.3 Categorias e temáticas de organização dos conteúdos	119
4.1.4 Critérios para avaliar a qualidade e disponibilidade de materiais	128
4.1.4.1 Curadoria de materiais produzidos e indicados pelo 7 Cine	132
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	150
REFERÊNCIAS	154
APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO	163
APÊNDICE B - CONVITE PARA RESPONDER AO QUESTIONÁRIO E PARTICIPAR DA ENTREVISTA	169
APÊNDICE C - ROTEIRO DA(S) ENTREVISTA(S) COLETIVAS	171
APÊNDICE D - GOOGLE FORMULÁRIO E GOOGLE PLANILHAS - EXPERIÊNCIAS COMPARTILHADAS	172
APÊNDICE E – O PRODUTO DA PESQUISA: ESTRUTURA FINAL DA PLATAFORMA CINE NO 7 - VERSÃO COMPUTADOR/ NOTEBOOK	173
APÊNDICE F – O PRODUTO DA PESQUISA: ESTRUTURA FINAL DA PLATAFORMA CINE NO 7 - VERSÃO SMARTPHONE.....	179
APÊNDICE G – DIVULGAÇÃO DO PRODUTO TECNICO TECNOLÓGICO – PLATAFORMA CINE NO 7	185
ANEXO A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - COLETA DE DADOS VIRTUAL	188
ANEXO B - CARTA DE ANUÊNCIA	189

1 INTRODUÇÃO

1.1 ENCONTRO COM O TEMA

A ideia inicial de apresentação do projeto desta dissertação para a seleção do Mestrado Profissional em Educação Básica surgiu a partir da experiência da pandemia do Covid 19, nos anos 2020 e 2021, quando o foco da Rede Municipal de Ensino do Recife - RMER era o trabalho remoto e híbrido, estabelecido a partir do *lockdown* implantado na cidade de Recife (e em grande parte do estado de Pernambuco), pela Lei nº 14.040, de 18 de agosto de 2020, que estabeleceu normas educacionais excepcionais a serem adotadas durante o estado de calamidade pública reconhecida pelo Decreto Legislativo nº 6, de 20 de março de 2020.

Com o foco do atendimento do professor multiplicador¹ voltado para a busca de alternativas para o trabalho do professor regente de sala de aula e com o desenvolvimento de atividades e formações utilizando REDs (Recursos Educacionais Digitais) e ODAs (Objetos Digitais de Aprendizagem) que facilitasse as aulas de forma remota, os projetos transversais² ficaram em segundo plano. Dessa forma, as formações voltadas para o cinema, por exemplo, foram realizadas de forma pontual, a partir de solicitações feitas pelas Unidades de Tecnologia na Educação para a Cidadania (UTECS³) e/ ou dos multiplicadores.

¹ “O Professor Multiplicador é o profissional de educação efetivo para o cargo Professor I, contratado mediante concurso público para atuar na Prefeitura do Recife” (Lima, 2019, p. 11) que fez a seleção para atuar como facilitador e formador dos professores que estão em sala de aula e seus estudantes no acesso e uso das tecnologias presentes na escola e na RMER. Mais informações sobre esse profissional serão detalhadas na seção **Professor Multiplicador**.

² As ações que envolviam cinema, robótica, metarreciclagem, rádio escolar, na área da tecnologia educacional, além de outras ações abordadas diretamente na área pedagógica deram lugar às formações voltadas para a necessidade emergente do professor: como ministrar as aulas de forma remota, quais aplicativos, plataformas e estratégias poderiam adotar. Essas outras ações não tão emergenciais foram ganhando espaço posteriormente, também de forma remota, à medida que os professores começaram a se adaptar à nova realidade.

³ Utecs são centros avançados de informática, que oferecem cursos e oficinas com o uso das TDICs para estudantes da RMER e para a população de uma forma geral. Aspectos relativos a sua criação e funcionamento serão tratados no tópico 2.2 Sobre a política de tecnologia na educação na RMER. Mais informações em: <http://www.recife.pe.gov.br/educacao/utec.php>

Nesse período, o setor 7 Cine⁴ já dispunha de um canal no Youtube com algumas videoaulas de produção do próprio setor e de um *site* voltado sobretudo para a divulgação do Encontro Municipal de Audiovisual da Educação (Emcine), com alguns documentos normativos de orientação do Programa Cinema na Escola⁵, com seus projetos: Hora do Cinema⁶, 7 no set⁷, MostraRec⁸, CinEduca⁹, MEDIATECA ou Acervo¹⁰ e outras ações. No entanto, não há um recurso mais dinâmico que disponibilize os conteúdos produzidos pela própria secretaria de educação do Recife e ou de curadoria externa - indicados para a fruição e produção audiovisual, mais especificamente relacionados ao cinema, sejam ebooks, planos de aula, videoaulas, filmes, recursos educacionais digitais - de forma organizada e sistematizada e que favoreça a formação continuada dos professores multiplicadores, bem como sua prática formativa junto aos professores e estudantes das escolas regulares da RMER. Neste sentido, a ideia inicial desta pesquisa de mestrado vai ao encontro do aprofundamento do estudo sobre a formação continuada na área de cinema e educação, sobretudo no formato à distância e como esta possibilidade pode ser experienciada com os professores multiplicadores e demais profissionais na ambiência da Secretaria de Educação de Recife, propondo como produto uma forma/meio/suporte de

⁴ O 7 Cine é o setor de Mídia-Cinema e Audiovisual da Diretoria Executiva de Tecnologia na Educação que tem como principal objetivo levar os alunos da Rede Municipal de Ensino do Recife ao interesse pela arte cinematográfica e audiovisual. Fonte

⁵ O Programa Cinema na Escola surgiu a partir da Lei nº 13.006, de 26 de junho de 2014 (a ser tratada na seção do cinema na LDB) e [...] “consiste na organização sistemática de ações que estão organizadas em 5 (cinco) projetos vivenciados nas Escolas da Rede Municipal de Ensino do Recife (RMER). [...] O Programa foi criado com o pensamento em atender estudantes desde o ensino infantil ao Fundamental II, estando ancorado nos eixos de formação, exibição, produção, socialização e acervo. [...] Por meio desses Projetos, utilizou-se o cinema na escola como um recurso que contribui com o processo de ensino-aprendizagem, alinhado ao projeto político pedagógico da escola, de modo a desenvolver o senso crítico e criativo de maneira lúdica e prazerosa” (Mendes, 2018, p. 34-35).

⁶ A ação visa a exibição de filmes e vídeos com caráter pedagógico e lúdico nas escolas e demais setores da RMER, com a premissa de realização de debates e/ou jogo de perguntas e respostas (quiz) no início ou fim de cada exibição. Fonte: ESTELLFRAN, 2022, p. 17.

⁷ Apoio às filmagens de curtas e longas metragens, realizadas por professores e estudantes, com a finalidade de produção de material pedagógico para uso em todos os setores da Secretaria de Educação do Recife. Fonte: <https://educ.rec.br/7cine/projetos/>

⁸ Organização e participação em mostras, fóruns, festivais, seminários, congressos, etc e divulgação na web das experiências com cinema nas escolas da Rede Municipal de Ensino do Recife. Fonte: <https://educ.rec.br/7cine/projetos/>

⁹ Formação em cinema, por meio da participação e realização de cursos e oficinas presenciais, a distância e semipresencial, para professores, equipe técnica e estudantes. Fonte: <https://educ.rec.br/7cine/projetos/>

¹⁰ Elaboração de catálogos de filmes. Alimentação de canais na internet com formações, vídeos e filmes. Classificação e arquivamento de vídeos educacionais e comerciais com disponibilização do acervo na web e na videoteca do 7 Cine. Fonte: <https://educ.rec.br/7cine/projetos/>

disponibilizar conteúdos relacionados à produção de audiovisuais (cinema) e a fruição e análise/ escolha de produções audiovisuais, com acesso remoto, de maneira permanente e atualizada.

No segundo trimestre de 2022, os profissionais do setor 7 Cine criaram e disponibilizaram, via Google Drive, para professores multiplicadores e professores de tecnologia um documento, que sistematiza os vídeos e conteúdos relativos à formação do professor multiplicador já trabalhados pelo 7 Cine: o Guia de formação nos Clubes de Cinema nas Escolas e UTECs (Recife, 2023). Dessa forma, a proposta inicial de aprofundar o estudo sobre a formação continuada do professor multiplicador na área de cinema permaneceu, mas a proposta de disponibilizar os conteúdos foi ganhando contornos diferentes e por isso, pensou-se, nesta pesquisa, em abordar outros elementos não contemplados inicialmente e que seriam importantes, a exemplo de materiais produzidos e disponibilizados por outros canais, plataformas digitais: livros, videoaulas, planos de aula, abordar conteúdos com temáticas como cineclubes, audiodescrição, dicas de uso de aplicativos e softwares relacionados ao cinema, sugestão de outros aplicativos e softwares para a produção audiovisual, indicação de jogos e games para dinamizar o trabalho e a compreensão dos conteúdos relacionados com o cinema, sugestão de mostras e festivais que acontecem em espaços além da Prefeitura do Recife.

Assim sendo, a disponibilização de um instrumento de acesso *online* simples, rápido e intuitivo (produto final que descende da pesquisa), com os elementos apresentados acima, contribuirá com a formação continuada do professor multiplicador na área de Cinema. Com tal produto, intenciona-se permitir àquele profissional encontrar materiais que possam contribuir para sua prática pedagógica, no que diz respeito à fruição e à produção audiovisual, nas escolas do município do Recife, elaborados pelo setor 7 Cine, bem como os materiais de produção externa curados pelo setor ou de sugestão desta pesquisa, que podem contribuir para esta formação.

É importante salientar que o presente estudo e o produto final, fruto dele, não pretende substituir nenhum dos instrumentos criados, mas se apresenta como um aliado, uma alternativa, um reforço ao que já vem sendo desenvolvido e explorado nas formações continuadas do referido município, podendo ser indicado para secretarias de educação de outros municípios, estados ou até mesmo como recurso para cursos de ensino superior a exemplo da Licenciatura em Artes Visuais e Licenciatura em Artes Visuais com ênfase em digitais.

Para tanto, toma-se como objeto de estudo a política de formação continuada de professores do município de Recife-PE. O objetivo geral é compreender as práticas de formação continuada para os professores multiplicadores na área de cinema na Rede Municipal de Ensino do Recife com a perspectiva de contribuir com a mesma. Para tanto constituem-se objetivos específicos: identificar as formas e conteúdos contemplados nas formações continuadas na área de cinema para os professores multiplicadores; analisar a adequação do material/ conteúdos trabalhados nas formações continuadas na área de cinema para os professores multiplicadores e desenvolver como sugestão pedagógica o uso de uma plataforma digital voltada para a fruição e a produção de cinema na escola como alternativa complementar à formação continuada do professor multiplicador.

A dissertação foi organizada em cinco seções assim pensadas: na Introdução foram apresentados os aspectos iniciais que motivaram o desenvolvimento da pesquisa, como se deu o encontro entre a pesquisadora e o tema da pesquisa, o objeto de estudo, bem como os objetivos geral e específicos. Em seguida, são apresentadas ainda a justificativa e a problematização acerca da temática estudada.

A segunda seção contém a Metodologia adotada neste estudo, além de uma análise sobre a política de tecnologia na educação na RMER, com ênfase na figura do Professor Multiplicador e nas ações de Educomunicação, mais especificamente naquelas voltadas para a fruição e produção audiovisual, com ênfase no Cinema na RMER. Aspectos relativos às formações continuadas em Cinema na Rede Municipal de Ensino do Recife e aos conteúdos trabalhados nestes momentos de formação, assim como a realização do Encontro Municipal de Audiovisual da Educação (Emcine), evento de socialização das produções frutos das formações, serão apresentados para ilustrar como se desenvolve essa política de tecnologia na educação municipal de Recife.

Já a terceira seção consiste em uma Revisão Bibliográfica, com enfoque para a Formação continuada de professores, que aborda as teorias e práticas relacionadas à formação continuada de professores, destacando sua importância para o desenvolvimento profissional e a melhoria da prática pedagógica. São apresentadas as contribuições de Nóvoa e Alvim (2022) sobre formação inicial, indução profissional e formação continuada, além das reflexões sobre autoformação (Nóvoa, 1995; Teixeira; Silva; Lima, 2010) e a importância desta formação em tempos da presença da tecnologia.

Em seguida, na abordagem sobre Cinema e Educação serão apresentadas as relações entre cinema e educação, discutindo diferentes abordagens pedagógicas e os benefícios do uso do cinema como recurso didático. Serão apresentados o conceito, uma

breve explicação histórica da criação do termo e a importância da Educomunicação, a partir das contribuições de Mogadouro (2011) e Soares (2011). As abordagens Fruição Audiovisual (conceitos presentes em Mayor; Miranda, 2015 e as propostas para a RMER presentes em Mendes, 2022) e Produção Audiovisual (conceitos apresentados por Souza; Linhares; Mendonça, 2012; Corrochano; Pistilli, 2015 e propostas para a RMER apresentadas por Mendes, 2022) também serão explicadas, demonstrando suas particularidades e sua contribuição para o trabalho do professor e desenvolvimento e participação dos estudantes.

Será estudada a abordagem do cinema na legislação e nas orientações curriculares oficiais, a saber: na Lei de Diretrizes e Bases (LDB), com a Lei 13.006/2014 (Brasil, 2014); na Base Nacional Comum Curricular (BNCC – Brasil, 2018), com orientações para a Educação Infantil e Ensino Fundamental; na Política de ensino da rede municipal do Recife (Recife, 2021), com orientações para a Educação de Jovens e Adultos.

A quarta seção apresenta a Concepção e organização da plataforma digital Cine no 7 como uma alternativa complementar à formação continuada em cinema na RMER. Serão detalhadas as características da plataforma (sobretudo relacionadas ao design: escolha do nome, identidade visual, cores, formas, tipografia, logomarca ou marca, acessibilidade), levando em consideração, entre outros aspectos, a consulta aos professores através do questionário e das entrevistas. fluxograma/ mapa estrutural da plataforma, categorias e critérios de avaliação de materiais. Com base na definição dos critérios para avaliar a qualidade e disponibilidade de materiais, será apresentada a curadoria de materiais produzidos e indicados pelo setor 7 Cine e de materiais complementares pesquisados pela investigadora, componentes da plataforma Cine no 7.

A última seção, por sua vez, contempla as Considerações finais, onde estão apresentadas as principais conclusões da pesquisa, suas contribuições para o campo da educação e sugestões para pesquisas futuras.

1.2 PROBLEMATIZAÇÃO

A pesquisadora está inserida no mesmo grupo que está sendo estudado e será uma das beneficiadas com os resultados da pesquisa. Por sua formação acadêmica em Comunicação Social - habilitação em Jornalismo, o uso e a produção do audiovisual sempre estiveram presentes em sua dinâmica de trabalho na escola e na sala de aula, tanto por identificação com o tema, quanto pelo compartilhamento da concepção de Educação

Audiovisual de Barquete (2022) que considera a

Educação Audiovisual como uma abordagem pedagógica cuja interação dos estudantes com as pessoas, os saberes, as coisas e os lugares é mediada pela linguagem audiovisual, ou seja, através das práticas de ver, ouvir, pesquisar, criar e articular palavras, imagens e sons (Barquete, 2022).

Enquanto professora multiplicadora, o interesse pelo audiovisual, neste caso pelo Cinema, foi potencializado, na medida em que entre suas atribuições está a atuação como agente formativo no uso dos recursos digitais disponíveis, buscando subsidiar práticas e abordagens pedagógicas inovadoras. Além de “[...] implementar e acompanhar os programas e projetos desenvolvidos pela Secretaria Executiva de Projetos, Tecnologia e Inovação nas Unidades Escolares” (Recife, 2022). Entre esses programas e projetos está o Programa Cinema na Escola¹¹.

Com a oferta das formações presenciais e a distância, em alguns momentos houve a necessidade de encontrar alguns materiais apresentados durante os cursos e oficinas ou solicitar junto ao setor 7 Cine ou mesmo procurar em meio aos materiais enviados por email ou disponibilizados nos grupos de WhatsApp¹². Com a chegada de novos profissionais, tais materiais são sempre demandados e a sua procura, considerando as atualizações, são sempre trabalhosas e não sistematizadas, de modo que se tem que realizar o mesmo processo sempre. A partir da identificação deste problema, surgiu a necessidade de aprofundar o conhecimento dos processos pedagógicos enfrentados pelo setor e pensar alternativas para minimizá-los ou resolvê-los.

Com a criação e disponibilização do *site* do Emcine e do Guia de formação nos Clubes de Cinema nas Escolas (Estellfran, 2023) pelos profissionais do setor 7 Cine, uma parte do problema de acesso dos professores multiplicadores e de tecnologia aos materiais utilizados nas formações na área, foi solucionado. Entretanto, foi identificado que as informações e materiais disponíveis podem ser dispostos de forma mais sistemática e com uma apresentação mais intuitiva e de maior facilidade no acesso para que se possa

¹¹ O Programa Cinema na Escola, criado pela Equipe de Cinema Recife (7 Cine) da Secretaria Executiva de Tecnologia na Educação (SETE), possui 5 projetos vinculados aos eixos de formação, exibição, produção, socialização e acervo que têm por objetivo desenvolver o interesse pela 7ª arte e fomentar o uso pedagógico do cinema nas escolas da Rede Municipal de Ensino do Recife. Fonte: <https://educ.rec.br/7cine/projetos/>

¹² Aplicativo de comunicação gratuito, que oferece um serviço de mensagens e chamadas simples, WhatsApp é um trocadilho com a frase "What's Up" (e aí) em inglês. Surgiu como uma alternativa ao sistema de SMS e possibilita o envio e recebimento de diversos arquivos de mídia: textos, fotos, vídeos, documentos e localização, além de chamadas de voz. O WhatsApp foi fundado em 2009 por Jan Koum e Brian Acton. Fonte: https://www.whatsapp.com/?lang=pt_BR.

encontrar as informações requeridas.

Há que se registrar que desde o início das atividades do setor 7 Cine, no ano de 2014, são oferecidos momentos de formação continuada para os professores multiplicadores, nos quais são apresentados conteúdos relacionados ao trabalhar com o cinema na escola e na sala de aula. Em muitos desses momentos, os conteúdos trabalhados são disponibilizados para que os profissionais acessem posteriormente, mas nem sempre o acesso a esse material é fácil. Por vezes as explicações e disponibilização de materiais de apoio ficaram perdidas em grupos de conversas via Whatsapp ou nos documentos compartilhados por mensagens de e-mail e pelo Google Drive.

Com a disponibilização de materiais no *site* do Emcine e no Guia de Formação nos Clubes de Cinema, o acesso a esses conteúdos foi facilitado, mas há a possibilidade de dinamizar esse acesso, tornando-o mais prático, simples, rápido e intuitivo, agregando ainda mais informações e materiais que podem contribuir e se somar aos instrumentos já existentes, a exemplo de ebooks, artigos, planos de aula, videoaulas e indicação de recursos educacionais digitais complementares, bem como considerando elementos voltados para a acessibilidade no audiovisual, que aliado a um suporte com um *layout* pensado para esta finalidade, possibilite uma formação com mais elementos e de maneira mais acessível.

Diante de tais elementos o problema que impulsiona a pesquisa é: Como dinamizar a formação continuada e facilitar o trabalho do professor multiplicador na área de cinema na Rede Municipal do Recife? o que se espera é que a disponibilização de uma plataforma intuitiva, composta pelos materiais confeccionados e indicados pelo setor 7 Cine e uma curadoria de materiais formativos complementares, contribua para a dinamização da formação continuada, inclusive a sua autoformação e facilite o trabalho do professor multiplicador da Rede Municipal do Recife, na área de cinema, com a otimização de acesso aos conteúdos e facilidade na busca por materiais relacionados com esta temática.

2 METODOLOGIA

2.1 PESQUISA QUALITATIVA E PROCEDIMENTOS

Para atender ao objetivo desta pesquisa, qual seja, compreender as práticas de formação continuada para os professores multiplicadores na área de cinema na Rede Municipal de Ensino do Recife a abordagem de pesquisa escolhida é qualitativa uma vez que ela

[...] propõe uma relação entre os sujeitos e o mundo real. Faz a interpretação dos fenômenos, atribuindo-lhes significados. O ambiente é a fonte de dados e o pesquisador é um ponto-chave nesta modalidade de pesquisa.

A pesquisa qualitativa é bastante prática em descrever a complexidade de determinado problema, em que muitas vezes é preciso classificar os processos vividos pelos grupos, contribuir no processo de mudança, quando há a intenção de intervenção, possibilitando a compreensão das diferentes particularidades dos indivíduos (Libório; Terra, 2015, p. 7).

Nesta perspectiva, inicialmente foi necessário fazer uso da pesquisa bibliográfica e da documental com o propósito de aprofundar os estudos sobre a formação continuada do professor multiplicador da Rede Municipal do Recife, na área de cinema. Com tal propósito foram pesquisados livros, artigos, decretos, leis, ofícios circulares, relatórios anuais e semestrais, editais, portarias e publicações em Diário Oficial, manuais, atos normativos, regimentos internos e instruções normativas, entre outros documentos.

A pesquisa bibliográfica “é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (Gil, 2008, p. 50). A pesquisa bibliográfica apresenta autores que discutem as temáticas relacionadas à importância do cinema no processo de ensino e de aprendizagem, a fruição e produção audiovisual, bem como a importância da formação do professor para sua prática pedagógica.

Ao tratar da pesquisa bibliográfica, é importante destacar que ela é sempre realizada para fundamentar teoricamente o objeto de estudo, contribuindo com elementos que subsidiam a análise futura dos dados obtidos. Portanto, difere da revisão bibliográfica uma vez que vai além da simples observação de dados contidos nas fontes pesquisadas, pois imprime sobre eles a teoria, a compreensão crítica do significado neles existente. (Lima; Miotto, 2007, p. 44)

O acesso à bibliografia foi feito de duas formas essencialmente: em material físico e de forma digital. A primeira feita mediante consultas em exemplares disponíveis nas bibliotecas, em acervo pessoal da pesquisadora e em materiais disponíveis nas Utecs. Apesar da grande oferta de material de forma física, a segunda modalidade foi mais

explorada nesta pesquisa de Mestrado – a pesquisa nos canais digitais. A facilidade de encontrar maior quantidade de materiais, bem como a possibilidade de encontrar documentos com a pesquisa pelas palavras-chave (cinema na educação, educomunicação, fruição e produção audiovisual, formação de professores), e temas correlatos em repositórios, *sites*, plataformas, foram os principais fatores para a escolha desse tipo de pesquisa.

Esta etapa da pesquisa se desenvolveu a partir dos repositórios das universidades e programas de extensão, graduação e pós-graduação, entidades acadêmicas, bibliotecas, anais de congressos, seminários, simpósios, revistas científicas: artigos e resumos, TCCs, dissertações, teses, livros, etc.

A pesquisa documental é constituída por “[...] dados que, embora referentes a pessoas, são obtidos de maneira indireta, que tomam a forma de documentos, como livros, jornais, papéis oficiais, registros estatísticos, fotos, discos, filmes e vídeos, que são obtidos de maneira indireta” (Gil, 2008, p. 147). Como apresentam Lüdke e André (1986, p. 45-46) “[...] a análise documental busca identificar informações factuais nos documentos a partir de questões ou hipóteses de interesse [...]” e “[...] indica problemas que devem ser mais bem explorados através de outros métodos”. Além disso, ela pode complementar as informações obtidas por outras técnicas de coleta”.

A pesquisa documental possibilita o acesso aos registros estatísticos e institucionais, bem como a documentos pessoais e publicações veiculadas em meios de comunicação de massa (Gil, 2008, 147). Com tal propósito, a pesquisa de registros cursivos - registros estatísticos e institucionais escritos (Gil, 2008) – foi realizada nos documentos disponíveis em páginas oficiais da Prefeitura do Recife na internet, bem como nos documentos disponíveis nos *sites* do 7 Cine (versão antiga e a versão atual). Fontes como documentos oficiais e legislativos - a exemplo da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2018), da Política de Ensino da Rede Municipal do Recife (Recife, 2021b), das leis específicas – foram consultados em *sites* oficiais, repositórios de universidades e em *sites* de conteúdo de domínio público, bem como nos exemplares impressos.

Já os registros considerados episódicos e privados - documentos pessoais e de veiculação nos veículos de comunicação (Gil, 2008) – foram coletados em arquivos enviados pelo setor 7 Cine via mensagens por e-mail para os professores multiplicadores, professores de tecnologia e UTECs, a exemplo de convites, orientações e informes de divulgação sobre as formações a serem ministradas e eventos organizados pelo setor e de

documentos como manuais, planejamentos de ações e de projetos, catálogos de filmes, ementas de cursos e oficinas (alguns desses materiais foram incorporados a outros, como o Roteiro dos Clubes de Cinema e o Guia de Formação dos Clubes de Cinema na Escola, que foram sendo disponibilizados posteriormente). A pesquisadora, por fazer parte do grupo de professores multiplicadores, também recebeu as mensagens enviadas pela Secretaria Executiva de Projetos, Tecnologia e Inovação - SEPTI (e nomenclaturas anteriores do referido órgão explicadas no tópico 2.1.2 Ações de Educomunicação: Cinema na RMER) e gerências subordinadas ao mesmo, bem como do setor 7 Cine, veiculadas por e-mail e nos grupos de WhatsApp e teve acesso a esses comunicados, informes e arquivos. Outros levantamentos realizados em documentos físicos e digitais em visitas presenciais à SEPTI, departamento ao qual o setor 7 Cine está subordinado, são fontes de informações importantes como os relatórios individuais elaborados ao final de cada ano pelos professores multiplicadores e os relatórios gerais das UTECs, onde constam as atividades de formação ministradas para os profissionais destas unidades.

Desde o início do levantamento bibliográfico e documental, o produto final, parte obrigatória do resultado deste projeto, foi sendo pensado e estruturado, baseado nas informações que foram sendo continuamente obtidas. A partir da obtenção de novos dados, a plataforma digital foi tomando forma e sendo reformulada. Desse modo, a construção do produto perpassou todas as etapas metodológicas desta pesquisa. A saber: pesquisa bibliográfica e documental; coleta e análise dos dados - aplicação dos questionários e realização de entrevistas coletivas; construção do produto técnico – plataforma digital; testagem e adequação do produto técnico – plataforma digital.

Concomitantemente à pesquisa documental, foi feita uma pesquisa diagnóstica, mediante aplicação de questionário (Apêndice A), sobre aspectos voltados para a formação continuada na área do cinema e que os professores multiplicadores (alguns professores multiplicadores atualmente ocupam outras funções como técnico pedagógico, vice gestor de UTEC e vice gestor de escola regular) e a equipe de profissionais que compõe o 7 Cine, percebem como fundamental para a confecção de uma plataforma digital de formação permanente. Afinal o produto desta pesquisa interessa a eles, será feito para eles, logo sua participação no processo se revela fundamental à construção.

O questionário foi aplicado mediante convite a todos os envolvidos num total de 51 profissionais, no período de 06 a 31/07/2023. O questionário foi enviado aos grupos de multiplicadores e no número privado dos profissionais do setor 7 Cine, via aplicativo

WhatsApp® (Apêndice B), aplicado através do Google Forms®¹³, uma vez que essa ferramenta dá a

[...] possibilidade de acesso em qualquer local e horário; agilidade na coleta de dados e análise dos resultados, pois quando respondido as respostas aparecem imediatamente; facilidade de uso entre outros benefícios. Em síntese, o Google Forms pode ser muito útil em diversas atividades acadêmicas, nesse caso em especial para a coleta e análise de dados estatísticos, facilitando o processo de pesquisa. A grande vantagem da utilização do Google Forms para a pesquisa, seja ela acadêmica ou de opinião, é a praticidade no processo de coleta das informações. (Mota, 2019, p. 373).

A intenção de retorno mínimo inicialmente era de 23 respostas, caracterizando uma amostra significativa de 50% do público total na época de sua aplicação. No entanto, foram obtidas 24 respostas de professores multiplicadores e professores de tecnologia e duas respostas, do total de 4, dos profissionais do setor 7 Cine. Embora o quantitativo esperado não tenha se efetivado, a amostra se revelou produtiva, pois os dados foram suficientes para a construção das análises e do produto proposto. O instrumento de pesquisa foi formulado com questões de variantes Sim/ Não/ Não tenho certeza, múltiplas escolhas, escala de avaliação e algumas destas questões com complementação de resposta por perguntas abertas. As respostas obtidas no questionário foram apresentadas no decorrer desta pesquisa, tanto em formato de texto quanto dispostas em forma de gráficos, complementando os dados obtidos nas demais etapas metodológicas, bem como contribuindo para a composição e estruturação do produto plataforma digital.

Quadro 1. Perfil dos respondentes - Questionário

Perfil do Respondente	Qtde	Tempo de Serviço		Última Formação Acadêmica	Área de Graduação
Professor de Tecnologia	4	Entre 1 e 3 anos	1	Especialização	Pedagogia (2) Letras Educação
		Entre 4 e 9 anos	1	Especialização	
		Mais de 10 anos	2	Especialização/Mestrado	
Professor Multiplicador	18	Menos de 1 ano	6	Especialização/Mestrado	Pedagogia (8) Licenciatura em Pedagogia (1) Educação (3) Geografia (3) Licenciatura em Ciências com habilitação em Biologia (1) Letras / Inglês (1) Matemática (1)
		Entre 1 e 3 anos	2	Mestrado	
		Entre 4 e 9 anos	7	Especialização/Mestrado	
		Mais de 10 anos	3	Especialização/Mestrado	

¹³ Aplicativo de gerenciamento de pesquisas lançado pelo Google. Os usuários podem usar o Google Forms para pesquisar e coletar informações sobre outras pessoas e também podem ser usados para questionários e formulários de registro. As informações coletadas e os resultados do questionário serão transmitidos automaticamente. Fonte: <https://www.google.com/intl/pt-BR/forms/about/>.

					Biologia (1) Letras (1)
Técnica Pedagógica	1	1-3 anos	1	Mestrado	Pedagogia
Vice Dirigente Utec	1	4-9 anos	1	Mestrado	Pedagogia
Profissional do 7cine	2	4-9 anos	1	Pós-Doutorado	Lic. Geografia e Administração de Redes de Computadores
		Mais de 10 anos	1	Mestrado	Pedagogia

Fonte: Respostas do questionário. A autora (2023)

Como é possível observar no Quadro 1, responderam ao questionário 4 professores de tecnologia, com tempo de serviço na função variando entre 1 a 3 anos a mais de 10 anos. A maioria tem especialização como última formação acadêmica, com exceção de um que também tem mestrado. Como graduação, 2 tem curso de Pedagogia, sendo um também Letras e 1 informou que sua área de formação é Educação. Já os cursos de pós-graduação informados incluem Metodologia do Ensino a Distância; Educação Infantil; Psicopedagogia (2) e Interdisciplinaridade; Informática Educacional; Tecnologia em Educação.

Já os 18 professores multiplicadores, tem seu tempo de serviço na função variando de menos de 1 ano (os profissionais que assumiram a função a partir da última seleção em 2022, mas que só começaram a ser lotados em 2023) a mais de 10 anos. A maioria tem especialização (10), assim como mestrado (8), como última formação acadêmica. As áreas de graduação são diversas: Pedagogia (8), Licenciatura em Pedagogia (1), Educação (3), Geografia (3), Licenciatura em Ciências com habilitação em Biologia (1), Letras (1), Letras / Inglês (1), Matemática (1), Biologia (1) – alguns tem mais de um curso superior concluído como a Prof M12 que concluiu Geografia e Pedagogia e a Prof M15 com Matemática e Biologia. Já os cursos/ áreas de pós-graduação informados são: Tecnologia na Educação; Mídias na Educação; EAD; Gestão Pública; Geografia; Mestrado em Tecnologias Educacionais e Educação Matemática; Lato sensu em Formação de Educadores; Psicopedagogia; Educação e Novas Tecnologias; Ensino de Geografia; Direito Humanos; Gestão da Inovação; Doutorando em Ensino de Ciências; Informática Educativa; Gestão educacional; Gestão de Tecnologia da informação; Expressão Gráfica; Educação Especial; Ludicidade e Educação e Mestrado em Ciências da Linguagem.

Entre as profissionais que não atuam mais em função de professor multiplicador, mas se disponibilizam a participar desta pesquisa, está uma que atua em função técnico-pedagógica no período entre 1 e 3 anos. Sua última formação acadêmica é um mestrado, na área de Tecnologia Assistiva e seu curso de graduação é Pedagogia. Já a que atua na

função de vice-dirigente de Utec, está na função entre 4 e 9 anos. Sua última formação acadêmica é um mestrado na área de Novas Tecnologias na Educação e seu curso de graduação é Pedagogia.

Quanto aos 2 profissionais que atuam no 7 Cine e responderam ao questionário tem seu tempo de serviço variando entre 4 e 9 anos e mais de 10 anos. Um tem pós-doutorado em Governança de Tecnologia e o outro tem mestrado em Tecnologia na Educação como última formação acadêmica. As áreas de graduação são Licenciatura em Geografia e Administração de Redes de Computadores; e Pedagogia, respectivamente.

Como é possível observar, a grande maioria dos respondentes tem algum curso de pós graduação na área das tecnologias, mas isso não garante que os profissionais receberam formação específica para trabalhar com a linguagem do cinema, em sua formação acadêmica, como será apresentado no tópico 2.1.2.1 Formações continuadas em Cinema na Rede Municipal de Ensino do Recife.

Além dos questionários aplicados, que serviram principalmente para definir a estrutura da plataforma, a partir de elementos que os participantes consideravam importantes, foram realizadas sessões de entrevista coletiva semi estruturada.

Amado (2014, p. 212) define que “[...] a entrevista de investigação semidiretiva [...] deve ser usada para testar ou sugerir hipóteses, podendo ainda, servir para explorar ou identificar variáveis e relações [...] e deve ser usada em conjugação com outros métodos”. Optou-se pela entrevista de forma coletiva, conforme possibilidade apontada por Minayo (1994, p. 57) ou, como é denominada por Amado (2014, p. 224-225) entrevista de grupo, quando o interesse da pesquisa será pelo “[...] grupo e pelo que é vivido pelo grupo. Não é o universo privado que conta, mas o conjunto das significações específicas do grupo”.

A ideia inicial seria a realização de apenas uma sessão de entrevista, de forma online, quando os participantes poderiam explorar, analisar, testar e contribuir com a plataforma Cine no 7, a partir da disponibilização de um protótipo semelhante à versão final, pois “[...] tendo-se alcançado uma solução para a configuração do produto, é necessário verificar se essa solução atende aos objetivos propostos. Para isso, é necessário construir e testar o protótipo do novo produto” (Baxter, 2000, p.243). Como os participantes da entrevista não tinham disponibilidade de estar presentes no mesmo horário da sessão proposta, foram disponibilizados três horários para que cada entrevistado pudesse estar presente no horário de sua disponibilidade.

Optou-se pela entrevista coletiva no formato *online*, tanto para facilitar a participação dos envolvidos (tendo em vista a dificuldade de deslocamento, o trabalho dos profissionais em outras redes de ensino e a escolha de um local adequado para a reunião com os mesmos), quanto para facilitar a organização do registro e a própria realização da pesquisa. Os participantes foram contatados por mensagens via WhatsApp, enviadas apenas aos respondentes do questionário que se disponibilizaram a participar e contribuir com as próximas etapas da pesquisa, onde foram convidados a participar de um grupo no mesmo aplicativo, no qual seriam repassadas as informações referentes às sessões da entrevista. Neste grupo, foram disponibilizados os horários pré-definidos e o link de acesso a sala de videoconferências do Google Meet¹⁴, onde aconteceram as entrevistas (Apêndice B).

As sessões das entrevistas foram gravadas, mediante consentimento livre e esclarecido dos participantes bem como com o consentimento oral na gravação, com o recurso do software gravador de tela gratuito Ocam¹⁵, o que facilitou a coleta e posterior análise dos dados relevantes para a pesquisa que resultou nesta dissertação. A entrevista complementou a coleta de dados, tendo seus resultados analisados à luz do referencial teórico e o resultado foi aliado a pesquisa bibliográfica e documental e aos resultados do questionário.

O convite para esta etapa da coleta de dados foi enviado para os 26 profissionais que participaram da etapa anterior (24 estão entre professores multiplicadores e de tecnologia e 2 profissionais do 7 Cine). Entraram no grupo ‘Testagem protótipo pesquisa mestrado’ 15 profissionais (sendo 2 do 7 Cine e os demais do outro grupo).

No entanto, nas sessões de entrevista, que aconteceram no dia 16/10/2023 e excepcionalmente no dia 17/10/23, estiveram presentes nas sessões disponibilizadas 10 profissionais (sendo 6 na sessão manhã, 2 na sessão tarde, 1 na sessão noite e foi aberta

¹⁴ Serviço de comunicação por vídeo desenvolvido pelo Google. O Google Meet é um aplicativo de videoconferência baseado em padrões que usa protocolos proprietários para transcodificação de vídeo, áudio e dados. O aplicativo apresenta as seguintes características: Número ilimitado de reuniões, Legendas instantâneas durante as reuniões, Compatível com vários dispositivos, Layouts e configurações de tela ajustáveis, Controles para os organizadores da reunião, Compartilhamento de tela com os participantes, Sistema de troca de mensagens com participantes, Integração com os apps do Google e Microsoft Office. Fonte: <https://workspace.google.com/intl/pt-BR/resources/video-conferencing/>. Entre as limitações atuais da plataforma estão a quantidade de 100 participantes por reunião na versão básica e a não possibilidade da gravação das reuniões, exceto em pacotes adquiridos com esse recurso incorporado.

¹⁵ É um programa poderoso de gravação de vídeo que pode gravar vídeos para ser jogado no monitor através do seu PC. Esta solução pode gravar efetivamente muitos vídeos na Internet, incluindo jogos *online* usando uma variedade de formatos por ilimitadas vantagens de comprimento. Fonte: <https://software.com.br/ocam>

uma nova sessão na manhã do dia seguinte pela disponibilidade de uma das entrevistadas, onde só teve a participação dela). Todas as sessões tiveram o mesmo tipo de abordagem e seguiram a mesma sequência de perguntas-base (disponíveis no Apêndice C), que originaram outras perguntas, diferentes em cada grupo, a partir das respostas e intervenções feitas pelos participantes. As respostas mais relevantes foram informadas para os participantes das sessões posteriores, sobretudo para aferir a concordância ou discordância com as opiniões dos demais partícipes.

Para facilitar a apresentação dos resultados, os envolvidos na pesquisa terão seus nomes associados a legendas, sendo a nomenclatura Prof M relacionada a Professor Multiplicador; Prof T relacionada a Professor de Tecnologia; Prof TP relacionada a Professor em Função Técnica Pedagógica; Prof VD relacionada a Professor em função de Vice dirigente de Utec; e Prof 7 Cine relacionada a profissional atuante no setor 7 Cine. Como não houve respondentes das gerências da SEPTI, as nomenclaturas referentes a esse público não foram criadas.

Há que se registrar que não houve impedimentos por parte da Secretaria de Educação uma vez que a pesquisa só foi desenvolvida após a sua autorização e apoio ao estudo mediante a aprovação da Carta de Anuência (Anexo 1). E há que se ressaltar que é do interesse da referida Secretaria que o setor 7 Cine tenha suas ações qualificadas e potencialidades a partir deste escopo de atuação.

2.2 SOBRE A POLÍTICA DE TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO NA RMER

De acordo com o portal QEdU (2023), no ano de 2022, a Rede Municipal de Ensino do Recife era formada por 328 escolas, atendendo as seguintes modalidades de ensino: 243 de ensino infantil regular (incluindo as creches, creches-escola e centros municipais de educação infantil – CMEIs), 221 de ensino fundamental regular (1º ao 9º anos) e 101 de Educação de Jovens e Adultos (EJA). Estas unidades atendem, em sua maioria, mais de uma modalidade de ensino, concomitantemente, sendo exceção as creches-escola e os CMEIs, que têm apenas turmas destinadas ao ensino infantil. Não há registros também de escolas que atendem apenas turmas de EJA, sendo ofertadas as turmas para jovens e adultos em escolas que também atendem o ensino fundamental e esporadicamente o ensino infantil. Dessas, 310 escolas contam com o atendimento em educação especial, que acompanha os estudantes com deficiência com professores que atuam no Atendimento Educacional Especializado (AEE) e por Agentes de Apoio ao

Desenvolvimento Escolar Especial (AADEE)¹⁶. Algumas dessas unidades contam ainda com espaços denominados Salas de Recursos Multifuncionais (SRM)¹⁷, voltados para o atendimento desses estudantes matriculados. Atende ainda estudantes, professores e comunidade escolar nas 14 UTECs e na Escola Flutuante Águas do Capibaribe¹⁸. Da estrutura apresentada,

[...] Destacam-se dois ambientes importantes para a implementação das políticas educacionais no Recife, o Centro de Formação Paulo Freire, inaugurado em maio de 2010 e a Diretoria de Tecnologia na Educação e Cidadania - DGTEC, que coordena em articulação com as demais Diretorias, Gerências e Escolas as políticas para a inclusão digital de toda a RMER. (Cavalcanti, 2012, p. 108)

A Secretaria de Educação a Distância – SEED do Ministério da Educação (MEC), criada pelo Decreto nº 1.917, de 27 de maio de 1996,

[...] atua como um agente de inovação tecnológica nos processos de ensino e aprendizagem, fomentando a incorporação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e das técnicas de educação a distância aos métodos didático-pedagógicos. Além disso, promove a pesquisa e o desenvolvimento voltados para a introdução de novos conceitos e práticas nas escolas públicas brasileiras. [...] desenvolve ações de implementação de infra-estrutura tecnológica, incluindo a aquisição de equipamentos, capacitação técnica, suporte para o Programa Nacional de Tecnologia Educacional - ProInfo, para os projetos TV Escola e Rádio Escola, bem como prospectando novas soluções tecnológicas com a finalidade de ampliar o parque tecnológico das escolas e Núcleos de Tecnologia Educacional – NTE nos inúmeros municípios das regiões brasileiras (Brasil, 2010, p.4).

De acordo com a Política de Ensino da RMER (Recife, 2015), desde 1987, a introdução das tecnologias na educação na Rede Municipal de Ensino do Recife

¹⁶ Os profissionais AADEEs são responsáveis por auxiliar os estudantes com deficiência ou transtornos em suas atividades na escola. O AEE é um serviço complementar à sala de aula de ensino regular, realizado por um professor especialista em Educação Especial Inclusiva, que ocorre no contraturno na Sala de Recursos Multifuncionais (SRM) da própria unidade ou de outra Unidade Educacional do entorno, garantindo um atendimento individualizado para o estudante. Fonte: <https://www.folhape.com.br/noticias/prefeitura-do-recife-assina-termo-para-garantir-acessibilidade-em/273669/>

¹⁷ No mês de junho/ 2023, a RMER conta com 222 salas de Recursos Multifuncionais nas escolas e creches municipais do Recife. Fonte: <https://www.folhape.com.br/noticias/prefeitura-do-recife-assina-termo-para-garantir-acessibilidade-em/273669/>

¹⁸ A escola consiste em uma sala de aula flutuante a bordo de uma embarcação do tipo catamarã, com capacidade para 40 pessoas, entre estudantes e professores, que realiza incursões no baixo estuário do Rio Capibaribe, Beberibe e Pina. As incursões pedagógicas têm como objetivo promover aos educadores e educandos uma abordagem interdisciplinar e transversal dos conhecimentos elencados na Política de Ensino da Rede, contextualizando-os nas vivências do cotidiano da cidade do Recife. Fonte: Ofício Circular nº 158/2023 – GESTOREMREDE/SEDUC - 28 de julho de 2023.

acompanhou as inovações tecnológicas no cenário nacional, destacando-se na área de forma pioneira. Inicialmente, houve experiências de formação de professores em informática a partir de cursos e núcleos profissionalizantes de informática que foram implementados nas escolas. A Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), em um projeto piloto, realizou a formação para professores nesta área e os cursistas se tornaram os professores multiplicadores destes conteúdos para toda a rede municipal.

Em 1993, foi inaugurado o primeiro Núcleo Profissionalizante de Informática (NUPI), o Largo Dom Luís, no bairro de Casa Amarela, que junto com outros NUPIs que foram sendo criados - NUPI Gregório Bezerra, no bairro da Várzea; NUPI Padre Antonio Henrique, no bairro da Boa Vista; NUPI Ibura, bairro Ibura (instalado nas dependências da E. M. Maria Sampaio de Lucena); e NUPI Arraial Novo do Bom Jesus, bairro Torrões, nas dependências da E. M. Arraial Novo do Bom Jesus -, posteriormente, no ano de 2001, passaram a ser chamados Unidades de Tecnologia na Educação e Cidadania (UTEC) que mantinham em sua estrutura os Núcleos de Tecnologia Educacional - NTEs.

A Rede Municipal aderiu ao Programa Nacional de Tecnologia Educacional - ProInfo, no ano 1997, para universalizar o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) nas escolas. O ProInfo tinha como proposta

[...] promover o uso pedagógico da informática na rede pública de educação básica. O programa leva às escolas computadores, recursos digitais e conteúdos educacionais. Em contrapartida, estados, Distrito Federal e municípios devem garantir a estrutura adequada para receber os laboratórios e capacitar os educadores para uso das máquinas e tecnologias (Brasil, 1997).

Dessa forma, a formação de professores em tecnologias continuou sendo uma prioridade, juntamente com a inclusão digital da comunidade na rede municipal do Recife

Em 2001, a Secretaria de Educação do município do Recife, na gestão do então prefeito João Paulo Lima e Silva, instituiu o Departamento de Tecnologia na Educação (DTE) e tinha o foco de ação em infraestrutura, formação pedagógica e desenvolvimento de projetos educacionais voltados para a tecnologia na educação municipal. Os antigos NUPIs, nesta época já UTECs estavam entre os projetos desenvolvidos e acompanhados pelo DTE. Posteriormente foi incorporado a DTE, em 2022, o projeto Recife.com.jovem, que oferecia cursos básicos de informática e acesso a Biblioteca Virtual - Internet à

população dos bairros e comunidades das Regiões Político- Administrativas - RPA¹⁹ e estudantes das escolas da RMER. Os cursos e oficinas eram oferecidos nas Escolas Itinerantes de Informática (EII), unidades móveis de tecnologia que funcionavam em ônibus e atendiam todo o município, através da escolha das próprias comunidades em reuniões locais do Orçamento Participativo²⁰.

A tecnologia de Educação a Distância (EAD) foi integrada à política do uso das tecnologias na educação da RMER, em 2005, com a disponibilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem do MEC e a oferta do primeiro curso EAD para os educadores que atuavam na área de tecnologia na educação, com a temática Formação e Gestão em EAD.

Em 2009, a Prefeitura do Recife, através da Secretaria de Educação, a partir do Programa Professor@.com, distribuiu notebooks para todos os professores, “[...] por meio da concessão de notebooks, facilitação do acesso ao serviço de conexão à internet móvel, desenvolvimento de um portal na internet dedicado aos(às) professores(as) e promoção de formação continuada voltada para o uso pedagógico dessas tecnologias” (Recife, 2015, p. 29). A cessão dos equipamentos, adquiridos com recursos próprios da Prefeitura do Recife, foi assegurada pela Lei nº 17.556/2009²¹, teve como objetivo “o desenvolvimento de inovações tecnológicas nas áreas de informação e comunicação para a educação” (Recife, 2009), com previsão, à época, de atender aos 4800 educadores da RMER²² (Recife, 2010).

Em 2013, a Secretaria Executiva de Tecnologia na Educação (SETE) foi criada, promovendo o Programa Rede de Aprendizagens. Entre as ações do programa estão a cessão de tablets e notebooks aos estudantes das turmas do 6º ao 9º ano e a introdução do ensino de robótica buscando promover a interdisciplinaridade e a solução de problemas.

¹⁹ O Recife possui uma divisão político-administrativa constituída de seis RPAs – Regiões Político-Administrativas – que congregam os 94 bairros existentes na cidade, agrupados de acordo com sua localização. Fonte: [Observatório do Mercado de Trabalho Formal do Recife](#)

²⁰ “O Orçamento Participativo do Recife é um importante espaço de debate e definição dos destinos da Cidade. Nele, a população decide as prioridades de investimentos em obras e serviços a serem realizados a cada ano, com os recursos do Orçamento da Prefeitura”. Fonte: <http://www.recife.pe.gov.br/op/oque.php> O programa teve duração de 2001, na gestão do então prefeito João Paulo Lima e Silva, até 2011, na gestão do então prefeito João da Costa Bezerra Filho.

²¹ A Lei nº 17.556/2009 institui o abono, de natureza indenizatória, destinado a apoiar o uso de novas tecnologias de comunicação e informação nos processos educacionais no município. Fonte: Recife, 2009.

²² Até a data de 21/10/ 2011, apenas 3.378 professores haviam recebido os equipamentos. Fonte: <https://www2.recife.pe.gov.br/noticias/21/10/2011/prefeito-joao-da-costa-entrega-notebooks-professores-da-rede>

Outras ações, projetos e programas foram instituídos pela Prefeitura do Recife, na instância da Secretaria da Educação, diante da aquisição de novos equipamentos tecnológicos e dos desafios de inserção das tecnologias no trabalho pedagógico de escolas e professores, com relação à política de tecnologia na educação da RMER nos anos posteriores, focando em formação, inclusão digital, desenvolvimento de projetos e adaptação às mudanças tecnológicas.

A política de tecnologia na educação na rede municipal de ensino do Recife envolve a introdução e o uso de tecnologias da informação e comunicação (TIC) para aprimorar o processo de ensino e aprendizagem. As propostas incluem a implantação de infraestrutura tecnológica, conexão à Internet, formação profissional e programas de inserção de aparelhos tecnológicos nas escolas. Além disso, as políticas visam promover o uso das tecnologias sob uma perspectiva pedagógica, com a formação continuada de professores e o desenvolvimento de ações a partir das necessidades das unidades educacionais e da própria secretaria de educação da RMER.

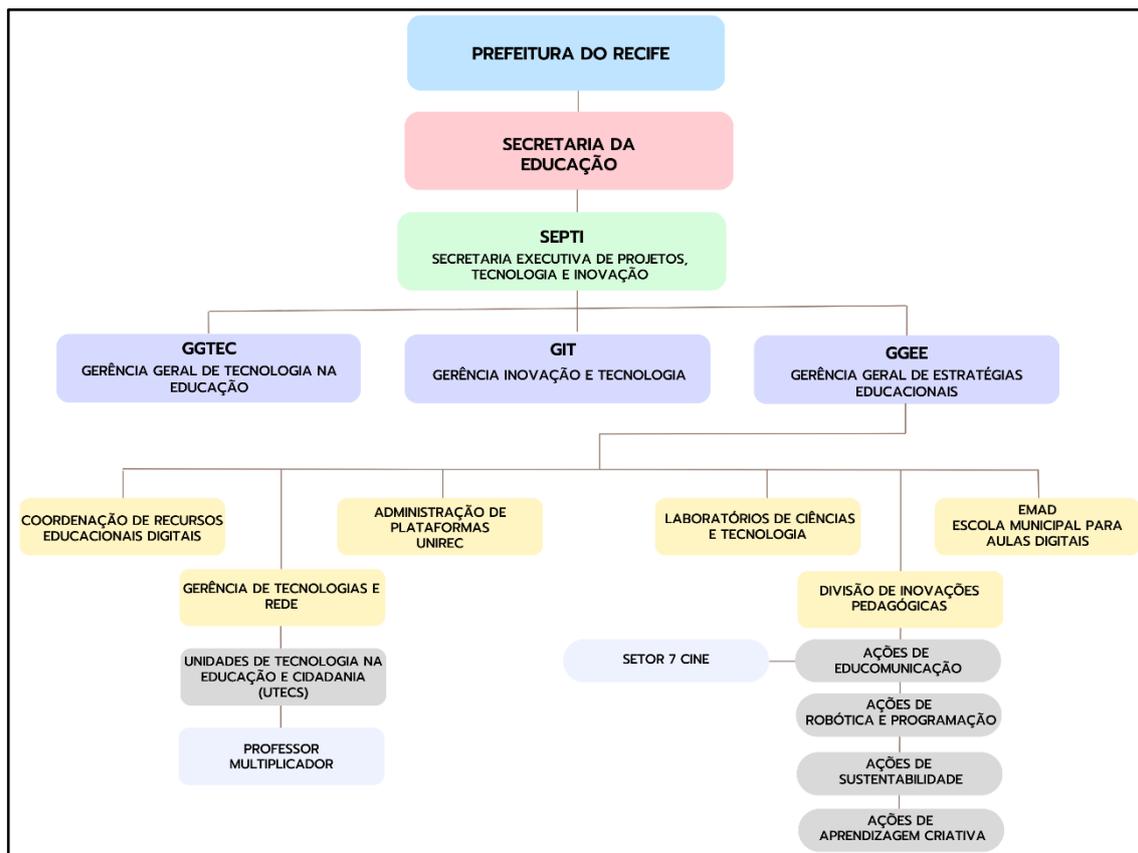
No ano de 2016, a SETE passou a ser denominada Diretoria Executiva de Tecnologia na Educação (DETEC) e, em 2021, Secretaria Executiva de Projetos, Tecnologia e Inovação (SEPTI), órgão que coordena atualmente o trabalho com a tecnologia na RMER.

As constantes mudanças (da atual SEPTI) de nomenclatura, de grau de importância dentro do organograma prefeitura do Recife e da nomenclatura e funções das gerências e departamentos que compõem a referida secretaria executiva deixam incertezas nos funcionários que subordinados ao setor. As alterações podem impactar na eficiência e na continuidade das ações desenvolvidas e gerar dificuldades de adaptação, afetando os serviços prestados. Além disso, a falta de linearidade e clareza na estrutura organizacional pode atrapalhar na efetivação de projetos a curto, médio e longo prazo.

No mês de junho do ano 2023²³, a SEPTI estava organizada conforme o organograma:

²³ A organização estrutural da SEPTI pode variar de acordo com as mudanças nas políticas de gestão municipal em curso.

Figura 1. Organograma Secretaria Executiva de Projetos, Tecnologia e Inovação (SEPTI)



Fonte: Organograma criado a partir das informações coletadas na SEPTI, no mês de junho de 2023. A autora (2023)

O organograma acima apresenta um recorte da SEPTI, a partir das ações e projetos desenvolvidos na Gerência Geral de Estratégias Educacionais (GGEE). Existem outros programas, projetos, divisões, setores vinculados às demais gerências apresentadas no nível 4 (Gerência Geral de Tecnologia na Educação - GGTEC e Gerência de Inovação e Tecnologia - GIT), assim como aos programas vinculados à própria GGEE, dispostas no nível 5 - Coordenação de Recursos Educacionais Digitais, Administração de plataformas UNIREC, Laboratórios de Ciência e Tecnologia, Escola Municipal para Aulas Digitais (EMAD) - mas o recorte foi dado levando em consideração a estrutura organizacional a qual a função Professor Multiplicador e as Ações de Educomunicação/ Setor 7 Cine estão subordinados. A seguir serão apresentados os aspectos importantes para essa pesquisa sobre o Professor Multiplicador e sobre as Ações de Educomunicação/ Setor 7 Cine.

2.1.1 Professor Multiplicador

De acordo com Recife (2015), com a implantação dos NTEs, a partir do ProInfo, em 1997, foram formados profissionais multiplicadores para atuarem junto a esses núcleos. No caso da cidade do Recife, esses educadores atuaram nos NUPIs e posteriormente nas UTECs.

Inicialmente a função do professor multiplicador era ser formador de outros educadores, que se tornariam novos multiplicadores. No ano de 1987, através do programa EDUCOM²⁴, dez professores da RMER foram indicados pela secretaria de educação municipal, participaram de cursos de especialização *lato sensu* (mínimo de 360 horas), abrangendo diversos conteúdos da área de informática na educação²⁵ com profissionais do MEC, e, ao término, foram certificados como professores especialistas em Informática na Educação. Esses cursos foram ofertados inicialmente para as redes municipais em Pernambuco, Piauí e Maranhão, e a RMER “[...] possibilitou a participação de dez educadores(as) no I Curso de Especialização em Informática na Educação do Estado de Pernambuco. O curso foi oferecido pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)” (Recife, 2015, p. 26). Os concluintes assumiram a função de multiplicadores dos cursos junto aos professores e a expectativa é que constituíssem um

[...] quadro de pessoal como massa crítica de especialistas na área, com vistas à indução das atividades dos futuros Núcleos de Tecnologia Educacional e laboratórios de informática, requisitos para a implantação e a execução do Programa de Informática na Educação (Recife, 2015, p. 26).

²⁴ “O projeto EDUCOM é o primeiro projeto público a tratar da informática educacional, agregou diversos pesquisadores da área e teve por princípio o investimento em pesquisas educacionais. <https://www.apadev.org.br/pages/workshop/historiaInf.pdf>

²⁵ “O FORMAR teve como objetivo principal a formação de professores para implantarem os Centros de Informática na Educação vinculados às Secretarias Estaduais de Educação (CIEd), às Escolas Técnicas Federais (CIET) ou ao Ensino Superior (CIES). A intenção era a de disseminar os conhecimentos sobre informática na educação para outros centros, de modo que a pesquisa e as atividades nessa área não ficassem restritas aos cinco centros do Educom. Portanto, essa formação pode ser vista como uma ação para atingir um grande número de profissionais, de praticamente todos os estados do Brasil – a disseminação da informática na educação em diferentes localidades brasileiras.[...] O primeiro curso foi realizado durante os meses de junho a agosto de 1987 e ministrado por pesquisadores, principalmente, dos projetos Educom. [...] Esses cursos tiveram duração de 360 horas, distribuídas ao longo de nove semanas: quarenta e cinco dias, com 8 horas diárias de atividades. Os cursos eram constituídos de aulas teóricas, práticas, seminários e conferências. Os alunos foram divididos em duas turmas, de modo que, enquanto uma turma assistia à aula teórica, a outra turma realizava aula prática, usando o computador de forma individual”. Fonte: <https://www.nied.unicamp.br/projeto/formar/>

Com a implementação na RMER de novas ações, programas e projetos na área de tecnologia na educação, estes profissionais foram assumindo novas funções, junto às unidades escolares, professores, estudantes, comunidade escolar e nas mais variadas instâncias da secretaria municipal de educação.

No que diz respeito às ações formativas, segundo o caderno Tecnologia na Educação da Política de ensino da RMER (Recife, 2015, p.69),

[...] os(as) professores(as) multiplicadores(as), executam as ações formativas estruturadas em três dimensões: a) presencial e no local de trabalho, por meio do acompanhamento escolar realizado pelo(a) professor(a) multiplicador(a), com atendimento personalizado e ministrando oficinas na escola, solicitadas pela equipe pedagógica da unidade educacional; b) presencial e em espaços externos à escola, realizadas na Escola de Formação de Educadores do Recife Professor Paulo Freire (EFAER Professor Paulo Freire), nos espaços do CETEC²⁶ ou nas UTEC; c) semipresencial ou a distância, de duas formas: utilizando Ambientes Virtuais de Aprendizagem, ministradas pela equipe técnica; ou cursos oferecidos em parceria com instituições formadoras.

Com a incorporação de novas funções, a forma de se tornar professor multiplicador também passou por mudanças. Para atuar na função, os profissionais interessados participaram das seleções internas, a exemplo da publicada na Instrução Normativa Nº 1 de 24 de janeiro de 2014 (Recife, 2014) ou do Edital nº 01/2022–SEPTI - Chamamento interno professores(as) multiplicadores(as) (Recife, 2022). De acordo com os pré-requisitos deste último documento, o professor multiplicador é o profissional do Grupo Ocupacional Magistério, no cargo de Professor I ou II, que cumpriu o estágio probatório e que tem disponibilidade para atuar nos horários manhã e tarde. Da seleção interna de 2022 foi suprimido um critério que fez muita diferença na seleção de 2014: a exigência da pós-graduação na área de Tecnologia na Educação.

A este profissional compete diversas atribuições e atuação nos mais variados projetos relacionados a: Robótica, Cinema, Rádio, Metarreclagem e Sustentabilidade, Tecnologia Assistiva (aplicativos como o Livox e equipamentos como o teclado TiX), Diário Online, EAD / UNIREC, Programa Rede de Aprendizagens (equipamentos como os tablets, notebooks, mesas educacionais, softwares e aplicativos educacionais, projetores, etc) (Lima, 2019, p. 16).

²⁶ Centro de Tecnologia na Educação e Cidadania. Espaço físico gerenciado pela SEPTI, onde ficam dispostas as gerências, diretorias e projetos ligados à tecnologia na educação, da Secretaria de Educação de Recife. O espaço também é utilizado para formações e eventos relacionados à tecnologia na educação, entrega e assistência técnica de equipamentos, entre outras atividades.

Das atribuições desenvolvidas pelo multiplicador, no ano de 2019, relatadas por Lima, desenvolver atividades com projetos relacionados às tecnologias assistivas e ao Diário Online deixaram de ser atribuições delegadas ao professor multiplicador: as atividades relacionadas à tecnologia assistiva ficaram a cargo da Gerência de Educação Especial, que incorporou o setor de tecnologias assistivas, antes pertencente à SEPTI; e as atividades do Diário Online são de responsabilidade das equipes técnicas das gerências regionais.

Os multiplicadores são professores lotados nas UTECs, que tem como atribuições:

[...] a) atuar como agente formativo, com competência para apoiar o desenvolvimento de competências digitais para a utilização dos recursos digitais disponíveis nas práticas pedagógicas e sociais; b) orientar os professores(as) quanto às concepções de Tecnologia e Inovação em conformidade com a política de ensino da Rede, de modo a subsidiar práticas pedagógicas inovadoras; c) apoiar abordagens pedagógicas inovadoras com o uso de tecnologias digitais, por meio de metodologias significativas para os estudantes e professores(as); d) promover a divulgação e o intercâmbio de boas práticas pedagógicas que façam uso de recursos tecnológicos disponibilizados na RMER; e) fortalecer sua atuação como Professor multiplicador quanto à integração das tecnologias digitais nas práticas pedagógicas por meio de processo formativo dos professores(as) nas Unidades Escolares, visando à melhoria da aprendizagem dos(as) estudantes; f) implementar as orientações propostas pela Secretaria Executiva de Projetos, Tecnologia e Inovação para incentivar Práticas Pedagógicas Inovadoras com o uso das tecnologias digitais nas Unidades Escolares; g) disseminar boas práticas que priorizam a função social da escola como um centro de produção de conhecimento, socialização e construção de projetos de vida, com o uso de tecnologias digitais, incentivando e apoiando a sua implementação de forma adaptada à realidade de cada escola; h) participar das ações formativas promovidas pela Secretaria de Educação na Rede e/ou instituições parceiras, quando designado pela Secretaria de Educação; i) identificar necessidades e propor ações de formação continuada de professores(as) nas escolas que acompanha; j) implementar e acompanhar os programas e projetos desenvolvidos pela Secretaria Executiva de Projetos, Tecnologia e Inovação nas Unidades Escolares. l) desenvolver ações com foco na elevação dos níveis de competências digitais dos professores(as) nas Unidades Escolares na perspectiva da melhoria do processo de ensino e aprendizagem” (Recife, 2022).

Cada UTEC tem um quantitativo de multiplicadores em seu quadro funcional, a depender da quantidade de escolas que cada unidade acompanha. No entanto, apesar do Chamamento para a função em 2022, todas as vagas não foram preenchidas ou alguns profissionais não foram lotados na função, ou deixaram a função para assumir o

acréscimo de carga horária²⁷. Cada multiplicador tem um quantitativo de escolas fixas para acompanhar e atender as demandas, no entanto o número de escolas atendidas varia, tendo em vista a falta de profissionais na função. O quantitativo ideal de escolas a serem acompanhadas por cada profissional seria 4²⁸, mas, segundo relatos de multiplicadores em atividades de planejamento e formação continuada, alguns chegam a atender até 10 escolas. No desenvolvimento desta pesquisa, o número de multiplicadores variou, sendo a última contagem de 48 profissionais, segundo levantamento de setembro de 2023:

Quadro 2. Quantitativo de multiplicadores por RPA e Utec

RPA	Utec	Qtde. multiplicadores
RPA 1	Utec Santo Amaro	04
	Utec Cristiano Donato	03
	Utec Coque	04
RPA 2	Utec Compaz Alto Sta Terezinha	02
	Utec Nova Descoberta	03
RPA 3	Utec Largo Dom Luiz	04
	Utec Sítio da Trindade	04
RPA 4	Utec Gregório Bezerra	04
	Utec Compaz Caxangá	02
	Utec Compaz Cordeiro	03
RPA 5	Utec Jardim Botânico	04
RPA 6	Utec Geraldão	02
	Utec Boa Viagem	03
	Utec Ibura	06
Total		48

Fonte: Quadro elaborado pela autora a partir de contato com a gestão das Utecs, no mês de setembro de 2023.

Entre as atribuições e áreas que o professor multiplicador atua, esta pesquisa se concentrou nas atividades de Educomunicação, mais especificamente no Cinema, conforme justificativa apresentada nos tópicos 1.1 Encontro com o Tema e 1.2 Problematização.

2.1.2 Ações de Educomunicação: Cinema na RMER

A fruição audiovisual e a produção cinematográfica vêm sendo pensadas e desenvolvidas na Rede Municipal de Ensino do Recife, com registros e maior ênfase

²⁷ De acordo com o Decreto Municipal nº 35.673, de 01 de junho de 2022, que autorizou o acréscimo de carga horária para os cargos de Professor I e Professor II, os professores multiplicadores que optassem pelo acréscimo, teriam que renunciar a sua função e assumir a regência em sala de aula regular.

²⁸ Nas reuniões internas da SEPTI o número de 4 escolas por multiplicador é apontado como ideal para que o multiplicador consiga acompanhar de forma eficaz todas as escolas pelas quais ele é responsável pelo acompanhamento.

desde a década de 2000. O evento Semana Luiz Gonzaga²⁹, com a 2ª Mostra de Curtas de Animação Luiz Gonzaga (de 2008, como homenagem póstuma em virtude dos 20 anos de falecimento de Luiz Gonzaga) teve como proposta à culminância um trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo com alunos da Rede Municipal de Ensino do Recife (RMER), através do Programa Mais Educação³⁰, utilizando os recursos da tecnologia digital com apoio da antiga Diretoria Geral de Tecnologia (DGTEC), hoje Secretaria Executiva de Projetos, Tecnologia e Inovação (SEPTI) .

Os trabalhos dos estudantes tiveram como base as músicas de Gonzaga, com a produção dos seus próprios curtas-metragens. Ressalta-se que outras práticas já vinham sendo experimentadas antes como produções iniciais criadas na, já citada DGTEC, no setor da Cinemateca, bem como produções isoladas feitas por professores para trabalho em sala de aula, mas o registro inicial de projeto com maior evidência de desenvolvimento audiovisual foi o referido festival de curtas. A facilidade do acesso a equipamentos digitais com menos complexidade de uso e a aquisição dos mesmos pelas escolas oportunizou o desenvolvimento de atividades relacionadas ao cinema. O professor multiplicador atuou no evento como formador de outros professores e estudantes, dando suporte no desenvolvimento das atividades. Práticas relacionadas a roteiro, orientações sobre pré e produção, além de apoio à etapa de pós produção aos “trabalhos produzidos por cerca de 786 alunos de 15 escolas da Rede Municipal de Ensino do Recife (RMER)” (Recife, 2008) estiveram entre as funções desempenhadas pelos multiplicadores na participação deste evento.

A partir dessa experiência, as práticas escolares com o cinema vêm sendo feita de forma crescente, tendo, por isso, a Prefeitura do Recife investido na aquisição de equipamentos para a produção cinematográfica e na formação do professor para utilização

²⁹ Informações sobre o evento disponíveis no site: http://www.recife.pe.gov.br/mlg/gui/agenda_semanagonzaga2009.php

³⁰ “O Programa Mais Educação, criado pela Portaria Interministerial nº 17/2007 e regulamentado pelo Decreto 7.083/10, constitui-se como estratégia do Ministério da Educação para indução da construção da agenda de educação integral nas redes estaduais e municipais de ensino que amplia a jornada escolar nas escolas públicas, para no mínimo 7 horas diárias, por meio de atividades optativas nos macrocampos: acompanhamento pedagógico; educação ambiental; esporte e lazer; direitos humanos em educação; cultura e artes; cultura digital; promoção da saúde; comunicação e uso de mídias; investigação no campo das ciências da natureza e educação econômica. [...] Para o desenvolvimento de cada atividade, o governo federal repassa recursos para ressarcimento de monitores, aquisição dos kits de materiais, contratação de pequenos serviços e obtenção de materiais de consumo e permanentes”. Fonte: <http://portal.mec.gov.br/programa-mais-educacao/apresentacao?id=16689#:~:text=O%20Programa%20Mais%20Educa%C3%A7%C3%A3o%2C%20criado,jornada%20escolar%20nas%20escolas%20p%C3%BAblicas%2C>. O programa deixou de existir no ano de 2016.

destes equipamentos objetivando a adequação desta linguagem à sua prática e vivência dos conteúdos trabalhados.

No decorrer dos anos, a Secretaria de Educação do Recife buscou parcerias e criou momentos de formação continuada, como o Projeto Telinha na Escola³¹, parceria feita na gestão do então prefeito João da Costa Bezerra Filho, e a criação do 7 Cine - departamento de Mídia-Cinema e Audiovisual da DETEC (antiga DGTEC), da própria Secretaria de Educação, criado na gestão do então prefeito Geraldo Júlio de Mello Filho, que busca “[...] levar os alunos da Rede Municipal de Ensino do Recife ao interesse pela arte cinematográfica e audiovisual [...] formações são pensadas e produzidas na busca de também envolver os educadores nesse campo” (Recife, 2018).

De acordo com o Programa Rede de Aprendizagens³² (Recife, 2017), o cinema - apontado pela secretaria de educação como uma linguagem que deve ter seu uso e desenvolvimento estimulados, talvez como fruto da tradição do estado de Pernambuco no tocante a produção cinematográfica³³ no cenário nacional - pode ser utilizado como aliado à prática pedagógica, no cotidiano da escola, da sala de aula. Ele se soma a

³¹ Projeto em parceria com a Associação Casa na Árvore e Instituto Vivo, que ofereceu formações e ações junto aos professores regentes de sala de aula, de tecnologia e multiplicadores, de algumas escolas selecionadas e UTECs para o trabalho com a produção de cinema. Informações no blog: <http://telinhaescolarecife.blogspot.com/>

³² Programa baseado na Política de Ensino da Rede Municipal do Recife, que apresenta estratégias para “desenvolver ações político-pedagógicas em Tecnologia em todas as dimensões da Educação, considerando as mídias e tecnologias digitais que possibilite a construção dos saberes e da cultura por meio de uma rede de saberes/conhecimentos entre os sujeitos e territórios na contemporaneidade” (RECIFE, 2017).

³³“A filmografia pernambucana tem suas origens no início da década de 1920, com o chamado Ciclo do Recife. Nesse período, houve um movimento de incentivo à produção cinematográfica nacional nas principais cidades brasileiras, com a criação de salas de exibição e o surgimento de revistas especializadas. [...] A partir da década de 1970, com a popularização dos filmes em Super-8, se deu início a um novo ciclo da filmografia pernambucana, principalmente com foco em curtas-metragens. Entre os cineastas que se destacaram nessa época estão Fernando Spencer, Athos Cardoso, Celso Marconi e Jomar Muniz de Brito. [...] o marco de ascensão do cinema em Pernambuco se situa na chamada Retomada, com Baile Perfumado (1997), dirigido por Lírio Ferreira e Paulo Caldas. Na década seguinte, a cinematografia pernambucana se consolidou em todo o Brasil graças ao trabalho de cineastas como Cláudio Assis (Amarelo Manga e A Febre do Rato) e Marcelo Gomes (Era uma Vez Eu, Verônica e Cinema, Aspirinas e Urubus). Esse movimento ficou ainda mais forte nos anos 2000, quando Pernambuco se tornou um dos polos produtores de cinema mais relevantes do país, com grande participação em festivais nacionais e internacionais. Entre os principais nomes que despontaram a partir dessa fase estão Kleber Mendonça Filho (O Som ao Redor e Aquarius), Gabriel Mascaro (Um Lugar ao Sol, Ventos de Agosto e Boi Neon), Marcelo Lordello (Eles Voltam), Daniel Aragão (Boa Sorte, Meu Amor), Hilton Lacerda (Tatuagem), Leonardo Lacca (Permanência), Marcelo Pedrosa (Brasil S/A), Camilo Cavalcante (A História da Eternidade), Sergio Oliveira e Renata Pinheiro (Estradeiros). Em 2019, os cineastas Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles foram aclamados pelo longa-metragem Bacurau (2019), indicado à Palma de Ouro e vencedor do Prêmio do Júri no Festival de Cannes, na França, além de ter recebido o ARRI/Osram Award (Best International Film) no Festival de Munique, na Alemanha. O maior diferencial dos filmes pernambucanos está no fato de que eles já são pensados e produzidos por pessoas fora do eixo Rio-São Paulo” (Kreutz, 2019).

[...] uma série de ações pedagógicas aos componentes curriculares tradicionais. Ciências Humanas, Exatas e da Natureza poderão ser percebidas por meio dos aspectos da criatividade, autonomia, autoria, colaboratividade, acessibilidade e sustentabilidade, tanto por estudantes quanto por professores [...] A relação da educação com o cinema pode estimular o olhar ativo, contribuindo para a formação de um espectador mais crítico e reflexivo, ampliando sua visão de mundo e permitindo uma compreensão mais ampla do universo em que cada um está inserido, abrindo um significativo espaço de discussão individual e coletivo, além de estimular o exercício da escrita, pesquisa, discussão e tomada de decisões (Recife, 2017, p. 5).

Com o intuito de preparar e qualificar os profissionais das escolas (professores regentes de sala de aula, professores de biblioteca, gestores escolares, coordenadores pedagógicos e outros profissionais) para atuar junto às demandas advindas com o cinema e seu desenvolvimento na educação, vêm sendo oferecidos, a partir do ano de 2014, momentos de formação continuada para os professores multiplicadores. A proposta é que partir dos conteúdos trabalhados nas formações continuadas ministradas pelo 7 Cine, os multiplicadores possam organizar momentos formativos nas escolas e dar suporte a projetos de desenvolvimento do cinema na escola, a partir de projetos como Clube do Cinema³⁴ e Hora do Cinema³⁵, que são desenvolvidos.

2.1.2.1 Formações continuadas em Cinema na Rede Municipal de Ensino do Recife

Com o objetivo de identificar as formas e conteúdos contemplados nas formações continuadas na área de cinema para os professores multiplicadores foi necessário adentrar em fontes como relatórios dos multiplicadores, arquivos pessoais da pesquisadora, documentos produzidos pelo setor 7 Cine, vídeos, encontradas nas mensagens enviadas por e-mail, pelo WhatsApp, nas plataformas Unirec e 7 Cine e canais do YouTube do 7 Cine.

Com a criação do 7 Cine, foram ofertadas formações continuadas para os profissionais das escolas e departamentos da secretaria de educação municipal: professores regentes de

³⁴ A ação dos clubes de cinema na escola possibilita aproximar a 7ª arte das atividades pedagógicas. Assim, novos conhecimentos podem ser vivenciados por meio das formações em cinema; atividades de assistir filmes na escola ou no cinema, com posterior debate; produzir curtas; organizar o acervo audiovisual da escola e participar de mostras audiovisuais internas ou externas. Fonte: ESTELLFRAN, 2023, p. 4.

³⁵ Ver nota de rodapé 5 do tópico 1.1 Encontro com o tema. A ação será melhor descrita também no tópico 3.2.2.1 Fruição Audiosual.

sala de aula, professores de biblioteca³⁶, coordenadores pedagógicos, gestores escolares e de UTECs, professores multiplicadores, professores de tecnologia, entre outros profissionais.

Para os professores multiplicadores especificamente, desde o ano de 2014 como já ressaltado, seja no formato oficina, minicurso ou curso, tanto na modalidade presencial, semipresencial ou à distância, foram oferecidos os cursos e oficinas, apresentados no quadro abaixo:

Quadro 3. Formação Continuada para o Professor Multiplicador (7 Cine e parcerias)

Nome do curso	Formato	Modalidade	Duração	Ano
Animação Stop Motion	Curso	Presencial	40 h	2014
Animação Stop Motion	Curso	Presencial	76 h	2015
Animação Stop Motion	Curso	Semipresencial	50 h	2015
Animação	Curso	Presencial	40h	2015
Animação	Curso	Presencial	34 h	2016
Animação	Curso	Distância	142 h	2016
Minuto Lumière	Oficina	Presencial	4 h	2016
Aperfeiçoamento em Edição de Vídeo	Oficina (Minicurso)	Presencial	12 h	2017
Chroma key	Oficina	Presencial	2 h	2017
Introdução à Produção Cinematográfica	Curso	Presencial	40 h	2018
Produção Cinematográfica	Curso	Presencial	40 h	2019
Trilha Sonora*	Curso	Distância	20h	2021
Direção de Arte*	Curso	Distância	28h	2021
Documentário*	Curso	Distância	30h	2021
Formações multitemáticas	Oficinas	SR - sem registro	SR	2022

Livro de cinema
 Relatórios do multiplicador/ arquivos da pesquisadora

*Cursos em parceria, ministrados pela BPE - Bertini Produções e Eventos Culturais

Fontes: Relatórios de multiplicador; arquivos da pesquisadora e Livro de cinema Edição 2022 (Estellfran, 2022).

Durante o ano de 2020, em decorrência da pandemia da covid 19, com a suspensão das aulas no sistema de ensino presencial e criação de novas alternativas de atendimento remoto e posteriormente híbrido, percebeu-se uma quase parada nas formações para os professores multiplicadores e demais profissionais com a temática Cinema, em grande

³⁶Professor de biblioteca é o “profissional que seria o responsável pelo espaço para que de forma completa fosse possível dar vida ao ambiente da biblioteca. Inicialmente, pensava-se em um professor com talento para contar histórias. Porém, percebeu-se a necessidade de que tal profissional deveria ter um histórico com desenvolvimento de projetos didáticos com foco na leitura. Tendo essa perspectiva, no período de 2006 a 2008, foram realizados processos seletivos para que professores interessados na função pudessem ter uma lotação de um turno integral na biblioteca. Para tanto, era necessário apresentar um plano de trabalho a ser apreciado pela equipe do Programa e eram realizadas avaliações anuais para renovação da permanência na biblioteca. Em paralelo, também foi negociado com o setor de recursos humanos da Secretaria, que os casos de professores readaptados que tivessem interesse em atuar na biblioteca também precisariam apresentar projeto a ser submetido ao crivo dos responsáveis pelo Programa [Manuel Bandeira de Formação de Leitores, programa da RMER]” (Lima; Lemos; Rosa, 2014, p. 8 – 9).

parte decorrente da necessidade de formação em outras áreas mais urgentes³⁷. Aconteceram ações pontuais como formações e palestras *online* sobre: Produção Cinematográfica; Produção e Edição audiovisual; Imersão no Universo Geek; Criação e Concepção de Vídeos e Canais no YouTube; Importância do Roteiro nas Produções Audiovisuais; Minuto Lumière, a partir de solicitações de escolas, gerências da SEPTI, equipe da Escola Municipal para Aulas Digitais (EMAD)³⁸, equipes das UTECs e outros profissionais da secretaria de educação que estiveram trabalhando com cinema e audiovisual neste período. Não houve formação em caráter de rede, ou seja, voltada para cada segmento de professores. As escolas, UTECs, professores e departamentos solicitavam e a formação era ofertada pela equipe do 7 Cine para aquele público específico. O mesmo formato de atividades aconteceu durante os anos de 2021 (com exceção dos cursos ofertados em parceria com a BPE - Bertini Produções e Eventos Culturais, já apresentados no quadro acima) e em 2022.

Neste período (2020-2021) ainda, foi disponibilizado pelo 7 Cine um instrumento³⁹ contendo parte dos conteúdos trabalhados nas formações anteriores, em formato de pastas armazenado na plataforma Google Drive®⁴⁰.

³⁷ A secretaria de educação, no mês de agosto de 2020, publicou orientações sobre um novo calendário escolar, legitimando as aulas em caráter remoto vivenciadas desde o mês de abril e apresentando novas diretrizes para segundo semestre do mesmo ano. Fonte: http://www.portaldaeducacao.recife.pe.gov.br/sites/default/files/oficio_circular_no_141.2020_orientacoes_pedagogicas_para_gestores_e_coordenadores_e_reorganizacao_do_calendario_letivo_2020.pdf. Diante da necessidade das aulas remotas, os professores tiveram que se apropriar de conhecimentos e incluir em sua metodologia aspectos relativos à aula *online*, em plataformas de videochamadas e em aplicativos de mensagens instantâneas.

³⁸ Criada pelo Decreto nº 34.552 de 07 de maio de 2021, publicado no Diário Oficial do Recife 065, de 08/05/2021, a EMAD é destinada à oferta de educação básica, com mediação tecnológica. As aulas aconteciam com transmissão pelo canal Educarecife na plataforma Youtube, pelo aplicativo Educa Recife e pela TV aberta através do Canal TV Nova, desenvolvido pela Secretaria de Educação do Recife para facilitar o acesso a essas aulas. Os planejamentos mensais das aulas, separados por ano escolar e componente curricular, foram disponibilizados mensalmente no site <http://educ.rec.br/educarecife/>. As aulas eram transmitidas duas vezes ao dia, para cada ano escolar, sendo a transmissão matinal ao vivo e a vespertina ou noturna a reprise da aula transmitida ao vivo. As aulas ficavam gravadas e armazenadas no canal do Youtube, no site <http://educ.rec.br/educarecife/> (aba Aulas digitais) e no aplicativo Educarecife para acesso posterior de estudantes e professores. O modelo de aulas aulas ao vivo aconteceram de agosto de 2021 até o final de 2022, tendo uma proposta diferenciada para 2023, com aulas mais curtas e criadas mediante solicitação dos professores e Secretaria de Educação.

³⁹ A pasta de conteúdos disponibilizada está disponível no link <https://drive.google.com/drive/folders/1-eZyQf27ZJyFvwb5XbvNUIkddbWwSRoO?usp=sharing>.

⁴⁰ É um serviço de armazenamento e sincronização de arquivos que foi apresentado pela Google em 24 de abril de 2012. Google Drive abriga agora o Google Docs, um leque de aplicações de produtividade, que oferece a edição de documentos, folhas de cálculo, apresentações, e muito mais. Fonte: <https://www.google.com/docs/about/>.

No segundo trimestre de 2022, o material já existente foi enriquecido com a criação do Guia de formação nos Clubes de Cinema nas Escolas e UTECs - um documento que reunia os regimentos dos projetos, links das videoaulas, informações úteis para as atividades com cinema desenvolvidos pelo 7 Cine -, o Livreto de Cinema Edição 2022 e o Guia para o Clubes do Audiovisual. Esses materiais também foram disponibilizados no *site* do Emcine (<https://emcine.educ.rec.br/>), bem como em cartazes com acesso via QR Code para divulgação nas escolas.

Durante o período mais crítico e de restrições decorrentes da pandemia (2020 e 2021), o setor 7 Cine desenvolveu suas atividades de forma remota, atendendo às solicitações e demandas a partir do contato dos setores e departamentos da Secretaria de Educação, profissionais das escolas e UTECs, além de desenvolver atividades junto com a Escola Municipal de Aulas Digitais - EMAD, como a gravação de aulas com a temática Cinema transmitidas pelo Educarecife⁴¹. Foram oferecidas ainda palestras e oficinas também de forma remota, mediante solicitação e agendamento do grupo interessado pelas atividades, além do atendimento a questionamentos nos grupos e contato via WhatsApp®.

Em 2023, as formações presenciais para o professor multiplicador foram retomadas, sendo apresentadas atualizações nos documentos criados em 2022: foi realizada uma ampliação do conteúdo e outros materiais foram incorporados ao acervo. A exemplo da atualização do Guia de formação nos Clubes de Cinema nas Escolas e UTECs, do Roteiro para o Clube de Cinema e Audiovisual, dos Catálogos de filmes de animação, filmes infantis, Minuto Lumière da RMER e dos Catálogos de filmes nacionais e de filmes pernambucanos.

As temáticas para formação do professor multiplicador, bem como o foco maior dos seus atendimentos junto aos professores e estudantes, dependem muito do perfil da gestão que governa o município. Os projetos e programas que forem prioritários para a gestão em atuação terão maior ênfase e presença também nas formações dos professores multiplicadores, para que estes intensifiquem a abordagem em seus atendimentos nas unidades escolares. A dependência do perfil e das orientações da gestão municipal em curso podem resultar em mudanças frequentes no foco e nas prioridades nas formações, refletindo no trabalho do professor multiplicador e em sua necessidade de adaptação contínua. Isto sem falar dos desafios na elaboração de formações alinhadas com as

⁴¹ É um programa da Secretaria de Educação que tem como objetivo implementar o Ensino Híbrido na rede municipal do Recife. Teve início em agosto de 2021.

demandas das escolas, caso haja muitas alterações nos programas e projetos educacionais a cada nova gestão.

Como é possível observar no Quadro 3, houve um maior número de oferta de cursos pelo setor 7 Cine no período de 2014 a 2019, chegando a ofertar cursos com 76h (Animação *Stop motion*, Presencial, ano 2015) e 142h (Animação, Distância, 2016). No período informado, apesar do foco está direcionado para outros projetos também, a exemplo dos torneios de robótica⁴², de formações sobre o uso do Diário online⁴³ e da plataforma Unirec⁴⁴ e das tecnologias assistivas⁴⁵, havia por parte da SEPTI (nestes anos denominada SETE, DETEC ou DGTEC) maior empenho em desenvolver formações voltadas para o Cinema. Nesta época, o formato de formações também era mais exclusivo. Eram oferecidos cursos, com aulas pontuais no decorrer de um semestre ou do ano todo. Os professores multiplicadores recebiam o conteúdo teórico associado com a atividade prática e era oferecido o curso, a oficina, a palestra para todos os profissionais. Ou seja, todos os profissionais tinham acesso ao mesmo material e conteúdo ao mesmo tempo.

Como já foi apresentado anteriormente, a pandemia do Covid 19 interferiu na prioridade do trabalho com o cinema e após o retorno às atividades ‘normais’, observou-se um novo formato de formação para este profissional, com outro tipo de enfoque. Os professores multiplicadores são separados em grupos e cada grupo participa de uma temática específica, se aproximando da metodologia ativa de rotação por estações (Oliveira, 2022). São ofertadas aulas de 3h/a a 4h/a sobre temáticas complexas, sem informações se as formações terão continuidade em momentos posteriores. Assim, fica a impressão para os participantes, que a formação é partida, descontinuada, tendo impacto negativo na consolidação e aprofundamento dos conhecimentos adquiridos. Gera, também, uma sensação de fragmentação e falta de continuidade no processo de

⁴² Ver matérias sobre a participação das escolas municipais em torneios de robótica:

<https://www2.recife.pe.gov.br/noticias/02/11/2015/alunos-da-rede-municipal-do-recife-sao-campeoes-da-olimpiada-brasileira-de> e

<https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/vidaurbana/2016/10/recifenses-campeoes-nacionais-de-robotica-disputarao-mundial.html>

⁴³ Lançamento do diário online e Unirec: <https://www.emprel.gov.br/pcr-lanca-politica-de-ensino-da-rede-municipal-diario-de-classe-online-e-plataforma-de-cursos>

⁴⁴ Unirec - Unidade Virtual de Cursos do Recife

⁴⁵ Formação Livox:

http://www.portaldaeducacao.recife.pe.gov.br/sites/default/files/gr_043_formacao_do_livox.pdf

Atendimento tix: <https://www2.recife.pe.gov.br/noticias/26/03/2018/prefeitura-do-recife-reforca-educacao-especial-com-teclados-inclusivos>

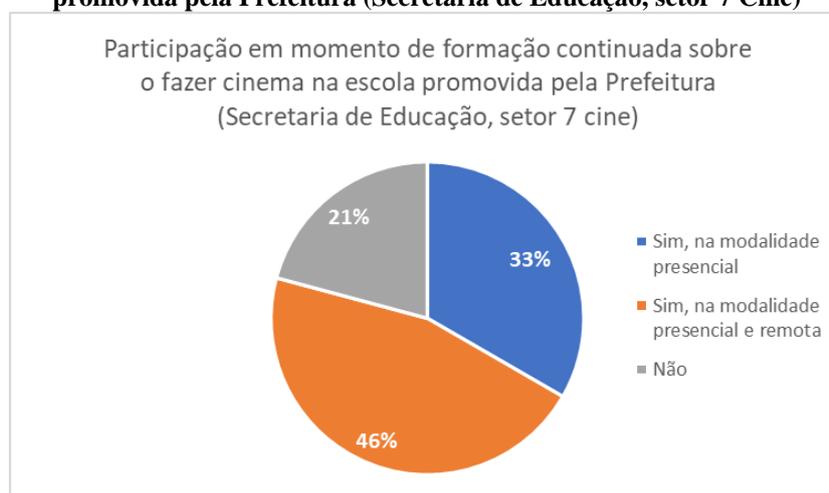
Mesa educacional interativa: <http://www.portaldaeducacao.recife.pe.gov.br/groups/mesa-educacional>

aprendizagem, além de comprometer a prática pedagógica e atuação dos professores multiplicadores.

Desta forma foi ofertada uma Formação de Integração Tecnologia em Rede, voltada para professores de tecnologia, multiplicadores, coordenadores e estagiários dos Laboratório de Ciência e Tecnologia (LCTs) e teria como maiores beneficiados os novos professores multiplicadores, aprovados na seleção interna de 2022 (mais detalhes no tópico 2.1.1 Professor Multiplicador). Esse momento de formação, de 27/02/2023 a 01/03/2023 (Recife, 2023) seria para dar as boas-vindas a este público, apresentando de forma sucinta os projetos que um multiplicador acompanha e atende, de forma a já os introduzir na realidade de trabalho. Como estes professores não tiveram sua lotação na função realizada em tempo hábil, começaram a exercer a função sem a ambientação específica necessária, inclusive em Cinema, que fica evidente nos dados que serão apresentados adiante.

Sobre as respostas a este aspecto, os/as sujeitos/as da pesquisa, quando indagados sobre sua participação em momentos de formação continuada, com a temática cinema na escola, promovidos pela Prefeitura do Recife (através da Secretaria de Educação, por meio do setor 7 Cine), assim responderam:

Gráfico 1. Participação em momento de formação continuada sobre o fazer cinema na escola promovida pela Prefeitura (Secretaria de Educação, setor 7 Cine)



Fonte: Questionário aplicado pela autora (2023).

Como é possível observar, dos 24 respondentes, 8 participaram de formações na modalidade presencial, 11 na modalidade presencial e remota e 5 não participaram de formações oferecidas pela Prefeitura do Recife. Nenhum respondente alegou participar exclusivamente na modalidade remota.

Vale destacar que, dos respondentes que disseram não ter participado das formações ofertadas, 4 (16,7%) informaram que estão na função de professor multiplicador há menos de um ano e 1 (4%) informou que atua na função há mais de 10 anos. Outro dado apresenta que 2 dos respondentes que afirmaram ter participado das formações oferecidas pela Prefeitura, de forma presencial, também tinham menos de um ano atuando na função de multiplicador.

Para explicar a situação de alguns respondentes atuando há menos de um ano (quando aplicado o questionário) participarem das formações direcionadas para o multiplicador e outros não terem acesso a esses momentos, apresentam-se as seguintes situações: os que participaram podem ter sido lotados antes das formações e os que não participaram foram lotados depois, o que justificaria a participação de alguns apenas; no formato de formação adotado a partir de 2022 enquanto uns podem ter participado das temáticas de cinema outros participaram de temáticas como robótica, aprendizagem criativa, metarreciclagem, por exemplo, de forma que os que responderam Não, acessaram apenas outros conteúdos; os que responderam Sim podem ter participado de formações voltadas para o cinema ofertadas pela Prefeitura quando atuavam em outras funções (professor de tecnologia ou até mesmo professor de sala de aula regular).

O fato é que, independente da situação, 5 professores alegaram não ter participado de formações voltadas para o cinema. Seja por prioridades de conteúdos de formação, seja por falta de espaço na agenda de atividades. Dessa forma, a sugestão de uma plataforma digital pode diminuir esta lacuna na formação do professor multiplicador, uma vez que ela estará a disposição para quando os interessados assim desejassem/pudessem acessá-la.

Sobre os conteúdos das formações, dos 24 respondentes, 18 professores informaram que os conteúdos ou temas trabalhados nestes momentos de formação, de acordo com o que lembravam, foram os seguintes:

**Gráfico 2. Conteúdos ou temas trabalhados nas formações ofertadas pela Prefeitura/ SEPTI/ 7
Cine - Respostas dos professores**



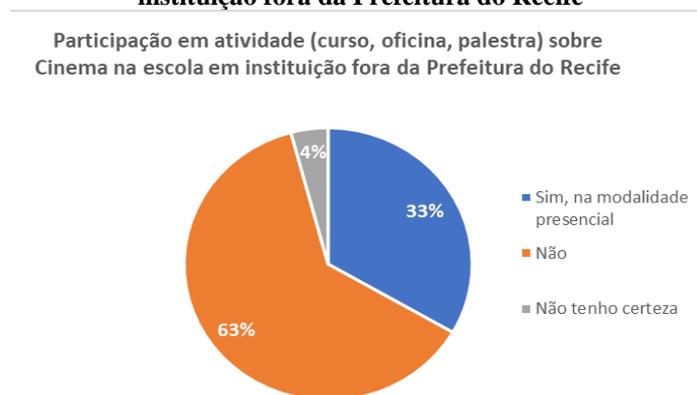
Fonte: Questionário aplicado pela autora (2023).

Um dos que responderam ter participado de formações no formato presencial, ofertadas pela Prefeitura do Recife, não informou quais temáticas ou conteúdos foram trabalhados no(s) momento(s) de formação no qual esteve presente, o que pode demonstrar falta de interesse ou de atenção durante a participação do mesmo nas atividades formativas, o que pode comprometer seu aproveitamento e a aplicação dos conhecimentos em sua prática pedagógica. Ou o docente não teve atenção na resposta do questionário.

Os conteúdos apontados no Gráfico 2 trazem elementos contemplados na lista de formações apresentadas no Quadro 3 referentes à produção audiovisual, reforçando a ideia da participação dos respondentes, bem como a familiaridade com as temáticas.

Quando indagados sobre a participação em cursos como, oficinas, palestras e similares ofertados em instituições fora da Prefeitura do Recife, as respostas podem ser observadas a seguir:

Gráfico 3. Participação em atividade (curso, oficina, palestra) sobre Cinema na escola em instituição fora da Prefeitura do Recife



Fonte: Questionário aplicado pela autora (2023).

Como é possível observar, 8 respondentes informaram ter participado de momentos de formação com temática cinema, no formato presencial, em instâncias fora da Prefeitura; enquanto 15 disseram Não participar de formações externas e 1 informou Não ter certeza de participar em atividades deste tipo. Nenhum respondente alegou ter participado de atividades nos formatos só remoto ou presencial e remoto.

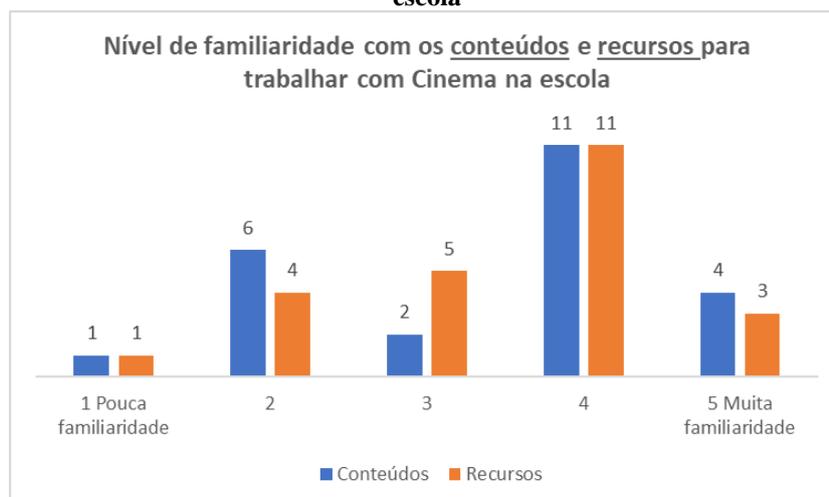
Os mesmos respondentes (5) que informaram não estar presentes em formações ofertadas pela Prefeitura (Gráfico 1), também responderam não ter participado de atividades voltadas para o cinema na educação em instituições externas. O respondente que informou não ter certeza de participar de atividades externas é um dos que tinha menos de um ano na função, à época da resposta, mas que havia participado de formações ofertadas pela prefeitura, com a temática Edição de vídeo e fotografia.

Entre as temáticas e conteúdos trabalhados nas formações que os respondentes participaram em instituições e eventos fora da Prefeitura do Recife foram declaradas no questionário as seguintes: Roteiro (3 respostas); Fotografia (3 respostas); Produção de curtas em espaços públicos; Cuidado sobre a escolha do filme e acervo; Técnicas de edição; Técnicas de sonoplastia; Técnicas de interpretação; Direção de arte; Ficha técnica; Decupagem de roteiro; Decupagem e direção de arte; Continuismo (Continuidade, segundo pesquisa da autora); Iluminação; Produção audiovisual para Educação Básica; *Minuto Lumière*; *Stop motion*; Documentário; Curta metragem; Aplicativos de edição; Formação de Cineasta; Produção de vídeo; Como fazer animações.

É importante salientar que a busca de formações fora da Prefeitura do Recife pode trazer mais elementos para os profissionais, além da importância para sua autoformação (como será abordado no tópico 2.1 Formação continuada de professores). Além disso, os conteúdos e temáticas apresentados pelos respondentes como oferecidos por instituições externas também trazem vários elementos e semelhanças com os abordados nas formações ofertadas pela instância municipal (Quadro 3 e Gráfico 2).

A partir das participações dos respondentes em atividades de formação voltadas para o cinema na escola, sejam ofertadas pela Prefeitura, sejam em outras instituições, foi questionado sobre a familiaridade com conteúdos e recursos (neste caso os REDs e ODAs) relacionados com a fruição e a produção audiovisual na escola. Seguem as respostas apresentadas:

Gráfico 4. Nível de familiaridade com os conteúdos e recursos para trabalhar com o cinema na escola



Fonte: Questionário aplicado pela autora (2023).

Tomando como base que as respostas com nível 1 e 2 são referentes a pouca familiaridade; 3 razoável familiaridade; 4 e 5 muita familiaridade com os conteúdos e recursos relacionados ao cinema na escola, 29% dos respondentes disseram ter pouca familiaridade com os conteúdos, enquanto 21% informaram ter pouca familiaridade com os recursos relacionados à temática. Faz parte deste grupo 4 respondentes dos 5 que informaram não ter participado de formações ofertadas pela prefeitura (Gráfico 1); 3 desses profissionais tinham menos de 1 ano ocupando a função.

Já 8% disseram ter razoável familiaridade com os conteúdos e 21% com os recursos, enquanto 62,5% têm muita familiaridade com os conteúdos e 58% com os recursos relacionados à fruição e produção audiovisual na escola. Um dos respondentes que disse não ter participado de formações ofertadas pela Prefeitura ou em instituições externas está entre os que responderam ter muita familiaridade (nível 4) tanto com os conteúdos quanto com os recursos relacionados com a temática cinema na escola.

Foi questionado ainda se os profissionais gostam ou se interessam em desenvolver atividades, no seu acompanhamento, relacionadas com a temática cinema na escola e estas foram as repostas:

Gráfico 5. Gosta ou se interessa em desenvolver atividades relacionadas com o cinema em sua prática



Fonte: Questionário aplicado pela autora (2023).

Dos 24 respondentes, apenas 1 informou não gostar ou se interessar em desenvolver atividades relacionadas com o cinema. Mesmo sendo professor multiplicador há mais de 10 anos, o respondente não se identifica com o trabalho com a linguagem audiovisual. Este mesmo profissional participou de formações oferecidas pela Prefeitura do Recife, mas não em instituições externas.

Com as respostas apresentadas nos Gráficos 1, 2, 3, 4, observa-se que a criação e disponibilização da plataforma Cine no 7 pode servir de apoio às formações ofertadas pelo setor 7 Cine, assim como apoio aos professores multiplicadores em sua autoformação, além de poder ser consultada pelos profissionais quando não for ofertada a formação continuada em forma de cursos/oficinas. Conteúdos organizados e curados pelo setor 7 Cine, acrescidos de conteúdos complementares disponíveis em outras plataformas, sites, canais pode ser um poderoso aliado à fruição e produção audiovisual na RMER.

Os conteúdos trabalhados nas formações continuadas ofertadas pela Prefeitura do Recife, alguns já mencionados pelos respondentes do questionário, serão apresentados no próximo tópico.

2.1.2.2 Conteúdos trabalhados nas formações continuadas em Cinema na Rede Municipal de Ensino do Recife

Para fins de conhecimento e de reorganização, os materiais trabalhados nas formações continuadas para os professores multiplicadores - disponibilizados não apenas nos momentos de realização das aulas, cursos e oficinas, sejam presenciais, remotos ou híbridos, mas, também, ofertados no *site* do 7 Cine (<https://emcine.educ.rec.br/>) e nas pastas de armazenamento do Google Drive compartilhadas nos grupos do WhatsApp - foram listados abaixo:

Quadro 4. Levantamento feito a partir dos Conteúdos trabalhados nas formações continuadas – Produções criadas ou curadas pelo 7 Cine – Suporte e conteúdo

Nº	Material disponibilizado	Suporte	Conteúdo	Ano de publicação/postagem
	Guia de Formação Clubes Cinema Escolas e Utecs (completo)	Ebook	Guia com sugestões para a organização das atividades, incluindo formações e exibições que podem ocorrer nos clubes de cinema na escola.	2023
	Catálogos de filmes	Ebook	Catálogos com os filmes da RMER, filmes nacionais, filmes pernambucanos e filmes infantis	2023
	Livreto de Cinema Edição 2022	Ebook	Livreto com a história do setor 7 Cine e o desenvolvimento dos audiovisuais nas escolas da RMER	2022
	Roteiro/ Regimento dos clubes de cinema	Ebook	Livreto com as orientações para criação dos clubes de cinema nas escola	2023
	Fichamento de Filme e Vídeo Documento base para fichamento	Arquivos de textos e imagens	Sugestão de modelo de ficha catalográfica e exemplo de preenchimento.	2023
	Livro lei 13.006/ 2014, Adriana Fresquet	Ebook	Livro sobre a lei 13.006/ 2014, com reflexões, perspectivas e propostas	2023
	Guia de Formação Clubes Cinema Escolas e Utecs - História do Cinema e brinquedos ópticos	Ebook	Guia com sugestões para a organização das atividades, incluindo formações e exibições que podem ocorrer nos clubes de cinema na escola. Recorte: História do Cinema e brinquedos ópticos	2023
	História do cinema e jogos ópticos	Arquivo de Apresentação	Apresentação de slides sobre Origens, Mãe de cinema, Cinema e cores, Cinema e som; Edição; 3d; Jogos ópticos (tipos de jogos)	2022
	Materiais brinquedos ópticos	Pasta arquivos <i>online</i>	Encartes de modelos Câmara Escura, Fenacistoscópio, Taumatrópio, Flipbook,	2021
	Marcos do cinema	Ebook	Documento com linha do tempo da evolução histórica do cinema com os principais fatos comentados.	2018

	Livro História do cinema mundial – Georges Sadou	Livro digitalizado	A história do cinema desde o cinema anglo saxão até o cinema brasileiro (primeira metade do século XX) com fotografias e explicações.	2021
	Guia de Formação Clubes Cinema Escolas e Utecs - Minuto Lumière	Ebook	Guia com sugestões para a organização das atividades, incluindo formações e exibições que podem ocorrer nos clubes de cinema na escola. Recorte: Minuto Lumière	2023
	Guia de Formação Clubes Cinema Escolas e Utecs - Roteiro	Ebook	Guia com sugestões para a organização das atividades, incluindo formações e exibições que podem ocorrer nos clubes de cinema na escola. Recorte: Roteiro	2023
	Materiais Roteiro	Pasta arquivos	Encartes com materiais de modelo para criar roteiro de cinema	2020
	Livro Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico - Syd Field	Ebook	Livro sobre a técnica de roteiros: da ideia inicial ao texto finalizado, do desenvolvimento de personagens e situações dramáticas ao acabamento da cena.	2020
	Exemplo de Roteiro	Arquivos de textos e imagens	Roteiro do filme Se eu fosse você..	2019
	Guia de Formação Clubes Cinema Escolas e Utecs - Fotografia	Ebook	Guia com sugestões para a organização das atividades, incluindo formações e exibições que podem ocorrer nos clubes de cinema na escola. Recorte: Fotografia.	2023
	Regra dos terços - Mídia Interessante.com	Website	Texto apresentando a regra dos terços na fotografia em diversas situações como na televisão, na internet até o cinema.	Sem data
	Balanço de branco e iluminação - crehana.com	Website	Texto que aborda sobre Iluminação natural e os tipos de Iluminação artificial (Luz Dura, Luz Suave, Esquemas de iluminação, Luz Frontal, Luz lateral, Luz semilateral, Contraluz, Semi Luz de fundo, Luz zenital, Luz baixa, Esquema de três luzes).	2020
	Balanço de branco - Ipsis Gráfica e Editora	Website	Texto que apresenta os conceitos de luz quente e luz fria na fotografia e como transmitir a sensação que desejar.	2019
	Livro Enquadramentos: planos e ângulos	Website	Livro que apresenta as noções de planos e ângulos na fotografia, com explicações textuais e fotografias.	2012
	Decupagem cinematográfica	Website	Texto com imagens sobre a história da decupagem, decupagem no cinema e o passo a passo da decupagem	sem data
	Guia de Formação Clubes Cinema Escolas e Utecs - Edição de audiovisual	Ebook	Guia com sugestões para a organização das atividades, incluindo formações e exibições que podem ocorrer nos clubes de cinema na escola. Recorte: Edição Audiovisual	2023
	Pós produção	Ebook	Livreto sobre pós-produção de vídeo trazendo conteúdos referentes a Montagem/Edição, Colorização e Efeitos Visuais	2015

Aplicativo Inshot – Edição de vídeo	Arquivo de Apresentação	de	Encarte tutorial sobre o aplicativo para edição de vídeos Inshot, com passo a passo e informações sobre	2022
Tutorial Capcut - Videopedia.com.br	Website		Tutorial de como usar o aplicativo CapCut: passo a passo para Iniciantes, para edição de vídeos e audios	2022
História dos efeitos especiais no cinema 1 e 2 - tecmundo.com	Website		Breve história do efeitos especiais no cinema - História dos efeitos especiais no cinema #1: o início na virada do séc. XIX e História dos efeitos especiais no cinema #2: tecnologia e vida em risco	2018
Guia de Formação Clubes Cinema Escolas e Utecs - Animação	Ebook		Guia com sugestões para a organização das atividades, incluindo formações e exibições que podem ocorrer nos clubes de cinema na escola. Recorte: Animação	2023
Tutorial Aplicativo Stop Motion Studio - Animação	Arquivo de Apresentação	de	Tutorial das principais funções do aplicativo Stop Motion Studio para fazer animações stop motion.	2022
Tutorial Software Pivot - Animação	Ebook		Tutorial das principais funções do software Pivot, para criação de animação stop motion estilo boneco palito.	2019
Tutorial Pivot	Arquivos de textos e imagens		Encarte com principais funções do software Pivot, para criação de animação stop motion estilo boneco palito.	2019
Exibindo filmes na escola	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	de	Vídeo sobre reflexões a serem feitas para a exibição de filmes na escola.	2022
Categorias dos filmes	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	de	Vídeo apresentando vários filmes e as categorias a que pertencem.	2022
História Cinema (vídeos 1, 2, 3)	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	de	Vídeo 1 - jogos ópticos. vídeo 2 - origens do cinema, equipamentos percussores do cinema; cinematógrafo, mãe do cinema, pai dos desenhos animados, edição e montagem, cinema e cores. vídeo 3 - colorismo, cinema e som, som e dublagem, legendas ou intertítulos, primeiro filme 3d e com CGI, modelagem 3d, rotoscopia, espaço físico do cinema de ontem e hoje.	2021
Vídeos mãe do cinema, pai dos efeitos especiais	Pasta arquivos		Vídeos sobre Alice Guy-Blaché e Georges Mèlies	Sem data
Minuto Lumière	Plataforma Youtube		Vídeo sobre a história dos irmãos Lumière	2017
Minuto Lumière	Plataforma Youtube		Vídeo sobre a história dos irmãos Lumière	2023

Roteiro Audiovisual	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Filmagem de uma aula presencial sobre roteiro para filme: elementos básicos, características...	2018
Roteiro Audiovisual (vídeos 1, 2, 3)	Plataforma Youtube	Sequência de 3 aulas sobre sobre roteiro para filme: elementos básicos, características	2022
Fotografia (vídeos 1, 2, 3, 4)	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Aula I Noções de Iluminação; Aula II tópicos sobre iluminação na fotografia; Aula III Composição de imagem: planos de fotografia; Aula IV Regra dos terços.	2022
Tutorial Software Gimp (1, 2, 3) – Edição de fotos	Plataforma Youtube	Tutorial das principais funções do software Gimp para edição de imagens.	2018
Regra dos terços	Plataforma Youtube	Videoaula explicando o que são regra dos terços, triângulo dourado e proporção áurea e como usar	2017
Regra dos terços - Michael Oliveira	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Vídeo explicando o uso da regra dos terços	2016
Estúdio caseiro/ Softbox (caixa de luz) – 2 vídeos	Plataforma Youtube	Vídeo 1 – Tutorial Como Fazer um SoftBox de Papelão 2.0; Vídeo 2 – Tutorial Como fazer estúdio fotográfico caseiro.	Vídeo 1 - 2018 Vídeo 2 - 2020
Câmera escura (3 vídeos)	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Vídeo 1 – Tutorial como fazer câmara escura (manual do mundo); Vídeo 2 – Tutorial como fazer câmara escura com lente (manual do mundo); Vídeo 3 – Tutorial como fazer câmara escura com papelão.	Vídeo 1 - 2012 Vídeo 2 - 2012 Vídeo 3 - 2018
Tutorial Aplicativo Inshot - Edição de vídeo	Plataforma Youtube	Tutorial das principais funções do aplicativo Inshot para edição de vídeos.	2022
Tutorial Software Shotcut (vídeos 1, 2, 3, 4, 5, 6) – Edição de vídeo	Plataforma Youtube	Tutorial das principais funções do software semi profissional Shotcut para edição de vídeos.	2019
Tutorial Software Editor de vídeo Windows (1, 2, 3) – Edição de vídeo	Plataforma Youtube	Tutorial das principais funções do software Editor de vídeo do Windows para edição de vídeos.	2019
Efeitos visuais	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Vídeo apresentando a evolução dos efeitos especiais e visuais no cinema, de 1878 até 2012.	2023
Efeitos visuais cinema mudo	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Vídeo apresentando os efeitos especiais no cinema mudo.	2023

Efeitos visuais (2 vídeos)	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Vídeo explicativo sobre os efeitos visuais, 3d, em CGI; vídeo apresentando os efeitos visuais da empresa WETA.	Vídeo 1 - 2020 Vídeo 2 - Sem data
Trabalho do colorista	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Vídeo apresentando a aplicação dos filtros nas cenas dos filmes e do trabalho do colorista.	2014
Tutorial Aplicativo/ Software Capcut - Edição de vídeo - Jefe Vila Nova	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Vídeo tutorial sobre as ferramentas do aplicativo (para celular Android) editor de vídeo e de áudio Capcut	2021
Tutorial Aplicativo Inshot - Edição de vídeo - Know Geek	Plataforma Youtube	Vídeo tutorial sobre as ferramentas do aplicativo (para celular Android) editor de vídeo Inshot	2022
Tutorial Aplicativo Inshot - Edição de vídeo (3 vídeos)	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Vídeo tutorial sobre as ferramentas do aplicativo (para celular Android) editor de vídeo Inshot	Vídeo 1 - 2020 Vídeo 2 - 2018 Vídeo 3 - 2020
Tutorial Aplicativo/ Software Canva - Edição de vídeo (2 vídeos) Vídeo 1 - Leandro Briffi Vídeo 2 - Onde eu clico	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Vídeo tutorial sobre as ferramentas da plataforma/ aplicativo Canva para a criação e edição de vídeo	Vídeo 1 - 2020 Vídeo 2 - 2021
Tutorial Software Audacity - Edição de áudio	Plataforma Youtube	Vídeo tutorial sobre as ferramentas do software editor de áudio Audacity	2014
Tutorial Software Pivot Animator (vídeos 1, 2, 3) - Animação stop motion	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Vídeos tutoriais sobre as ferramentas do software criador de animação stop motion estilo boneco palito Pivot animator	2022
Tutorial Software Pivot Animator (vídeos 1, 2, 3) - Animação stop motion	Plataforma Youtube	Vídeos tutoriais sobre as ferramentas do software criador de animação stop motion estilo boneco palito Pivot animator	2015
Exemplos de animação	Plataforma Youtube	Vídeos com exemplos dos tipos de animação feitos pelos estudantes	Datas diversas
Breve história da Animação	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Filme Uma breve historia del cinema, com técnicas de animação variadas, stop motion com desenhos, de 1908.	2021
Making off filme Box Trolls	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Vídeo (em inglês, sem legenda), mostrando o processo de produção da animação do filme Os Boxtrolls, com a técnica stop motion.	2018
Como eram feitas as animações no passado	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Vídeo explicativo demonstrando a evolução na criação de animações no passar do tempo.	Sem data

	Exemplos de animação	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Vídeos com diversos tipos de animação: claymation, rotoscopia, pixilation e animação quadro a quadro.	2019
	Tutorial Aplicativo Stop Motion Studio – Animação stop motion - Now Geek	Plataforma Youtube	Tutorial básico das ferramentas aplicativo Stop motion studio para a edição de animações do tipo stop motion	2022
	Tutorial Aplicativo Stop Motion Studio – Animação stop motion - Lucas Cruz	Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos	Tutorial básico das ferramentas aplicativo Stop motion studio para a edição de animações do tipo stop motion	2020

Legenda: Produções 7 Cine Curadoria feita pelo 7 Cine

Fonte: Guia de Formação (ESTELLFRAN, 2023) e *site* Emcine (<https://emcine.educ.rec.br/fale-conosco/>)

O quadro 4 apresenta as produções criadas ou curadas pelo 7 Cine, levando em consideração os suportes em que estão armazenadas e os conteúdos que constituem estes recursos. Foram organizados no quadro os elementos no formato de arquivos de texto *online*, numerados de 1 a 31, e arquivos de vídeo *online*, numerados de 32 a 66. Esta numeração também será utilizada posteriormente, na análise desses materiais, no tópico 4.1.4.1 Curadoria de materiais produzidos e indicados pelo 7 Cine, de acordo com os critérios a serem discutidos na referida sessão. Não foram disponibilizados neste esquema os vídeos produzidos por estudantes e professores, inscritos para as mostras de cinema Emcine. Apenas os materiais que fizeram parte da formação para os professores multiplicadores, seja nas formações apresentadas no tópico 2.1.2.1 Formações continuadas em Cinema na Rede Municipal de Ensino do Recife, seja disponibilizados nos materiais de apoio às atividades.

Para complementar o mapeamento também foi feito um quadro com os objetos digitais indicados pelo setor 7 Cine em suas formações e materiais utilizados nestes momentos formativos:

Quadro 5. Levantamento feito a partir do Guia de Formação – Objetos digitais de aprendizagem indicados pelo 7 Cine – parte 2

Temáticas	Sistema Operacional necessário	Objeto Digital de Aprendizagem	Contexto do Objeto
Edição de vídeo	Para Windows	Capcut	ACE ⁴⁶
	<i>Online</i>	Capcut	ACE
		Canva	ACE

⁴⁶ Sigla ACE quer dizer **Adaptado para o contexto educacional** (CIEB, 20-).

		Pasta de Chromakey	ACE
		Pasta de Backgrounds	ACE
	Para Android	Capcut	ACE
		Canva	ACE
		Inshot	ACE
Animação	Para Windows	Scratch	DCE ⁴⁷
		Pivot Animator	ACE
		Blender	ACE
	Online	Scratch	DCE
		Pic Pac stop motion e time lapse	ACE
		Pasta de materiais Pivot	ACE
Fotografia	Online	sketch.metademolab	ACE
Edição de áudio	Para Windows	Audacity	ACE
		Capcut	ACE
	Online	Vocal Remover Removedor vocal/ isolamento	ACE
		Capcut	ACE
História do Cinema e Brinquedos Ópticos	Online	Pasta de Materiais Ópticos	ACE

Fonte: Guia de Formação (Estellfran, 2023)

Os materiais indicados no Quadro 5 são em sua maioria softwares e aplicativos, logo não são de autoria do setor 7 Cine. Apenas as pastas de armazenamento do Google Drive são de autoria do setor, com materiais de sua autoria ou curados pelos profissionais integrantes do setor.

Os conteúdos trabalhados nas formações, utilizados no cotidiano da escola, têm como frutos os filmes e produtos confeccionados por professores multiplicadores e de tecnologia, professores e estudantes das escolas regulares, que são apresentados no Emcine, como será apresentado a seguir.

2.1.2.3 Encontro Municipal de Audiovisual da Educação (Emcine)

Os frutos das formações oferecidas pelo 7 Cine são as produções realizadas pelos estudantes e professores, que em sua maioria vem, desde 2017, sendo socializadas no Encontro Municipal de Audiovisual da Educação (Emcine)⁴⁸. Este é o principal evento promovido pela Secretaria de Educação da cidade do Recife, por meio do 7 Cine, para a apresentação dos produtos desenvolvidos nas escolas da RMER. São produções:

⁴⁷ Sigla DCE quer dizer **Desenvolvido para o contexto educacional** (CIEB, 20-)

⁴⁸ No ano de 2014 aconteceu o primeiro evento do que se transformaria posteriormente no Emcine, o I Festival Stop Motion; em 2015, a I Mostra 7 Cine de Cinema; e em 2016, a II Mostra e I Festival 7 Cine de Cinema. Fonte: ESTELLFRAN, 2022.

Quadro 6 - Quantitativo de filmes participantes nos eventos de cinema na RMER

Evento de cinema da RMER	Quantidade de filmes inscritos	Ano de realização
I Festival Stop Motion	8 filmes	2014
I Mostra 7 Cine de Cinema	45 filmes	2015
II Mostra e I Festival 7 Cine de Cinema	175 filmes	2016
I Emcine	180 filmes	2017
II Emcine	300 filmes	2018
III Emcine	365 filmes	2019
IV Emcine	127 filmes	2021
V Emcine	175 filmes	2022

Fonte: Estellfran, 2022

A mostra de audiovisuais, além da exibição dos vídeos, conta com a premiação nas categorias Animação; Minuto Lumière; Filme de Ficção/Documentário; Fotografia; Melhor Vídeo Clipe; Minuto Vídeo for Change, através do voto popular (com a disponibilização dos vídeos no Youtube, por exemplo) e pelo júri especializado (os especialistas são contatados anteriormente pela equipe de organização do evento e apontam suas escolhas baseados em aspectos técnicos). No evento também acontecem oficinas e palestras para o público presente, com temáticas voltadas para o cinema, trazendo desde o depoimento e a história de pessoas que trabalham com cinema até o modo de colocar em prática para explorar ferramentas e técnicas que podem melhorar a qualidade da produção do audiovisual como as oficinas de dublagem; de *chroma-key*, de jogos ópticos; de criação de animação digital; de fotografia.

Por causa das restrições sanitárias, no ano de 2020 não aconteceu o Emcine, voltando a acontecer em 2021, de forma híbrida. A maior parte da articulação e organização do evento pelo 7 Cine foi feita de forma remota e o evento aconteceu com algumas atividades remotas (como a socialização de práticas exitosas com o cinema em escolas feita por professores de escolas regulares, professores de tecnologia e professores multiplicadores) e outras presenciais, como a premiação dos melhores filmes e fotografias por categorias, com transmissão ao vivo pelo Youtube.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES

A formação docente, associada à valorização profissional e a um ambiente de trabalho digno, constitui-se um processo fundamental para permitir uma educação de qualidade, uma vez que contribui no desenvolvimento de habilidades pedagógicas, sociais e emocionais necessárias para o exercício da docência. Isto porque, “[...] o profissional da educação necessita estar em constante reflexão e ressignificação de suas práticas para agir de maneira coerente frente às diferentes demandas emergentes no campo educacional” (Araújo, 2019, p. 35). Dessa forma, “a formação docente deve desenvolver-se ao longo de toda a vida e incorporar as práticas sociais e cotidianas dos professores” (Araújo, 2019, p. 39).

Nóvoa e Alvim (2022), no que diz respeito à formação do professor, apresentam três momentos de “organização do desenvolvimento profissional”: a formação inicial, a indução profissional e a formação continuada. Neste sentido, a Formação **inicial** – diz respeito à preparação do profissional para o ofício de ‘ensinar’. Os autores apresentam um cenário onde a formação para professores da educação infantil e ensino fundamental foi (e muito) negligenciada. Isto porque houve um tempo, muito recente no caso do Brasil, em que essa formação era realizada por escolas de ensino médio e não pelas faculdades e universidades, como é hoje por força da lei e das políticas públicas de educação.

Os autores enfatizam ainda que, a despeito de que as universidades e suas licenciaturas valorizem e se dediquem ao “[...] conhecimento dos conteúdos científicos das disciplinas (Matemática, Biologia, História...)” não devem prescindir do “[...] conhecimento científico em Educação, dos fundamentos às didáticas, à psicologia e ao currículo” (Nóvoa; Alvim, 2022, p. 64-65). E complementam ainda

Mas estes dois tipos de conhecimento são insuficientes para formar um professor se não construírem uma relação com o conhecimento profissional docente, com o conhecimento e a cultura profissional dos professores (Nóvoa; Alvim, 2022, p. 64-65).

O segundo aspecto apontado por Nóvoa e Alvim (2022) é a **Indução profissional** – este aspecto da formação do professor diz respeito “[...] a inserção dos jovens professores na profissão e nas escolas” (Nóvoa; Alvim, 2022, p. 66). Os autores fazem uma relação da experiência do professor que sai da universidade e começa a atuar na escola com o estudante de medicina que termina o curso e vai fazer a residência na área

que escolheu atuar. Neste sentido destacam que, ao “[...] cuidar da entrada na profissão, estes programas [de indução profissional] devem sublinhar a profissionalidade docente, na pluralidade das suas dimensões, e não apenas o referencial pedagógico” (Nóvoa; Alvim, 2022, p. 66) e que a acolhida desses profissionais deveria ser feita por professores experientes, que possam auxiliar os novos docentes na ‘adaptação’ à realidade escolar.

Por fim, os autores tratam da Formação Continuada como aquela que acontece continuamente na prática do professor. Nóvoa e Alvim (2022) defendem a visão de que a formação aconteça dentro da escola, entre os professores, possibilitando a troca de ideias e de experiências com seus pares. Araújo (2019) corrobora este pensamento, afirmando que:

Para os autores, a formação de professores deve acontecer de forma contextualizada com a prática em sala de aula e levar em consideração os aspectos presentes no contexto escolar, ou seja, não pode ficar restrita ao tempo e espaço de um curso. Eles ainda reafirmam a importância das ações formativas serem desenvolvidas no local de trabalho a fim de envolver os demais profissionais da escola, a saber, professores, administradores, orientadores pedagógicos e supervisores na formação continuada (Araújo, 2019, p. 41).

Nóvoa e Alvim (2022) abordam o cuidado que se deve ter no planejamento dessas formações para não investir em eventos externos que não agregarão conteúdo e se prestarão “[...] para venderem aos professores novidades inúteis sobre o cérebro e a aprendizagem, as novas tecnologias ou qualquer outra moda de momento” (Nóvoa; Alvim, 2022, p. 68) e complementam:

[...] a metamorfose da escola acontece sempre que os professores se juntam em coletivo para pensarem o trabalho, para construírem práticas pedagógicas diferentes, para responderem aos desafios colocados pelo fim do modelo escolar. A formação continuada não deve dispensar nenhum contributo que venha de fora, sobretudo o apoio dos universitários e dos grupos de pesquisa, mas é no lugar da escola que ela se define, se enriquece e, assim, pode cumprir o seu papel no desenvolvimento profissional dos professores (Nóvoa, Alvim, 2022, p. 68).

Outro aspecto importante diz respeito à autoformação do docente, que surge como uma alternativa diante das rápidas transformações no cenário educacional: cultivar uma consciência crítica-reflexiva sobre os limites presentes na sala de aula, ao mesmo tempo em que exploram as possibilidades de mudança de práticas pedagógicas.

Sobre isto Nóvoa, em estudos anteriores (1995, p. 25) já destacava que

A formação não se constrói por acumulação (de cursos, de conhecimentos ou de técnicas), mas sim através de um trabalho de reflexividade crítica sobre as práticas e de (re)construção permanente

de uma identidade pessoal. Por isso é tão importante investir na pessoa e dar um estatuto ao saber da experiência. [...] A formação deve estimular uma perspectiva crítico-reflexiva, que forneça aos professores os meios de um pensamento autônomo e que facilite as dinâmicas de autoformação participada. Estar em formação implica um investimento pessoal, um trabalho livre e criativo sobre os percursos e os projetos próprios, com vista à construção de uma identidade, que é também uma identidade profissional.

Com a velocidade que as informações circulam na sociedade globalizada e a conectividade proporcionada pela internet, a autoformação torna-se quase que uma obrigação para os professores, ultrapassando as fronteiras da graduação e da formação continuada. A urgência na atualização das suas competências aliada aos desafios apresentados no ambiente educacional contemporâneo, torna a autoformação uma exigência urgente, sobretudo porque o que está em disputa é a identidade profissional que ora é taxada de tradicional, ora de obsoleta, ora de superficial. Em 2010, Teixeira, Silva e Lima já apontava:

A autoformação constitui-se, portanto, num processo permanente de desenvolvimento docente que se reflete diretamente na maneira de como o professor constrói a sua realidade profissional, transformando a si mesmo, no bojo das atividades concretizadas na cotidianidade da prática pedagógica. Para tanto, se faz necessária uma postura docente reflexiva, com vista ao questionamento dos limites e possibilidades da profissão professor, o que aponta para uma análise mais aprofundada das funções docentes e das situações de aprendizagem profissional (Teixeira; Silva; Lima, 2010, p. 6).

Dessa forma, a despeito de toda a carga que se soma ao já comprometido trabalho docente - fruto da desvalorização profissional, das demandas familiares e das condições materiais e psicológicas de trabalho -, o processo de autoformação docente vai além da busca por conhecimentos, é um esforço constante por desenvolvimento pessoal e profissional. A consciência crítica-reflexiva, aliada à disposição para a mudança e inovação, se apresenta como fundamental na construção da identidade do professor no contexto educacional atual, mesmo sendo a profissão cercada de outras variáveis que implicam nesta (auto)formação.

A formação docente, por sua vez, desempenha um papel central no aprimoramento da qualidade do ensino e no desenvolvimento dos estudantes, especialmente em um contexto em que as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) se tornaram elementos cada vez mais presentes na vida desses aprendizes e na realidade da escola e da educação, de uma forma geral, afinal as TDICs - neste caso, o acesso à Internet

- fazem parte do cotidiano de 84%⁴⁹ da população brasileira, segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) Contínua, do ano de 2019 (IBGE, 2022).

No entanto, como salientam Nóvoa e Alvim (2022, p. 41), “[...] é preciso dizer que as tecnologias, por si só, não educam ninguém”. É necessário pensar na formação do professor voltada para a inclusão das tecnologias (com estratégias, recursos e suporte) para o desenvolvimento de suas aulas e dos projetos. E que os docentes compreendam que a utilização das TDICs não se limita ao domínio técnico, mas que ele pode se adaptar às constantes mudanças, adotar uma abordagem crítica na seleção e uso das tecnologias e promover práticas pedagógicas inovadoras que estimulem o pensamento crítico e a resolução de problemas, como já explicavam Bévort e Belloni, em 2009:

[...] a ideia de que não pode haver cidadania sem apropriação crítica e criativa, por todos os cidadãos, das mídias que o progresso técnico coloca à disposição da sociedade; e a prática de integrar estas mídias nos processos educacionais em todos os níveis e modalidades, sem o que a educação que oferecemos às novas gerações continuará sendo incompleta e anacrônica, em total dissonância com as demandas sociais e culturais. [...] A mídia-educação é parte essencial dos processos de socialização das novas gerações, mas não apenas, pois deve incluir também populações adultas, numa concepção de educação ao longo da vida. Trata-se de um elemento essencial dos processos de produção, reprodução e transmissão da cultura, pois as mídias fazem parte da cultura contemporânea e nela desempenham papéis cada vez mais importantes, sua apropriação crítica e criativa, sendo, pois, imprescindível para o exercício da cidadania (Bévort; Belloni, 2009, p. 1082 - 1083).

Nesta seara, os professores precisam desenvolver competências específicas para integrar as TDICs de maneira eficaz, alinhando-as aos objetivos pedagógicos e promovendo a aprendizagem dos alunos. A formação deve ser pensada levando em consideração o uso das tecnologias no cotidiano e levar em consideração que

A presença das tecnologias nas escolas formadoras não é o suficiente para garantir ao professor o uso adequado desses recursos em sua prática. Faz-se necessária uma análise da grade curricular dos cursos de formação de professores, para que as disciplinas que preparem os

⁴⁹ “Em 2021, a internet já havia chegado a 90% das casas dos brasileiros. A constatação está no levantamento “Módulo de Tecnologia de Informação e Comunicação” (TIC), realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) junto com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) Contínua. Em relação a 2019, quando foi feita a última pesquisa, houve aumento de seis pontos percentuais, quando 84% dos domicílios tinham acesso à rede mundial de computadores. No mesmo período, a proporção de domicílios com internet na área rural foi de 57,8% para 74,7%, enquanto que na área urbana, subiu de 88,1% para 92,3%.

Dos cerca de 183,9 milhões de pessoas com 10 ou mais anos de idade no país, 84,7% utilizaram a internet no período de referência da pesquisa. Esse percentual foi maior entre os estudantes: 90,3%” Fonte: IBGE (2022).

docentes para o uso das tecnologias, sejam inseridas (Pinto, 2016, p. 27).

Assim entendendo, o que se pretende com esta pesquisa e com o seu produto é associar Cinema e formação docente, uma vez que a formação docente é uma área em constante construção e que desempenha um papel fundamental na melhoria da qualidade do ensino e na preparação dos alunos e que, neste trabalho está associada ao universo digital. Isto porque parte-se da premissa de que a educomunicação, mais especificamente a relação com o cinema na educação, é um desses elementos que a formação dos professores pode dispor como será apresentado a seguir.

3.2 CINEMA E EDUCAÇÃO

O cinema, enquanto linguagem artística, tem se destacado no cenário educacional atual, permitindo uma abordagem inovadora e dinâmica no processo de ensino-aprendizagem. Esta subseção se propõe a apresentar a relação entre Cinema e Educação, destacando, como se verá, as perspectivas que fundamentam a relação entre a sétima arte e o ambiente educacional. Serão apresentados os conceitos que auxiliam o entendimento dessa relação, a saber: Educomunicação; fruição e produção audiovisual; bem como a presença do cinema está posta na legislação educacional brasileira, especificamente na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC); e na educação municipal, com a Política de ensino da rede municipal do Recife.

Neste sentido, as subseções a seguir apresentarão uma apreciação das diferentes dimensões da interação Cinema e Educação, desde a perspectiva da Educomunicação, que se destaca como uma abordagem integradora de educação e comunicação até a aplicação prática do cinema em diferentes níveis de ensino, sobretudo a partir das contribuições de Silva (2020) e Mogadouro (2011).

A fruição e produção audiovisual serão desdobradas em suas nuances, trazendo as discussões acerca da experiência de quem assiste e se deleita com as obras audiovisuais, bem como o estímulo à criatividade e expressão por meio da produção de conteúdo audiovisual, com os pontos de vista de Mayor e Miranda (2015), a indicação da própria BNCC (Brasil, 2018) e as propostas para a RMER (Mendes, 2022).

A abordagem do cinema na LDB (sobretudo com a Lei 13.006/2014) e na BNCC (2018) contempla as indicações e os desafios do trabalho com o cinema na escola, tanto

do ponto de vista estrutural, quanto curricular, voltados para a Educação Infantil e para o Ensino Fundamental. Já as orientações educacionais em nível local serão apresentadas a partir da Política de ensino da rede municipal do Recife (Recife, 2021), demonstrando como esta rede incorpora o cinema em seus programas, especificamente no contexto da Educação de Jovens e Adultos.

Ao final desta subseção, espera-se lançar luz sobre a complexidade e a relevância dessa relação entre cinema e educação, destacando os desafios e as oportunidades que ela oferece para a formação de professores e estudantes.

3.2.1 Educomunicação

Tradicionalmente, educação e comunicação percorriam caminhos distintos, com suas específicas funções e áreas de atuação, “a Educação gerindo a transmissão do saber necessário ao desenvolvimento social e a Comunicação incumbida de difundir as informações à população por meios diversos” (Andrade; Scareli, 2012, p. 436).

Segundo Silva (2020), a Educomunicação na América Latina surgiu a partir dos movimentos das décadas de 1960, com suas particularidades, fortemente influenciadas pelo contexto político e social do continente. À época, marcada pelos regimes ditatoriais, visava-se literalmente dar voz às comunidades marginalizadas, permitindo que expressassem suas próprias perspectivas e narrativas. Neste contexto, “[...] a Educomunicação alia a educação crítica para a mídia à educação dialógica de Paulo Freire e à educação comunicativa de Mario Kaplún” (Silva, 2020, p. 83).

Além de Paulo Freire e Mario Kaplún, outros teóricos deixaram suas contribuições para o fortalecimento das ideias-base deste importante “[...] campo de pesquisa, reflexão e intervenção social” (Andrade, 2013, p. 187). Ressaltando a influência desses estudiosos, Mogadouro (2011, p. 35) explica que:

A Educomunicação é um campo em construção, que tem agregado várias correntes que aproximam comunicação e educação na defesa de uma dimensão humana, filosófica e ética, a partir do dialogismo e não de uma lógica de mercado, cuja face mais visível tem sido os neotecnicismos da educação. As contribuições teóricas vêm desde Célestin Freinet, passando por Paulo Freire até chegar aos latino-americanos Mario Kaplún e Jesús Martín-Barbero, mas uma característica marcante é o olhar para a prática social e educativa, em um processo dialético teórico-prático.

Assim sendo, a Educomunicação é um campo de estudo interdisciplinar que se dedica a interseção entre a educação e a comunicação, com ênfase na promoção de práticas pedagógicas que visam a integração de processos comunicacionais no contexto educativo. Busca empoderar os indivíduos, especialmente os estudantes, para se tornarem comunicadores críticos e eficazes, capazes de participar ativamente na sociedade da informação.

Ismar Soares, um dos principais estudiosos desta área no Brasil, já em 2011 definia Educomunicação como

[...] o conjunto das ações voltadas ao planejamento e implementação de práticas destinadas a criar e desenvolver ecossistemas comunicativos abertos e criativos em espaços educativos, garantindo, dessa forma, crescentes possibilidades de expressão a todos os membros das comunidades educativas (Soares, 2011, p. 36).

No cenário de relação da educação com a comunicação que vem sendo apresentada, a integração do cinema na escola, como sugerido por Mogadouro, também em 2011, abriu portas para uma experiência educativa enriquecedora e envolvente: o Cinema é uma linguagem que pode inspirar a criatividade e estimular a compreensão crítica do mundo.

[...] Se o cinema é parte da cultura da humanidade e é também linguagem audiovisual, ele faz parte da cultura simbólica que a escola deve abordar em seu currículo. O domínio da linguagem audiovisual como comunicação e negociação de sentidos faz parte da construção do sujeito social que desejamos.

O campo da Educomunicação nasceu, entre outras influências, da corrente intitulada “leitura crítica dos meios”, hoje atualizada em “leitura crítica da mídia”, que defende como papel da escola o auxílio para que os educandos possam conhecer a linguagem e a gramática audiovisual, com objetivo de formar sujeitos críticos diante das mensagens midiáticas. Outro apoio nessa proposição vem da teoria das mediações que compreende o receptor como um sujeito ativo, que negocia sentidos nas suas experiências pedagógicas e culturais (Mogadouro, 2011, p. 19-20).

O cinema como ferramenta pedagógica na escola apresenta uma série de vantagens e implicações em termos de Educomunicação: estimula a imaginação, a empatia e a criatividade dos alunos. A partir da análise de filmes, os estudantes podem desenvolver habilidades críticas de leitura de imagens e narrativas, o que se alinha com a promoção da alfabetização midiática, um dos pontos propostos pela Educomunicação.

Além disso, o cinema na escola pode proporcionar uma oportunidade para os alunos se envolverem ativamente no processo de produção de conteúdo audiovisual e possibilita a participação ativa, incentivando o pensamento crítico e a consciência social.

Além de se caracterizar como uma poderosa ferramenta de inclusão e diversificação curricular. A seleção de filmes de diferentes culturas, contextos e épocas podem enriquecer o ambiente de aprendizado, proporcionando aos estudantes uma visão mais ampla e diversificada do mundo.

Portanto, a relação entre Educomunicação e o trabalho com o cinema na escola pode representar um avanço significativo na promoção de uma educação mais rica e participativa. Isto porque, como já insinuado, o cinema, além de uma estratégia de entretenimento, é uma linguagem que pode ser usada para estimular o pensamento crítico, a expressão criativa e a compreensão do mundo. Os conceitos de Fruição audiovisual e Produção audiovisual apresentados a seguir permitirão melhor compreensão dessa relação.

3.2.2 Fruição audiovisual e Produção Audiovisual

A fruição e a produção audiovisual são duas abordagens distintas no contexto da mídia e educação, cada uma com suas características e importância no cotidiano escolar. É fundamental compreender as diferenças entre essas abordagens e como elas contribuem para o desenvolvimento dos alunos.

3.2.2.1 Fruição Audiovisual

A fruição audiovisual, na perspectiva do cinema, refere-se à experiência de apreciar, contemplar e imergir em uma obra de cinema. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) apresenta a seguinte definição:

Fruição: refere-se ao deleite, ao prazer, ao estranhamento e à abertura para se sensibilizar durante a participação em práticas artísticas e culturais. Essa dimensão implica disponibilidade dos sujeitos para a relação continuada com produções artísticas e culturais oriundas das mais diversas épocas, lugares e grupos sociais (Brasil, 2018, p 195).

Desempenha, dessa forma, papel fundamental na maneira como o público interage com filmes e integra a indústria cinematográfica e da cultura popular. De acordo com Carvalho (2012, p. 242) “[...] a fruição é em si um ato de interpretação, do conteúdo ou para além do conteúdo, de leitura do que está em volta (para além da relação de composição entre som e imagem)”.

A fruição cinematográfica não é uma experiência passiva, mas sim uma forma ativa de envolver os sentidos e a mente. Quando uma pessoa assiste a um filme, ela está

imersa em uma narrativa visual e sonora que a transporta para diferentes mundos, épocas e realidades. Durante essa imersão, o público experimenta uma variedade de emoções, despertadas pela cinematografia, da interpretação dos autores, da trilha sonora e do roteiro.

Além disso, a fruição cinematográfica desempenha um papel social importante, quando muitas vezes é assistido em grupo, em cinemas, festivais de cinema ou em casa com amigos e familiares. O que cria um senso de comunidade e uma linguagem cultural compartilhada, onde as pessoas podem discutir filmes, debater significados e compartilhar experiências emocionais.

No contexto escolar, a fruição do cinema, em particular, desempenha um papel importante, oferecendo oportunidades de aprendizado e desenvolvimento pessoal. Dessa forma,

[...] a fruição estética do cinema pode ser trabalhada, na apresentação de sua linguagem, de suas diferentes formas de contar histórias com imagens e com sons e nas suas possíveis leituras, tornando a relação cinema/educação uma experiência artística.

Nesse sentido, o repertório dos estudantes necessita ser ampliado para além da cultura visual de massa e, conseqüentemente, apresentados ao ambiente escolar filmes considerados “difíceis”, “diferentes” daqueles veiculados pela televisão e cinema comercial. Para uma grande parte das crianças e jovens, a escola é o único local de contato com esse tipo de filme. (Mayor; Miranda, 2015, p.138)

A experiência da fruição do cinema permite que os alunos explorem aspectos como história, cultura, ética, política e diversidade. Uma variedade de temas e questões complexas presentes nos filmes incentiva os alunos a desenvolver habilidades de análise crítica.

Se trata de que las personas sean capaces de tomar conciencia de las emociones que están en la base de la fascinación que ejercen las imágenes y de convertirlas en el desencadenante de la reflexión crítica. Se trata de que sean capaces de pasar del simple placer de mirar la imagen e interaccionar con ella al de pensarla y de ahí al de pensar creando imágenes, convirtiendo la capacidad de análisis, el sentido crítico, la frucción estética y la expresión creativa en nuevas fuentes de satisfacción⁵⁰ (Ferrés Prats, 2007, p. 102).

⁵⁰ "Trata-se de as pessoas serem capazes de tomar consciência das emoções que estão na base da fascinação que as imagens exercem e transformá-las no gatilho para a reflexão crítica. Trata-se de serem capazes de ir além do simples prazer de olhar a imagem e interagir com ela, para pensá-la e, a partir daí, para pensar criando imagens, transformando a capacidade de análise, o senso crítico, o deleite estético e a expressão criativa em novas fontes de satisfação." – Tradução nossa.

A fruição do cinema, ainda, viabiliza a exploração de diferentes culturas, perspectivas e experiências de vida, promovendo a empatia e a compreensão da diversidade, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes.

Os benefícios apresentados a partir da fruição do cinema não poderiam ser desprezados e por isso os momentos relativos a essa prática deveriam estar presentes no planejamento individual do professor e/ ou na organização coletiva nos projetos elaborados pelas unidades de ensino e das instâncias da própria secretaria de educação do Recife. Com esse intuito, a prática da fruição cinematográfica é abordada no projeto Hora do Cinema, desenvolvido pela SEPTI, através do setor 7 Cine, que tem como objetivo

[...] estimular o prazer em assistir filmes, incentivar seu uso pedagógico por meio de uma prática que envolva planejamento para prática de exibição sistemática na escola, criação de cineclubes com debates, visita aos cinemas da cidade e envolvimento de parceiros em toda comunidade (Mendes, 2022, p. 36).

O Projeto Hora do Cinema, implantado no ano de 2015, apresenta as seguintes linhas de ação:

1. Exibição regular de filmes nas escolas da Rede Municipal de Ensino do Recife, de no mínimo 2 (duas) horas mensais de filmes nas escolas da Rede Municipal de Ensino de Recife e nas UTEC, com garantia de debates ou palestras e criação de cineclubes, contemplando a Lei 13.006/2014;
2. Exibição de filmes nas salas de cinema para os estudantes e professores: Refere-se a parcerias com as salas de cinema da cidade, incluindo Shoppings, para que estudantes e professores possam assistir filmes ao menos 1 (uma) vez ao ano sem nenhum custo para os beneficiários;
3. Exibição de filmes nas comunidades por meio do “Cinema Itinerante do Recife”, que consiste em ofertar, bimestralmente, sessão de cinema nos bairros da cidade, propiciando momentos de deleite, lazer e aprendizado (Mendes, 2022, p.37- 38)

Como recursos de suporte e apoio ao projeto, o 7 Cine desenvolveu e disponibiliza os catálogos⁵¹ de filmes nacionais, de filmes pernambucanos e de filmes produzidos na própria rede municipal de Recife. Além disso, para orientar as atividades da Hora do Cinema, o setor disponibiliza o Roteiro dos Clubes de Cinema⁵², com informações sobre o projeto e instruções para a implantação dos clubes nas escolas.

⁵¹ Os catálogos estão disponíveis em uma pasta do Google drive@ <https://drive.google.com/drive/folders/19BwooEmSuIoAXvwC6wZeeuXHYCuL5ggC>, acessível a partir do site <https://emcine.educ.rec.br/>.

⁵² O documento está disponível no link <https://drive.google.com/file/d/1F3gjarSv-VfRsb3rTkzbpdl1W0JIHJRb2/viewy>, acessível a partir do site <https://emcine.educ.rec.br/>.

A fruição audiovisual é importante não apenas por todos os benefícios apresentados, mas também por estimular a imaginação dos alunos, possibilitando que eles explorem novos mundos, personagens e narrativas, ampliando sua perspectiva e inspira a criatividade, incentivando a criação de histórias autorais, roteiros e produções audiovisuais.

Em tempos da hiperconexão, em que o acesso a vídeos é crescente, presenciamos tanto o consumo como a produção e veiculação intensa de conteúdos audiovisuais por parte de jovens e adolescentes. Este processo é característico das novas gerações e define uma nova etapa do desenvolvimento das narrativas midiáticas, constituída por consumidores que são, ao mesmo tempo, produtores (Viera; Arantes; Moreira, 2015, p. 2).

Depois de apontado o conceito de Fruição audiovisual, sobretudo voltado para o cinema, e apresentadas as características e benefícios para o desenvolvimento dos estudantes e de como isso tem sido implantado na RMER, o passo seguinte será apresentar os aspectos relativos à outra abordagem no contexto do cinema e educação, a Produção audiovisual, e sua importância para a educação.

3.2.2.2 Produção Audiovisual

A Produção audiovisual é uma forma de contar histórias, transmitir mensagens e criar experiências visuais e sonoras por meio de imagens e sons, composta, no contexto específico da produção cinematográfica, por várias etapas interligadas que se complementam para a criação de um filme, documentário, curta-metragem ou qualquer outro tipo de obra audiovisual.

A produção é dividida nas etapas de (i) desenvolvimento (escritura do roteiro, orçamento, cronograma e plano de negócios), (ii) pré-produção (etapa em que tudo que for necessário para as gravações é providenciado), (iii) produção (realização e filmagem - captação de imagens e sons); e (iv) pós-produção (edição e finalização da obra, ajustes de imagem, efeitos sonoros e visuais), até que se chegue na versão final da obra (Francischelli, 2021, p. 38).

Assim sendo, a produção audiovisual permite explorar diferentes realidades, contar histórias inspiradoras, educar e entreter. Ultrapassa barreiras linguísticas e culturais e conectando pessoas de todo o mundo por meio da linguagem universal das imagens em movimento e do som.

No cotidiano escolar, a produção audiovisual pode ser uma aliada para que os alunos se tornem protagonistas do seu próprio aprendizado, uma vez que eles/elas, orientados/das pelo/a professor/a, podem produzir filmes e vídeos a partir dos conteúdos estudados, estimulando a criatividade, a colaboração, o trabalho em equipe e oportunizando a expressão de suas ideias e opiniões de forma mais dinâmica.

Pensar o cinema enquanto prática pedagógica é elucidar a complexidade do processo de educação, de como o olhar pode ser direcionado para esse foco, bem como questões culturais que envolvem este processo (Souza; Linhares; Mendonça, 2012, p. 1).

Assim sendo, a produção cinematográfica constitui-se uma maneira de envolver os estudantes de forma mais ativa em seu aprendizado. O conteúdo estudado se torna mais significativo e memorável, à medida que o estudante utiliza o conteúdo estudado como base para desenvolver seu próprio produto audiovisual. Facilita, ainda, a comunicação na medida em que eles necessitam transmitir suas ideias de forma clara e eficaz, verbal e visualmente.

[...] o cinema e a produção audiovisual poderiam contribuir para ampliar a mobilização e o engajamento dos jovens em seus processos de aprendizagem, além de favorecer o diálogo intergeracional na escola, tendo em vista que o cinema é um meio ou possibilidade de ler o mundo e assim reler o modo como estamos sendo no mundo (Fresquet, 2013; Teixeira, 2010). Ler e reler o mundo, ler e reler as relações dos jovens com a escola, dos jovens entre si, dos jovens e seus professores e professoras (Corrochano; Pistilli, 2015, p. 160).

Como já mencionado também como benefício da fruição audiovisual, a produção audiovisual permite que os alunos explorem temas de forma mais profunda e pessoal a partir da criação de audiovisuais que reflitam suas perspectivas e opiniões. Na RMER isto ocorre por meio do projeto 7 no Set, voltado para a produção audiovisual, tem como objetivo

[...] oportunizar que estudantes e professores possam se tornar cineastas e desta forma expressar suas emoções, desenvolvendo sua capacidade criativa, cognitiva e cultural por meio da produção artística, seja em representação teatral, domínio de técnicas de captura e edição de imagens e sons ou por meio do uso de equipamentos diversos (Mendes, 2022, p. 84).

A partir do trabalho inicial com três tipos de técnicas (*Minuto Lumière*⁵³, Curtas de Animação⁵⁴ e Ficção baseada em releitura de produções existentes⁵⁵), os professores e estudantes são estimulados a desenvolver filmes, levando em consideração cada etapa da produção cinematográfica, já mencionadas anteriormente.

É importante salientar que não se deve dissociar a produção audiovisual da fruição audiovisual, como enfatiza Pires (2016, p. 101). Na sua análise

Outro aspecto sobre as estratégias produção audiovisual enquanto estratégia didática é salientada por Paul Duncum quando afirma que a Cultura Visual “deve ser baseada tanto na produção como na interpretação de imagens” (2002, p. 20), pois neste caso, permitirá aos estudantes desenvolver as suas capacidades quanto à discussão essencial sobre cultura, sociedade e toda a esfera possível de tratamento por parte da cultura visual, permitindo-lhes simultaneamente o conhecimento sobre os processos de produção e contextualização das produções analisadas.

Sobre esse duplo potente e sua real aplicação na educação, a LDB, a BNCC e Política da rede municipal de ensino são categóricas quanto a sua utilização em salas de aula, uma vez que reconhecem esse potencial e, por isso incentivam o trabalho com a fruição e a produção audiovisual nas escolas e salas de aula.

⁵³ “O Minuto Lumière constitui um dispositivo audiovisual, inspirado nos filmes produzidos pelos Lumière no início do cinema, no final do séc XIX, que foi proposto por Alain Bergala e Nathalie Bourgeois (BERGALA, 2008). Essa abordagem audiovisual consiste na produção de um filme com duração de um minuto, que não requer uma técnica apurada, uma vez que a gravação é efetuada com a câmera parada, sem cortes ou edições, o que permite sua realização por meio de equipamentos de baixo custo. Isso torna a metodologia acessível para uma parcela significativa dos estudantes e, portanto, mais democrática (FRESQUET, 2010)”. Fonte: <https://revistas.udesc.br/index.php/apotheke/article/view/20101/13615>

⁵⁴ “Um curta-metragem nada mais é do que um filme de pouca duração. [...] No Brasil, por exemplo, existe a “Lei do Curta”, que estipula um tempo de até 15 minutos pra esse tipo de filme. Essas obras costumam ser exibidas em festivais, tanto locais como internacionais e, no geral, são idealizadas e realizadas por cineastas independentes”. Fonte: <https://laart.art.br/blog/o-que-e-curta-metragem/>
A palavra animação vem do latim “anima” e significa “alma” ou “sopro de vida”. Portanto, podemos entender essa arte como o ato de “dar vida” a objetos estáticos e inanimados através de diferentes métodos. E esses métodos podem ser realmente variados, como a simples transposição de várias imagens sequenciais até os processos de animações digitais usados atualmente. Os desenhos animados, talvez os maiores representantes da categoria, existem desde os primórdios das técnicas de criação de animações e se adaptaram aos métodos atuais utilizados pela indústria. Fonte: <https://ecdd.blog/guia-o-que-e-animacao/#:~:text=A%20anima%C3%A7%C3%A3o%20tradicional%20%C3%A9%20aquela,manualmente%20e%20um%20por%20vez.>

⁵⁵ “Conceitualmente adaptação cinematográfica é quando se adapta uma história literária para uma mídia audiovisual, especificamente para o cinema. Para que isso seja possível é preciso transformar a história narrada, normalmente em prosa, em um roteiro para as telas. [...] Em suma, adaptação cinematográfica é um tipo particular de “tradução” que se propõe a colocar no formato do cinema as intenções comunicativas da obra”. Fonte: <https://www.frizero.com.br/2023/01/30/cinema-e-literatura-o-que-e-adaptacao-cinematografica/#:~:text=Conceitualmente%20adapta%C3%A7%C3%A3o%20cinematogr%C3%A1fica%20%C3%A9%20quando,um%20roteiro%20para%20as%20telas.>

3.2.3 O Cinema na LDB

Promulgada em 1996, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) estabeleceu os princípios e diretrizes que regem a educação brasileira. Entre as modificações e atualizações propostas nesta lei está a inclusão do cinema nacional nas escolas, a partir da Lei 13.006/2014.

Resultado do Projeto de Lei 85/08 apresentado pelo senador Cristovam Buarque, o artigo 26⁵⁶ da LDB recebeu a adição do § 8º, o qual versa: “A exibição de filmes de produção nacional constituirá componente curricular complementar integrado à proposta pedagógica da escola, sendo a sua exibição obrigatória por, no mínimo, duas horas mensais” (Brasil, 2014).

Como já tratado nos tópicos de Fruição Audiovisual e Produção Audiovisual, muitos são os benefícios que se podem destacar a partir das propostas apresentadas na Lei 13.006/2014 para a educação, uma vez que, como já registrado, a exibição de filmes nas escolas proporciona aos estudantes a oportunidade de refletir sobre diferentes temas e realidades, além de estimular o debate e a troca de ideias. Para além disto, a observação e análise de filmes podem estimular o pensamento crítico dos alunos, bem como a capacidade de avaliar e interpretar mensagens visuais e narrativas, a partir de aspectos como questões sociais, políticas, históricas e culturais.

Reconhecemos a cada vez maior centralidade da cultura visual na vida contemporânea e a necessidade premente de uma sensibilização do olhar que se constrói nessa paisagem marcada pela ubiquidade das telas e dos registros audiovisuais. Isso confirma a ideia de que o acesso às novas tecnologias nos aproximou dos processos de realização de textos audiovisuais, mas também nos aponta a necessidade de lidar com novas práticas de leitura, articuladoras de mecanismos de mediação dos quais somos agentes ativos. Esse trânsito entre imagens exige uma nova educação capaz de promover o enfrentamento aos textos fílmicos não de forma ingênua ou neutra, mas conscientes de que os textos audiovisuais são carregados de proposições estéticas e políticas. (Amâncio; Chalupe; Salvatierra, 2015, p. 30)

Essas narrativas e questões podem transitar entre as diversas áreas do conhecimento, permitindo que o cinema seja trabalhado de forma interdisciplinar,

⁵⁶ “Art. 26. Os currículos da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos” (Brasil, 2014).

tornando o aprendizado mais significativo. Como afirmam Santos, Barbosa e Lazzareti (2015):

As estratégias de entrelaçamentos entre o audiovisual e as distintas disciplinas como possibilidade de trabalho foram questionadas a partir de dois pontos de vista. O primeiro em sua potencialidade, já que o audiovisual agrega em si diferentes áreas do conhecimento, o que promove o trabalho interdisciplinar almejado pelas instâncias pedagógicas que enfatizam a importância da concepção da escola e de seus conteúdos enquanto lugares relacionais de experiências. [...] Destaca-se, entretanto, que, ainda que o educador não articule de forma proposital o trabalho perceptivo da linguagem ao abordar as suas possibilidades inatas, esse processo ocorre mesmo que indiretamente. A atividade perceptiva do estudante é praticada independentemente do objetivo com o qual o conteúdo audiovisual seja inserido, ainda que de forma instrumental com adaptações literárias: por exemplo, o contato promovido de imediato com o filme já recorre às capacidades de percepção, associação, interpretação, identificação, imaginação e afeição, essenciais à reflexão sobre os modos de recepção e fruição estéticas e éticas da arte. O caso é que essa reflexão depurada, ainda que não conscientizada ou discutida em sala de aula, não invalida os processos já acionados pela experiência. (Santos; Barbosa; Lazzareti, 2015, p. 34-35)

O texto da Lei 13.006/14 não aborda diretamente os fatores relativos à produção audiovisual. No entanto, à medida que há o trabalho com o cinema enquanto fruição, consumo de conteúdos, ele também pode ser um importante aliado para a criação artística, com a produção de filmes. Isto porque

Além disso, a perspectiva não apenas da leitura de imagens, mas do processo de produção da imagem, também teve bons desdobramentos. Pois entender o processo de produção de um filme, aprender a fazer um enquadramento, construir um roteiro em um espaço e tempo são momentos em que deslocamos nossos pontos de vista, repensamos nossas ações e verdades, seja através das lentes da câmera, seja por nossas próprias lentes, o que pode construir um novo modo de ver o mundo e as pessoas desse mundo (Alves, 2010, p. 18). Da intimidade com o filme pode nascer um novo conhecimento humano-social, capaz de ressignificar as imagens audiovisuais e, nesse processo, formar novas percepções e entendimentos de si mesmo e da vida social como um todo (Corrochano; Pistilli, 2015, p. 162).

Outro aspecto que a lei não aborda diretamente, mas que está nas entrelinhas é a inclusão e acessibilidade. Se a legislação torna obrigatória a exibição de 2 horas mensais de filmes nacionais, subentende-se que todos os estudantes devem ser atendidos, inclusive os estudantes com deficiência. No ano seguinte à publicação da Lei 13.006/2014, foi sancionada a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência), Lei Nº 13.146/ 2015. Em seu Art. 44 § 6º versa que “[...] as salas de

cinema devem oferecer, em todas as sessões, recursos de acessibilidade para a pessoa com deficiência” (Brasil, 2015). Dessa forma, “[...] as salas de exibição devem contar com espaços livres e assentos para pessoas com deficiência e recursos como língua brasileira de sinais (Libras) e a audiodescrição” (Agência Senado, 2021).

Acrescente-se ainda a Instrução Normativa n.º 165, de 29 de setembro de 2022, regulamentada pela Agência Nacional do Cinema (ANCINE), que “[...] dispõe sobre normas gerais e critérios básicos de acessibilidade visual e auditiva, a serem observados nos segmentos de distribuição e exibição cinematográfica” (ANCINE, 2022). Nela são apresentados os critérios para exibição com recursos como adaptações arquitetônicas e comunicacionais, nas modalidades oral, escrita, multimodal, a saber: audiodescrição, legendas, Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS. Em 2015, Fresquet e Migliorin lembravam:

Fundamental ainda para a democratização do acesso é lembrar que hoje ainda são escassos os filmes nacionais que oferecem tecnologias como *closed caption* ou audiodescrição, que permitam ampliar o acesso a esses filmes por parte de cidadãos surdos ou de baixa audição e cegos ou de baixa visão. Essa é uma demanda escolar importante, mas ela apenas é um reflexo de uma demanda mais ampla, da sociedade como um todo, que continua a excluir dos seus circuitos e programações culturais uma parte significativa de membros por carecer de condições de acessibilidade (Fresquet; Migliorin, 2015, p. 9).

Apesar da existência da lei, o trabalho efetivo com cinema na escola e na sala de aula, ainda é insuficiente. As exibições mensais de filmes nacionais ainda não acontecem de forma organizada e planejada nas escolas e com relação à esta lei, muito se discute, desde 2015, sobre variados aspectos tanto estruturais quanto de conteúdo:

[...] considerações sobre direitos autorais, preservação de filmes, formação de plateia, distribuição de filmes e iniciativas de Estado, legislação, identidade, composição de acervos filmicos, arquitetura e estruturas escolares, linguagem cinematográfica e análise fílmica, cineclubes, processos subjetivos, produção de filmes nas escolas, relações com a mídia, relações com festivais e mostras, análises de experiências específicas, currículo, curadoria, cultura brasileira, aprendizado, formação de professores, envolvimento da comunidades etc. Uma enorme gama de questões levantadas pela Lei que apontam para a complexidade do desafio que temos pela frente, mas também para a ampla reflexão existente no país para que a Lei seja mais um importante passo para uma política audiovisual para a infância e a juventude e para a possibilidade de uma educação mais democrática. (Fresquet; Migliorin, 2015, p. 19).

Dessa forma, apesar de passados cerca de 10 anos da publicação da lei 13.006/14, essas questões ainda não foram solucionadas. A exibição dos filmes nacionais ainda não

está sendo cumprida como indicado. Dessa forma, a abordagem que a BNCC apresenta pode ser um caminho para minimizar a lacuna entre a legislação e o seu cumprimento, como será apresentado a seguir.

3.2.4 O Cinema na BNCC

Envolvendo um grupo de mais de 100 redatores liderados pelo Ministério da Educação (MEC) em colaboração com o Conselho Nacional de Secretários de Educação (Consed) e a União dos Dirigentes Municipais de Educação (Undime), teve início no ano de 2010, a elaboração da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento orientador que estabelece os objetivos de aprendizagem essenciais para a educação básica no Brasil, que foi oficialmente instituída em 2017⁵⁷, após um longo processo de consulta pública, com “[...] diferentes segmentos envolvidos com a Educação Básica nas esferas federal, estadual e municipal, das universidades, escolas, instituições do terceiro setor, professores e especialistas em educação brasileiros e estrangeiros” (Brasil, 2018).

Segundo a versão final homologada da BNCC, ela é

Referência nacional para a formulação dos currículos dos sistemas e das redes escolares dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios e das propostas pedagógicas das instituições escolares, a BNCC integra a política nacional da Educação Básica e vai contribuir para o alinhamento de outras políticas e ações, em âmbito federal, estadual e municipal, referentes à formação de professores, à avaliação, à elaboração de conteúdos educacionais e aos critérios para a oferta de infraestrutura adequada para o pleno desenvolvimento da educação (Brasil, 2018, p. 5).

De acordo com Brasil (2018), a BNCC estabelece competências gerais que os estudantes devem desenvolver, incluindo o pensamento crítico, a criatividade, a comunicação e a colaboração. Além disso, enfatiza a formação ética e cidadã dos alunos.

Apesar de sua importância, o documento também vem sendo alvo de diversas críticas, desde sua homologação. Muitos críticos argumentam que a BNCC impõe uma padronização excessiva do currículo, o que pode limitar a autonomia das escolas e dos professores na escolha de métodos e conteúdos pedagógicos mais adequados às necessidades de seus alunos. Como apontam Vitoretto et. al. (2022, p. 10),

⁵⁷ A Resolução CNE/CP N° 2, de 22 de dezembro de 2017, institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular, a ser respeitada obrigatoriamente ao longo das etapas e respectivas modalidades no âmbito da Educação Básica.

O currículo, além de instrumento de apoio pedagógico ao professor, desempenha, muitas vezes, o papel de material de suporte à formação continuada. A crítica, neste aspecto, é de que as orientações aos professores presentes no documento são vagas, não auxiliando o trabalho docente, sobretudo o profissional generalista.

Há argumentos, ainda, que a BNCC não dá a devida atenção a temas transversais, como educação ambiental, educação sexual e educação para a cidadania, que são considerados importantes para a formação integral dos estudantes. Ou que devido a quantidade excessiva de conteúdo específicos de cada área, pode tornar difícil a implementação efetiva do currículo dos temas transversais, sobretudo em nível local:

Os temas transversais também propõem o desenvolvimento de aprendizagens significativas, especialmente por sua relevância social. Os temas transversais têm como finalidade responder às demandas mais urgentes do presente e da vida cotidiana, numa estrutura curricular na qual as disciplinas são a espinha dorsal ou, como propõe Montserrat Moreno (2003), que sejam eles próprios essa espinha dorsal. Assim, é básico pensar com atenção em critérios e formas de escolha desses temas, para que se conheçam a realidade e as demandas que ela impõe em contextos socioculturais específicos. Existem demandas que são globais, outras que são regionais ou locais, tornando indispensável um espaço no currículo para que as redes de ensino e as comunidades escolares proponham temas alinhados a sua realidade particular. Olhando com atenção para a BNCC, cabe perguntar: existe espaço para demandas locais? É inegável que o currículo escolar parece, especialmente no ensino fundamental, abarrotado pelo conjunto de habilidades a serem desenvolvidas ao longo da escolarização (Pykocz; Cerignoni Benites, 2022, p. 1086).

Sendo um documento de abrangência nacional, a BNCC é criticada por não levar em consideração as diferenças regionais e culturais do país, podendo resultar em um currículo que não é relevante para todas as regiões do Brasil. De acordo com Brandão, Cruz e Fernandes (2022, p. 231-232)

A BNCC tenta estabelecer uma identidade fixa ao impor que todos os estudantes do país desenvolvam competências e habilidades definidas, como se eles possuíssem as mesmas condições para atingir um mesmo objetivo. [...] é incoerente um mesmo currículo, um mesmo modelo de se ensinar e de se aprender servir para todas as escolas, pois as demandas educacionais não são as mesmas, elas são diversas e variam de acordo com o contexto no qual cada indivíduo está inserido.

Outro aspecto alvo de críticas é a ênfase na avaliação em detrimento da aprendizagem, podendo resultar em uma ênfase excessiva em testes padronizados e metas de desempenho, em detrimento do desenvolvimento integral dos alunos, no que Vitorette et. al. (2022, p. 9) aponta que

Entre as pautas criticadas está a questão de que um currículo nacional fomenta a adoção de avaliações em larga escala que culpabilizam professores e alunos por resultados padronizados e, na maioria das vezes, não refletem a realidade escolar.

Bem como por invisibilizar questões relacionadas à identidade de gênero e orientação sexual. Um dos principais motivos seria porque

No processo de elaboração da Base, muitos setores conservadores, que inclusive deram origem a movimentos reacionários como o “Escola Sem Partido”, tiveram força na construção de um suposto currículo “neutro, não ideológico e apartidário”. A falta de alusões às questões de gênero e sexualidade no currículo é um exemplo (Vitoretto et. al., 2022, p.10).

Outro aspecto que ainda gera bastante discussão é que a BNCC foi desenvolvida sem a devida consulta e envolvimento dos professores e educadores que estão na linha de frente do sistema educacional, apesar do discurso de que “contou com a participação dos Estados do Distrito Federal e dos Municípios, depois de ampla consulta à comunidade educacional e à sociedade” (Brasil, 2018).

Ainda tem outras críticas alusivas à Reforma do Ensino Médio, que não entra nesta pesquisa, tendo em vista o não atendimento desta modalidade de ensino pela Secretaria de Educação da Prefeitura do Recife. Estas dizem respeito ao aumento da desigualdade entre as juventudes: enquanto é ofertada a educação para formação de mão de obra para o mercado de trabalho para uns, é garantida a formação humana integrada para outros.

Apesar das críticas apresentadas e de outras tantas existentes que não foram mencionadas, levando em consideração que a RMER segue o caráter normativo da BNCC, esta pesquisa se dedica ao cinema como uma forma de expressão artística e cultural capaz de promover o desenvolvimento dessas competências essenciais, previstas na BNCC, bem como a abordagem de temas interdisciplinares e a promoção da educação para a cidadania.

Explorando a BNCC, pode-se encontrar elementos já nas competências gerais que estabelecem uma relação com o cinema e os audiovisuais, como é possível observar:

[...] 5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. 6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade,

autonomia, consciência crítica e responsabilidade [...] (Brasil, 2018, p.9).

O cinema oferece uma rica oportunidade para o desenvolvimento dessas habilidades, tais como a leitura crítica, a interpretação de texto, a análise de linguagem visual e a capacidade de argumentação. Além disso, a produção audiovisual envolve trabalho em equipe, criatividade, resolução de problemas e habilidades técnicas, que são atributos altamente valorizados na sociedade contemporânea.

Como a RMER não atende turmas de Ensino Médio, a seguir, com o intuito de melhor entender os materiais e conteúdos trabalhados, serão abordados os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento que devem ser trabalhados na Educação Infantil e as Habilidades a serem exploradas no Ensino Fundamental (1ºs a 5ºs anos e 6ºs a 9ºs anos), que podem ter alguma relação com o cinema e os audiovisuais. É importante ressaltar que além dessas modalidades de ensino, a Secretaria de Educação da Prefeitura do Recife atende a EJA, que não foi contemplada especificamente quando da elaboração da BNCC. No tópico 3.2.5.1 Cinema e audiovisuais na Educação de Jovens e Adultos será apresentada a Política da Rede Municipal de Ensino voltada para EJA e as indicações para o trabalho com o cinema.

3.2.4.1 Cinema e audiovisuais na Educação Infantil – BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a Educação Infantil no Brasil estabelece os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento visando orientar a prática pedagógica e promover o desenvolvimento integral das crianças de 0 a 5 anos de idade. “Estes objetivos derivam dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento: conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se” (Brasil, 2018, p. 40) e são organizados em cinco campos de experiência, que representam as diferentes formas de expressão e conhecimento que as crianças devem desenvolver. De acordo com a BNCC (Brasil, 2018, p. 40 - 43), os campos de experiência são:

- O Eu, o Outro e o Nós: Enfatiza o desenvolvimento da identidade e da autonomia das crianças, bem como a compreensão das relações interpessoais e a participação em ações coletivas.
- Corpo, Gestos e Movimentos: Trata do desenvolvimento motor e sensorial das crianças, promovendo a consciência corporal, a expressão através do movimento e a exploração do ambiente físico.

- **Traços, Sons, Cores e Formas:** Aborda o desenvolvimento das capacidades de percepção, apreciação e expressão estética das crianças, incluindo a exploração da linguagem visual, musical e plástica.

- **Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação:** Apresenta o desenvolvimento da linguagem oral e escrita, incentivando a comunicação, a reflexão e a imaginação das crianças.

- **Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações:** Visa desenvolver o pensamento lógico-matemático das crianças, promovendo a compreensão de conceitos relacionados a espaço, tempo, quantidade, relações e transformações.

Dentro de cada campo de experiência, a BNCC define objetivos específicos que devem ser alcançados ao longo da Educação Infantil, considerando as diferentes faixas etárias das crianças (0 a 3 anos, nas creches, e 4 a 5 anos, na pré-escola). Esses objetivos visam garantir o desenvolvimento integral das crianças, considerando suas necessidades, interesses e características individuais.

Cada objetivo de aprendizagem e desenvolvimento é apresentado no formato alfanumérico conforme Figura 2.

Figura 2. Composição dos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento - Educação Infantil



Fonte: BNCC (Brasil, 2018, p. 26).

Foi realizada uma busca no texto da BNCC, nos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento para a Educação Infantil, utilizando as palavras-chave cinema, audiovisual(is), filme(s), vídeo(s) ou termos correlatos com esta temática, e encontrou-se os seguintes resultados:

Quadro 7. Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento Educação Infantil – BNCC

Campo de experiências “escuta, fala, pensamento e imaginação”	
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	(EI01EF07) Conhecer e manipular materiais impressos e audiovisuais em diferentes portadores (livro, revista, gibi, jornal, cartaz, CD, tablet etc.).
	(EI02EF05) Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.
	(EI03EF04) Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história.

Fonte: BNCC (Brasil, 2018). Quadro elaborado pela autora

Como é possível observar no Quadro 7, o trabalho com audiovisuais, filmes e vídeos estão presentes em alguns objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, no Campo de experiências “escuta, fala, pensamento e imaginação”, pontualmente, em todos os grupos por faixa etária (01 – Bebês: zero a 1 ano e 6 meses; 02 - Crianças bem pequenas: 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses; 03 - Crianças pequenas: 4 anos a 5 anos e 11 meses).

A partir da triagem dos Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil que estabelecem alguma relação com o cinema e os audiovisuais, foi analisado se se esses objetivos se classificariam, por suas características e aspectos, em Fruição Audiovisual (tópico 3.2.2.1) ou Produção Audiovisual (tópico 3.2.2.2).

A análise, que teve início com a triagem dos Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil que apresentam alguma relação com o cinema e os audiovisuais, levou à classificação, com base nas características e aspectos desses objetivos, em duas categorias específicas: Fruição Audiovisual (tópico 3.2.2.1) ou Produção Audiovisual (tópico 3.2.2.2).

Dessa forma, com base no Quadro 7. Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento Educação Infantil – BNCC, enquanto os objetivos EI01EF07 e EI02EF05 apresentam características voltadas para a Fruição Audiovisual, o objetivo EI03EF04 apresenta mais semelhança com a Produção Audiovisual. Este último objetivo poderia inclusive ser classificado em ambas as categorias já que os estudantes produziram as histórias (Produção Audiovisual), mas à medida que eles estão recontando, fazendo uma releitura de uma obra, pressupõe-se que eles tiveram acesso anteriormente à obra (Fruição Audiovisual).

3.2.4.2 Cinema e audiovisuais no Ensino Fundamental – BNCC

Já no que diz respeito ao Ensino Fundamental no Brasil, a BNCC organiza as habilidades em diferentes áreas do conhecimento e em etapas específicas de ensino, abrangendo desde o 1º até o 9º ano e estabelece as competências e habilidades que os estudantes devem desenvolver ao longo dessa etapa da educação.

As habilidades são organizadas em cinco áreas de conhecimento, segundo a BNCC (Brasil, 2018):

- **Linguagens e suas Tecnologias:** Envolve o estudo da Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte e Educação Física. Ela visa desenvolver a capacidade de comunicação, interpretação, expressão, apreciação estética e cultura corporal.
- **2. Matemática e suas Tecnologias:** O foco está no desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, na resolução de problemas, na compreensão de conceitos matemáticos e no uso de ferramentas tecnológicas para a Matemática.
- **Ciências da Natureza e suas Tecnologias:** Visa promover a compreensão dos fenômenos naturais, o pensamento científico e a consciência ambiental. Na RMER, tanto nos Anos Iniciais (1º ao 5º), quanto nos Anos Finais (6º ao 9º ano) é ofertada apenas o componente curricular Ciências.
- **Ciências Humanas:** Aqui, estão incluídas disciplinas como História e Geografia, com o objetivo de desenvolver o senso crítico, a compreensão das relações sociais, culturais e históricas, e a participação cidadã. Na RMER, é oferecido ainda o componente curricular História do Recife nas turmas dos Anos Finais. Os direitos de aprendizagem, objetivos de aprendizagem e conteúdos/ saberes atrelados a este componente estão dispostos na Política de Ensino da Rede Municipal do Recife (Recife, 2021a, p. 233 – 247).
- **Ensino Religioso:** A BNCC permite a inclusão do Ensino Religioso no currículo escolar, respeitando a diversidade de crenças e valores, desde que não promova uma religião específica.

De acordo com a BNCC (Brasil, 2018, p. 28),

[...] cada área do conhecimento estabelece competências específicas de área, cujo desenvolvimento deve ser promovido ao longo dos nove anos. Essas competências explicitam como as dez competências gerais se expressam nessas áreas. Nas áreas que abrigam mais de um componente curricular (Linguagens e Ciências Humanas), também são definidas competências específicas do componente (Língua

Portuguesa, Arte, Educação Física, Língua Inglesa, Geografia e História) a ser desenvolvidas pelos alunos ao longo dessa etapa de escolarização.

Com a intenção de melhor entender as orientações, foi realizada uma pesquisa na BNCC, buscando mapear as competências específicas de cada área, buscando por propostas que indiquem o trabalho com cinema e audiovisuais, ou termos que façam relação com estas temáticas. Segue os resultados obtidos, nas competências específicas, no Quadro 8:

Quadro 8. Competências específicas Cinema e audiovisuais das áreas – Ensino Fundamental

Competências específicas de Linguagens para o Ensino Fundamental	<p>2. Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e linguísticas) em diferentes campos da atividade humana para continuar aprendendo, ampliar suas possibilidades de participação na vida social e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.</p> <p>3. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação.</p> <p>5. Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.</p> <p>6. Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.</p>
Competências específicas de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental	10. Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais.
Competências específicas de Arte para o Ensino Fundamental	<p>1. Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.</p> <p>2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p> <p>4. Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p> <p>5. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p>

	8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.
Competências específicas de Língua Inglesa para o Ensino Fundamental	2. Comunicar-se na língua inglesa, por meio do uso variado de linguagens em mídias impressas ou digitais, reconhecendo-a como ferramenta de acesso ao conhecimento, de ampliação das perspectivas e de possibilidades para a compreensão dos valores e interesses de outras culturas e para o exercício do protagonismo social.
	5. Utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de letramento na língua inglesa, de forma ética, crítica e responsável.
Competências específicas de Matemática para o Ensino Fundamental	6. Enfrentar situações-problema em múltiplos contextos, incluindo-se situações imaginadas, não diretamente relacionadas com o aspecto prático-utilitário, expressar suas respostas e sintetizar conclusões, utilizando diferentes registros e linguagens (gráficos, tabelas, esquemas, além de texto escrito na língua materna e outras linguagens para descrever algoritmos, como fluxogramas, e dados).
Competências específicas de Ciências da Natureza para o Ensino Fundamental	3. Analisar, compreender e explicar características, fenômenos e processos relativos ao mundo natural, social e tecnológico (incluindo o digital), como também as relações que se estabelecem entre eles, exercitando a curiosidade para fazer perguntas, buscar respostas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das Ciências da Natureza.
	6. Utilizar diferentes linguagens e tecnologias digitais de informação e comunicação para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas das Ciências da Natureza de forma crítica, significativa, reflexiva e ética.
Competências específicas de Ciências Humanas para o Ensino Fundamental	2. Analisar o mundo social, cultural e digital e o meio técnico-científico-informacional com base nos conhecimentos das Ciências Humanas, considerando suas variações de significado no tempo e no espaço, para intervir em situações do cotidiano e se posicionar diante de problemas do mundo contemporâneo
	7. Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica e diferentes gêneros textuais e tecnologias digitais de informação e comunicação no desenvolvimento do raciocínio espaço-temporal relacionado a localização, distância, direção, duração, simultaneidade, sucessão, ritmo e conexão.
Competências específicas de Geografia para o Ensino Fundamental	5. Desenvolver e utilizar processos, práticas e procedimentos de investigação para compreender o mundo natural, social, econômico, político e o meio técnico-científico e informacional, avaliar ações e propor perguntas e soluções (inclusive tecnológicas) para questões que requerem conhecimentos científicos da Geografia.
Competências específicas de História para o Ensino Fundamental	3. Elaborar questionamentos, hipóteses, argumentos e proposições em relação a documentos, interpretações e contextos históricos específicos, recorrendo a diferentes linguagens e mídias, exercitando a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos, a cooperação e o respeito.
	4. Identificar interpretações que expressem visões de diferentes sujeitos, culturas e povos com relação a um mesmo contexto histórico, e posicionar-se criticamente com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.
	7. Produzir, avaliar e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de modo crítico, ético e responsável, compreendendo seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais.
Competências específicas de Ensino Religioso para o Ensino Fundamental	5. Analisar as relações entre as tradições religiosas e os campos da cultura, da política, da economia, da saúde, da ciência, da tecnologia e do meio ambiente.

Fonte: BNCC (Brasil, 2018). Quadro elaborado pela autora

Como é possível observar, há várias competências específicas que fazem relação com o trabalho com o cinema e os audiovisuais, desde as da área de linguagens e suas tecnologias, com o componente curricular Arte - já esperado tendo em vista o cinema ser considerada a sétima arte - até áreas e componentes curriculares menos comuns de haver essa relação com as Ciências da Natureza e Matemática.

Entre as competências específicas para as áreas e componentes curriculares destaque para a número 2, do componente curricular Arte, porque em seu texto cita diretamente o cinema e o audiovisual, seja com relação à fruição audiovisual, seja à produção:

Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações (Brasil, 2018, p. 198).

Assim como no tópico anterior (3.2.4.1 Cinema e audiovisuais na Educação Infantil – BNCC), foi realizada uma classificação das competências específicas das áreas e dos componentes curriculares, levando em consideração suas características e aspectos. A partir da triagem apresentada no Quadro 8, as competências específicas foram classificadas nas categorias Fruição Audiovisual (tópico 3.2.2.1) ou Produção Audiovisual (tópico 3.2.2.2), conforme distribuição abaixo:

Quadro 9. Classificação das competências específicas em Fruição e Produção Audiovisual

Áreas/ Componentes Curriculares	Competências Específicas		
	Fruição Audiovisual	Produção Audiovisual	Fruição e Produção Audiovisual
Linguagens	2; 5	6	3
Língua Portuguesa	-	-	10
Arte	1	4; 5; 8	2
Língua Inglesa	-	2	5
Matemática	-	6	
Ciências da Natureza	-	-	3; 6
Ciências Humanas	2	7	-
Geografia	5	-	-
História	3; 4	-	-
Ensino Religioso	5	-	

Fonte: Quadro elaborado pela autora.

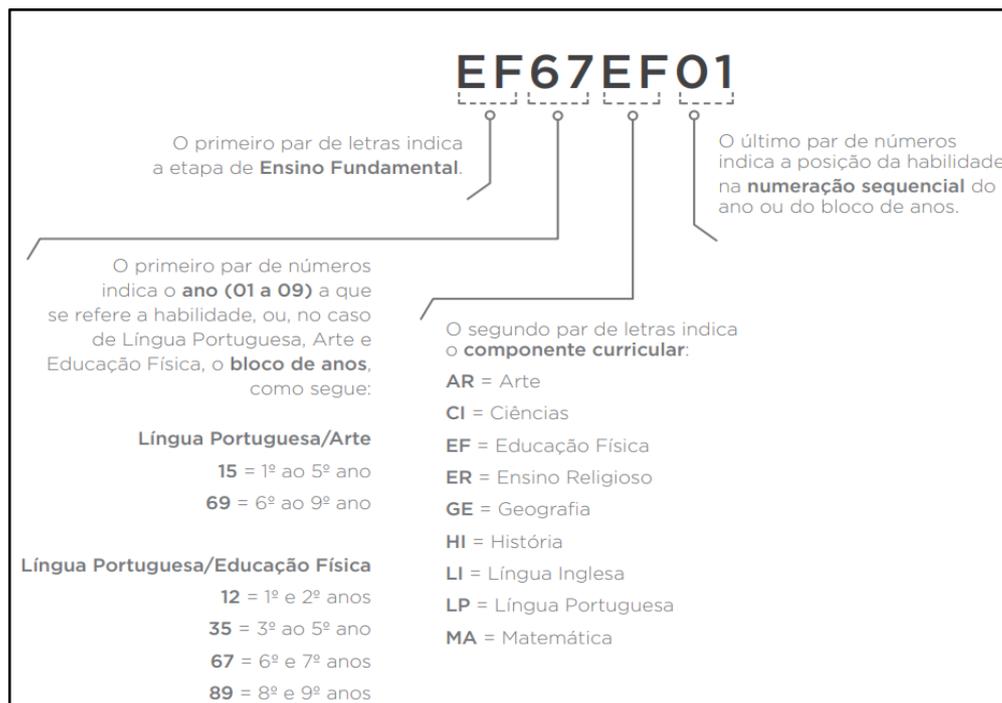
Esse quadro apresenta uma classificação das competências específicas em Fruição e Produção Audiovisual, presentes nas áreas e componentes curriculares.

Em relação às áreas de conhecimento:

- Linguagens: apresenta competências tanto para fruição quanto para produção audiovisual. Enquanto as competências 2 e 5 são voltadas para a fruição, a competência 6 é para produção e a competência 3 desta área contempla as duas modalidades.
- Matemática: A competência 6 pode se aplicar na modalidade produção audiovisual.
- Ciências da Natureza: as competências 3 e 6 desta área contemplam tanto a fruição, quanto a produção audiovisual.
- Ciências Humanas: nesta área do conhecimento, a competência 2 diz respeito à fruição, enquanto a 7 à produção audiovisual.
- Ensino Religioso: A competência 5 tem alguma relação com a fruição audiovisual. Já em relação aos Componentes Curriculares:
- Língua Portuguesa: A competência 10 se aplica tanto à fruição quanto à produção audiovisual.
- Arte: inclui a competência 2 que pode ser aplicada tanto para fruição quanto para produção audiovisual, enquanto a competência 1 está relacionada à fruição e as competências 4, 5 e 8 estão relacionadas à produção.
- Língua Inglesa: apresenta a competência 2 voltada apenas para produção, enquanto a competência 5 pode ser aplicada tanto à fruição quanto à produção audiovisual.
- Geografia e História: envolvem competências mais voltadas para a fruição audiovisual (competências 5 de Geografia e 3 e 4 de História).

Enquanto isso, as habilidades específicas são detalhadas para cada ano letivo e ciclo (Anos Iniciais e Anos Finais), indicando o que os estudantes devem ser capazes de fazer em cada etapa. Cada habilidade é apresentada no formato alfanumérico conforme Figura 3.

Figura 3. Composição das habilidades - Ensino Fundamental



Fonte: BNCC (Brasil, 2018, p. 30)

Seguindo o mesmo parâmetro de busca adotado com a Educação Infantil - a saber o trabalho com cinema e audiovisuais ou termos que façam relação com estas temáticas - nas habilidades para o Ensino Fundamental, foram encontrados os seguintes resultados:

Quadro 10. Habilidades Cinema e Audiovisuais - Ensino Fundamental – BNCC

Anos	Componentes Curriculares	Habilidades das áreas e dos componentes curriculares que devem ser contempladas
ANOS INICIAIS	LÍNGUA PORTUGUESA	EF05LP18 - Roteirizar, produzir e editar vídeo para vlogs argumentativos sobre produtos de mídia para público infantil (filmes, desenhos animados, HQs, games etc.), com base em conhecimentos sobre os mesmos, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
		EF12LP06 Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, recados, avisos, convites, receitas, instruções de montagem, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
		EF02LP19 Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, notícias curtas para público infantil, para compor jornal falado que possa ser repassado oralmente ou em meio digital, em áudio ou vídeo, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
		EF12LP13 Planejar, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, slogans e peça de campanha de conscientização destinada ao público infantil que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
		(EF01LP23) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, entrevistas, curiosidades, dentre outros gêneros do campo investigativo, que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas

		digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
		EF02LP24 Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, relatos de experimentos, registros de observação, entrevistas, dentre outros gêneros do campo investigativo, que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/ finalidade do texto.
		EF03LP15 Assistir, em vídeo digital, a programa de culinária infantil e, a partir dele, planejar e produzir receitas em áudio ou vídeo.
		EF04LP12 Assistir, em vídeo digital, a programa infantil com instruções de montagem, de jogos e brincadeiras e, a partir dele, planejar e produzir tutoriais em áudio ou vídeo.
		EF05LP13 Assistir, em vídeo digital, a postagem de vlog infantil de críticas de brinquedos e livros de literatura infantil e, a partir dele, planejar e produzir resenhas digitais em áudio ou vídeo.
	ARTE	EF15AR05 - Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade
		EF15AR26 - Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.
		EF15AR04 Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
		EF15AR26 Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística
	EDUCAÇÃO FÍSICA	EF12EF10 Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais.
		EF12EF04 Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.
		EF35EF03 Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico-cultural na preservação das diferentes culturas.
	HISTÓRIA	EF04HI08 - Identificar as transformações ocorridas nos meios de comunicação (cultura oral, imprensa, rádio, televisão, cinema, internet e demais tecnologias digitais de informação e comunicação) e discutir seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais.
ANOS FINAIS	LÍNGUA PORTUGUESA	EF69LP45 - Posicionar-se criticamente em relação a textos pertencentes a gêneros como quarta-capa, programa (de teatro, dança, exposição, etc.), sinopse, resenha crítica, comentário em blog/vlog cultural etc., para selecionar obras literárias e outras manifestações artísticas (cinema, teatro, exposições, espetáculos, CD's, DVD's etc.), diferenciando as sequências descritivas e avaliativas e reconhecendo-os como gêneros que apoiam a escolha do livro ou produção cultural e consultando-os no momento de fazer escolhas, quando for o caso.
		EF67LP27 - Analisar, entre os textos literários e entre estes e outras manifestações artísticas (como cinema, teatro, música, artes visuais e midiáticas), referências explícitas ou implícitas a outros textos, quanto aos temas, personagens e recursos literários e semióticos.

	<p>EF69LP37 Produzir roteiros para elaboração de vídeos de diferentes tipos (vlog científico, vídeo-minuto, programa de rádio, podcasts) para divulgação de conhecimentos científicos e resultados de pesquisa, tendo em vista seu contexto de produção, os elementos e a construção composicional dos roteiros.</p> <p>EF67LP11 Planejar resenhas, vlogs, vídeos e podcasts variados, e textos e vídeos de apresentação e apreciação próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), dentre outros, tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha de uma produção ou evento cultural para analisar – livro, filme, série, game, canção, videoclipe, fanclipe, show, saraus, slams etc. – da busca de informação sobre a produção ou evento escolhido, da síntese de informações sobre a obra/evento e do elenco/seleção de aspectos, elementos ou recursos que possam ser destacados positiva ou negativamente ou da roteirização do passo a passo do game para posterior gravação dos vídeos.</p> <p>EF67LP28 Ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes –, romances infantojuvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, narrativas de aventuras, narrativas de enigma, mitos, crônicas, autobiografias, histórias em quadrinhos, mangás, poemas de forma livre e fixa (como sonetos e cordéis), vídeo-poemas, poemas visuais, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.</p> <p>EF67LP31 Criar poemas compostos por versos livres e de forma fixa (como quadras e sonetos), utilizando recursos visuais, semânticos e sonoros, tais como cadências, ritmos e rimas, e poemas visuais e vídeo-poemas, explorando as relações entre imagem e texto verbal, a distribuição da mancha gráfica (poema visual) e outros recursos visuais e sonoros.</p> <p>EF89LP25 Divulgar o resultado de pesquisas por meio de apresentações orais, verbetes de enciclopédias colaborativas, reportagens de divulgação científica, vlogs científicos, vídeos de diferentes tipos etc.</p> <p>EF69LP46 - Participar de práticas de compartilhamento de leitura/recepção de obras literárias/ manifestações artísticas, como rodas de leitura, clubes de leitura, eventos de contação de histórias, de leituras dramáticas, de apresentações teatrais, musicais e de filmes, cineclubes, festivais de vídeo, saraus, slams, canais de booktubers, redes sociais temáticas (de leitores, de cinéfilos, de música etc.), dentre outros, tecendo, quando possível, comentários de ordem estética e afetiva e justificando suas apreciações, escrevendo comentários e resenhas para jornais, blogs e redes sociais e utilizando formas de expressão das culturas juvenis, tais como, vlogs e podcasts culturais (literatura, cinema, teatro, música), playlists comentadas, fanfics, fanzines, e-zines, fanvídeos, fanclipes, posts em fanpages, trailer honesto, vídeo-minuto, dentre outras possibilidades de práticas de apreciação e de manifestação da cultura de fãs.</p> <p>EF89LP32 - Analisar os efeitos de sentido decorrentes do uso de mecanismos de intertextualidade (referências, alusões, retomadas) entre os textos literários, entre esses textos literários e outras manifestações artísticas (cinema, teatro, artes visuais e midiáticas, música), quanto aos temas, personagens, estilos, autores etc., e entre o texto original e paródias, paráfrases, pastiches, trailer honesto, vídeos-minuto, vidding, dentre outros.</p> <p>EF89LP34 - Analisar a organização de texto dramático apresentado em teatro, televisão, cinema, identificando e percebendo os sentidos decorrentes dos recursos linguísticos e semióticos que sustentam sua realização como peça teatral, novela, filme etc.</p>
ARTE	<p>EF69AR03 - Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.</p> <p>EF69AR22 Explorar e identificar diferentes formas de registro musical (notação musical tradicional, partituras criativas e procedimentos da música</p>

		contemporânea), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual.
	LÍNGUA INGLESA	EF07LI04 - Identificar o contexto, a finalidade, o assunto e os interlocutores em textos orais presentes no cinema, na internet, na televisão, entre outros.
		EF08LI18 Construir repertório cultural por meio do contato com manifestações artístico-culturais vinculadas à língua inglesa (artes plásticas e visuais, literatura, música, cinema, dança, festividades, entre outros), valorizando a diversidade entre culturas.

Fonte: BNCC (Brasil, 2018). Quadro elaborado pela autora

Como é possível observar no Quadro 10, as habilidades, tanto dos anos iniciais quanto dos anos finais, que têm algum tipo de relação com o cinema e os audiovisuais estão mais ligadas à área das Linguagens e suas tecnologias (componentes curriculares Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e Língua Inglesa, este último apenas referente aos Anos Finais). A exceção está na habilidade (dos anos iniciais) do componente curricular História (área Ciências Humanas).

Levando em consideração ainda as habilidades listadas no quadro anterior, pode-se classificá-las de acordo com suas características e aspectos, nas categorias Fruição Audiovisual (baseado no tópico 3.2.2.1) ou Produção Audiovisual (tópico 3.2.2.2), conforme quadro abaixo:

Quadro 11. Classificação das habilidades em Fruição e Produção Audiovisual

Modalidade de ensino	Componentes Curriculares	Habilidades		
		Fruição Audiovisual	Produção Audiovisual	Fruição e Produção Audiovisual
Anos Iniciais	Língua Portuguesa		EF05LP18 EF12LP06 EF02LP19 EF12LP13 EF01LP23 EF02LP24	EF03LP15 EF04LP12 EF05LP13
	Arte		EF15AR05 EF15AR26 EF15AR04 EF15AR26	
	Educação Física		EF12EF10 EF12EF04 EF35EF03	
	História	EF04HI08		
Anos Finais	Língua Portuguesa	EF67LP27 EF67LP28 EF89LP32 EF89LP34 EF69LP45	EF69LP37 EF67LP11 EF67LP31 EF89LP25	EF69LP46
	Arte	EF69AR03		EF69AR22
	Língua Inglesa	EF07LI04 EF08LI18		

Fonte: Quadro elaborado pela autora

Como é possível observar no quadro 11, a maior parte das habilidades estabelecidas para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, relacionadas ao cinema e aos audiovisuais, estão voltadas para a Produção Audiovisual e são da área de Linguagens (Língua Portuguesa, Arte e Educação Física). Apenas uma habilidade, a do componente curricular História (área Ciências Humanas), é mais específica para a fruição audiovisual. O componente Língua Portuguesa também apresenta três habilidades que trazem propostas tanto para fruição, quanto para a produção audiovisual.

Já nos Anos Finais do Ensino Fundamental, as habilidades relacionadas com o cinema e os audiovisuais estão presentes nos componentes curriculares da área de Linguagens e em sua maioria voltadas para a fruição audiovisual. Os componentes de Língua Portuguesa e Arte apresentam habilidades que podem ser trabalhadas tanto na produção quanto na fruição audiovisual.

Apesar da especificidade do cinema por ser umas das artes clássicas⁵⁸, o que justificaria sua maior presença nas competências específicas e habilidades do componente curricular Arte, o que se observa nas indicações da BNCC para o Ensino Fundamental é a sugestão de trabalho e abordagem do cinema de forma interdisciplinar, como recurso de apoio aos objetos de conhecimento, conforme as indicações das competências e habilidades dos outros componentes curriculares (Competências específicas: Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Matemática, Ciências da Natureza, Geografia, História e Ensino Religioso; Habilidades: Língua Portuguesa, Educação Física, História, Língua Inglesa), conforme apontado nos quadros 8, 9, 10 e 11.

3.2.5 Política de ensino da rede municipal do Recife

No caso específico da Política de Ensino da Rede Municipal do Recife, elaborada nos anos 2014/2015 e disponibilizada no ano de 2015, há que se ressaltar que esta se tornou um marco documental para a história da educação deste município, pois

⁵⁸ “Há um pouco de divergência sobre a lista e a ordem exata das 7 artes clássicas, mas a maior parte da literatura apresenta da seguinte forma: Arquitetura, Escultura, Pintura, Música, Literatura, Dança, Cinema [...] é consenso no meio artístico que o ponto mais importante dessa denominação foi o “Manifesto das Sete Artes”, de Ricciotto Canudo. O intelectual italiano escreveu, em 1923, este documento que estabelecia as 7 artes clássicas. Fonte: <https://abra.com.br/artigos/quais-sao-as-7-artes/>
“Por ser uma arte do espaço e do tempo, o Cinema seria a grande síntese de todas, a sétima arte, pois parte de uma imagem projetada em uma superfície, como a pintura ou a fotografia, mas envolve o movimento, relacionando-se ao ritmo, ao tempo”. Fonte: https://portal.sescsp.org.br/online/artigo/12781_POR+QUE+O+CINEMA+E+CONHECIDO+COMO+A+SETIMA+ARTE

apresentou a “[...] consolidação das concepções que norteiam as ações educativas da Rede de Ensino do Recife” (Recife, 2021a, p. 19). Ela foi estruturada em seis livros que abordam diferentes aspectos do sistema educacional: Fundamentos Teórico- Metodológicos, Educação Infantil, Ensino Fundamental do 1º ao 9º ano, Educação de Jovens e Adultos, Educação Inclusiva: Múltiplos Olhares e Tecnologias na Educação (Recife, 2021a), este documento desde o início de sua confecção envolveu, a partir de ações colaborativas e democráticas, a participação do Grupo Ocupacional do Magistério (GOM), culminando em um importante documento que consolidou as concepções orientadoras das práticas educacionais da Rede de Ensino do Recife, tendo como coordenadoras do grupo de trabalho as professoras da RMER que atuavam em funções técnico-pedagógicas e de formação de professores Alexandra Felix de Lima Sousa, Jacira Maria L’Amour Barreto de Barros, Nyrluce Marília Alves da Silva e Katia Marcelina de Souza.

No ano de 2021, foi lançada uma versão atualizada deste documento, a partir da

[...] discussão e revisita às matrizes curriculares e textos introdutórios da Política de Ensino da Rede Municipal do Recife, em face da homologação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Desse modo, o processo compreendeu a revisão do currículo da Educação Infantil, Ensino Fundamental do 1º ao 9º ano, e o da Educação de Jovens e Adultos, publicados inicialmente em 2015 (Recife, 2021b, p. 15).

De acordo com a Política de ensino da rede municipal do Recife (Recife, 2021b), o documento foi estruturado com participação ativa de professores, técnicos pedagógicos e outros profissionais da educação em momentos variados como: discussões nas unidades educacionais; constituição de um Grupo de Trabalho (GT) com representantes de diferentes divisões e gerências da Secretaria Executiva de Gestão Pedagógica e da Secretaria de Tecnologia; reuniões com representantes do GOM participaram de reuniões para apresentar e discutir a produção escrita do documento; assessoria de universidades locais como a Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e outras instituições contribuíram com orientações técnicas; contribuições dos professores dos Anos Finais do Ensino Fundamental foram incorporadas ao documento durante os EPM (encontros pedagógicos mensais).

No ano de 2015, os cinco livros da Política de Ensino foram publicados, inicialmente em versão digital, e posteriormente, os representantes do GOM e as unidades educacionais receberam a versão impressa para orientar as ações pedagógicas.

Como resultado desse processo de estudos e diálogos, em maio de 2012 foi publicado o primeiro volume da coleção da Política de Ensino, intitulado Fundamentos Teórico-Metodológicos, onde estão descritos os Eixos Norteadores da Política de Ensino, que são: Escola Democrática, Diversidade, Tecnologia, Cultura e Meio Ambiente, bem como os Princípios: Igualdade, Solidariedade, Participação e Justiça Social, os quais foram estabelecidos na perspectiva de melhorar o ensino por meio da ação pedagógica e garantir os Direitos de aprendizagem dos (as) estudantes. No ano seguinte, em 2015, foram publicados os outros 5 (cinco) livros da Política de Ensino (Recife, 2021b, p. 20-21)

Em 2018, a Secretaria de Educação do Recife iniciou um processo de revisão da Política de Ensino de forma participativa, tendo como ponto de partida as análises comparativas entre a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a matriz curricular da RMER, com o objetivo de alinhar o currículo da rede com as normativas da BNCC. Esse processo envolveu várias etapas e a colaboração de profissionais da educação e outros atores da comunidade escolar (Recife, 2021b).

Após várias etapas de consulta aos profissionais da RMER - incluindo a realização do IV Seminário da Política de Ensino que teve como tema "BNCC em debate"; a realização de vários fóruns temáticos, consulta a professores da criação de um GT com essa finalidade -, os livros da Política da Rede foram publicados no ano de 2021, reeditados com as novas orientações. A revisão destacou que o currículo da rede já atendia a grande parte das normativas da BNCC desde 2015, necessitando apenas de alguns ajustes.

O destaque para a abordagem da Política de ensino se dá pela ausência de um currículo direcionado para a EJA na BNCC, parecendo adequada a apresentação das diretrizes que orientam o trabalho nesta modalidade na RMER.

3.2.5.1 Cinema e audiovisuais na Educação de Jovens e Adultos

Como já citado no tópico 3.2.3 O Cinema na BNCC, apesar de estabelecer as diretrizes para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, a BNCC exclui uma parcela significativa da população que busca a educação formal em uma fase posterior de suas vidas.

A EJA é uma modalidade de ensino voltada para pessoas que não tiveram a oportunidade de concluir seus estudos na idade convencional, seja por questões socioeconômicas, culturais ou pessoais. Essa modalidade é fundamental para promover a

inclusão social, a redução da desigualdade e o empoderamento de adultos que desejam melhorar suas qualificações e perspectivas de vida (Cardoso; Passos, 2016).

A ausência da EJA na BNCC representa um desafio, pois deixa a critério das redes de ensino e das escolas a definição dos currículos e conteúdos programáticos, o que pode resultar em disparidades na qualidade do ensino oferecido. Isso prejudica não apenas os estudantes da EJA, mas também a sociedade como um todo, uma vez que a educação é um instrumento fundamental para o desenvolvimento social e econômico do país.

A desvalorização da EJA não é recente e, nos anos 2000, Haddad e Di Pierro (2000, p. 127) apontavam que

Observa-se, assim, que o ensino fundamental de jovens e adultos perde terreno como atendimento educacional público de caráter universal, e passa a ser compreendido como política compensatória coadjuvante no combate às situações de extrema pobreza, cuja amplitude pode estar condicionada às oscilações dos recursos doados pela sociedade civil, sem que uma política articulada possa atender de modo planejado ao grande desafio de superar o analfabetismo e elevar a escolaridade da maioria da população.

Os autores explicam ainda que o veto presidencial, de Fernando Henrique Cardoso, em 1996, à inclusão das matrículas no ensino fundamental de jovens e adultos nos cálculos do Fundo de Manutenção e Desenvolvimento do Ensino Fundamental e de Valorização do Magistério (FUNDEF) transferiu a responsabilidade de lidar com a crescente demanda para estados e municípios, sem fornecer-lhes as condições adequadas para atender a essa pressão de maneira eficaz:

[...] Esse é um dos motivos pelos quais estados e municípios têm procurado alternativas de redução dos custos para satisfação da demanda por educação de adultos, seja mediante o incentivo a iniciativas de organizações da sociedade civil, seja recorrendo aos meios de ensino à distância, mesmo quando essas alternativas metodológicas não produzem os resultados esperados nos níveis de aprendizagem, permanência, progressão e conclusão de estudos (Haddad; Di Pierro, 2000, p. 128).

No caso da RMER, as orientações específicas para a EJA estão no v. 4. Educação de jovens e adultos da Política de ensino da rede municipal do Recife (Recife, 2021c). Como explicado anteriormente, a política de ensino foi reeditada, tendo como foco as análises comparativas entre a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a matriz curricular da RMER.

Vale destacar que, embora a BNCC não trate especificamente da EJA, isso não é impeditivo para as redes de ensino não revisitarem seus currículos em busca de atualizações com a temática, face às dez competências gerais da Base (Recife, 2021c, p. 22).

Dessa forma, a matriz curricular já existente foi adaptada às diretrizes apresentadas na BNCC, com os direitos e objetivos de aprendizagem e habilidades adaptados aos conteúdos dos anos correspondentes do Ensino Fundamental.

Os componentes curriculares dispostos na matriz curricular para EJA (Recife, 2021c) são: Arte; Ciências da Natureza; Educação Física; Ensino Religioso; Geografia; História; História do Recife; Introdução às Leis Trabalhistas; Língua Inglesa; Língua Portuguesa e Matemática. Na matriz curricular da EJA, não foi percebida a divisão dos componentes curriculares nas áreas de conhecimento como acontece na BNCC.

Durante o processo de revisão da Política de Ensino, foram mantidos os fundamentos pedagógicos, organizados em Direitos e Objetivos de Aprendizagem, para todas as modalidades e etapas de ensino. No caso da modalidade de Educação de Jovens e Adultos, a manutenção se deu com respaldo na Resolução CNE/ CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017, no artigo 3º parágrafo único, que estabelece: “Para os efeitos desta Resolução, com fundamento no caput do art. 35-A e no §1º do art. 36 da LDB, a expressão ‘competências e habilidades’ deve ser considerada como equivalente à expressão ‘direitos e objetivos de aprendizagem’, presente na Lei do Plano Nacional de Educação (PNE)” (Brasil, 2017 apud Recife, 2021c, p. 22)

Com o mesmo parâmetro de pesquisa utilizado com os Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, na Educação Infantil, e as competências específicas e habilidades, no Ensino Fundamental - trabalho com cinema e audiovisuais ou termos que façam relação com estas temáticas – encontrou-se os seguintes resultados nos Objetivos de aprendizagem:

Quadro 12. Objetivos de aprendizagem Cinema e audiovisuais EJA – Política de Ensino

Componente Curricular (Linguagem)/ Módulo		Eixo	Objetivos de aprendizagem
A R T E	Música– Mód I Música– Mód II Música– Mód III Música– Mód IV Música– Mód V	Ler-Fazer- Contextualizar	1. Representar os sons musicais por meio de símbolos convencionais, e não convencionais (representação gráfica de sons, partituras criativas, entre outras), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio, e audiovisual.
	Música– Mód I Música– Mód II Música– Mód III	Ler-Fazer- Contextualizar	2. Explorar, produzir, classificar, apreciar e ler as diversas formas de escrita musical em suas diversas representações sonoras, símbolos convencionais, e não convencionais, como também em diferentes tecnologias e recursos digitais.
	Teatro– Mód II	Ler-Fazer- Contextualizar	3. Assistir a filme e/ou documentário, baseado na literatura de cordel de artistas pernambucanos.
	Teatro– Mód III	Ler-Fazer- Contextualizar	4. Assistir a vídeo sobre as assombrações do Recife Antigo, percebendo as diferentes formas de representação, os recursos utilizados, para produzirem efeitos sonoros, de luz, entre outros.

	Artes Visuais– Mód III	Ler-Fazer- Contextualizar	5. Construir produções artísticas, explorando os elementos da linguagem visual, a partir do diálogo com o conteúdo em estudo, diversas temáticas, e com produções das mais variadas estéticas e culturas;
	Artes Visuais– Mód III	Ler-Fazer- Contextualizar	6. Saber utilizar os ambientes, os recursos e materiais de produção, e de pesquisa, de forma autônoma e coerente;
	L. Portuguesa - Mód I Mod III	Oralidade	7. Analisar textos orais, veiculados em mídias audiovisuais.

Fonte: Recife, 2021c. Quadro elaborado pela autora.

Obs.: A numeração no campo Objetivos de Aprendizagem foi adicionada pela autora visando facilitar a análise posterior.

Os mesmos critérios foram adotados para a pesquisa nos Conteúdos e Saberes dos componentes curriculares, chegando aos seguintes resultados:

Quadro 13. Conteúdos e Saberes Cinema e audiovisuais EJA – Política de Ensino

Componente Curricular/ Módulo	Eixo	Conteúdos e Saberes
História– Mód I	Fontes Históricas	1. Registros históricos, expressos em diferentes linguagens: cinema, literatura, fotografia, músicas, objetos documentos escritos, redes sociais, entre outros.
História– Mód II História– Mód III	Fontes Históricas	2. Cinema, fotografia e objetos culturais, como documentos que registram experiências e contam histórias de ontem e de hoje
Língua Portuguesa – Mód I	Oralidade	3. Textos jornalísticos veiculados em mídias audiovisuais: notícia/ anúncio publicitário: elementos intrínsecos aos textos
Língua Portuguesa – Mód III	Oralidade	4. Textos argumentativos veiculados em mídias audiovisuais: debate, anúncio publicitário/ campanha publicitária; marcas da oralidade.
Língua Portuguesa – Mód III	Oralidade	5. Notícia/reportagem veiculados em mídias audiovisuais.
Língua Portuguesa – Mód IV	Oralidade	6. Textos narrativos orais ou veiculados em mídias audiovisuais: crônica, conto, fábula, lenda, curta metragem, romance.

Fonte: Recife, 2021c. Quadro elaborado pela autora.

Obs.: A numeração no campo Conteúdos e Saberes foi adicionada pela autora visando facilitar a análise posterior.

Como se pode observar, os objetivos de aprendizagem que têm alguma relação com o Cinema e os audiovisuais são majoritariamente no componente curricular Arte (nas diferentes linguagens: Artes Visuais, Música e Teatro) e apenas um objetivo está relacionado com Língua Portuguesa.

No que diz respeito aos Conteúdos e Saberes, os resultados encontrados relacionados ao Cinema e aos audiovisuais, como já ressaltado, estão componentes curriculares Língua Portuguesa e História, apenas.

Assim como nos tópicos 2.1.1.1 Cinema e audiovisuais na Educação Infantil e 2.1.1.2 Cinema e audiovisuais no Ensino Fundamental, em que Objetivos de

aprendizagem e desenvolvimento, da Educação Infantil, as Competências específicas das áreas e as Habilidades, do Ensino Fundamental foram classificados, os Objetivos de aprendizagem e Conteúdos e Saberes encontrados nos Quadros 12 e 13, também foram separados nas categorias Fruição Audiovisual (tópico 3.2.2.1) ou Produção Audiovisual (tópico 3.2.2.2), conforme apresentado no quadro abaixo:

Quadro 14. Classificação dos Objetivos de Aprendizagem EJA em Fruição e Produção Audiovisual

Componentes Curriculares	Objetivos de aprendizagem		
	Fruição Audiovisual	Produção Audiovisual	Fruição e Produção Audiovisual
Língua Portuguesa	7		
Arte	3; 4	1; 5	2; 6

Fonte: Quadro elaborado pela autora.

Os objetivos de aprendizagem do componente curricular Arte estão bem distribuídos entre a fruição e a produção audiovisual. No caso de Língua Portuguesa, o único objetivo que fez relação com a temática pesquisada está mais voltado para a fruição audiovisual.

Enquanto isso, todos os Conteúdos e Saberes encontrados e disponíveis no Quadro 13 se inserem mais no processo de fruição audiovisual.

Apesar da matriz curricular apresentada no Política de ensino (Recife, 2021c) apresentar uma proposta de currículo para a EJA, a inclusão desta modalidade de ensino na BNCC não apenas reconheceria a importância fundamental da mesma, mas também contribuiria para a construção de uma sociedade mais justa, inclusiva e educada, na qual todas as pessoas, independentemente de sua idade, têm a oportunidade de aprender, crescer e contribuir para o progresso do país.

Com o entendimento das propostas curriculares sugeridas pela BNCC para a Educação Infantil e para o Ensino Fundamental, bem como pela Política da rede municipal do Recife para a Educação de Jovens e Adultos, a seguir será apresentada a ideia da plataforma para auxiliar os professores multiplicadores na formação e suporte para que haja melhores condições de oportunizar a fruição e produção audiovisual nas escolas da rede municipal do Recife.

4. CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO DA PLATAFORMA

A finalidade desta seção é desenvolver como sugestão pedagógica o uso de uma plataforma digital voltada para a fruição e a produção de cinema na escola como alternativa complementar à formação continuada do professor multiplicador e, para isso, será realizada uma exposição detalhada que inclui as características básicas da plataforma, a dinâmica organizacional por meio do fluxograma/ mapa do site, a organização categorizada dos conteúdos e os critérios de avaliação para garantir a qualidade e disponibilidade dos materiais. Será apresentada ainda a curadoria, tanto dos materiais produzidos pelo 7 Cine quanto dos materiais complementares, que compõem a plataforma Cine no 7.

4.1 PLATAFORMA DIGITAL CINE NO 7 COMO ALTERNATIVA COMPLEMENTAR À FORMAÇÃO CONTINUADA EM CINEMA

4.1.1 Características da plataforma digital de formação em cinema

Título do produto técnico/tecnológico: Plataforma digital sobre cinema – Cine no 7

Tipo do produto técnico/tecnológico: Plataforma digital

Instituição estudada (locus da pesquisa): Prefeitura do Recife - Secretaria Executiva de Projetos, Tecnologia e Inovação (SEPTI) / 7 CINE/ Utecs

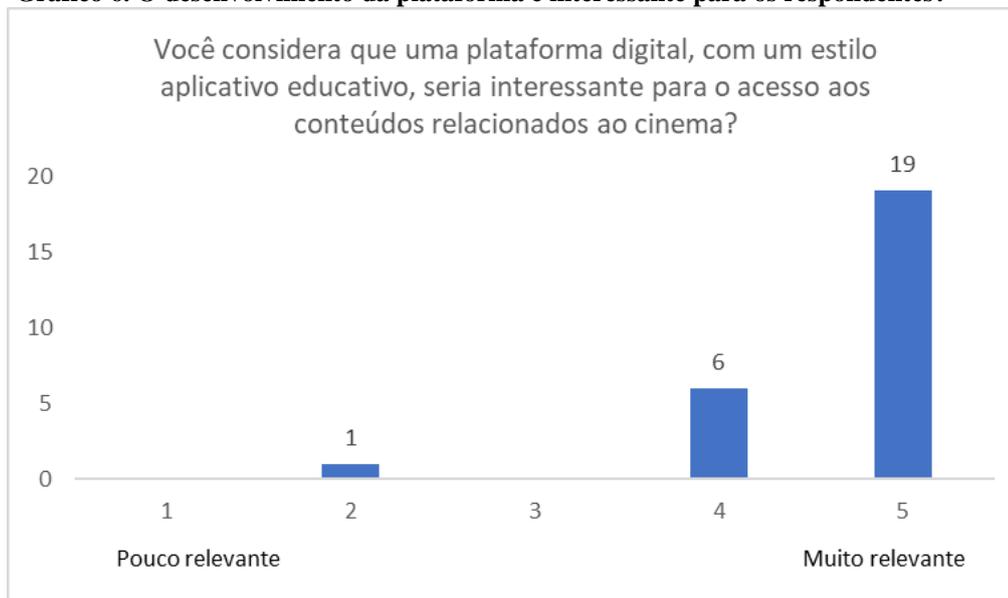
Público-Alvo da Iniciativa: Professores multiplicadores da Rede Municipal de Ensino do Recife

A plataforma Cine no 7 se apresenta como um complemento aos programas de formação existentes, com indicações de uma variedade de materiais selecionados, incluindo livros digitais, videoaulas, planos de aula, recursos educacionais digitais relacionados ao cinema. A plataforma foi pensada especialmente para os professores multiplicadores, que entre suas atribuições são formadores de professores na Rede Municipal de Educação do Recife.

Quando os profissionais que participaram da pesquisa foram indagados, na ocasião em que responderam ao questionário (Apêndice A), sobre se consideravam o desenvolvimento de uma Plataforma digital, com um estilo aplicativo educativo, interessante para o acesso aos conteúdos relacionados ao cinema, sendo o conceito 1

atribuído como sendo Pouco Relevante e o conceito 5 atribuído a Muito Relevante, este foi o resultado:

Gráfico 6. O desenvolvimento da plataforma é interessante para os respondentes?



Fonte: Questionário aplicado pela autora (2023).

As respostas reforçam a relevância e importância do desenvolvimento da plataforma digital para os professores multiplicadores, professores de tecnologia e profissionais do setor 7 Cine que participaram da pesquisa.

Dessa forma, foi desenvolvida uma plataforma digital, um repositório⁵⁹ digital, no modelo de um *site* responsivo. De acordo com Silva (2014, p. 36),

[...]o design responsivo ou layout responsivo, expande e contrai com a finalidade de se acomodar de maneira usável e acessível à área onde é visualizado ou, mais genericamente, ao contexto onde é renderizado, seja um smartphone, um tablet, um desktop, um leitor de tela, um mecanismo de busca, etc.”

Complementando a ideia, Zemel (2012, p. 1) aponta que o “design [responsivo] seja bem apresentado em quaisquer dispositivos e, conforme tenha planejado, que se adapte aos diferentes meios em que este *site* é acessado”. Dessa forma, o layout foi pensado a partir de uma estrutura que possa ser adequada tanto para o uso em computadores e notebooks quanto em aparelhos móveis como smartphones e tablets.

⁵⁹ Repositório digital: Plataforma *online* que reúne e sistematiza conteúdos para permitir que eles sejam acessados, baixados e/ou utilizados em outras plataformas ou ferramentas. Principais funcionalidades: Armazena e/ou referencia conteúdos da web, permitindo a busca a partir de diferentes aspectos, como área de conhecimento, série indicada, formato do objeto digital de aprendizagem e forma de aplicação. Além disso, facilita o download dos conteúdos e ainda possibilita a criação de portfólios e recursos digitais (objetos digitais de aprendizagem ou planos de aula, por exemplo) pelas pessoas.

Ainda pensando em uma estrutura que facilite o acesso dos usuários (professores multiplicadores) ao utilizarem dispositivos móveis, há a possibilidade de transformar a plataforma digital em PWA (Progressive Web App) que

[...] é uma aplicação web desenvolvida usando tecnologias específicas para aproveitar recursos de apps nativos e da web. É como um *site* feito usando tecnologias da web, mas que parece um app. Uma aplicação web é um PWA quando atende requisitos como funcionar offline, ser instalável e enviar notificações. (Resultados Digitais, 2022)

A função PWA possibilita que os usuários instalem um tipo de atalho na tela inicial de seu aparelho celular ou tablet com o sistema operacional Android e acessem de forma mais rápida a plataforma digital e seu conteúdo. Tendo a plataforma as características de um *site* responsivo, o usuário poderá utilizar um aplicativo nativo para celular, sem, no entanto, ocupar espaço na memória do mesmo.

A plataforma foi pensada na estrutura de botões com imagem e palavras, para facilitar também o usuário navegar e encontrar o que procura.

Escolha do nome

O nome escolhido para a plataforma digital foi ‘**Cine no 7**’. Este nome foi pensado baseado nos nomes das ações e projetos desenvolvidos pelo setor 7 Cine. Inicialmente se pensou em adotar a mesma nomenclatura utilizada pelo setor para caracterizar ações de formação dos professores e estudantes – CinEduca (Estellfran, 2022, p. 9). No entanto, a partir de uma pesquisa no *site* de busca Google, utilizando a palavra-chave CinEduca, foram obtidos como resultados muitos projetos, ações e até um livro utilizando a junção de palavras como título⁶⁰. Assim sendo, o referido nome não foi considerado, sobretudo pela possibilidade de infração das leis de direitos autorais.

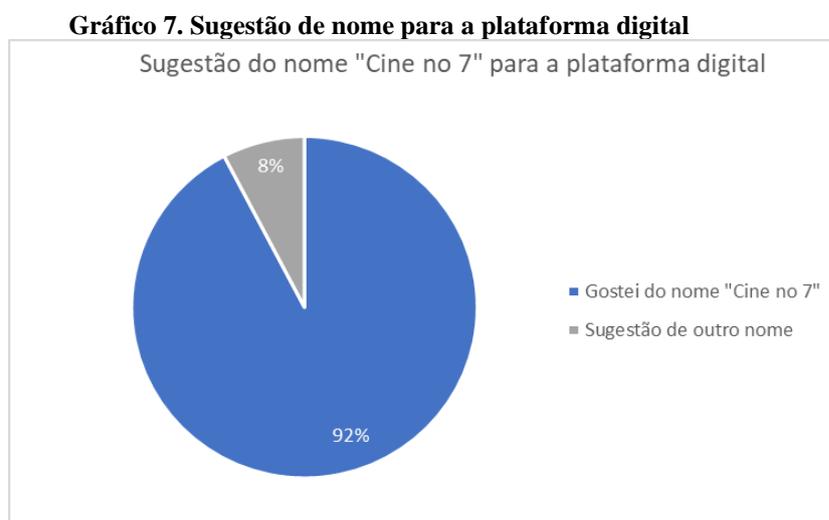
Desta forma, Cine no 7 surgiu tanto pela análise dos nomes utilizados, como já

⁶⁰ A partir da pesquisa, entre os resultados obtidos, estão listados a seguir os principais: Cineduca – Cursos de audiovisual e artes (<https://cineduca.com.br/>); Portal CINEDuca - portal que reúne um acervo de produções audiovisuais escolares de todo o país (<https://www.portalcineduca.com.br/>); 3ª Mostra do Cinema Educativo e Infantil - CinEduca - (<https://www.youtube.com/watch?v=0V0HYVKdPgc>), Cineduca - Projeto da UFJF de formação de professores (<https://www.ufjf.br/arquivodenoticias/2012/12/cineduca-desenvolve-possibilidades-educacionais-do-cinema/>); Cineduca Sertão - projeto de exibição de filmes (https://www.catarse.me/cineduca_sertao_2017/); Cineduca - projeto de exibição de filmes UFRN (<https://sigaa.ufrn.br/sigaa/public/departamento/extensao.jsf>) e CINEDUCA: uma experiência com o cinema na formação de professores - livro que relata um trabalho com o cinema, intitulado CINEDUCA (<https://www.editoracrv.com.br/produtos/detalhes/32872-cineducabruma-experiencia-com-o-cinema-na-formacao-de-professores>).

explicado, e pela ideia que o nome remeteu na análise: o fazer cinematográfico, neste caso desde o processo de aprendizagem e formação – ‘Cine’ -, no set de filmagens, onde tudo acontece, neste caso nas salas de aula, nas escolas - **no set**, neste caso foi feita uma troca pelo número **7**, que dá o mesmo som da palavra set e remete ao cinema como sétima arte, proposta do nome do setor 7 Cine.

Por se tratar de um RED, que será incorporado ao trabalho de formação já desenvolvido pela SEPTI/ 7 Cine, os participantes desta pesquisa (professores multiplicadores, profissionais do 7 Cine e da SEPTI) puderam sugerir outros nomes para o nome do produto ou validar a sugestão de nome apresentada, 7 Cine. Esta consulta visou criar identificação⁶¹ dos envolvidos na escolha do nome com a plataforma e desenvolver o sentimento de pertencimento - o produto será melhor aceito como parte do acervo de estratégias formativas do setor.

No questionário (Apêndice A) aplicado aos profissionais do 7 Cine e professores multiplicadores e de tecnologia, os respondentes foram questionados se concordavam com o nome Cine no 7, proposto pela pesquisadora.



Fonte: Questionário aplicado pela autora (2023).

Como é possível observar no Gráfico 7, 24 respondentes (92%) concordaram com a indicação ‘Cine no 7’ sugerida, enquanto 2 profissionais (8%) indicaram outros

⁶¹Nas áreas de marketing e comunicação social, Naming é o nome dado à ação de “reunir opções de nomes baseados em pesquisas de mercado, sessões de ideação e sugestões dos envolvidos, para escolher dentre elas a que melhor funcionará como nome da marca, ou seja, que mais se identifica com a visão e os valores dela”.

Fonte: <https://arconel.com.br/o-que-e-naming-e-qual-a-sua-importancia/#:~:text=O%20processo%20de%20Naming%20consiste,vis%C3%A3o%20e%20os%20valores%20dela.>

possíveis nomes: Professor M 18 indicou o nome “*Cine no Ar*”, enquanto Professor M 5 indicou “*7Cine em Ação/ 7Cine em Formação/ 7Cine Educacional ou Educativo*”.

Dessa forma, levando em consideração as respostas representadas no Gráfico 7, 98% dos respondentes concordaram com o nome proposto, ficando a plataforma digital com o nome **Cine no 7**.

Identidade visual

A identidade visual é o conjunto de elementos visuais e gráficos que representam a marca ou instituição por trás de uma empresa, produto ou serviço, criando uma identidade única e reconhecível para os usuários (Silva, 2012). Desempenha um papel importante na criação de uma primeira impressão sólida e na comunicação eficaz dos valores, missão e propósito do produto que se quer construir. De acordo com Silva (2014), Silva (2017) e Cavalcante (2017), os principais elementos que compõem uma identidade visual são:

- Logomarca ou marca: elemento central da identidade visual. Deve ser criativa e representar a instituição de forma clara e memorável.
- Cores: As cores escolhidas devem refletir a personalidade da marca e criar uma atmosfera adequada ao público-alvo. As cores também devem ser consistentes em toda plataforma.
- Tipografia: A escolha de fontes tipográficas apropriadas é fundamental para garantir a legibilidade do conteúdo e manter a coesão visual.
- Imagens e gráficos: Elementos visuais, como imagens, ilustrações e gráficos, desempenham um papel crucial, podendo ser usados para ilustrar conceitos, reforçar a mensagem, tornar o conteúdo mais atraente, criar uma identidade única e trazer uma experiência mais intuitiva.
- Layout e estrutura: no caso de uma plataforma, o layout geral, incluindo a disposição de elementos, menus de navegação e organização do conteúdo, contribui para a experiência do usuário e a identidade visual.
- Consistência: Todos os elementos visuais devem ser aplicados de maneira uniforme em todos os materiais relacionados.

Para compor a plataforma, foi pensada em qual seria a identidade visual, tendo em vista que comumente as publicações da área de cinema trazem características bem definidas de cores voltadas para o preto (remete ao escuro da sala de cinema), vermelho (remete aos tapetes vermelhos das grandes premiações) e dourado (remete às estatuetas

de prêmios como o Oscar, por exemplo, bem como ao glamour ao qual o cinema está associado).

No entanto, por se tratar de uma plataforma com vínculo institucional, procurou-se relacionar à identidade visual da Prefeitura do Recife. Para isto, se recorreu ao Manual de Marcas 2021 (Recife, 2021a), para ver as indicações e possibilidades de utilização da identidade visual no produto final desta pesquisa.

Levou-se em consideração as seguintes características:

A nova marca é forte, impactante, mas com bordas levemente arredondadas, que suavizam os traços [...]; pela primeira vez, a nova identidade visual da Prefeitura do Recife terá três cores institucionais: azul, verde e laranja [...]; outra característica é o uso de degradês, incorporado para trazer um aspecto mais moderno para a identidade visual [...]; os tipos e a caixa têm cantos arredondados (Recife, 2021a, p. 2-4).

Cores

Dessa forma, as cores predominantes na plataforma digital são azul, verde e laranja, tanto por fazer parte da identidade visual da Prefeitura quanto pelos sentimentos que elas podem despertar. Na cultura ocidental, tais cores são utilizadas com as seguintes intenções:

[...]Azul: Essa é a cor da confiança e da calma, induz também a harmonia, conservadorismo, austeridade, monotonia, tecnologia, liberdade, saúde, purificação, amabilidade, paciência, serenidade. Conduz a um senso de confiança na marca, produtivo, mas não invasivo.

Verde: Cor do equilíbrio e juventude, remete a esperança, cura, natureza, paz, fertilidade, juventude, desenvolvimento, dinheiro, boa sorte, esperança. É uma cor calma. Usado para mostrar ligação com a questão ambiental e relaxar clientes. [...]

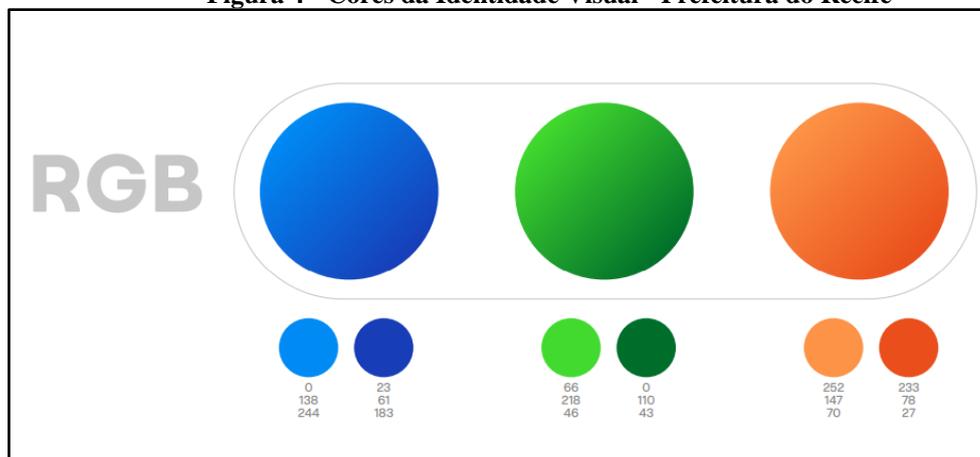
Laranja: Agradavelmente estimulante e alegre, remete a equilíbrio, generosidade, entusiasmo, alegria, aconchego, energia, criatividade, equilíbrio, entusiasmo. Usado por marcas confiantes, alegres e amigáveis, estimula o comprador impulsivo. (Daher; Oliveira, 2016, p. 22)

Utilizou-se as cores azul, verde e laranja para transmitir a confiança e a seriedade associadas à formação educativa; a criatividade e a natureza artística do cinema; e adicionar energia e entusiasmo à identidade visual, respectivamente. Optou pelo branco para o contorno dos ícones, tanto pelo efeito de contraste visual, quanto por simbolizar a claridade.

Assim como na identidade visual da marca da gestão atual da Prefeitura do Recife (prefeito João Henrique de Andrade Lima Campos, 2020 a 2024), optou-se pelo uso de

degradês, buscando mais modernidade e leveza nas cores. Seguiu-se o padrão RGB⁶², indicado para uso em mídias digitais, conforme Manual de Marca 2021 (Recife, 2021, p. 3).

Figura 4 - Cores da Identidade Visual - Prefeitura do Recife



Fonte: Manual de Marcas (Recife, 2021, p. 3)

Formas

De acordo com Daher e Oliveira (2016, p. 26), “[...] na construção da identidade visual de uma marca, as formas presentes também têm muito a dizer sobre a personalidade dessa marca”. Assim como a marca da Prefeitura do Recife, optou-se por botões e elementos, menus de navegação compostos por formas quadradas e retangulares de cantos arredondados. Essas formas “transmitem calma, familiaridade, equilíbrio, prontidão e êxtase. Para marcas que querem passar segurança, equilíbrio e mostrar que é honesta, o quadrado é um aliado” (Daher; Oliveira, 2016, p. 27).

Tipografia

A família tipográfica utilizada nos botões de menus da plataforma digital é **BR Omny**⁶³, uma das fontes indicadas no Manual de Marca 2021 (Recife, 2021). Para as

⁶² RGB - Vermelho (Red), o Verde (Green) e o Azul (Blue), padrão de cor utilizados nos ambientes virtuais, e no sistema de cor Pantone, mundialmente conhecida por seu sistema de cores, largamente utilizado na indústria gráfica. Fonte: https://www.facima.edu.br/aluno/arquivos/tcc/tcc_edson_jose.pdf.

⁶³ BR Omny é um sans serif geométrico arredondado, baseado em uma estrutura geométrica suavizada com uma personalidade confiante e amigável. A família contém 7 pesos que variam de Fino a Preto com itálico correspondente. Ele suporta um conjunto de caracteres 'Latim Estendido' que fornece suporte para mais de 200 idiomas baseados em latim. BR Omny fornece suporte tipográfico avançado com recursos OpenType, como alternativas, formas maiúsculas e minúsculas, frações e zeros cortados. Ele vem com vários conjuntos de figuras e é ideal para impressão, web, branding, publicidade, publicação, jogos e aplicativos móveis. Fonte: <https://ifonts.xyz/br-omny-font.html>

fontes do próprio editor de *sites* Google sites, optou-se por fontes mais aproximadas visualmente da BR Omny (cabeçalhos: **Lexend**⁶⁴; corpo de texto: **Comfortaa**⁶⁵).

Como apresenta Frachetta (2018),

[...] A tipografia é a forma como as fontes são exibidas. É a combinação de diferentes tipos de letra que dão hierarquia e personalidade ao seu texto. Decidir quais fontes usar na sua marca tem implicações sobre a forma como a personalidade de sua marca será percebida e a maneira como essas fontes são tratadas (grande, pequeno, em itálico, sublinhado, cor, por exemplo) influenciará ainda mais essas percepções.

Além de seguir a proposta da identidade visual da Prefeitura do Recife, a ideia de trabalhar com essas famílias tipográficas surgiu por querer imprimir à plataforma virtual aspectos como informalidade, agradabilidade, modernidade, características das fontes do tipo Sans Serif⁶⁶.

Figura 5. Fontes utilizadas na plataforma

UOMO BOLD	BR Omny Regular
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ 0123456789	ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789
Lexend	Comfortaa
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789	ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789

Fonte: Dados da pesquisa (2023)

⁶⁴ As fontes Lexend destinam-se a reduzir o estresse visual e, assim, melhorar o desempenho de leitura. Inicialmente, elas foram projetadas pensando na dislexia e nos leitores com dificuldades, mas Bonnie Shaver-Troup, criadora do projeto Lexend, logo descobriu que essas fontes também são ótimas para todos os outros.

Observe que a versão inicial desta fonte tinha um peso Regular mais leve. Foi decidido para a atualização de julho de 2021 alinhar o peso Regular com o do Lexend Deca que é um pouco mais ousado. Lexend e Lexend Deca são, portanto, iguais (por enquanto...). Em última análise, esta versão oferecerá um eixo HyperExpansion que permitirá a variação do espaço interno e externo das letras. Fonte: <https://fonts.google.com/specimen/Lexend/about?query=lexen>

⁶⁵ Comfortaa é uma fonte simples, bonita e true type, com grande número de caracteres e símbolos diferentes. Comfortaa foi aprimorado como parte do Projeto de melhorias de fontes do Google. Isso inclui pequenas ou grandes alterações em todos os personagens e suporte para vietnamita. Fonte: <https://www.deviantart.com/aajohan/art/Comfortaa-font-105395949> Comfortaa é um design geométrico arredondado do tipo sem serifa destinado a tamanhos grandes. Fonte: <https://fonts.google.com/specimen/Comfortaa/about?query=comfortaa>

⁶⁶ Embora as fontes Sans Serif sejam quase tão antigas como as letras tipo Serif, ela traz um tom totalmente diferente para quem vê. É visto como um pouco mais informal e definitivamente mais moderno do que Serif. As fontes Sans Serif podem projetar um tom mais acessível com curvas esbeltas e suaves.

Logomarca ou marca

Elementos Principais:

Para composição da marca foram escolhidos ícones e elementos de design, que dialogassem com a proposta para a qual a plataforma foi desenvolvida. Segue abaixo a descrição dos elementos e a justificativa para utilização:

- **Câmera filmadora:** no lado esquerdo do centro da marca, está disposto um ícone de uma câmera filmadora para simbolizar a produção cinematográfica. O elemento câmera filmadora faz relação com o tópico 3.2.2.2 Produção Audiovisual da plataforma digital.
- **Tela de projeção:** Saindo da câmera há alguns pontos em formato quadrado em direção ao próximo elemento que é a tela de projeção, remetendo à ideia que o conteúdo produzido na câmera está sendo refletido na tela, localizada do lado direito do centro da marca. A tela de projeção representa o tópico 3.2.2.1 Fruição Audiovisual da plataforma Cine no 7.
- **Imagem do contador com o número 7:** a imagem disposta no centro da tela de projeção é uma versão adaptada da marca própria do setor 7 Cine – o contador presente nos filmes para a contagem regressiva para o início da exibição, com o número 7 “[...] em referência ao Cinema como a sétima arte, ao SET, local onde se realizam filmagens e, na época a Secretaria de Tecnologia na Educação (SETE)” (Estellfran, 2022, p. 5).
- **Tipografia:** Complementando as imagens, há acima da tela de projeção o nome ‘Cine no’, escrito com a fonte tipográfica **BR Omny**, moderna e legível e que seja a mesma proposta de identidade da plataforma. A informação ‘Cine no’ é complementada com o número 7, presente no interior da tela de projeção, elemento da marca.

Figura 6. Marca plataforma 7 no Cine



Fonte: A autora (2023)

Acessibilidade:

A acessibilidade em um *site* educativo, neste caso a plataforma Cine no 7, é fundamental para garantir que todas as pessoas, independentemente de suas capacidades

físicas ou sensoriais, possam acessar e utilizar o conteúdo de maneira eficaz. Para a confecção da plataforma algumas características e cuidados no desenvolvimento relacionados à acessibilidade, com foco em questões visuais e auditivas foram levados em consideração:

- Texto Alternativo (Alt Text)⁶⁷: Fornecer descrições de texto alternativo para as imagens e elementos visuais, tornando o conteúdo acessível a pessoas com deficiência visual que utilizam leitores de tela. A ferramenta está disponível para ser utilizada em *sites*, editores de texto, de apresentação, de planilha, plataforma de *design* gráfico, entre outras possibilidades.

- Contraste de cores: Garantir um bom contraste entre o texto e o fundo para facilitar a leitura, especialmente para pessoas com baixa visão e daltônicos. Para o teste com as cores, foi utilizada a configuração Filtro de cor, na Ferramenta Facilidade de Acesso, para o Windows 10[®]. “Os filtros de cores alteram a paleta de cores na tela e podem ajudá-lo a distinguir entre coisas que diferem apenas pela cor” (Microsoft, s/d). Os testes foram realizados utilizando os seguintes filtros: Invertido (inverter cores na tela); Escala de Cinza; Escala de cinza invertida. Além dos filtros para daltonismo⁶⁸: Vermelho-verde (verde fraco, deuteranopia); Vermelho-verde (vermelho fraco, protanopia); Azul-amarelo (tritanopia).

Há ainda a intenção de incorporar as seguintes ferramentas:

- Tamanho de fonte ajustável⁶⁹: Para permitir que os usuários ajustem o tamanho da fonte para atender às suas necessidades de leitura.

- Teclado navegável: Para permitir que a plataforma possa ser totalmente navegada usando apenas o teclado, para atender às necessidades de pessoas que não podem usar um mouse.

⁶⁷ Outras informações estão disponíveis no documento O uso correto do texto alternativo. Fonte: <https://www.gov.br/governodigital/pt-br/acessibilidade-digital/uso-correto-texto-alternativo.pdf>.

⁶⁸ Pessoas que vêm o mundo apenas em preto, branco e cinza. A descoberta da doença foi feita pelo físico John Dalton, que sofria dessa condição. O daltonismo apresenta pelo menos três tipos diferentes: Deuteranopia -O portador desse tipo de daltonismo tem dificuldade de distinguir a cor verde, e existe uma confusão entre o vermelho e o verde. Protanopia - Nesse caso também há a dificuldade em distinguir o vermelho do verde, mas o portador não enxerga a cor vermelha. Tritanopia - Indivíduos com essa condição não conseguem distinguir entre o azul e o amarelo, mas essa é a forma mais rara do daltonismo cromático. Fonte: <https://alphadiagnoseoftalmo.com.br/2022/01/19/tipos-de-daltonismo/#:~:text=Existem%20tr%C3%AAs%20tipos%20de%20daltonismo,tipo%20mais%20raro%20de%20daltonismo.>

⁶⁹ Mais informações sobre tamanho da fonte ajustável em: <https://www.ufrgs.br/acessibilidadedigital/tamanho-da-fonte/>

Além dos cuidados na confecção da plataforma virtual, uma subseção Acessibilidade está disposta na seção Recursos Educacionais, com atalhos para a instalação e acesso de aplicativos, softwares e plataformas para facilitar a fruição de audiovisuais com acessibilidade, bem como de recursos para serem utilizados quando da realização de produção audiovisual. As sugestões de materiais foram curadas durante a pesquisa junto a *sites* especializados, bem como junto às produções desenvolvidas pelo Núcleo de Tecnologias Assistivas⁷⁰ e profissionais deste departamento e estão disponíveis no tópico 4.1.4.2 Curadoria de materiais complementares. Outra subseção com o mesmo nome será disponibilizada na Seção Biblioteca, com oferta de acesso a livros, artigos e produções acadêmicas.

A acessibilidade da plataforma Cine no 7 está sendo continuamente testada em validadores de práticas de acessibilidade Web, como por exemplo o AccessMonitor ou o Avaliador e Simulador de Acessibilidade em Sítios (ASES) ou a Extensão para navegadores WAVE. Esta avaliação não isenta a possibilidade de uma consultoria futura a um especialista em acessibilidade: a Prof TP 1, na ocasião da entrevista, indicou um profissional que realiza consultorias em *sites* e plataformas, do ponto de vista de aspectos relacionados à visão (acessibilidade para pessoas cegas e com baixa visão).

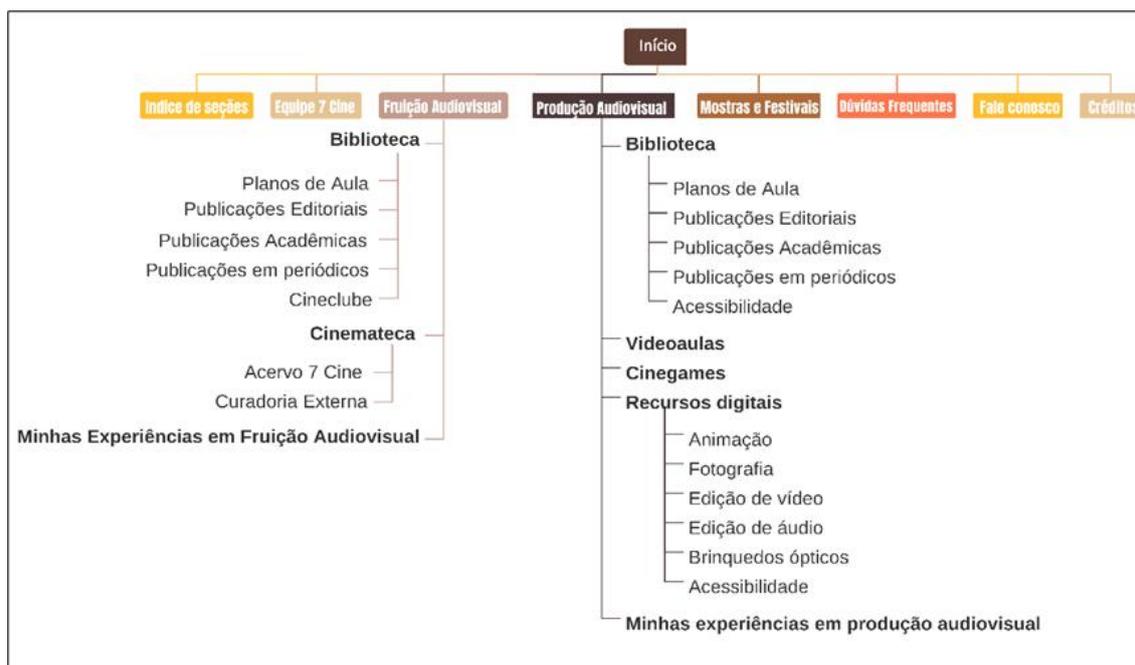
A seguir será apresentada a forma organizacional como a plataforma foi planejada.

4.1.2 Fluxograma e mapa da plataforma

Para organizar a plataforma digital foi elaborado um fluxograma/mapa do plataforma, a partir dos conteúdos disponíveis no Guia de formação nos Clubes de Cinema nas Escolas e Utecs (Estellfran, 2023), no *site* do Emcine, no canal do Youtube@ do setor 7 Cine e nas pastas do Google Drive disponibilizadas pelos profissionais do 7 Cine (com obras autorais do setor ou curados pelo mesmo), acrescidas dos conteúdos complementares sugeridos pela pesquisadora para a composição da referida plataforma virtual.

⁷⁰ A RMER conta com um setor voltado para a Educação Especial (Gerência de Educação Especial), que é subordinado a Secretaria Executiva de Gestão Pedagógica. Um dos projetos integrantes dessa gerência é o Núcleo de Tecnologias Assistivas

Figura 7. Fluxograma/Mapa da plataforma Cine no 7

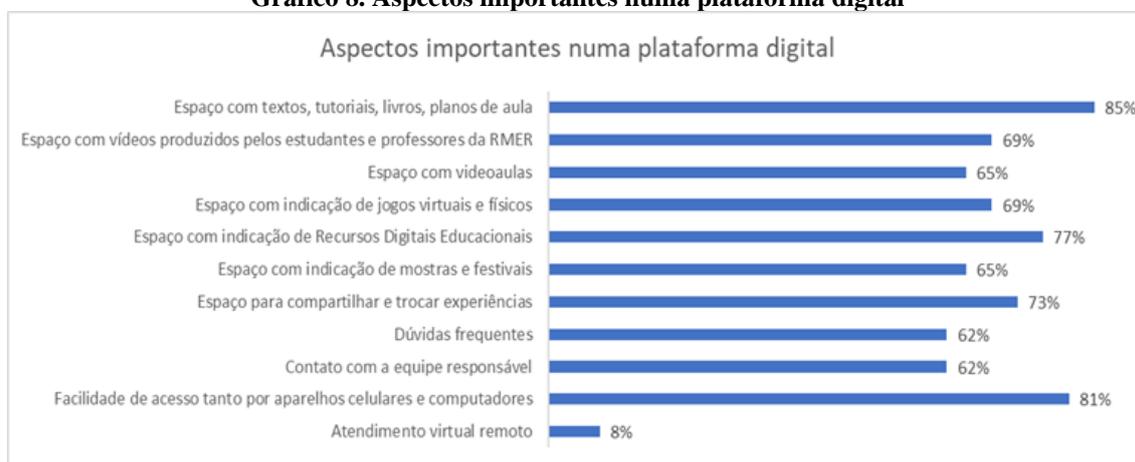


Fonte: Elaborado pela autora

Para a composição estrutural da plataforma Cine no 7, a ideia foi organizar a tela inicial (menu Início) em seções, conforme a Figura 7. As seções de uma plataforma referem-se às diferentes partes ou áreas que compõem a estrutura de uma página na web. Essa organização é crucial para proporcionar uma experiência eficiente e intuitiva ao usuário.

Quando da aplicação do questionário on-line, os profissionais respondentes informaram, a partir de sugestões da pesquisadora, que os seguintes elementos seriam importantes estar presentes em uma plataforma digital:

Gráfico 8. Aspectos importantes numa plataforma digital



Fonte: Respostas do questionário on-line. Elaborado pela autora.

Como é possível observar, no gráfico 8, a grande maioria dos 26 respondentes concordaram que os conteúdos a serem disponibilizados na plataforma virtual poderiam conter: Espaço com textos, tutoriais, livros, planos de aula (22 respostas, correspondente a 85%); Espaço com vídeos produzidos pelos estudantes e professores da RMER (18 respostas, correspondente a 69%); Espaço com videoaulas (17 respostas, correspondente a 65%); Espaço com indicação de jogos virtuais e físicos (18 respostas, correspondente a 69%); Espaço com indicação de Recursos Digitais Educacionais (20 respostas, correspondente a 77%); Espaço com indicação de mostras e festivais (17 respostas, correspondente a 65%); Espaço para compartilhar e trocar experiências (19 respostas, correspondente a 73%); Dúvidas frequentes (16 respostas, correspondente a 62%); Facilidade de acesso tanto por aparelhos celulares e computadores (16 respostas, correspondente a 62%). Já o item Atendimento virtual remoto⁷¹ só teve 2 respostas (correspondente a 8%) e, dessa forma, não foi levado em consideração na composição da plataforma, como será evidenciado mais adiante.

Levando em consideração as ideias elaboradas no decorrer da pesquisa, junto com as respostas dos professores multiplicadores, professores de tecnologia, profissionais do 7 Cine e demais respondentes do questionário, esses conteúdos foram distribuídos em seções e subseções da plataforma, de acordo com as temáticas e objetivos de cada material, conforme será apresentado a seguir:

- **Índice das seções:** Uma funcionalidade da plataforma que serve como um guia organizacional, fornecendo uma visão geral a partir da distribuição das seções, subseções, trazendo uma explicação sucinta de cada espaço buscando situar e facilitar a navegação dos usuários.
- **Equipe 7 Cine:** Seção que apresenta a equipe da Secretaria Executiva de Projetos, Tecnologia e Inovação (SEPTI), composta pelos profissionais que desenvolvem o trabalho com cinema e educação, dedicados a criar e disponibilizar conteúdos relacionados à temática e recursos para promover a integração do cinema no ambiente educacional, junto às escolas da Rede Municipal de Ensino do Recife.

⁷¹ Sobre atendimento virtual remoto entenda-se como “um modelo de prestação de serviços em que profissionais e clientes interagem de forma não presencial, utilizando ferramentas e tecnologias digitais. Esse tipo de atendimento permite superar barreiras físicas e geográficas, possibilitando que empresas e profissionais alcancem um público mais amplo”. No caso da plataforma 7 no Cine este atendimento remoto sugerido no questionário se daria por meio de mensagens instantâneas, do tipo chats, onde o usuário seria atendido em tempo real. Como não teve relevância para os respondentes, não foram apresentadas alternativas para esta ferramenta.

- **Fruição Audiovisual:** A seção dedicada à apreciação e análise de obras cinematográficas, incentivando os usuários a explorar e refletir sobre elementos visuais, narrativos e temáticos presentes nos filmes. Para compor esta seção foi utilizado embasamento teórico abordado no tópico 3.2.2.1 Fruição Audiovisual. Esta seção foi classificada como uma categoria, como será abordado adiante e se desdobra em subseções.

- **Produção Audiovisual:** Nesta sessão, os usuários têm a oportunidade de aprender sobre os processos de criação de filmes, desde a pré-produção até a pós-produção, incluindo roteiro, direção, cinematografia e edição, por exemplo, oferecendo recursos teóricos e práticos para o desenvolvimento destas etapas. Assim como a seção Fruição Audiovisual, a composição desta seção tem como base teórica o tópico 3.2.2.2 Produção Audiovisual, também está classificada como uma categoria, bem como apresenta subseções atreladas a ela.

- **Mostras e Festivais:** Uma área dedicada a informar sobre eventos cinematográficos, destacando mostras e festivais relevantes para o contexto educacional. A ideia é disponibilizar informações a respeito dos eventos estimulando a participação de professores e estudantes, seja como fruidores do acervo em exibição, seja com a submissão de produções audiovisuais nos eventos.

- **Dúvidas Frequentes:** Um espaço onde as perguntas mais comuns dos usuários são respondidas, oferecendo informações sobre a plataforma, seu conteúdo e seu funcionamento.

- **Fale conosco:** Uma área de contato direto com a equipe do Equipe 7 Cine, informando os meios de contato de telefone, *site* do Emcine, redes sociais, canal do Youtube e acesso ao formulário para agendamento de ações junto à equipe do 7 Cine. Também foi disponibilizada uma área onde os usuários podem enviar feedback, sugestões e envio de materiais, para a alimentação da plataforma.

- **Créditos:** é um espaço que traz informações sobre a equipe responsável pelo desenvolvimento e alimentação da plataforma.

Ainda com relação às seções apontadas acima, o **Índice de seções** inicialmente seria chamado Glossário e foi pensado para apresentar palavras e termos técnicos abordados nos conteúdos disponibilizados da plataforma, com as respectivas explicações. No entanto, com a testagem da plataforma, nas sessões de entrevista coletiva, os participantes consideraram que, um campo onde trouxesse a ideia de guiar e apresentar a

organização estrutural da plataforma, fosse de melhor aproveitamento para a usabilidade da plataforma. Assim sintetizou Prof. M10:

Acho mais prático manter o glossário com a estrutura pensada inicialmente. Ficaria neste campo Glossário a ideia de explicar cada parte da plataforma e os verbetes poderiam vir junto com os conteúdos. Acho que fica desnecessário aí. Aí seria a visualização básica do que a gente vai ver quando estiver navegando. À medida que eu fosse navegando, aí tá lá alguma coisa stop motion, aí de repente tem um link explicando o que é stop motion. Não tem aquelas palavras que ficam e quando a gente clica mostra o que é? Acho que fica desnecessário aí. Acho que o glossário é realmente fazer a visualização da estrutura da plataforma [...] Se, de repente, mudar para (o nome da sessão Glossário) 'Conhecendo a plataforma', para ficar uma coisa mais acolhida, menos formal, acho legal. Uma ideia tipo 'Conheça a plataforma', 'Conhecendo nossa plataforma' (Prof M 10).

Dessa forma, optou-se por nomear a seção de Índice de seções e apresentar a estrutura da plataforma com as seções e subseções, com o recurso de caixas de texto recolhíveis⁷², para situar o usuário na organização e navegação nas várias áreas da plataforma.

Já a seção **Mostras e Festivais** foi projetada como uma subseção das seções Fruição Audiovisual e Produção Audiovisual. O impasse estava em qual seção seria disponibilizada, tendo em vista que os eventos de cinema (em sua maioria) tanto apresentam um acervo de filmes exibidos e/ ou premiados em anos e edições anteriores dos eventos, quanto permitem a inscrição e submissão de filmes para suas próximas edições (e para a confecção desses produtos, envolve as fases da produção audiovisual). Dessa forma, para a versão de testes, a subseção Mostras e Festivais foi incorporada nas duas seções para consulta aos entrevistados.

Realmente, (a seção) Mostras e Festivais está engajada nas duas coisas, tanto com Fruição quanto com Produção. Eu como usuária gostaria de ver esse campo lá fora mesmo (na Seção Início). Sabe por quê? Eu quero ver o Emcine, eu quero ir diretamente no Emcine, porque quero ver a programação, quero ver como inscreve, então já está lá, eu já acesso lá direto. Eu não vou entrar em uma seção para procurar ela. Eu acho que fica mais direto. Tem gente que quando está perto do Emcine, os multiplicadores vão atrás logo do que é que vai ter para poder produzir, da programação (Prof M 10).

⁷² As caixas de texto recolhíveis são um recurso do Google sites e ajudam a condensar blocos de texto grandes, como o conteúdo de Perguntas frequentes ou de páginas da Central de Ajuda, facilitando o acesso às informações mais relevantes. Fonte: <https://workspaceupdates-pt.googleblog.com/2019/11/insira-caixas-de-texto-recolhiveis-no.html>

A Prof M 12 enfatizou a ideia de a subseção ocupar o menu inicial da plataforma “*Acho interessante deixar a seção Mostras e Festivais na tela inicial, tanto para não repetir a informação nas outras subseções, quanto para ficar mais fácil de encontrar o acesso para o Emcine*”.

Ainda sobre a seção Mostras e Festivais, pensou-se em apresentar eventos além do Emcine, evento da RMER, já tratado no tópico 2.1.2.3 Encontro Municipal de Audiovisual da Educação. O Emcine seria o evento principal, até pela importância que tem para a experiência com o cinema na rede municipal, mas a ideia seria oportunizar aos usuários tomar conhecimento sobre a realização de outros eventos onde os professores possam socializar as produções realizadas, seja de forma individual, junto com seus pares ou com seus estudantes. Dessa forma, a seção apresentará também eventos externos, o que gerou os seguintes comentários: “*Esse campo Mostras e festivais são também de atividades externas? Eu pensei que só era o evento interno (Emcine), mas agora está claro*” (Prof M 19) e “*Essas mostras que tem aí (seção Mostras e Festivais) pode colocar também eventos sem ser o Emcine?*” (Prof M 2).

Quando da explicação sobre os eventos externos, na seção Mostras e Festivais, a Prof M 19 complementou sugerindo uma sequência de organização:

Você pode até colocar, por exemplo, a explicação (das mostras que forem) virtuais, presenciais e os calendários de quando acontecem porque aí fica melhor. O pessoal que só pode remoto, escolhe só (participar no formato) o virtual.

Para compor a seção Mostras e Festivais foi realizada uma pesquisa em navegadores de busca, em perfis do Instagram®, em sites educativos que abordam a temática do cinema na educação e foi realizada uma curadoria dos principais eventos externos nos quais professores e estudantes podem participar, além do evento interno Emcine, conforme quadro abaixo:

Quadro 15 – Curadoria de eventos externos – seção Mostras e Festivais

Nome do Festival	Localização	Datas de Inscrição	Datas do Evento	Gratuito/Pago	Presencial/Remoto/Híbrido	Redes sociais
Emcine	Recife, PE, Brasil	Fevereiro a 3º trimestre	Comumente no 4º trimestre	Gratuito	Presencial	https://www.instagram.com/7.cine/
CinePE	Recife, PE, Brasil	Fevereiro a Março	Setembro	Gratuito	Presencial	https://www.instagram.com/cinepeoficial/
Festival Animage	Recife, PE, Brasil	Primeiro semestre (até julho)	Outubro/ Novembro	Gratuito	Presencial	https://www.instagram.com/animagefestival/

Festival de Cinema de Caruaru (FestCineCru)	Caruaru, PE, Brasil	Abril a Maio	Agosto	Gratuito	Presencial	https://www.instagram.com/festcinecru/
Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis	Florianópolis, SC, Brasil	Abril a Junho	Outubro	Gratuito	Presencial	https://www.instagram.com/mostradecinemainfantil/
Festival Estudantil de Curtas – Curta 5	Vitória da Conquista, BA, Brasil	Julho a agosto	Outubro	Gratuito	Presencial	https://www.instagram.com/curta5_
Festival Internacional Pequeno Cineasta	Rio de Janeiro, RJ, Brasil	Até dezembro	1º semestre	Oficinas pagas	Presencial e Remoto	https://www.instagram.com/pequenocineastaoficial/
Goiânia Mostra Curtas	Goiania, GO, Brasil	Maio	Outubro	Gratuito	Presencial	https://www.instagram.com/goianiamostracurtas/
Mostra Internacional de Cinema em São Paulo	São Paulo, SP, Brasil	Abril a Agosto	Outubro	Gratuito/ Ingresso presencial pago	Presencial e Online	https://www.instagram.com/mostrasp/
Mostra de Inovação Cultural e Artística de Maricá	Maricá, RJ, Brasil	Julho a Agosto	Agosto	Gratuito	Híbrido	https://www.instagram.com/micamaricaoficial/
Festival Internacional de Cinema Estudantil	Santa Maria, RS, Brasil	A partir de Maio	Novembro	Gratuito	Presencial	https://www.facebook.com/cinemaestudantil
Festival de Cinema Amador Escolar “Abacaxi de Ouro”	Poços de Caldas, MG, Brasil	Junho a Julho	Outubro	Gratuito	Presencial	https://www.instagram.com/laboratorio.voa/
3 in 1 Film Fest	Almeirim, Portugal	Abril a setembro	Novembro	Gratuito até o 15º dia	Presencial e Remota	https://www.instagram.com/3in1filmfest/

Fonte: Quadro elaborado pela autora

Vale ressaltar que os eventos externos apresentados são sugestões dadas a partir desta pesquisa e que, até o momento em que esta pesquisa está sendo desenvolvida, não há a obrigatoriedade de participação nas mesmas, assim como não há a obrigatoriedade de participação e submissão de produtos e trabalhos no Emcine.

A importância da referida seção também aparece na fala de um dos profissionais do 7 Cine, dirigindo-se aos professores multiplicadores sobre a realização do Emcine 2024, feita no grupo do aplicativo WhatsApp voltado para estes profissionais:

[...] Gente eu tenho que falar - povo os documentários de vocês estão incríveis - gente -- ainda bem que eu não sou jurado oficial (mas teremos votação popular também) - vocês têm que escrever estes filmes em outros eventos - é uma riqueza grande demais - tô muito muito feliz mesmo - este ano vocês jogaram os filmes pra um outro patamar --- eu amo os documentários - é uma riqueza de conhecimentos que a gente adquire assistindo - eu tô aqui vendo e emocionado - tinha que compartilhar com vocês essa emoção --- os jurados vão ter um trabalho enorme este ano (Prof 7 Cine 1 - grifo nosso).

Divulgar os eventos externos na plataforma digital também é uma forma de torná-los conhecidos pelos usuários, bem como uma forma de estimular a produção audiovisual e participação em outros festivais.

Destaca-se, ainda, neste processo de escolha e indicação de materiais para a composição da plataforma a função do curador, que de acordo com Silva (2019, p. 41)

[...] é motivado tanto por critérios que lhes são inerentes (conhecimento sobre o assunto, julgamento sobre o que é adequado ou não etc.) como intrínsecos às suas atividades curatoriais, desempenhando, inclusive, o papel de mediador cultural. [...] Considerando as várias significações para aquilo que seja o ofício dos curadores, e conseqüentemente, para aquilo que se entende como curadoria, percebemos que todas as definições apresentadas até o momento estão relacionadas a ações em comum, como zelar, cuidar e vigiar [...] em todas as perspectivas de curadoria, o curador é uma pessoa que tem conhecimentos específicos sobre aquelas que serão suas atividades curatoriais.

Com relação à seção **Dúvidas Frequentes** foi sugerido por uma das profissionais entrevistadas que

Quando a gente entrar na plataforma, vai poder digitar a dúvida lá?... Ah, já vai ter as dúvidas lá. Mas e, se explorei a plataforma e me surgiram dúvidas, eu poderia sugerir as respostas embaixo. Vou poder escrever ou não? Porque é legal, a pessoa ter suas dúvidas e colocar. Possa ser que surja uma dúvida diferente, uma dúvida que eu realmente precise de esclarecimento e que eu possa digitar na própria plataforma essa dúvida. Igual quando eu vou comprar um produto: eu vejo a descrição, mas eu tenho uma dúvida sobre ele, eu escrevo e alguém pode me responder. Eu acho essa pegada legal (Prof M 12).

A professora acima foi interpelada pela Prof T 4 quando ela questionou: “*Para isso teria que ter alguém disponível para todos os dias ver e responder (ter uma periodicidade de resposta)*”. A partir destas ideias observou-se a necessidade de adicionar ao final das perguntas e respostas da seção **Perguntas frequentes**, um campo em formato de Google forms®, para a sugestão de dúvidas sobre a plataforma. A periodicidade de resposta será quinzenal, ficando as respostas sob responsabilidade dos administradores da plataforma (a pesquisadora e posteriormente os profissionais do 7 Cine). A informação da periodicidade das respostas será disponibilizada junto ao formulário de possíveis perguntas.

4.1.3 Categorias e temáticas de organização dos conteúdos

Como explicado anteriormente, as sessões Fruição Audiovisual e Produção Audiovisual foram classificadas como categorias e entre as definições para esta palavra, segundo o Dicionário Aulete, destacam-se “1. Classe de pessoas ou objetos que têm a mesma natureza; conjunto de seres que têm em comum certa qualidade ou atributo; ESPÉCIE; TIPO; 2. Qualquer divisão em um sistema de classificação”.

O conceito categoria está presente nas mais variadas áreas e atua na organização do conhecimento. Kobashi e Francelin (2011, p. 9) definem que “[...] as categorias são, por sua vez, metaconceitos que nomeiam agrupamentos de termos de uma determinada área”. Enquanto que, para Sampaio (2021, p. 46),

Categorias são elementos que nos dão meios para descrever o fenômeno sobre investigação, aumentando o conhecimento e gerando conhecimento. Essencialmente, os códigos são agrupados em categorias quando são relacionados em termos de conteúdo ou contexto.

Nesta pesquisa, o conceito de categoria adotado, será o de árvore de categorias, muito utilizado na área do *e-commerce*⁷³. A árvore de categorias em um *e-commerce* é uma estrutura organizacional que classifica os produtos em categorias e subcategorias, facilitando a navegação do cliente no *site*. Essa organização é essencial para a experiência do usuário, pois permite que os consumidores encontrem facilmente os produtos desejados, aumentando as chances de conversão e vendas.

[...] essa estrutura possui esse nome justamente por lembrar os galhos e as ramificações de uma árvore.

A árvore de categorias é, na verdade, toda a estrutura responsável pela distribuição e organização das informações no menu de uma loja virtual.

Ou seja, é ela que faz a separação dos diversos itens em categorias e subcategorias mais específicas, de forma a se assemelhar aos galhos de uma árvore (Pineda, 2022).

Fazendo uma relação com a plataforma proposta, Cine no 7, a aplicação do conceito de árvore de categorias pode ser benéfica para organizar o conteúdo de forma lógica e acessível aos usuários, o que pode contribuir para uma melhor experiência para os professores multiplicadores, de tecnologia e do ensino regular, enfim, os usuários, tornando a plataforma mais intuitiva e fácil de usar.

⁷³ E-commerce ou comércio eletrônico “um processo de compra, venda, transferência ou troca de produtos, serviços, e/ou informação via redes de computador, incluindo a Internet”. Mais informações em Santarosa (2016, p. 19-22)

Enfatiza-se que a ideia apresentada relacionando a plataforma digital com o *e-commerce* apenas se dá no sentido organizacional, com o conceito apresentado da árvore de categorias. Não há, de forma alguma, a intenção de tratar de comércio eletrônico ou de quaisquer processos de compra e venda e transações comerciais.

Dessa forma, a seguir serão apresentadas as seções/ categorias Fruição Audiovisual e Produção Audiovisual, com suas subseções/ subcategorias:

- **Fruição Audiovisual:** como já aprofundado no tópico 3.2.2.1 Fruição Audiovisual, nesta categoria serão tratados conteúdos que apresentam a possibilidade de apreciar, contemplar e imergir nos filmes. Serão abordados materiais que estimulem o uso do cinema como linguagem, integrando as produções cinematográficas ao currículo escolar, promovendo uma compreensão mais profunda e contextualizada das temáticas trabalhadas. As subcategorias em que Fruição Audiovisual foi dividida são: Biblioteca, Cinemateca e Experiências Compartilhadas.

- **Biblioteca:** Esta subseção funciona como um repositório de recursos com suportes textuais relacionados ao cinema e à educação, neste caso, direcionadas para o consumo e deleite com a exibição de filmes, bem como para o uso pedagógico da linguagem cinema. Aqui, os professores podem encontrar uma variedade de ebooks, livretos, guias, planos de aula e publicações acadêmicas. Para isso, a Biblioteca estará organizada ainda em subseções visando organizar o material disponibilizado. A saber:

- § **Planos de Aula:** composta por planos de aula voltados para a Fruição audiovisual curados em portais e plataformas externas.

- § **Publicações Editoriais:** composta por ebooks, livros digitais, guias e livretos, de produção interna e externa.

- § **Publicações Acadêmicas:** composta por artigos científicos, Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), dissertações e teses publicados por professores da RMER, bem como por outros profissionais, mas que seja de relevância para a temática.

- § **Publicações em Periódicos:** composta por publicações de artigos em revistas, *sites* e portais educacionais que sejam de relevância para o tema abordado.

- § **Cineclube:** composta por publicações específicas sobre suas características, importância e formas de criação de cineclubes no espaço escolar.

○ **Cinemateca:** subseção dedicada à exposição dos filmes produzidos por estudantes e professores da RMER e apresentados nas várias edições do Emcine, bem como à curadoria em plataformas, *sites*, portais que desenvolvem e exibem filmes de produção independente, que podem ser relevantes para a educação, como apoio ao professor em seu planejamento de projetos e aulas. Muitos filmes disponibilizados nestas plataformas são produzidos por outros professores e por estudantes, convertendo-se em uma experiência diferenciada para trabalhar em sala de aula. As obras disponibilizadas abordam questões históricas, culturais, científicas e literárias, entre outras. A subseção está dividida em:

§ **Curadoria 7 Cine:** composta por catálogos dos filmes produzidos pela RMER, além dos catálogos dos filmes pernambucanos e nacionais (elaborados pelos profissionais do 7 Cine) e links de acesso às playlists de vídeos do canal no Youtube® do 7 Cine.

§ **Curadoria externa:** composta por links de acesso às plataformas que disponibilizam filmes e produções audiovisuais com finalidade pedagógica.

○ **Experiências Compartilhadas:** Esta subseção permite que os professores compartilhem suas experiências profissionais ao integrar o cinema à educação. Neste espaço, educadores podem publicar informações sobre as etapas de uso dos filmes em suas aulas. Essa seção não apenas promove a troca de ideias entre os professores, mas também serve como inspiração para aqueles que estão começando a explorar a Fruição Audiovisual em suas práticas pedagógicas. Os relatos serão registrados no formato de Google Forms® e os resultados disponibilizados em tempo real em um documento do tipo Planilha Google® (Apêndice D). Pode-se pensar, em atualizações futuras, na inserção de um campo voltado para o compartilhamento do processo de *making of*⁷⁴ com as práticas de fruição e produção audiovisuais vivenciadas nas escolas.

● **Produção Audiovisual:** Esta categoria engloba diversas subcategorias que visam trabalhar com elementos de produção audiovisual, que compreendem desde a pré-

⁷⁴ “[...] *making of* é uma expressão usada para mostrar o que acontece por trás das câmeras nas produções audiovisuais, ensaios fotográficos, gravações de discos, filmes, novelas e etc. São as cenas dos bastidores!”
Fonte: <https://impulsohub.com.br/e-making-of-que-voces-querem/#:~:text=Primeiramente%2C%20making%20of%20%C3%A9%20uma,S%C3%A3o%20as%20cenas%20dos%20bastidores!>

produção até a pós-produção e apresentação de seus vídeos e filmes, utilizando como recursos pedagógicas para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, como já abordado no tópico 3.2.2.2 Produção audiovisual. Essa abordagem permite que os professores explorem novas formas de trabalhar com os conteúdos e envolvam os alunos de maneira mais dinâmica, crítica e cativante.

○ **Biblioteca:** Esta subcategoria segue o mesmo formato da subcategoria Biblioteca, da seção Fruição Audiovisual. O que difere entre as duas propostas é a temática, tendo em vista que os suportes textuais terão relação com as etapas que envolvem a produção audiovisual. Assim como a subcategoria homônima, essa Biblioteca é um repositório digital onde os professores podem encontrar material de suporte textual relevante para enriquecer o fazer cinema em suas aulas. As subseções em que esta subcategoria está organizada são:

§ **Planos de aula**

§ **Publicações Editoriais**

§ **Publicações Acadêmicas**

§ **Artigos e publicações em periódicos**

§ **Acessibilidade:** Apresenta materiais em suporte textual que apresentam discussões sobre formas para tornar as produções audiovisuais mais inclusivas, considerando diferentes públicos, como pessoas com deficiência visual ou auditiva. Destaque para a audiodescrição, intérprete de Libras e legendas.

○ **Videoaulas:** Nesta subseção os usuários poderão encontrar videoaulas explicativas sobre conteúdos relacionados com as técnicas de produção audiovisual. Vale destacar que as aulas e tutoriais disponibilizados também terão ligação com as indicações sugeridas na subseção Recursos Digitais (que será tratada adiante). O uso das ferramentas e possibilidade dos objetos digitais de aprendizagem serão abordados nesta subcategoria Videoaulas. Essas videoaulas proporcionam uma experiência mais envolvente, permitindo que os alunos aprendam de maneira mais prática e visual. As videoaulas estão divididas nas seguintes temáticas:

§ **Cinema na Escola:** Apresenta sugestões para a integração do cinema no ambiente escolar, destacando seu potencial educativo e impacto no processo de ensino-aprendizagem.

§ **História do Cinema e Brinquedos Ópticos:** Complementa a temática anterior, apresentando a evolução do cinema desde a invenção da fotografia, destacando a presença dos brinquedos ópticos na sua concepção e desenvolvimento.

§ **Minuto Lumière:** Apresenta o conceito do ‘Minuto Lumière’, a partir de seus criadores, os irmãos Lumière, como uma breve produção cinematográfica, incentivando a criatividade e expressão dos professores e alunos em curtas metragens.

§ **Roteiro:** Orientações sobre a importância do roteiro na produção cinematográfica, abordando técnicas de elaboração e desenvolvimento de narrativas audiovisuais.

§ **Fotografia:** Apresenta os fundamentos da fotografia aplicados ao cinema, evidenciando a composição visual, iluminação e enquadramento como elementos cruciais na criação de uma obra cinematográfica.

§ **Edição audiovisual:** Destaca aspectos relativos à produção e pós-produção cinematográfica (edição, elementos como efeitos especiais, *chroma-key*, sonoplastia), demonstrando como essa etapa contribui para a construção da narrativa e atmosfera dos filmes.

§ **Animação:** Introduce os conceitos básicos da animação – técnicas *stop motion*, animação 2D e 3D, animação com recortes e técnica mista (Estellfran, 2023, p. 20-21) incentivando professores e alunos a explorarem essa forma de expressão visual, promovendo a criatividade e a compreensão dos princípios da animação.

§ **Acessibilidade:** Aborda estratégias e recursos para tornar as produções audiovisuais mais inclusivas, considerando diferentes públicos, como pessoas com deficiência visual ou auditiva. Destaque para a audiodescrição, intérprete de Libras e legendas.

○ **Cinegames:** Disponibiliza jogos digitais educativos que incorporam elementos do cinema, promovendo a aprendizagem de forma lúdica. Essa subcategoria busca criar experiências interativas onde os professores e posteriormente seus estudantes

podem explorar conceitos cinematográficos enquanto participam de desafios e atividades divertidas. Os Cinegames proporcionam uma abordagem inovadora para engajar os professores, podendo ser recursos a serem explorados em momentos de formação continuada para introduzir algum conceito relativo ao cinema ou ao término para fixar os conteúdos trabalhados, bem com os alunos, incentivando o aprendizado ativo.

○ **Recursos Educacionais Digitais:** Nesta subcategoria, encontra-se a indicação de recursos digitais variados, que podem ser utilizados nas atividades relacionadas à produção audiovisual, como: aplicativos para instalar em smartphones e tablets, softwares para instalar em computadores e notebooks e extensões para navegadores web e plataformas de criação e edição *on-line* para serem utilizados também nos chromebooks®. Esses recursos auxiliam os professores na criação de conteúdo personalizado e facilitam no trabalho relativo a produção audiovisual, ampliando as possibilidades e estratégias de ensino-aprendizagem. Os REDs estão organizados nas seguintes temáticas:

- § Animação
- § Fotografia
- § Edição de vídeo
- § Edição de áudio
- § Brinquedos Ópticos
- § Acessibilidade

Vale ressaltar que as indicações de REDs são para o sistema operacional Windows, sistema operacional Android e plataformas de acesso *on-line*, tendo em vista que os equipamentos disponíveis pela secretaria de educação para uso nas escolas têm essas especificações. No entanto, estuda-se ampliar essas sugestões para outros sistemas operacionais, seja para notebook (sistemas Mac OS X e Linux) ou para smartphones (sistema iOS), havendo acesso a equipamentos com essas configurações. Como a plataforma digital continuará sendo alimentada, essas podem ser algumas das atualizações que podem ser disponibilizadas.

○ **Experiências Compartilhadas:** Assim como a subcategoria homônima, na subseção Fruição Audiovisual, o objetivo é o compartilhamento de experiências e práticas pedagógicas vivenciadas pelos professores relacionadas às etapas de produção de filmes e vídeos em sala de aula ou nos projetos desenvolvidos na escola. Isso promove a troca de ideias e a construção colaborativa de conhecimento entre os educadores, incentivando a inovação e aprimoramento contínuo. A forma de registro e de apresentação dos

resultados serão as mesmas do campo ‘Fruição Audiovisual – Experiências Compartilhadas’.

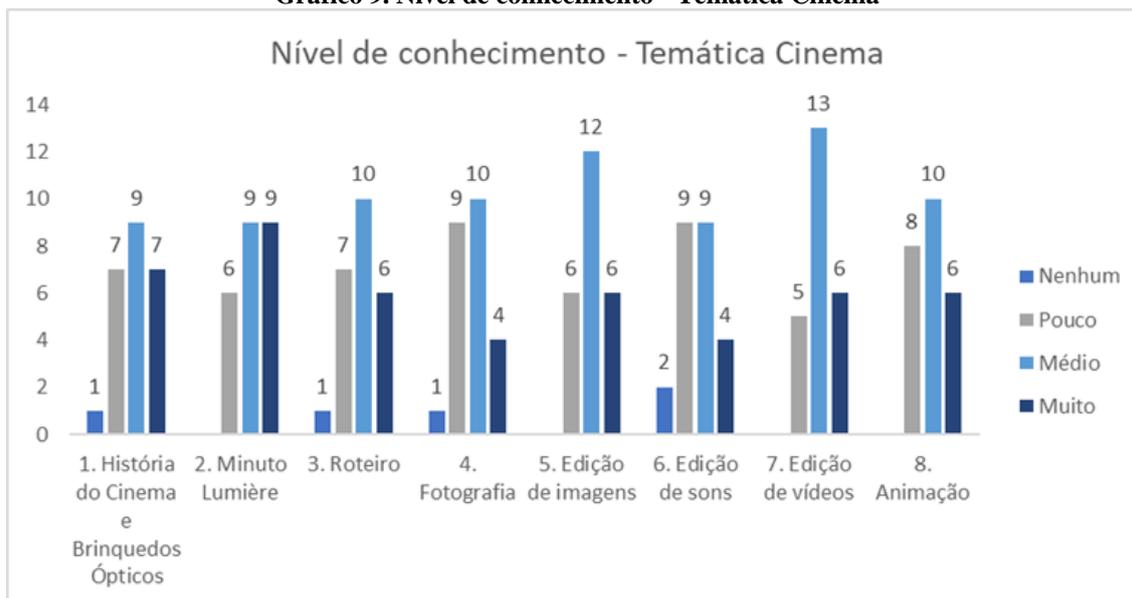
É importante salientar que, em todas as categorias e subcategorias apresentadas, haverá o cabeçalho informando em qual seção o usuário está navegando, seguido por uma breve descrição da proposta da referida seção.

Em todas as subseções, os títulos dos materiais (vídeos, ebooks, catálogos, instaladores de softwares e aplicativos, playlists, plataformas, entre outros) têm links para as páginas onde os conteúdos estão hospedados. Esses títulos estão disponíveis com o recurso caixas de texto recolhíveis, onde serão apresentadas informações importantes sobre o conteúdo disponibilizado, bem como a explicação das palavras-chave daquele conteúdo. Este recurso foi pensado inicialmente apenas com a finalidade de apresentar um resumo do conteúdo especificado. No entanto, no momento da testagem a entrevistada Prof M 12 sugeriu que *“a explicação das palavras poderia aparecer como balões que quando você passa o mouse em cima, aparece a explicação. Puxa para a palavra e balão dá a explicação para o termo”*, sendo complementada pela observação da Prof M 10 *“[...] à medida que eu fosse navegando, está lá alguma coisa sobre stop motion. De repente tem um link explicando o que é stop motion. Não tem aquelas palavras que ficam e quando a gente clica mostra o que é?”*. As professoras M 10 e M 12 se referiam à ferramenta *tooltip*⁷⁵. No entanto, a ferramenta de criação de páginas da web escolhida para o desenvolvimento desta plataforma Google sites® não dispõe (ainda) desta ferramenta, sendo a alternativa encontrada para substituí-la à disposição dos textos nas caixas de texto recolhíveis.

Vale salientar que as categorias/ seções e subcategorias/ subseções abordadas acima também foram organizadas e distribuídas a partir das indicações dos respondentes ao questionário on-line, quando questionados a respeito do nível de conhecimento que eles têm com os temas relacionados com o trabalho com o cinema:

⁷⁵ “Os tooltips são caixas de informação flutuantes que aparecem quando o usuário passa o mouse sobre um elemento específico em uma página da web”, Fonte: <https://blog.marcusoliveiradev.com.br/tooltip-com-html-e-css/>

Gráfico 9. Nível de conhecimento - Temática Cinema



Fonte: Respostas do questionário on-line. Elaborado pela autora.

Esta pergunta do questionário foi aplicada apenas aos professores multiplicadores, professores de tecnologia e outros profissionais que já trabalharam na função de multiplicadores, num total de 24 respondentes. Não foi aplicada para os profissionais do 7 Cine, já que são eles que ministram as formações para esses públicos e subentende-se que os mesmos já têm o domínio da teoria.

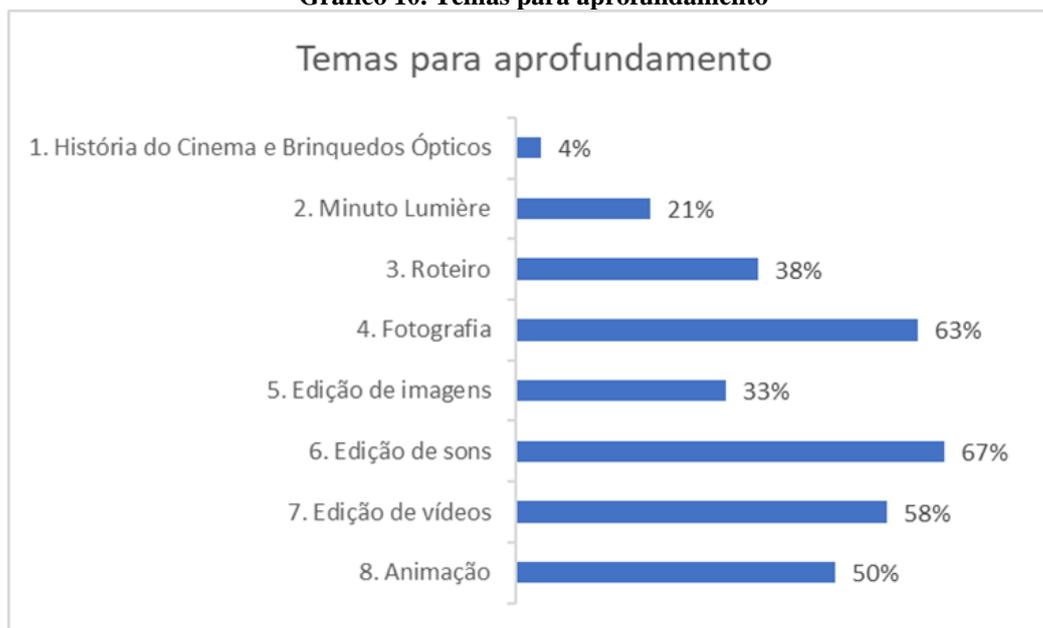
É possível perceber que uma quantidade expressiva de respondentes ainda não tem conhecimento ou considera pouco seu próprio conhecimento em algumas subcategorias que envolvem o trabalho com o cinema: História do Cinema e Brinquedos Ópticos (1 não tem conhecimento, 7 têm pouco conhecimento, corresponde a 33%); Minuto Lumière (6 têm pouco conhecimento, corresponde a 25%); Roteiro (1 não tem conhecimento, 6 têm pouco conhecimento, corresponde a 33%); Elementos da fotografia, iluminação e enquadramento (1 não tem conhecimento e 9 têm pouco conhecimento, corresponde a 42%); Edição de imagens (6 têm pouco conhecimento, corresponde a 25%); Edição de sons (2 não têm conhecimento e 9 têm pouco conhecimento, corresponde a 42%); Edição de vídeos (5 têm pouco conhecimento, corresponde a 21%); Animação (8 têm pouco conhecimento, corresponde a 33%).

Entre os respondentes que disseram não ter conhecimento em alguma das temáticas está a Prof M 12, que tem menos de um ano na função, e que marcou não ter conhecimento em Roteiro, Fotografia e Edição de som. Ela informou ter pouco conhecimento nas demais temáticas (Minuto Lumière, Edição de imagem, vídeo e animação). Os outros respondentes que alegaram não ter conhecimento algum foi o Prof

M 15, com mais de 10 anos na função e não tem conhecimento em História do Cinema e brinquedos ópticos e a Prof M 10, que tem entre 4 e 9 anos na função e disse não ter conhecimento em Edição de som.

Também foram levados em consideração os dados dos conteúdos que já foram trabalhados em formações anteriormente e que os respondentes gostariam de ter mais aprofundamento, a saber:

Gráfico 10. Temas para aprofundamento



Fonte: Respostas do questionário on-line. Elaborado pela autora.

Dessa forma, as temáticas apontadas pelos respondentes corroboraram a proposta de conteúdos a serem dispostos na plataforma virtual. Outro aspecto importante diz respeito aos novos profissionais, a exemplo da Prof M12, citada anteriormente, que não tiveram as formações em todas as áreas de atuação (ela não tinha conhecimento sobre Roteiro, Fotografia e Edição de som ainda porque essas formações não haviam sido ministradas a esses profissionais que ingressaram na função recentemente), como já falado no tópico 2.1.2.1 Formações continuadas em Cinema na Rede Municipal de Ensino do Recife. Segundo a profissional,

Eu precisei tanto que alguém me ensinasse como fazer o Minuto Lumière, porque eu sou novata [na função de multiplicadora]. A professora me perguntando e eu não sabia. Tive que procurar Kylson (profissional do 7 Cine) para ele me explicar, mas uma ligação de telefone não tira todas as minhas dúvidas. Se tivesse um material assim, como esse que você está apresentando (a plataforma em testagem), iria facilitar muito (Prof M 12).

Na ocasião foi explicado à Prof M 12 que já existia um material explicativo sobre o conteúdo no *site* do Emcine, mas ela não tinha conhecimento de como encontrá-lo, já que na formação que ela participou (de outra temática relacionada a Cinema) não houve menção ao mesmo, segundo ela. Os resultados apresentados nos gráficos 9 e 10 ratificam a importância da criação da plataforma virtual, assim como a escolha das categorias e subcategorias apontadas no decorrer deste tópico.

4.1.4 Critérios para avaliar a qualidade e disponibilidade de materiais

A finalidade deste tópico é analisar a adequação do material/ conteúdos trabalhados nas formações continuadas na área de cinema para os professores multiplicadores e, dessa forma, contemplar o segundo objetivo específico desta pesquisa.

Para a composição do acervo a ser disponibilizado nas diversas seções e subseções (identificadas no tópico anterior) da plataforma digital ‘Cine no 7’, foram levados em consideração como critérios: conteúdo com linguagem clara, objetiva e de fácil compreensão; apresentação dos conceitos concretos e explicação de termos técnicos; planejamento e organização das ideias; qualidade técnica dos recursos - boa qualidade de imagens, de áudio e de edição, no caso dos vídeos, e formato de arquivo universal, boa qualidade das imagens e elementos gráficos (disposição de informações e design); se atendem às licenças de uso dos direitos autorais (Licenças *Creative Commons*); e, por fim, se as propostas tratam de conteúdos atualizados e em uso ativo na atualidade.

Santos (2016) apresenta alguns destes parâmetros como importantes na análise das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) para a escolha de, como ele denomina as ODAs, Objetos Digitais Educacionais (ODEs):

[...] a) qualidade do conteúdo - os itens nos OAs contemplam: veracidade, fidedignidade, detalhamento, gramática correta, etc.; b) adequação aos objetivos educacionais - há coerência entre os objetivos educacionais dos OED e as atividades propostas, os textos e o perfil do público-alvo; c) motivação - os objetos motivam e estimulam o aluno a utilizá-lo; d) interface - o desenho e as informações presentes nos OED apresentam padrão nos requisitos; e) usabilidade - os OAs são fáceis de navegar, oferecem ajuda aos alunos, possuem instruções claras de uso; e f) suporte ao professor – oferece tutoriais e/ou materiais didáticos auxiliares (Santos, 2016, p. 49 - 50).

Entre os critérios apresentados, destaque para os direitos autorais e para as Licenças *Creative Commons*.

Os direitos autorais são um conjunto de direitos legais concedidos aos criadores de obras originais, oferecendo proteção contra o uso não autorizado de suas criações, que podem incluir textos, músicas, imagens, vídeos, software, entre outros. Os direitos autorais garantem ao criador o controle sobre como sua obra é usada, reproduzida, distribuída e exibida, como explicam Ribeiro e Silva (2020):

Os direitos morais e patrimoniais dos autores sobre as suas obras intelectuais têm sua proteção garantida nos termos da Lei n.º 9.610/98. Entre essas obras intelectuais protegidas, estão os textos de obras literárias, artísticas, científicas, obras dramáticas, fotográficas, audiovisuais, composições musicais, ilustrações, desenhos, pinturas, esculturas, entre outras.

Enquanto os direitos autorais que protegem os programas de computador têm uma legislação diferente e constam na Lei nº 9.609/1998 (Valente, 2017, p. 13).

Quando uma obra é marcada com a expressão "Todos os Direitos Reservados", isso indica que o criador ou titular dos direitos autorais deseja manter um controle rígido sobre como a obra é usada e que qualquer uso não autorizado é passível de ação legal.

Os direitos autorais concedem aos criadores um conjunto de direitos exclusivos sobre suas obras criativas, os quais incluem direitos de reprodução, distribuição, exibição e adaptação. A frase "Todos os direitos reservados" é frequentemente utilizada por proprietários a fim de indicar que a eles se reservam todos os direitos concedidos nos termos da lei. Quando a vigência da proteção expira, a obra entra em domínio público, e o detentor dos direitos não pode mais impedir que outras pessoas realizem tais atividades, com exceção do exercício dos direitos morais, reservados aos criadores em algumas jurisdições, inclusive na brasileira (Creative Commons BR, 2021).

Essa abordagem é comum em muitos tipos de obras, como livros, músicas, filmes, fotografias e outros conteúdos criativos e é identificada pelo ©*Copyright*⁷⁶. No entanto, é importante observar que, em alguns casos, os criadores podem optar por licenciar suas obras de maneira mais flexível. As Licenças *Creative Commons* são um conjunto de licenças padronizadas que permitem aos autores conceder determinados direitos aos usuários, como a permissão para compartilhar, usar e adaptar suas obras, de forma flexível e pré-determinada.

⁷⁶ “O © Copyright é um símbolo do direito autoral, uma forma de direito intelectual. [...] O símbolo do copyright © quando presente em uma obra restringe a sua impressão e/ou publicação sem autorização prévia, impedindo que haja benefícios financeiros para outros que não sejam o autor ou o editor da obra. A palavra copyright é normalmente acompanhada pela frase em "Todos os Direitos Reservados", que indica que aquela obra está protegida por lei e não poderá ser copiada sem autorização do autor”. Fonte: <http://www.ilhagrande.org/pagina/direitos-autorais#:~:text=A%20palavra%20copyright%20%C3%A9%20normalmente,copiada%20sem%20autoriza%C3%A7%C3%A3o%20do%20autor.>

O que a Creative Commons faz é oferecer para o detentor de direito autoral um conjunto de licenças preestabelecidas, acompanhadas de material não jurídico, isto é, informações simplificadas sobre o que elas representam. Como as licenças foram amplamente traduzidas e adotadas por pessoas individualmente e por projetos de peso, como o Flickr (para fotografia), a Wikipédia e repositórios científicos como o Scielo, a Creative Commons tornou-se uma referência importante em todas as discussões e projetos envolvendo licenciamento aberto ou livre (Valente, 2017, p. 73).

Existem diferentes tipos de licenças *Creative Commons*, cada uma com suas próprias restrições e permissões, variando desde a simples atribuição até a permissão para criar obras derivadas, conforme apresentado a seguir:

Quadro 16. Tipos de licença *Creative Commons*

 <p>CC0 – Domínio Público</p>	<p>Esta licença CC0 permite aos cientistas, educadores, artistas e outros criadores de conteúdos a renunciar a qualquer direito reservado e, assim, colocá-los tão completamente quanto possível no domínio público, para que outros possam construir livremente em cima, melhorar e reutilizar as obras para quaisquer fins, sem restrições sob a legislação autoral ou banco de dados.</p>
 <p>BY Atribuição CC BY</p>	<p>Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito pela criação original. É a licença mais flexível de todas as licenças disponíveis. É recomendada para maximizar a disseminação e uso dos materiais licenciados.</p>
 <p>BY SA Atribuição-Compartilhualgal CC BY-SA</p>	<p>Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Esta licença costuma ser comparada com as licenças de software livre e de código aberto “copyleft”. Todos os trabalhos novos baseados no seu terão a mesma licença, portanto quaisquer trabalhos derivados também permitirão o uso comercial.</p>
 <p>BY ND Atribuição-SemDerivações CC BY-ND</p>	<p>Esta licença permite a redistribuição, comercial e não comercial, desde que o trabalho seja distribuído inalterado e no seu todo, com crédito atribuído a você.</p>

 <p>BY NC Atribuição-NãoComercial CC BY-NC</p>	<p>Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, e embora os novos trabalhos tenham de lhe atribuir o devido crédito e não possam ser usados para fins comerciais, os usuários não têm de licenciar esses trabalhos derivados sob os mesmos termos.</p>
 <p>BY NC SA Atribuição-NãoComercial-Compartilhual CC BY-NC-SA</p>	<p>Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam a você o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.</p>
 <p>BY NC ND Atribuição-SemDerivações-SemDerivados CC BY-NC-ND</p>	<p>Esta é a mais restritiva das nossas seis licenças principais, só permitindo que outros façam download dos seus trabalhos e os compartilhem desde que atribuam crédito a você, mas sem que possam alterá-los de nenhuma forma ou utilizá-los para fins comerciais.</p>

Fonte: Creative Commons BR (2021).

Vale salientar mais uma vez que não haverá cópia ou reprodução das obras indicadas na plataforma digital Cine no 7. Será disponibilizado nas seções e suas respectivas subseções o link para acesso às plataformas, portais, *sites* onde o conteúdo original está disponibilizado, bem como a identificação de cada material sugerido e de seu autor. Como a plataforma será continuamente alimentada, caso haja a retirada de algum material da internet ou atualização do mesmo, será indicado material similar ou à mesma altura para substituir, inclusive as obras confeccionadas pelo setor 7 Cine.

Outra questão a ser levantada é a respeito do conteúdo sugerido na plataforma digital ser gratuito ou pago. Durante as etapas *Search/* pesquisa e da *Select/* seleção (Guallar; Leiva-Aguilera, 2014), foi concentrada a máxima atenção em selecionar e indicar materiais de natureza gratuita.

Há algumas exceções como, por exemplo, a sugestão nas subseções Biblioteca, de títulos da plataforma de leitura exclusiva para escolas assinantes Árvore de livros. Como a Prefeitura do Recife, por meio da secretaria de educação, tem um contrato dos serviços da respectiva plataforma, foi realizada uma triagem no acervo disponível e disponibilizados os links de acesso às obras, com os créditos das obras e dos autores. Foi disponibilizado junto ao título da plataforma as orientações de como professores e

estudantes devem realizar seu *login* para acessar os conteúdos, a partir das orientações apresentadas no Ofício Circular nº 070/2021 (Recife, 2021d).

Algumas outras plataformas sugeridas nas subseções Biblioteca e Cinemateca, são gratuitas, mas necessitam que sejam realizados cadastros simples (com a informação pelo usuário de nome e endereço de e-mail) para acesso aos conteúdos disponibilizados.

Já nas indicações dos jogos da subseção Cinegames, os jogos indicados podem ser acessados sem a necessidade de realizar cadastro. No entanto, se os professores quiserem fazer uma cópia e editar os jogos disponibilizados, há a necessidade de realização de cadastro e uso das funções das plataformas de forma limitada na versão gratuita.

No que diz respeito aos softwares, aplicativos e plataformas sugeridos na subseção Recursos Digitais, todos podem ser utilizados de forma gratuita, alguns com todas as funções e ferramentas liberadas, outros apenas com suas versões básicas liberadas. Salienta-se que as versões básicas já permitem realizar as finalidades para as quais foram indicados os objetos digitais. A exceção é a plataforma gráfica Canva, já que a prefeitura do Recife, por meio da secretaria de educação, tem um contrato para acesso dos professores à versão Canva para a Educação, com a utilização do endereço de e-mail institucional ofertado pela prefeitura.

4.1.4.1 Curadoria de materiais produzidos e indicados pelo 7 Cine

A seleção de recursos educacionais para uma plataforma digital requer uma abordagem metódica e criteriosa, visando garantir a eficácia e qualidade do conteúdo oferecido aos usuários. Desta forma, segue uma breve descrição dos aspectos que nortearam a escolha de critérios específicos para avaliação e seleção de ODAs:

Cabe lembrar que o professor deve avaliar cautelosamente alguns aspectos considerados relevantes para um uso adequado de um Objeto de Aprendizagem, como, por exemplo: linguagem apropriada para os alunos; abordagem dos conceitos conforme o interesse deles; a veracidade e atualização das informações. Portanto, torna-se necessário que o professor conheça a definição, as formas de uso, o tamanho, a classificação e os tipos de objetos de aprendizagem para que possa selecionar o OA mais adequado aos seus objetivos (Aguiar; Flôres, 2014, p. 13).

A utilização de uma linguagem clara e objetiva é fundamental para facilitar a compreensão do conteúdo por parte dos usuários da plataforma, reduzindo possíveis barreiras cognitivas, para a eficácia do aprendizado. Para isso, o uso da gramática correta

e apresentação de conceitos e explicação de termos técnicos são indispensáveis, tendo em vista que contribuem para a compreensão e credibilidade do material educacional e que os erros gramaticais e o uso de palavras complexas, sem o cuidado na explicação, podem comprometer a interpretação do conteúdo e prejudicar a qualidade geral do recurso educacional.

É de suma importância, também, que os ODAs apresentem informações precisas e detalhadas, provenientes de fontes confiáveis, a fim de evitar a disseminação de informações equivocadas e promover uma aprendizagem sólida e confiável.

Os objetos educacionais devem estar alinhados com os objetivos educacionais estabelecidos, de acordo com as diretrizes curriculares, como já apresentado nos tópicos 2.1.1 O cinema na BNCC e 2.1.2 Política de ensino da rede municipal do Recife, visando garantir que o conteúdo disponibilizado na plataforma digital esteja em consonância com as competências e habilidades esperadas para os alunos, facilitando a pesquisa e curadoria do professor. Isto, sem deixar de lado a qualidade técnica dos recursos, a atualização constante dos conteúdos, sua usabilidade, que influenciam diretamente na experiência do usuário e na eficácia do processo de ensino-aprendizagem. Recursos bem desenvolvidos, com navegação intuitiva e funcionalidades adequadas, favorecem o acesso e o engajamento dos professores com os conteúdos da plataforma. Sem falar que, o cuidado com a inserção de informações atualizadas e contextualizadas, enriquece o processo de aprendizagem e promove uma educação mais alinhada com as demandas contemporâneas.

Por fim, a utilização de licenças Creative Commons proporciona maior flexibilidade no compartilhamento e adaptação dos ODAs, respeitando os direitos autorais e promovendo uma cultura de colaboração e maior acesso ao conhecimento.

Tomando como base as características mais importantes apresentadas no tópico 4.1.4 Critérios para avaliar a qualidade e disponibilidade de materiais - os parâmetros para a análise das TICs apontados por Santos (2016), os direitos autorais e as licenças *Creative Commons* – foi elaborado o quadro abaixo, a partir do levantamento dos recursos produzidos ou curados pelo 7 Cine, apresentados no tópico 2.1.2.2 Conteúdos trabalhados nas formações continuadas.

Quadro 17. Levantamento feito a partir dos Conteúdos trabalhados nas formações continuadas – Objetos digitais que não serão utilizados na plataforma virtual de formação continuada em Cinema

Nº	Material curado	Linguagem clara, objetiva	Veracidade, fidedignidade, detalhamento, gramática correta	Apresentação de conceitos e explicação de termos técnicos	Adequação aos objetivos educacionais	Qualidade técnica dos recursos	Usabilidade	Conteúdos atuais e atualizados	Licença Creative Commons	Observação
6	Livro lei 13.006/ 2014, Adriana Fresquet	X	X	X	X	X	X	X		Cópia armazenada no Google Drive. Utilizar a original.
9	Materiais brinquedos ópticos	X	X	X	X	X	X	X		Cópia armazenada no Google Drive. Utilizar a original. As origens do cinema: Jogos Ópticos.
11	Livro História do cinema mundial – Georges Sadou	X	X	X	X	X	X	X		Cópia armazenada no Google Drive. Não respeita os direitos autorais.
15	Livro Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico - Syd Field	X	X	X	X	X	X	X		Cópia armazenada no Google Drive. Não respeita os direitos autorais.
31	Tutorial Pivot	X	X	X	X	X	X	X		Cópia sem autoria informada, armazenada no Google Drive.
32	Exibindo filmes na escola	X	X	X	X	X	X	X		Utilizar a versão disponível no canal 7 Cine na plataforma Youtube.
34	História Cinema (vídeos 1, 2, 3)	X	X	X	X	X	X	X		Utilizar a versão disponível no canal 7 Cine na plataforma Youtube.
35	Vídeos mãe do cinema, pai dos efeitos especiais		X		X		X	X		São vídeos baixados da plataforma Youtube e guardados no Google Drive. Não tem autoria. Só utilizar a versão original, se estiver disponível.
36	Minuto Lumière	X	X	X	X	X	X			Não utilizar. Mesmo vídeo postado com data mais atual (2023)
38	Roteiro Audiovisual	X	X	X	X	X	X			Não utilizar. Conteúdo atualizado nas videoaulas de 2022.
40	Fotografia (vídeos 1, 2, 3, 4)	X	X	X	X	X	X	X		Utilizar a versão disponível no canal 7 Cine na plataforma Youtube.
41	Tutorial Software Gimp (1, 2, 3) – Edição de fotos	X	X	X	X	X				Software obsoleto.
42	Regra dos terços	X	X	X	X	X	X		X	Outro conteúdo mais atual.
43	Regra dos terços - Michael Oliveira	X	X	X	X	X	X	X		Utilizar a versão original, disponível no Youtube.
45	Câmera escura (3 vídeos)	X	X	X	X	X	X	X		Utilizar a versão original, disponível no Youtube.

48	Tutorial Software Editor de vídeo Windows (1, 2, 3) – Edição de vídeo	X	X	X	X	X	X	X	Utilizar tutorial mais recente.
51	Efeitos visuais (2 vídeos)	X	X	X	X	X	X	X	Utilizar a versão original, disponível no Youtube.
52	Trabalho do colorista	X	X	X	X	X	X	X	Utilizar a versão original, disponível na plataforma Vimeo.
53	Tutorial Aplicativo/ Software Capcut - Edição de vídeo - Jefe Vila Nova	X	X	X	X	X	X	X	Utilizar a versão original, disponível no Youtube.
55	Tutorial Aplicativo Inshot - Edição de vídeo (3 vídeos)	X	X	X	X	X	X		Utilizar a versão original, disponível na plataforma Youtube. Não utilizar o vídeo 2 (2018) - atualizações do aplicativo.
56	Tutorial Aplicativo/ Software Canva - Edição de vídeo (2 vídeos) Vídeo 1 - Leandro Briffi Vídeo 2 - Onde eu clico	X	X	X	X	X	X	X	Utilizar a versão original, disponível na plataforma Youtube.
58	Tutorial Software Pivot Animator (vídeos 1, 2, 3) - Animação stop motion	X	X	X	X	X	X	X	Utilizar a versão disponível no canal 7 Cine na plataforma Youtube.
59	Tutorial Software Pivot Animator (vídeos 1, 2, 3) - Animação stop motion	X	X	X	X	X	X		Não utilizar. Conteúdo atualizado nas videoaulas de 2022.
60	Exemplos de animação	X	X	X	X	X	X	X	Utilizar a versão original, disponível na plataforma Youtube.
61	Breve história da Animação	X	X	X	X	X	X	X	Utilizar a versão original, disponível no Youtube com o título Émile Cohl: Fantasmagorie (1908).
62	Making off filme Box Trolls	X	X	X	X	X	X	X	Utilizar a versão original, disponível no Youtube.
63	Como eram feitas as animações no passado	X	X	X	X	X	X	X	Versão original não encontrada.
64	Exemplos de animação	X	X	X	X	X	X	X	Utilizar a versão original, se disponível ou de conteúdo semelhante.
66	Tutorial Aplicativo Stop Motion Studio – Animação stop motion - Lucas Cruz	X	X	X	X	X	X	X	Utilizar a versão original, disponível no Youtube.

Fonte: Elaborado pela autora.

Como é possível observar, os materiais apontados no quadro acima são os que apresentam algum tipo de fragilidade, ou seja, não preenchem os requisitos mais importantes e essenciais para a escolha dos ODAs e, dessa forma, não serão disponibilizados na plataforma ou serão substituídos por recursos similares que cumpram os critérios apresentados.

Observa-se que, por se tratar em sua maioria de cópias dos documentos originais, baixadas e armazenadas no Google Drive, os objetos digitais ferem as leis dos direitos autorais bem como as licenças *Creative Commons*.

Outra situação diz respeito à atualidade dos recursos. Como é possível observar, alguns materiais disponibilizados, mesmo sendo de autoria dos profissionais do setor 7 Cine, já tem outros materiais mais atualizados, da mesma autoria, disponíveis. Levou-se essa atualização em consideração e optou-se pelo uso dos mais atuais na composição da plataforma.

A partir do apontamento dos materiais disponibilizados nos instrumentos de formação do setor 7 Cine - *site* do Emcine e Guia de formação nos Clubes de Cinema nas Escolas (Estellfran, 2023) - que não foram indicados para compor a plataforma, subentende-se que os demais recursos indicados no Quadro 4 - Levantamento feito a partir dos Conteúdos trabalhados nas formações continuadas – Produções criadas ou curadas pelo 7 Cine – Suporte e conteúdo serão utilizados na composição da plataforma, por se enquadrarem nos critérios de qualidades apresentados anteriormente.

Os materiais de autoria ou curadoria do 7 Cine foram distribuídos na plataforma, segundo as categorias/seções e subcategorias/ subseções apresentadas no tópico 4.1.3 Categorias e temáticas de organização dos conteúdos, conforme apresentado nos quadros 18 (Fruição Audiovisual – Biblioteca e Cinemateca), 19 (Produção Audiovisual – Biblioteca), 20 (Produção Audiovisual – Videoaulas), 21 (Produção Audiovisual - Objetos Digitais de Aprendizagem):

Quadro 18. Autoria ou Curadoria 7 Cine - Fruição Audiovisual - Biblioteca

Sub categoria	Temática	Material indicado	Suporte	Ano	Gratuidade
Biblioteca	Publicações Editoriais e Tutoriais	Guia de Formação Clubes Cinema Escolas e Utecs (completo)	Ebook	2023	Gratuito
		Livreto de Cinema Edição 2022	Ebook	2022	Gratuito
		Roteiro/ Regimento dos clubes de cinema	Ebook	2023	Gratuito
Cinemateca		Catálogos de filmes	Ebook	2023	Gratuito

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 19. Autoria ou Curadoria 7 Cine - Produção Audiovisual - Biblioteca

Sub categoria	Temática	Material indicado	Suporte	Ano	Gratuidade
Biblioteca	Publicações Editoriais e Tutoriais	Guia de Formação Clubes Cinema Escolas e Utecs (completo)	Ebook	2023	Gratuito
		Livreto de Cinema Edição 2022	Ebook	2022	Gratuito
		Roteiro/ Regimento dos clubes de cinema	Ebook	2023	Gratuito
	Publicações Editoriais e Tutoriais – História do Cinema	Guia de Formação Clubes Cinema Escolas e Utecs - História do Cinema e brinquedos ópticos	Ebook	2023	Gratuito
		História do cinema e jogos ópticos	Arquivo de Apresentação	2022	Gratuito
		Marcos do cinema	Ebook	2018	Gratuito
		Guia de Formação Clubes Cinema Escolas e Utecs - Minuto Lumière	Ebook	2023	Gratuito
	Publicações Editoriais Tutoriais Animação	Tutorial Aplicativo Stop Motion Studio - Animação	Arquivo de Apresentação	2022	Gratuito
		Tutorial Software Pivot - Animação	Ebook	2019	Gratuito
	Publicações Editoriais e Tutoriais Roteiro	Guia de Formação Clubes Cinema Escolas e Utecs - Roteiro	Ebook	2023	Gratuito
		Materiais Roteiro	Pasta arquivos	2020	Gratuito
	Publicações Editoriais e Tutoriais Fotografia	Guia de Formação Clubes Cinema Escolas e Utecs - Fotografia	Ebook	2023	Gratuito
	Publicações Editoriais e Tutoriais Edição audiovisual	Guia de Formação Clubes Cinema Escolas e Utecs - Edição de audiovisual	Ebook	2023	Gratuito
		Pós produção	Ebook	2015	Gratuito
		Aplicativo Inshot – Edição de vídeo	Arquivo de Apresentação	2022	Gratuito
	Planos de aula	Guia de Formação Clubes Cinema Escolas e Utecs (p. 8 a 10)	Ebook	2023	Gratuito
Roteiro/ Regimento dos clubes de cinema		Ebook	2023	Gratuito	

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 20. Autoria ou Curadoria 7 Cine - Produção Audiovisual - Videoaulas

Subcategoria	Temática	Material indicado	Suporte	Ano
Videoaulas	Fotografia	Fotografia vídeo 1	Plataforma Youtube	2022
		Fotografia vídeo 2	Plataforma Youtube	2022
		Fotografia vídeo 3	Plataforma Youtube	2022
		Fotografia vídeo 4	Plataforma Youtube	2022
		Regra dos terços - Michael Oliveira	Plataforma Youtube	2016

		Câmera escura 1	Plataforma Youtube	2012
		Câmera escura 2	Plataforma Youtube	2012
		Câmera escura 3	Plataforma Youtube	2018
	Edição Audiovisual	<u>Como são feitos os efeitos especiais?</u>	Plataforma Youtube	2020
		Trabalho do colorista	Plataforma Youtube	2014
		Tutorial Aplicativo/ Software Capcut - Edição de vídeo - Jefe Vila Nova	Plataforma Youtube	2021
		Tutorial Aplicativo Inshot - Edição de vídeo	Plataforma Youtube	2020
		Tutorial Aplicativo/ Software Canva - Edição de vídeo Vídeo 1 - Leandro Briffi	Plataforma Youtube	2020
		Tutorial Aplicativo/ Software Canva - Edição de vídeo Vídeo 2 - Onde eu clico	Plataforma Youtube	2021
	História do Cinema	<u>O Vagabundo - Charlie Chaplin - 1916</u>	Plataforma Youtube	2021

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 21. Curadoria 7 Cine - Produção Audiovisual - Recursos Educacionais Digitais

Subcategoria	Temáticas	Sistema Operacional	Objeto Digital de Aprendizagem	Contexto do Objeto	Gratuidade
Recursos Educacionais Digitais	Edição de vídeo	<i>Online</i>	<u>Capcut</u>	ACE ¹	Recursos básicos grátis
			<u>Canva</u>	ACE	Acesso edu com email institucional
			Chromakey (pasta)*	ACE	Sim
			Backgrounds (Pasta)*	ACE	Sim
		Para Windows	<u>Capcut</u>	ACE	Recursos básicos grátis
			<u>Canva</u>	ACE	Acesso edu com email institucional
		Para Android	<u>Capcut</u>	ACE	Recursos básicos grátis
			<u>Canva</u>	ACE	Acesso edu com email institucional
			<u>Inshot</u>	ACE	Recursos básicos grátis
		Animação	<i>Online</i>	<u>Scratch</u>	DCE ²
<u>Animated Drawings</u>				Recursos básicos grátis	

		Pivot Animator (pasta de materiais)	ACE	Recursos básicos grátis
	Para Windows	Scratch	DCE	Sim
		Pivot Animator	ACE	Sim
		Blender	ACE	Sim
	Para Android	Stop Motion Studio	ACE	Sim
		Scratch	DCE	Sim
		PicPac Stop Motion & TimeLapse	ACE	Recursos básicos grátis
Edição de áudio	Online	Vocal Remover	ACE	Sim
		Capcut	ACE	Recursos básicos grátis
		Freesound	ACE	Gratuito
	Para Windows	Audacity	ACE	Sim
		Capcut	ACE	Recursos básicos grátis
	Para Android	Capcut	ACE	Recursos básicos grátis
História do Cinema e Brinquedos Ópticos	Online	Brinquedos Ópticos (Modelos pasta)	ACE	Sim

Fonte: Elaborado pela autora.

4.1.4.2 Curadoria de materiais complementares

Com base na categorização de conteúdos e temáticas (tópico 4.1.3 Categorias e temáticas de organização dos conteúdos), além dos materiais já indicados no tópico 4.1.4.1 Curadoria de materiais produzidos e indicados pelo 7 Cine, que estão disponíveis na plataforma Cine no 7, por suas potencialidades, foi realizada uma curadoria de materiais complementares disponíveis em plataformas, *sites* e repositórios que podem contribuir para a formação continuada dos professores multiplicadores e o desenvolvimento de seu trabalho junto a professores e estudantes das salas regulares da RMER e que estão na composição da plataforma proposta.

Os materiais produzidos e curados pelos profissionais do setor 7 Cine considerados “qualificáveis” foram utilizados como ODAs na plataforma Cine no 7. Para pesquisa e escolha dos recursos complementares, levou-se em consideração os materiais

já disponíveis, tanto para não haver repetição de conteúdo, como para contornar algumas fragilidades evidenciadas nos materiais disponíveis já apresentados. Por potencialidades e fragilidades⁷⁷ entenda-se os aspectos presentes nos recursos educacionais digitais disponíveis nos materiais que aumentam ou diminuem a chance de serem utilizados no produto final a ser desenvolvido.

A listagem de ODAs que se segue, trará, além da sugestão de materiais, a separação nas categorias/ seções Fruição Audiovisual e Produção Audiovisual e suas subcategorias/ subseções, buscando facilitar a visualização da disposição na plataforma digital. Foram elaborados quadros separados para cada categoria e subcategoria, de forma a facilitar a disposição e visualização dos dados dos materiais, a saber: Categoria/ Seção Fruição Audiovisual – Biblioteca (Quadro 22) e Cinemateca (Quadro 23); Categoria/ Seção Produção Audiovisual – Biblioteca (Quadro 24), Videoaulas (Quadro 25), Cinegames (Quadro 26), Recursos Educacionais Digitais (Quadro 27).

Categoria/ Seção: Fruição Audiovisual

Quadro 22. Materiais complementares Fruição Audiovisual - Biblioteca

Sub categoria	Temática	Material indicado	Suporte	Ano	Gratuidade
Biblioteca	Publicações Editoriais	Cinema & educação Autor(es): Rosália Duarte Editora: Autêntica Editora Edição: 3ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2009	Gratuito para profs e estudantes da RMER
		Educação e cinema: dialogando para a formação de poetas Prof. Autor(es): Lucilla da Silveira Leite Pimentel Editora: Cortez Editora	Ebook Plataforma Árvore de livros	2013	Gratuito para profs e estudantes da RMER
		Cinema e educação: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e "fora" da escola Autor(es): Adriana Fresquet Editora: Autêntica Edição: 1ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2013	Gratuito para profs e estudantes da RMER
		Trabalho e cinema: reflexões sobre o trabalho a partir da produção cinematográfica e elaboração de casos para ensino Autor(es): Diogo Henrique Helal Editora: Appris	Ebook Plataforma Árvore de livros	2022	Gratuito para profs e estudantes da RMER

⁷⁷ A análise FOFA (Forças, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças) – do inglês SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities e Threats) é uma técnica utilizada para fazer análise de contexto (ou análise de ambiente), sendo usada como base para gestão e planejamento estratégico de uma empresa, mas podendo, devido a sua simplicidade, ser utilizada para qualquer tipo de análise de cenário. Fonte: <https://dheka.com.br/ebooks/fofa/>. Os termos Potencialidade e Fragilidade foram adaptados da área de Administração.

Edição: 1ª ed.			
Cinema e literatura Autor(es): Airton Paschoa Editora: E-galáxia Edição: 1ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2022	Gratuito para profs e estudantes da RMER
Imagens educativas do cinema Autor(es): Sergio Augusto Leal de Medeiros Editora: Appris Edição: 1ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2016	Gratuito para profs e estudantes da RMER
Ciência, cinema e educação Reflexões Sobre o Filme na Escola Autor(es): José Nunes dos Santos Editora: Paco e Littera	Ebook Plataforma Árvore de livros	2019	Gratuito para profs e estudantes da RMER
História do cinema mundial Professor Autor(es): Franthiesco Ballerini Editora: Summus Edição: 1ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2020	Gratuito para profs e estudantes da RMER
História do cinema mundial Autor(es): Franthiesco Ballerini Editora: Summus Edição: 1ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2020	Gratuito para profs e estudantes da RMER
Como falar sobre cinema: um guia para apreciar a sétima arte Autor(es): Ann Hornaday Editora: Best Seller Edição: 1ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2021	Gratuito para profs e estudantes da RMER
A escola vai ao cinema Autor(es): Inês Assunção de Castro Teixeira (org.) Editora: Autêntica Edição: 3º ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2014	Gratuito para profs e estudantes da RMER
A infância vai ao cinema Autor(es): Inês Assunção de Castro Teixeira (Orgs.) Editora: Autêntica Editora Edição: 2ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2006	Gratuito para profs e estudantes da RMER
Como usar o cinema na sala de aula Autor(es): Marcos Napolitano Editora: Contexto Edição: 1ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2019	Gratuito para profs e estudantes da RMER
Guia Para Se Tornar Cineasta Autor(es): Árvore Livros Editora: Independente Edição: 1	Ebook Plataforma Árvore de livros	Não informado	Gratuito para profs e estudantes da RMER
Luz, câmera e história: práticas de ensino com o cinema Autor(es): Rodrigo de Almeida Ferreira Editora: Autêntica Editora	Ebook Plataforma Árvore de livros	2018	Gratuito para profs e estudantes da RMER
Curta-metragem: entrevistas sobre curtas Autor(es): Rafael Spaca Editora: Verve Edição: 1ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2017	Gratuito para profs e estudantes da RMER

	Chaplin educador cinema, escola e psicanálise Autor(es): Mariana Pereira dos Reis Editora: Editora Appris	Ebook Plataforma Árvore de livros	2016	Gratuito para profs e estudantes da RMER
	Interconexões de poéticas audiovisuais: Transcineclipe, Transclipe e Hiperestilização Autor(es): Rodrigo Oliva Editora: Editora Appris Edição: 1ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2017	Gratuito para profs e estudantes da RMER
	Entremeios: ensaios sobre Literatura, Cinema e Comunicação Autor(es): Analice Martins Editora: Editora Appris	Ebook Plataforma Árvore de livros	2018	Gratuito para profs e estudantes da RMER
	Convergências audiovisuais: linguagens e dispositivos Autor(es): Felipe de Castro Muanis Editora: Editora Appris	Ebook Plataforma Árvore de livros	2020	Gratuito para profs e estudantes da RMER
	A imagem portátil: celulares e audiovisual Autor(es): Adriano Chagas Editora: Editora Appris	Ebook Plataforma Árvore de livros	2019	Gratuito para profs e estudantes da RMER
	Educação e audiovisualidades Autor(es): Aldo Victorio Filho (Orgs.) Editora: Editora Appris Edição: 1ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2018	Gratuito para profs e estudantes da RMER
	Livro lei 13.006/ 2014 Autora: Adriana Fresquet Editora: Universo Produção	Ebook Plataforma CinEad	2015	Gratuito
Artigos e publicações em periódicos	<u>Artigos sobre Cinema e Educação</u> Autor: Profª Drª Cláudia Mogadouro	Plataforma Grupo Cinema Paradiso	2015 a 2016	Gratuito
	<u>Cinema na escola: saiba como pode melhorar o desempenho dos alunos</u> Autor: Rodrigo Oliveira	Plataforma Imaginie Educação	2019	Gratuito
	Vamos fazer um filme? Do quadro-negro à tela grande: reflexões sobre o cinema na escola Autor: Hugo Carvalho Villa Maior Revista Educação Pública (Fundação CECIERJ)	Plataforma Revista Educação Pública (Fundação CECIERJ)	2013	Gratuito
Planos de aula	<u>Nova Escola</u>	Plataforma Revista Nova Escola		Gratuito Precisa de cadastro
	<u>7 ideias de plano de aula utilizando filmes</u>	Plataforma Escola Educação		Gratuito Não precisa de cadastro
	<u>10 planos de aula para ensinar a partir de filmes de animação</u>	Plataforma Instituto Claro		Gratuito Não precisa de cadastro
	<u>Planos de aula – Curta metragem</u>	Plataforma Grupo Cinema Paradiso		Gratuito Não precisa de cadastro

	<u>Planos de aula – Longa metragem</u>	Plataforma Grupo Cinema Paradiso		Gratuito Não precisa de cadastro
	<u>Cadernos de Cinema do Professor e Roteiros</u>	Plataforma Secretaria da Educação do Estado de São Paulo		Gratuito Não precisa de cadastro
Cineclube	Cineclubismo à distância: descentramentos no cinema brasileiro contemporâneo Autor(es): Marcus Bastos e Rodrigo Gontijo Editora: EDUC Edição: 1ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2022	Gratuito para profs e estudantes da RMER
	Cineclube na escola: aspectos pedagógicos e processos de implementação Autor(es): Escola de Educação Audiovisual Editora: Edições Florescer Edição: 2ª edição	Ebook Plataforma Semente Audiovisual	2023	Gratuito mediante cadastro

Fonte: Elaborado pela autora.

Como é possível observar no quadro 22, a organização da subcategoria/ subseção Biblioteca, da categoria Fruição audiovisual foi feita separada em Publicações Editoriais; Publicações Acadêmicas; Publicações em Periódicos; e Cineclube, conforme distribuição apresentada no tópico 4.1.3 Categorias e temáticas de organização dos conteúdos.

As obras indicadas que estão disponibilizadas na plataforma Árvore de livros, são de acesso liberado para os estudantes e professores da RMER e as demais referências são de acesso gratuito, algumas mediante o preenchimento de cadastro simples.

Quadro 23. Materiais complementares Fruição Audiovisual - Cinemateca

Subcategoria	Material indicado	Suporte	Gratuidade	Observação
Cinemateca	<u>Cinemateca Pernambucana</u>	Plataforma Cinemateca Pernambucana	Gratuito	Não precisa fazer cadastro na plataforma
	<u>Tankalé</u>	Plataforma Tankalé	Gratuito	Não precisa fazer cadastro na plataforma
	<u>Semente Educação Audiovisual</u>	Plataforma Semente Educação Audiovisual	Gratuito	Não precisa fazer cadastro na plataforma
	<u>Libreflix</u>	Plataforma Libreflix	Gratuito	Não precisa fazer cadastro na plataforma
	<u>Science Film Festival Brasil</u>	Plataforma Science Film Festival Brasil	Gratuito	Não precisa fazer cadastro na plataforma

<u>18ª mostra de Cinema de Ouro Preto</u>	Plataforma 18ª mostra de Cinema de Ouro Preto	Gratuito	Não precisa fazer cadastro na plataforma
<u>Videocamp</u>	Plataforma Instagram	Gratuito	Precisa conta na plataforma Instagram
<u>Sp cine Play</u>	Plataforma Sp cine Play	Gratuito	Precisa fazer cadastro na plataforma
<u>Itaú Cultural Play</u>	Plataforma Itaú Cultural Play	Gratuito	Precisa fazer cadastro na plataforma
<u>Filmes intergeracionais</u>	Plataforma Linktree da @cinemaufsj (Programa de Extensão ECOS UFSJ)	Gratuito	Não precisa fazer cadastro
<u>Trechos de Filmes por Componentes Curriculares</u> (Curadoria Secretaria da Educação do Paraná)	Plataforma Secretaria da Educação do Paraná	Gratuito	Não precisa fazer cadastro
<u>50 curtas</u>	Plataforma Cinead/LECAV	Gratuito	Não precisa fazer cadastro
<u>Sesc Digital</u>	Plataforma Sesc Digital	Gratuito	Não precisa fazer cadastro
<u>Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis</u>	Plataforma Youtube	Gratuito	Não precisa fazer cadastro

Fonte: Elaborado pela autora.

Na subseção/ subcategoria Cinemateca todas as plataformas indicadas são de acesso gratuito, sendo necessário em algumas delas, a realização de cadastro simples. Apenas a indicação da plataforma Videocamp é que necessita que o usuário tenha cadastro na rede social Instagram.

Categoria/ Seção: Produção Audiovisual

Quadro 24. Materiais complementares Produção Audiovisual - Biblioteca

Sub categoria	Temática	Material indicado	Suporte	Ano	Gratuidade
Biblioteca	Publicações Editoriais e Tutoriais	Fazendo cinema na escola: arte audiovisual dentro e fora da sala de aula Autor(es): Alex Moletta Editora: Summus Editorial Edição: 1ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2014	Gratuito para profs e estudantes da RMER
		Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo	Ebook Plataforma Árvore de livros	2019	Gratuito para profs e

	Autor(es): Alex Moletta Editora: Summus Editorial Edição: 4ª ed.			estudantes da RMER
	Como fazer documentários: conceito, linguagem e prática de produção Autor(es): Luiz Carlos Lucena Editora: Summus Editorial	Ebook Plataforma Árvore de livros	2012	Gratuito para profs e estudantes da RMER
	Guia Para Se Tornar Cineasta Autor(es): Árvore Livros Editora: Independente Edição: 1	Ebook Plataforma Árvore de livros	Não informado	Gratuito para profs e estudantes da RMER
	Narrativa de crianças na sociedade da imagem Autor(es): Adriana Hoffmann Fernandes Editora: Appris Edição: 1ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2019	Gratuito para profs e estudantes da RMER
	Filmar o que não se vê: um modo de fazer documentários Autor(es): Patricio Guzmán Editora: Edições Sesc SP Edição: 1ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2017	Gratuito para profs e estudantes da RMER
	Imagear: Caderno para brincar e fazer cinema Autor: Fernanda Omelczuk e Giovana Scareli (Orgs.) Editora: UFSJ / PROEX	Plataforma Linktree da @cinemaufsj (Programa de Extensão ECOS UFSJ)	2021	Gratuito
Publicações Editoriais Tutoriais Animação	Animação Computadorizada Autor: Marcelo Walter	Plataforma Portal CIn UFPE	2019	Gratuito
	Guia do usuário – Pivot Animator	Plataforma Pivot Animator	2022	Gratuito
Publicações Editoriais Tutoriais Roteiro	O caminho do roteirista: da ideia para as telas Autor(es): Carlos Henrique Galvão Marques Editora: InnSaei Edição: 1ª ed.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2022	Gratuito para profs e estudantes da RMER
	Da Criação ao Roteiro: teoria e prática Autor(es): Doc Comparato Editora: Summus Editorial Edição: ed. rev. atual. ampl.	Ebook Plataforma Árvore de livros	2009	Gratuito para profs e estudantes da RMER
Publicações Editoriais Tutoriais Fotografia	Conceitos de luz quente e luz fria na fotografia	Plataforma Ipsi Gráfica e Editora	2019	Gratuito
	Enquadramentos: planos e ângulos In: Primeiro Filme: Descobrimo - Fazendo – Pensando Autor: Carlos Gerbase Editora Artes e Ofícios	Plataforma Primeiro Filme	2021	Gratuito

	O que é uma decupagem? Autora: Katia Kreutz	Plataforma Academia Internacional de Cinema	2019	Gratuito
Acessibilidade Audiodescrição	A produção de roteiros de áudio-descrição de vídeos feita por iniciantes: dificuldades comuns e sugestões para evitá-las Autor(es): Paulo Augusto Almeida Seemann Editora: Revista Educação Especial Edição: Volume 32	Ebook Revista Educação Especial	2019	Gratuito
	Audiodescrição: Transformando Imagens em Palavras Autor(es): Lívia Maria Villela de Mello Motta, Paulo Romeu Filho (Orgs) Editora: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo	Ebook Portal Ver com as palavras	2010	Gratuito
Acessibilidade	Instrução Normativa n.º 165, de 29 de setembro de 2022 - ANCINE	Plataforma gov.br	2022	Gratuito
	Tecnologias Assistivas VLibras	Biblioteca Universitária CEFET MG	2023	Gratuito
Produções Acadêmicas	Cinema na Escola: da criação ao Saber Autora: Antonia Cristina Silva Mendes Editora: Repositório PPGTEG UFRPE	Plataforma Repositório PPGTEG UFRPE Dissertação Mestrado	2018	Gratuito
	Verouvindo: investigações sobre a relação entre a audiodescrição e as camadas sonoras que compõem a trilha de áudio de um filme Autor(es): Liliana Barros Tavares Editora: ATTENA - Repositório Digital da UFPE	Livro online Tese de Doutorado	2019	Gratuito
Planos de aula	Jogos Ópticos	Plataforma CINEAD/LECAV	2013	Gratuito

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 25. Materiais complementares Produção Audiovisual - Videoaulas

Subcategoria	Temática	Material indicado	Suporte	Ano
Videoaulas	Fotografia	Playlist Curso Pixlr Editor Autor: Denilson Designer	Plataforma Youtube	2022
		Fotor! O mais poderoso editor de fotos online e gratuito! Autor: VCT Tecnologia	Plataforma Youtube	2023
		Polarr Photo Editor Autor: Anselmo Fotógrafo (e ONG\ Instituto Real Vida)	Plataforma Youtube	2021
		Playlist curso Photoshop (Express) para Celular	Plataforma Youtube	2019

	Autor: Evoluir na Fotografia		
	<u>Curso de PicsArt Grátis</u> Autor: Leandro Biffi	Plataforma Youtube	2021
	<u>Befunky - opção gratuita ao Photoshop</u> Autor: Luiz Marcelo	Plataforma Youtube	2018
Edição de vídeo	<u>Editar Vídeo no CLIPCHAMP no PC</u> Autor: Nespól	Plataforma Youtube	2022
	<u>Como animar desenhos - Animated Drawings</u> Autor: TechMaker Brasil	Plataforma Youtube	2022
	<u>SCRATCH</u> Autor: ensinetechnologia	Plataforma Youtube	2020
Animação	<u>Blender para iniciantes - Curso de Blender gratuito em português</u> Autor: Augusto Cezar - Blender para Arquitetura	Plataforma Youtube	2022 a 2023
	<u>Tutorial: Stop Motion Studio, com Lucas Cruz.</u> Autor: Festival do Minuto	Plataforma Youtube	2020
	<u>Stop Motion com APP PIC PAC</u> Autor: producaovideoestudantil	Plataforma Youtube	2020
Edição de áudio	<u>Audacity Tutoriais de Tratamento de Áudio</u> Autor: Abrigo76	Plataforma Youtube	2021 a 2023
	<u>Vocalremover.org - Como REMOVER a VOZ da MÚSICA e SEPARAR os INSTRUMENTOS de GRACA TUTORIAL</u> Audio: Maisvideomundo	Plataforma Youtube	2023
	<u>FREE SOUND - baixar sons sem direitos autorais</u> Autor: @mergulholivr	Plataforma Youtube	2019
Acessibilidade	<u>Como legendar vídeos pelo celular usando o Auto Cap</u> Autor: Nina Grisi	Plataforma Youtube	2020
	<u>Blink: Como Colocar Legendas Automáticas Em Vídeos?</u> Autor: Caroline Manchini	Plataforma Youtube	2023
	<u>Demonstração do Aplicativo MovieReading</u> Autor: Lúgia Faria Tech	Plataforma Youtube	2019
	<u>Tradutor Automático de Conteúdos Digitais para LIBRAS – Suite VLibras</u> Autor: gov.br	Plataforma Youtube	2016
	<u>Como cegos e surdos curtem o cinema</u>	Plataforma Youtube	2015
Acessibilidade Audiodescrição	Educação Inclusiva Aula 1 Autor: EMAD	Plataforma Youtube	2022
	Educação Inclusiva Aula 2 Autor: EMAD	Plataforma Youtube	2022
	Educação Inclusiva Aula 3 Autor: EMAD	Plataforma Youtube	2022

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 26. Materiais complementares Produção Audiovisual – Cinegames

Subseção	Plataforma	Material indicado	Necessita cadastro	Gratuidade
Cinegames	Kahoot	Comédias românticas com emojis	Sim. Cadastro simples.	Versão gratuita com acesso limitado.
		Cenas de filmes parte 1		
		Cenas de filmes parte 2		
	Wordwall	Palavra-chave Cinema	Sim. Cadastro simples.	Versão gratuita com acesso limitado.
		Palavra-chave História do cinema		
		Palavra-chave cinema e arte		
		Palavra-chave roteiro cinema		
		Palavra-chave sobre cinema		
	Genially	Quizz sobre filmes	Não, para visualizar o conteúdo.	Versão gratuita com acesso limitado.

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 27. Materiais complementares Produção Audiovisual – Recursos Educacionais Digitais

Subseção	Temáticas	Sistema Operacional	Objeto Digital de Aprendizagem	Contexto do Objeto	Gratuidade
Recursos Educacionais Digitais	Edição de vídeo	Online	Microsoft Clipchamp	ACE	Recursos básicos grátis
		Para Windows	Microsoft Clipchamp	ACE	Recursos básicos grátis
	Fotografia	Online	Pixlr	ACE	Recursos básicos grátis
			Fotor	ACE	Recursos básicos grátis
			Befunky	ACE	Recursos básicos grátis
		Para Windows	Polarr Pro	ACE	Recursos básicos grátis
			Photoshop Express	ACE	Recursos básicos grátis
		Para Android	Picsart	ACE	Recursos básicos grátis
			Editor de Fotos	ACE	Recursos básicos grátis
		Lumii	ACE	Recursos básicos grátis	
História do Cinema e Brinquedos Ópticos	Online	Jogos Ópticos	ACE	Sim	

Acessibilidade	Legendas	Para Android	<u>Autocap</u>	ACE	Sim
			<u>Voicella</u>	ACE	Sim
	Audiodescrição, Libras e Closed Caption	Para Android	<u>MovieReading</u>	ACE	Sim
	Libras	Online	<u>VLibras</u> (extensão Google Chrome)	ACE	Sim
		Para Windows	<u>VLibras</u> (instalador Windows)	ACE	Sim
		Para Android	<u>VLibras</u>	ACE	Sim
Alto contraste	Online	<u>Alto contraste extensão chrome</u>	ACE	Sim	

Fonte: Elaborado pela autora.

Vale ressaltar mais uma vez que a proposta para a plataforma 7 no Cine é que ela continue sendo alimentada após sua publicação e lançamento. Logo, todos os conteúdos apresentados nos tópicos 4.1.4.1 Curadoria de materiais produzidos e indicados pelo 7 Cine e 4.1.4.2 Curadoria de materiais complementares podem ser substituídos por outros mais atuais ou que outros materiais de conteúdos similares possam ser adicionados também.

Como estratégias de divulgação foram pensadas: a abordagem e apresentação da plataforma nas formações continuadas ofertadas pelo setor 7 Cine, mediante articulação com a SEPTI; a disponibilização de cartazes contendo o QR Code que levaria para a plataforma, nas escolas, sendo a distribuição feita pelos professores multiplicadores em suas visitas de atendimento de rotina; na ferramenta QR-Quadro⁷⁸, criada pela Utec Gregório Bezerra, para a divulgação nas escolas acompanhadas pela referida unidade de tecnologia.

À medida que os usuários forem acessando e explorando a plataforma, novos conteúdos e categorias/ seções e subcategorias/ subseções podem ser incorporados, por sugestão dos mesmos, pelos canais disponibilizados na seção **Fale conosco**. A seguir serão apresentadas algumas considerações finais.

⁷⁸ O QR-Quadro é um quadro físico contendo folhetos no formato de mini cartazes contendo QR Codes para o acesso facilitado a conteúdos relacionados a tecnologia na educação, bem como a ações realizadas pela Utec Gregório Bezerra. A ideia é que este artefato fique fixado na sala dos professores, para que os mesmos possam acessar o material exposto. A meta é distribuir 20 QR Quadros.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização desta pesquisa contribuiu para a compreensão das práticas de formação continuada para os professores multiplicadores na área de cinema na Rede Municipal de Ensino do Recife. Para isso, foram apresentados os aspectos que levaram à pesquisadora a se identificar com o tema abordado neste estudo, bem como com a busca de soluções para os problemas encontrados.

De caráter qualitativo, a pesquisa foi desenvolvida a partir dos seguintes procedimentos metodológicos: pesquisa bibliográfica (Gil, 2008; Lima, Miotto, 2007), pesquisa documental (Gil, 2008; Lüdke; André, 1986); pesquisa diagnóstica mediante aplicação de questionário online, via Google Forms (Mota, 2019); e entrevista semidiretiva de forma coletiva (Amado, 2014; Minayo, 1994).

Teoricamente a pesquisa aliou elementos da formação de professores e da educação e teve como objeto de estudo a política de formação continuada de professores do município de Recife-PE. Para tanto foram analisados, no tocante a relação educação e audiovisual, a LDB, a BNCC e a Política de tecnologia na educação na RMER, situando neste contexto a função Professor Multiplicador, suas atribuições e suas áreas de atuação, especificamente as Ações de Educação, com foco para o atendimento do Cinema.

Nesse sentido foram apresentadas como aconteceram e são ofertadas as Formações continuadas em Cinema na Rede Municipal de Ensino do Recife e os Conteúdos trabalhados nestes momentos de estudo, buscando identificar as formas e conteúdos contemplados nas formações continuadas na área de cinema para os professores multiplicadores. Além da análise documental, nestes tópicos foram utilizados parte dos dados coletados tanto com a aplicação dos questionários quanto nas entrevistas. Os resultados das formações são apresentados nas produções socializadas no Encontro Municipal de Audiovisual da Educação (Emcine).

As análises empreendidas foram fundamentadas nas obras de Araújo (2019), Nóvoa e Alvim (2022); Teixeira, Silva e Lima (2010) sobre a Formação Continuada de Professores. Já sobre Cinema e Educação, foram primordiais o conceito de Educação de Mogadouro (2011), Soares (2011) e Silva (2020); de Fruição audiovisual de Brasil (2018), Carvalho (2012); Mayor e Miranda (2015), Mendes (2022) e Produção Audiovisual de Francischelli (2021), Corrochano e Pistilli (2015) e Mendes (2022). Foi ainda apresentado o cinema na Lei de Diretrizes e Bases, com a Lei

13.006/2014 (Brasil, 2014), as indicações e orientações para o trabalho com o Cinema na Educação Infantil e no Ensino Fundamental abordados na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) e para o trabalho com o Cinema na Educação Jovens e Adultos apresentados na Política de ensino da rede municipal do Recife (Recife, 2021a).

Tendo como base as teorias estudadas, as contribuições feitas pelos professores que responderam ao questionário e participaram da entrevista e o levantamento documental, foi desenvolvida a plataforma digital Cine no 7, contemplando o objetivo específico de desenvolver como sugestão pedagógica o uso de uma plataforma digital voltada para a fruição e a produção de cinema na escola como alternativa complementar à formação continuada do professor multiplicador. Foram apresentadas as características básicas, a partir de um fluxograma/ mapa da plataforma, que foi organizada estruturalmente a partir de categorias e temáticas. Foram estabelecidos ainda os Critérios para avaliar a qualidade e disponibilidade de materiais nesta plataforma digital, a partir da curadoria dos materiais produzidos e indicados pelo setor 7 Cine, contemplando o objetivo específico de analisar a adequação do material/ conteúdos trabalhados nas formações continuadas na área de cinema para os professores multiplicadores. Materiais complementares foram curados e indicados na pesquisa para complementar os conteúdos não contemplados nas indicações de material do setor 7 Cine.

As contribuições apresentadas pelos professores multiplicadores e profissionais que atuam no setor 7 Cine, na ocasião da resposta ao questionário, e dos multiplicadores na participação às sessões da entrevista coletiva, foram de grande importância para a organização e distribuição dos conteúdos na plataforma Cine no 7. A discussão poderia ter sido mais aprofundada, com mais sugestões e apontamento de outras estratégias, caso mais professores multiplicadores e os profissionais do setor 7 Cine e da SEPTI tivessem aderido a alguma sessão da entrevista coletiva. No entanto, entende-se que as demandas de trabalho desses profissionais impediram sua participação nesta etapa. Vale ressaltar que a adesão de tantos profissionais à resposta dos questionários fez toda a diferença para a elaboração desta plataforma.

Salienta-se mais uma vez que a plataforma Cine no 7 visa contribuir com a dinamização da formação continuada, inclusive a autoformação e facilitar o trabalho do professor multiplicador da Rede Municipal do Recife na área de cinema, com a otimização de acesso aos conteúdos e facilidade na busca por materiais relacionados com esta temática. Sua finalidade é facilitar o acesso dos professores multiplicadores aos

conteúdos, facilitando também seu trabalho de acompanhamento dos projetos voltados para as ações de Educomunicação.

No entanto, enfatiza-se que a plataforma digital é mais um recurso para auxiliar e não substituir os momentos de formação continuada ofertados pela RMER. Esses são de extrema importância tanto para o preparo do professor multiplicador, quanto para sua atuação junto aos professores e estudantes nas escolas da Rede Municipal do Recife. É importante que a SEPTI repense, em seus planejamentos, os momentos de formação continuada voltados para o Cinema e audiovisuais e atribua às ações de Educomunicação o devido valor e importância, tendo em vista tudo que pode agregar ao processo de ensino-aprendizagem, apresentados sobretudo no tópico 3.2 Cinema e Educação. Que os momentos de formação sejam garantidos com a mesma importância que os projetos voltados para Robótica e Aprendizagem Criativa, por exemplo. Sugere-se ainda que, no calendário de formação continuada com a temática Cinema, possa ser incluído uma oficina de 2h/a ou 4h/a para a apresentação e exploração da plataforma Cine no 7, produto técnico tecnológico desta pesquisa de mestrado. Dessa forma, o recurso pode ser conhecido por todos os professores multiplicadores e pode ser usado com a finalidade para a qual foi desenvolvido.

Mais uma vez, ressalta-se que a plataforma Cine no 7 não é um produto acabado e fixo, mas um repositório a ser alimentado constantemente pela pesquisadora e servidora do setor, pela equipe do setor 7 Cine, mediante pesquisa contínua e sugestões dos usuários.

Recomenda-se ainda que o Encontro Municipal de Audiovisual da Educação (Emcine) tenha seu agendamento assegurado logo no início do ano letivo, previsto no calendário letivo do ano em curso, mostrando sua importância para a rede municipal. Apesar do Emcine não ser objeto direto de estudo e aprofundamento desta pesquisa, ele se constitui como principal evento de socialização das produções audiovisuais feitas por estudantes e professores da RMER, logo, é um dos resultados diretos do trabalho com o audiovisual. A não garantia da realização deste encontro ou a incerteza de sua data acabam gerando a falta de planejamento de professores e multiplicadores para a produção de audiovisuais a tempo para o evento, transformando a finalização das produções, inscrição e submissão de materiais em momentos de muita correria e atrapalhando, inclusive, a própria realização do evento.

Em relação às formações continuadas e a realização do Emcine, ressalta-se a dedicação e o esmero dos profissionais que já atuaram e deixaram sua contribuição, dos

que compõem provisoriamente a equipe e sobretudo dos que atuam desde a criação do setor 7 Cine. Fruto da perseverança e atuação destes profissionais é que, em 2024, ano de entrega desta dissertação, 10 anos da criação do setor 7 Cine, pode-se falar em fruição e sobretudo em produção audiovisual nas escolas da RMER.

Que esta pesquisa possa servir como registro das experiências com o Cinema e os audiovisuais na Rede Municipal de Ensino do Recife e auxiliar outras pesquisas com esta temática que possam vir a ser desenvolvidas não apenas na rede de atuação da pesquisadora, mas em outras redes de ensino. Uma linha de pesquisa poderia ser as contribuições efetivas do produto técnico Plataforma Cine no 7 para a formação e atuação do professor multiplicador ou até mesmo a expansão deste formato de disposição de conteúdos para salas de exposições e reuniões 3d, como formações com o uso de avatares em ambientes de Realidade Aumentada (AR) ou Realidade Virtual (RV), a exemplo da plataforma Spatial⁷⁹.

Em vista do que foi apresentado, fica aqui a contribuição desta pesquisa para a discussão acerca da importância do cinema para a educação e sua relação com a formação continuada e com os professores multiplicadores da Rede Municipal de Ensino do Recife. Isso serve como ponto de partida para que novos aspectos e problemáticas possam ser pesquisados, contribuindo para a melhoria da temática em questão.

E agora, mãos à obra! **Acesse a plataforma Cine no 7 no link <https://sites.google.com/prof.educ.rec.br/cine-no-7!>** Prepare a claquete! LUZ, CÂMERA, AÇÃO!

⁷⁹ “O Spatial é uma plataforma do metaverso focada em proporcionar para criadores e marcas espaços compartilhados e intuitivos, permitindo a interação direta com os usuários. A plataforma segue o conceito de ambientes sociais, visando colaborar com marcas para que elas possam ter ambientes capazes de criar experiências significativas, com ou sem a realidade virtual”. Fonte: <https://blog.culte.com.br/conheca-o-spatial-um-metaverso-cultural/>

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA SENADO. **Aprovada MP que adia prazo para acessibilidade obrigatória em cinemas.** Agência Senado, 2021. Disponível em: [https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/05/27/aprovada-mp-que-adia-prazo-para-acessibilidade-obrigatoria-em-cinemas#:~:text=A%20exig%C3%A7%C3%A3o,para%20a%20adapta%C3%A7%C3%A3o,\(Libras\)%20e%20a%20audiodescri%C3%A7%C3%A3o](https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/05/27/aprovada-mp-que-adia-prazo-para-acessibilidade-obrigatoria-em-cinemas#:~:text=A%20exig%C3%A7%C3%A3o,para%20a%20adapta%C3%A7%C3%A3o,(Libras)%20e%20a%20audiodescri%C3%A7%C3%A3o).

AGUIAR, Eliane V. Barreto; FLÔRES, Maria Lucia Pozzatti. Objetos de Aprendizagem: conceitos básicos. In: TAROUCO, Liane M. Rockenbach. et al (Orgs). **Objetos de Aprendizagem: teoria e prática.** Porto Alegre: Evangraf, 2014, p. 12-28. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/102993/000937201.pdf>. Acesso em: 15 mai. 2023.

AMADO, João (Org.). **Manual de investigação qualitativa em educação.** 2.ed. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2014. Disponível em: <https://ucdigitalis.uc.pt/pombalina/item/54493>. Acesso em: 18 maio 2022.

AMÂNCIO, A C; CHALUPE, H; SALVATIERRA, E. et al. Novos desafios frente à Lei 13.006/14. In: FRESQUET, A. (Org.). **Cinema e educação - a lei 13.006.** Reflexões, perspectivas e propostas. Belo Horizonte: Universo Produções, 2015, p. 26-31.

ANCINE. **Instrução Normativa n.º 165, de 29 de setembro de 2022.** Dispõe sobre normas gerais e critérios básicos de acessibilidade visual e auditiva, a serem observados nos segmentos de distribuição e exibição cinematográfica. ANCINE, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/aceso-a-informacao/legislacao/instrucoes-normativas/instrucao-normativa-no-165>. Acesso em: 15. out. 2023.

ANDRADE, Jessica Gonçalves de; SCARELI, Giovana. Educomunicação: práticas e perspectivas – uma análise das ações do instituto recriando em Sergipe. In: SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO, 3. Edição Internacional, 2012, Sergipe. **Anais eletrônicos [...].** Sergipe: Universidade Tiradentes, 2012 p. 435 – 446. ISSN: 2179-4901

ANDRADE, Michely Peres de. **A reinvenção da periferia no discurso das experiências populares em audiovisual.** Tese (doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco. CFCH, Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Recife: O autor, 2013. 249 f. il.

ARAÚJO, Elaine Aparecida de. **O desenvolvimento profissional docente para a mediação pedagógica das TDICs na educação básica:** um estado da questão das produções acadêmicas das IES públicas do Triângulo Mineiro (2007 a 2017). 2019. 168 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2019. DOI <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2020.3902>.

BARQUETE. Felipe Leal. **O que é Educação Audiovisual e quais são os seus fundamentos na escola.** Semente Educação Audiovisual, 2022. Disponível em: <https://semente.educacaoaudiovisual.com.br/2022/03/31/o-que-e-educacao-audiovisual-e-quais-sao-os-seus-fundamentos/#:~:text=Entendemos%20a%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Audiovisu,al%20como,articular%20palavras%2C%20imagens%20e%20sons>. Acesso em: 20 mar. 2023.

BAXTER, Mike R. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos. tradução Itiro Iida. 2. ed. rev. São Paulo: Blueher, 2000. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5609792/mod_resource/content/2/BAXTER_projeto%20de%20produto.pdf. Acesso em 20 fev. 2023.

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. In: **Educação & Sociedade**. Campinas: CEDES (Centro de Estudos Educação e Sociedade), v. 30, n. 109, p. 1081-1102, set-dez 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/5pBFdjL4mWHnSM5jXySt9VF/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 12 set. 2023.

BRANDÃO, Elielma Aparecida de Souza; CRUZ, Guibison da Silva; FERNANDES, Luana Cristina Galdino. BNCC como Discurso de Padronização de Identidades. **Periferia**, v. 14, n. 2, p. 223-238, maio/ago. 2022. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/periferia/article/view/63721/43242>. Acesso em: 24 set. 2023.

BRASIL. Lei nº 13.006, de 26 de junho de 2014. Acrescenta § 8º ao art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/3EOguUq>. Acesso em: jan. 2023.

BRASIL. Lei Nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). **Diário Oficial da União**: Brasília, DF, p. 2, col. 2, 07 jul. 2015.

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

BRASIL. Ministério da Educação. **ProInfo** – Apresentação. Ministério da Educação, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/proinfo>. Acesso em: 20 nov. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Relatório de Gestão 2009**: Secretaria de Educação a Distância – SEED. Março, 2010. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=16182-relatorio-gestao-seed-2009-pdf&Itemid=30192#:~:text=A%20Secretaria%20de%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20a%20Dist%C3%A2ncia%20%2D%20SEED%20foi%20recentemente%20reestruturada,conte%C3%BAdos%20e%20forma%C3%A7%C3%A3o%20em%20educa%C3%A7%C3%A3o. Acesso em: 30 set. 2023.

CARDOSO, Marcélia Amorim; PASSOS, Gisele de Andrade Louvem dos. Reflexões sobre a Educação de Jovens e Adultos e a formação docente. Fundação CECIERJ, Rio de Janeiro: **Revista Educação Pública**, 2016.

CARVALHO, Ana. Experiência e fruição nas práticas da performance audiovisual ao vivo. **Teccogs**, n. 6, 307 p, jan.-jun, São Paulo: PUC, 2012. Disponível em: https://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2012/edicao_6/8-experiencia_e_fruiacao_nas_praticas_da_performance_audiovisual_ao_vivo-ana_carvalho.pdf. Acesso em: 21. set. 2023.

CAVALCANTE, Bruno de Oliveira. **Aveloz**: criação da marca e da identidade visual de uma agência de comunicação do Agreste de Pernambuco. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2017. 89f.; il.: 30 cm.

CAVALCANTI, Gutemberg dos Santos. **O uso de vídeos do TV escola pelos professores de matemática da rede municipal de ensino do Recife**: uma perspectiva instrumental do trabalho didático. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, CE. Programa de Pós-graduação em Educação Matemática e Tecnológica, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/18872>. Acesso em: 23 jul. 2023.

CHAGAS, Alexandre Meneses; LINHARES, Ronaldo Nunes. A Curadoria de Conteúdos Digitais, como Dispositivo na Pesquisa-Formação na Cibercultura. **RE@D - Revista de Educação a Distância e Elearning**, Vol. 3 N.º 1 (2020), págs. 100-114. Disponível em: https://revistas.rcaap.pt/lead_read/article/view/21955. Acesso em 12 mai. 2023

CHAGAS, Alexandre Meneses; LINHARES, Ronaldo Nunes; MOTA, Marlton Fontes. **A curadoria de conteúdo digital enquanto proposta metodológica e multirreferencial**. RISTI: Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, ISSN-e 1646-9895, N.º. 33, 2019, págs. 32-47. Disponível em: <https://scielo.pt/pdf/rist/n33/n33a04.pdf>. Acesso em 12 mai. 2023.

CORROCHANO, Maria Carla; PISTILLI, Paulo. **Gerações em diálogo**: cinema e produção audiovisual no ensino médio. In: FRESQUET, A. (Org.). **Cinema e educação** - a lei 13.006. Reflexões, perspectivas e propostas. Belo Horizonte: Universo Produções, 2015.

CREATIVE COMMONS BR. 2021. Disponível em: <https://br.creativecommons.net/wp-content/uploads/sites/30/2021/02/CartilhaCCBrasil.pdf/>. Acesso em: 18 fev. 2023.

DAHER, Gabriela Souza; OLIVEIRA, Larissa Pereira de. **Desenvolvimento de identidade visual da marca ilha secreta**. TCC (Graduação em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda). Universidade do Vale do Paraíba, Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas e Comunicação São José dos Campos, 2016. Disponível em: <https://biblioteca.univap.br/dados/000028/00002861.pdf>. Acesso em: 09 set. 2023.

ESTELLFRAN, Kylson. **Guia de formação nos Clubes de Cinema nas Escolas e Utecs**. Recife: 7 Cine, 2023. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1jOfnj4Fm1ArRAAdn28YZ6b8Th7DezzzH/view>. Acesso em: 15 mar. 2023

ESTELLFRAN, Kylson. **Livreto do Cinema**: Edição 2022. Recife: 7 Cine, 2022. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/12FuGJU0MvpU5rzpgs-khqz3rf6q97tLm/view?usp=share_link. Acesso em: 15 mar. 2023

FERRÉS PRATS, Joan. **La competencia en comunicación audiovisual**: dimensiones e indicadores. Comunicar, vol. XV, núm. 29, 2007, pp. 100-107. Grupo Comunicar: Huelva, España, 2007. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802918>. Acesso em: 12 ago. 2023.

FRACHETTA, Adriano. **A importância da tipografia na construção de uma identidade visual**. São Paulo: Estúdio Roxo, 2018. Disponível em: <https://www.estudioroxo.com.br/blogpulsar/importancia-da-tipografia-na-construcao-de-uma-identidade-visual/>. Acesso em: 12 set. 2023.

FRANCISCHELLI, Giovanni. **Regulação e fomento para a produção audiovisual brasileira e independente**: uma análise da política do Fundo Setorial do Audiovisual. Dissertação (Mestrado), Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo São Paulo, 2021. 189 P. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-24082021-212752/publico/GiovanniFrancischelliCorrigida.pdf>. Acesso em: 15 set. 2023.

FRESQUET, Adriana. **Cinema e educação** - a lei 13.006. Reflexões, perspectivas e propostas. Belo Horizonte: Universo Produções, 2015.

FRESQUET, Adriana; MIGLIORIN, Cezar. Da obrigatoriedade do cinema na escola, notas para uma reflexão sobre a Lei 13.006/14. In: FRESQUET, A. (Org.). **Cinema e educação** - a lei 13.006. Reflexões, perspectivas e propostas. Belo Horizonte: Universo Produções, 2015, p. 26-31.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo : Atlas, 2008.

HADDAD, Sérgio e DI PIERRO, Maria Clara. **Escolarização de jovens e adultos**. *Rev. Bras. Educ.* [online]. 2000, n.14, pp.108-130. ISSN 1413-2478.

IBGE. **Internet chegou a 90% dos domicílios brasileiros no ano passado**. Publicado em 19/09/2022. Atualizado em 31/10/2022. Disponível em: <https://www.gov.br/pt-br/noticias/educacao-e-pesquisa/2022/09/internet-chegou-a-90-dos-domicilios-brasileiros-no-ano-passado#:~:text=Em%20rela%C3%A7%C3%A3o%20a%202019%2C%20quando,%25%20para%2092%2C%25>. Acesso em: 10 fev. 2024.

KOBASHI, N. Y.; FRANCELIN, M. M. Conceitos, categorias e organização do conhecimento. **Informação & Informação**, [S. l.], v. 16, n. 2, p. 1–24, 2011. DOI: 10.5433/1981-8920.2011v16n2p1. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/10390>. Acesso em: 16 set. 2023.

KREUTZ, Katia. **Cinema Pernambucano**: Especial Nordeste. São Paulo: Academia Internacional de Cinema, 2019. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/cinema-pernambucano-especial-nordeste/#:~:text=A%20filmografia%20pernambucana%20tem%20suas,o%20surgimen%20de%20revistas%20especializadas>. Acesso em: 03 abr. 2023.

LIBÓRIO, Daisy; TERRA, Lucimara. **Metodologia científica**. São Paulo: Rede Internacional de Universidades Laureate, 2015.

LIMA, Camilla Amorim de; LEMOS, Carla Raphaela Cavalcanti de; ROSA, Ester Calland de Sousa. **Professora de biblioteca**: uma prática inovadora e renovadora na rede municipal de Recife. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em pedagogia) - Universidade Federal de Pernambuco.

LIMA, Giselle Maria Carvalho da Silva. **O professor multiplicador e sua relação com a produção cinematográfica na rede municipal de ensino do Recife**. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Artes e Tecnologia) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia, Programa de Pós- Graduação em Artes e Tecnologia, Recife, 2019. Disponível em: <https://repository.ufrpe.br/handle/123456789/4664>. Acesso em: 11 ago. 2023.

LIMA, Telma Cristiane Sasso de. MIOTO, Regina Célia Tamaso. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Rev. Katál**, Florianópolis, v. 10 n. esp. p. 37-45, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rk/a/HSF5Ns7dkTNjQVpRyvhc8RR/>. Acesso em: 20 mar. 2023.

LUDKE, Menga.; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MAYOR, Ana Lucia Soutto; MIRANDA, Cristina. **FRONTEIRAS DO IMAGINÁRIO: cinema-poesia nas escolas de educação básica**. In: FRESQUET, A. (Org.). **Cinema e educação - a lei 13.006. Reflexões, perspectivas e propostas**. Belo Horizonte: Universo Produções, 2015, p. 26-31.

MENDES, Antonia Cristina Silva. **Cinema na Escola: da criação ao saber**. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, Recife, 2022. Disponível em: <https://www.ppgteg.ufrpe.br/sites/default/files/testes-dissertacoes/Cinema%20na%20Escola%20da%20cria%20c3%a7%20a3o%20ao%20Saber.pdf>. Acesso em: 15 set. 2023.

MICROSOFT. **Use color filters in Windows** - Microsoft Support. Disponível em: <https://support.microsoft.com/en-us/windows/use-color-filters-in-windows-43893e44-b8b3-2e27-1a29-b0c15ef0e5ce>.

MINAYO, Cecília de Souza et al.(org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis-RJ: VOZES, 1994.

MOGADOURO, Claudia de Almeida. **Educomunicação e escola: o cinema como mediação possível (desafios, práticas e proposta)**. 2011. Tese (Doutorado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011. doi:10.11606/T.27.2011.tde-23092011-174020. Acesso em: 15 mai. 2023.

MOTA, Janine da Silva. Utilização do Google Forms na pesquisa acadêmica. **Revista Humanidades e Inovação: Unitins, Tocantins**, v. 6, n. 12, p. 371-380, Ago. 2019. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/1106>. Acesso em: 09 fev. 2022.

NÓVOA, António. **Os professores e sua formação**. Dom Quixote: Lisboa, 1995.

NÓVOA, Antonio; ALVIM, Yara Cristina. **Escolas e professores: transformar, valorizar**. Salvador: SEC/IAT, 2022.

OLIVEIRA, Diana Vasconcellos de Souza. **O modelo de rotação por estações como estratégia para o ensino de conceitos de ótica geométrica**. Dissertação (Mestrado

Nacional Profissional em Ensino de Física) – Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Física. Programa de Pós- Graduação em Física. Maceió, 2022.

PACIENTE 63. **Um anjo destruidor de mundos**: Temporada 2, Episódio 8. [Locução de]: Mel Lisboa e Seu Jorge. Original Spotify, fev. de 2022. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/1stdYWbY6FBwzaPl1H2e1U?si=8lqw3UNmRjy4hE E3GgS1yQ>. Acesso em: 09 ago. 2023.

PINEDA, Juliana. **Árvore de categoria**: um guia para fazer a categorização do seu e-commerce! Escola de e-commerce Tray, 2022. Disponível em: <https://www.tray.com.br/escola/arvore-de-categoria/>. Acesso em: 12 ago. 2023.

PINTO, Fernanda Pedrosa Santos. **Uma análise de práticas educativas com as TIC na rede municipal de Juiz de Fora**. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Católica de Petrópolis, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=4837473. Acesso em: 15 mai. 2023.

PIRES, João Paulo Rodrigues. **Produção Audiovisual**: Um processo de desenvolvimento da capacidade de expressão e comunicação visual em educação patrimonial. Tese (Doutorado), Belas-Artes, especialidade de Educação Artística, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, 2016. Disponível em: https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/24864/1/ulsd729668_td_tese.PDF. Acesso em 15 set. 2023.

PYKOCZ, D.; CERIGNONI BENITES, L. Integração do currículo: contextualização e temas transversais. **Retratos da Escola**, [S. l.], v. 16, n. 36, p. 1073–1089, 2022. DOI: 10.22420/rde.v16i36.1481. Disponível em: <https://retratosdaescola.emnuvens.com.br/rde/article/view/1481>. Acesso em: 27 out. 2023.

QEDU. **Recife**: Censo Escolar - QEDU: Use dados. Transforme a educação. Disponível em: <http://cdn.novo.qedu.org.br/municipio/2611606-recife/censo-escolar>. Acesso em: 28 ago. 2023.

RECIFE. Diário Oficial. **Instrução normativa nº 1 de 24 de janeiro de 2014**. 2014. Disponível em: <http://www.recife.pe.gov.br/diariooficial-acervo/exibemateria.php?cedicacodi=10&aedicaano=2014&ccadecodi=2&csecaocodi=71&cmatercodi=1&QP=multiplicador&TP=>. Acesso em: 05 mar. 2019.

RECIFE. Diário Oficial. Lei nº 17.556/2009. Institui abono, de natureza indenizatória, destinado a apoiar o uso de novas tecnologias de comunicação e informação nos processos educacionais no município. **Diário Oficial** 10 julho 2009. Disponível em: <http://leismunicipa.is/odskh>. Acesso em: 25 set. 2023.

RECIFE, Secretaria de Educação. **Edital nº 01/2022–SEPTI** - Chamamento interno professores(as) multiplicadores(as). Recife: Portal da Educação, 2022. Disponível em: <http://www.portaldaeducacao.recife.pe.gov.br/content/chamamento-interno>. Acesso em: 29 ago. 2023.

RECIFE, Secretaria de Educação. **Política de ensino da rede municipal do Recife**. v. 2 Educação infantil. 2. ed. rev. e atual. – Recife: Secretaria de Educação, 2021b.

RECIFE, Secretaria de Educação. **Política de ensino da rede municipal do Recife**: v. 4. Educação de jovens e adultos. 2. ed. rev. e atual. – Recife: Secretaria de Educação, 2021c.

RECIFE, Secretaria de Educação. **Política de ensino da rede municipal do Recife**. v. 3. Ensino fundamental (1º ao 9º ano). 2. ed. rev. e atual. – Recife: Secretaria de Educação, 2021d.

RECIFE. Secretaria de Educação Esporte e Lazer. **Memorial Luiz Gonzaga organiza homenagem ao rei do baião**. Recife, Secretaria de Educação Esporte e Lazer, 2008. Disponível em: http://www.recife.pe.gov.br/2008/12/05/memorial_luiz_gonzaga_organiza_homenagem_ao_rei_do_baiao_165011.php. Acesso em: 24 set. 2023.

RECIFE. Secretaria de Educação Esporte e Lazer. **Professores recebem notebook e participam de treinamento**. Recife, Secretaria de Educação Esporte e Lazer, 13 de Janeiro de 2010. Disponível em: http://www.recife.pe.gov.br/2010/01/13/professores_recebem_notebook_e_participam_de_treinamento_170077.php. Acesso em: 24 set. 2023.

RECIFE. Secretaria de Educação. **Formação Integração Tecnologia em Rede**. Recife, 24 de fevereiro, 2023.

RECIFE. Secretaria de Educação. **Ofício Circular nº 070/2021** – GESTOREMREDE/SEDUC. Assunto: Orientações para acesso à plataforma Árvore de Livros. Recife, 31 de maio de 2021d.

RECIFE. Secretaria de Educação. **Política de ensino da rede municipal do Recife: tecnologias na educação**. Recife: Secretaria de Educação, 2015. 84 p. Disponível em: http://www.portaldeducacao.recife.pe.gov.br/sites/default/files/arquivos_informativos_home/digital_TecnologiasEducacao_0.pdf. Acesso em: 15 fev. 2022.

RECIFE, Prefeitura do. **Emcine**: Encontro Municipal de Audiovisual na Educação. Recife, 2019. Disponível em: <https://emcine.educ.rec.br/>. Acesso em: 10 fev. 2022.

RECIFE, Prefeitura do. **Manual de Marca 2021**. Recife: Prefeitura do Recife, 2021a. <https://www2.recife.pe.gov.br/pagina/manual-de-marcas>. Acesso em 20 ago. 2023.

Recife, Prefeitura do. **Sobre nós** – 7 Cine. Desenvolvido por Coordenação de Sistemas na Secretaria de Educação do Recife. Recife, 2018. Disponível em: <https://educ.rec.br/7cine/sobre-nos/>. Acesso em: 15 fev. 2022.

RECIFE, Prefeitura do. **Programa Rede de Aprendizagens**. Diretoria Executiva de Tecnologia na Educação - Gerência de Tecnologia na Educação: Recife, 2017. Disponível em: http://www.portaldeducacao.recife.pe.gov.br/sites/default/files/arquivos_informativos_home/programa_rede_de_aprendizagens.pdf. Acesso em: 15 fev. 2022.

RESULTADOS DIGITAIS. **Saiba o que é um Progressive Web App (PWA) e quais são as vantagens desse tipo de aplicação**. Florianópolis: RD Station, 2022. Disponível em: <https://resultadosdigitais.com.br/marketing/pwa/>. Acesso em: 15 fev. 2023

RIBEIRO, Ana Clara; SILVA, Shirley Lins. A Curadoria como Objeto de Proteção dos Direitos Autorais: Definições e Análise de Tendências à Luz da Legislação Brasileira. **Revista Âmbito Jurídico**, São Paulo, ago. 2020. Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-civil/a-curadoria-como-objeto-de-protecao-dos-direitos-autorais-definicoes-e-analise-de-tendencias-a-luz-da-legislacao-brasileira/>. Acesso em: 20 out. 2023.

SAMPAIO, Rafael Cardoso. **Análise de conteúdo categorial**: manual de aplicação. Brasília: Enap, 2021. 155 p. : il.

SANTAROSA, Rosana. **A inatividade das lojas virtuais**: uma análise do Comércio Eletrônico à luz da Inovação. Dissertação (mestrado) - Escola de Administração de Empresas de São Paulo, 2016. 121 f.

SANTOS, Maria Angélica dos; BARBOSA, Maria Carmen Silveira; LAZZARETI, Angelene. À Luz da Lei. In: FRESQUIET, A. (Org.). **Cinema e educação** - a lei 13.006. Reflexões, perspectivas e propostas. Belo Horizonte: Universo Produções, 2015, p. 32 – 39.

SILVA, Christiane Pitanga Serafim da. **Educomunicação e jornalismo**: possibilidade de prática educativa para o exercício do jornalismo cidadão. 2020. 227 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2020. DOI <http://doi.org/10.14393/ufu.te.2020.699>

SILVA, João Carlos Riccó Plácido. **Diretrizes para análise e desenvolvimento de identidade visual** – contribuições para o design ergonômico. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2012. 136 f. il.

SILVA, M. S. Web Design Responsivo. **Primeira**. São Paulo: Novatec, 2014.

SILVA, Marcos Jardel Soares da. Verificando a sistematização de identidades visuais Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2017. 125f.; il.: 30 cm.

SILVA, Tályson Marques da. **Curadoria de Recursos Educacionais Digitais para o ensino de Língua Portuguesa**: uma análise descritiva do processo curatorial dos repositórios Ambiente Athena, Currículo+ e MEC-RED à luz da Linguística Aplicada [recurso eletrônico]. Dissertação (mestrado acadêmico). Universidade Estadual do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Fortaleza, 2019.

SOARES, Ismar de Oliveira. Introdução à edição brasileira. In: APARICI, Roberto (org.). **Educomunicação**: para além do 2.0. (trad. Luciano Menezes Reis). São Paulo: Paulinas, 2014. p. 7-27.

SOUZA, Albano Goes; MENDONÇA, Edson Victor Lima; LINHARES, Ronaldo Nunes. Luz, Câmera e Educação: a pedagogia do cinema na formação de professores. **Interfaces Científicas** - Educação, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 09–20, 2012. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/108>. Acesso em: 15 set. 2023.

TEIXEIRA, Francisca dos Santos; SILVA, Maria de Jesus Assunção e; LIMA, Maria da Glória. **O desenvolvimento docente na perspectiva da (auto)formação profissional**. Disponível em: http://leg.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.3/GT_03_09_2010.pdf. Acesso em 20 ago 2023

VALENTE, Mariana Giorgetti. **Manual de direito autoral para museus, arquivos e bibliotecas**. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2017. recurso online (84 p.). Disponível em: http://www.mac.usp.br/mac/conteudo/academico/publicacoes/livros/manual_direitosauterais_GT.pdf. Acesso em: 20 out. 2023.

VIERA, Soraya Maria Ferreira; ARANTES, João Mateus Cunha Diniz; MOREIRA, Luana Casilho. **Fruição do Audiovisual no Ambiente Escolar em Tempos de Hiperconexão**. A Apropriação das Linguagens Midiáticas na Educação. Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro, 2015.

VITORETTI, Guilherme Bernardo [et. al.]. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC): uma visão crítica de sua formulação**. Franca: UNESP-FCHS-Programa de Pós-Graduação em Planejamento e Análise de Políticas Públicas, 2022.

ZEMEL, T. **Web Design Responsivo**. São Paulo: Casa do Código, 2012.

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO

“Plataforma virtual de cinema” – um apoio à formação continuada ao professor multiplicador da RMER

Estimados colegas professores multiplicadores, professores de tecnologia, profissionais do 7 Cine, da Divisão de Inovação na Educação (SEPTI), contamos com vossa colaboração ao responder este questionário eletrônico para a obtenção de dados relevantes para desnudar importantes aspectos relativos à proposta de pesquisa “A formação continuada em Cinema para o Professor Multiplicador numa perspectiva de Educação à Distância”. Tenha em mente que suas informações pessoais serão mantidas em sigilo.

Agradecemos desde já sua atenção e a disposição de seu tempo para responder a esta pesquisa. O tempo estimado para resposta é de 5 minutos.

Esta pesquisa ocorre em nível de MESTRADO, sendo conduzida pela Profa. Esp. Giselle Maria Carvalho da Silva Lima, sob orientação da Profa. Dra. Raylane Navarro, no âmbito do Mestrado profissional em Educação Básica, da UFPE, sendo a linha de pesquisa: Ensino, Escola e Linguagens.

O Produto Educacional que está sendo desenvolvido nesta pesquisa será uma plataforma virtual de apoio à formação continuada em cinema, para ser agregado ao material já produzido pelo 7 Cine e será amplamente divulgado com o grupo de professores multiplicadores e demais profissionais da RMER.

Acesse a Carta de Anuência da Prefeitura do Recife para realização da pesquisa (aguardando anuência).

Certifique-se da leitura e aceitação do TCLE-Termo de Conhecimento Livre e Esclarecido antes de proceder a resposta ao questionário. Para acessar o teor do TCLE-Termo de Conhecimento Livre e Esclarecido, você pode acessar o endereço eletrônico: <https://drive.google.com/file/d/1LBPlsiSqKT4rPSKJukAEoyNnb2zfvjvOa/view?usp=sharing>

Quaisquer dúvidas ou necessidades de esclarecimentos adicionais, por favor mantenha contato: giselle.clima@ufpe.br, gisxxxxry@gmail.com, fone/ WhatsApp (81) xxxxx5150.

*Obrigatório

1. Endereço de e-mail *

2. Por favor indique seu Perfil de Respondente: *

Marcar apenas uma oval.

Professor Multiplicador

Professor de Tecnologia

Profissional do 7 Cine

Profissional da Divisão de Inovação na Educação (SEPTI)

Outro:

3. Baseado na resposta anterior, há quanto tempo você está nesta função? *

Marcar apenas uma oval.

Menos de 1 ano

Entre 1 e 3 anos

Entre 4 e 9 anos

Mais de 10 anos

Seção 1 - Verificação de conhecimento do Termo de Conhecimento Livre e Esclarecido, significa que você está de acordo com os critérios da coleta de dados e divulgação das informações, preservando sua identidade e dados pessoais.

link para o termo (ver se é para colocar)

4. Você atesta ter lido e aceita os termos do Termo de Conhecimento Livre e Esclarecido? *

Marcar apenas uma oval.

Sim, Li e estou de acordo.

Seção 2 - Perfil Formativo

Todas as respostas são sigilosas.

Os dados serão organizados de forma a não identificar os indivíduos.

5. Qual sua última formação acadêmica? *

Marcar apenas uma oval.

Graduação

Especialização

Mestrado

Doutorado

Pós Doutorado

6. Qual sua área de graduação? *

7. Qual sua pós graduação?

8. Você já participou de algum momento de formação continuada (curso, oficina, palestra) sobre o fazer cinema na escola promovida pela prefeitura (Secretaria de Educação, 7 Cine)?*

Marcar apenas uma oval.

Sim. Na modalidade presencial.

Sim. Na modalidade remota.

Sim. Nas modalidades presencial e

remota. Não

Não tenho certeza

9. Se você respondeu Sim na questão anterior, compartilhe alguns conteúdos ou temas trabalhados nestes momentos de formação.

10. Você já participou de alguma atividade (curso, oficina, palestra) sobre o fazer cinema na escola com outra instituição fora da Prefeitura do Recife?*

Marcar apenas uma oval.

Sim. Na modalidade presencial.

Sim. Na modalidade remota.

Sim. Nas modalidades presencial e remota.

Não

Não tenho certeza

11. Se você respondeu Sim na questão anterior, compartilhe alguns conteúdos ou temas trabalhados nestes momentos de formação.

12. Qual seu nível de familiaridade com os **conteúdos** que permitem criar cinema na escola?*

Marcar apenas uma oval.

Desconheço

1

2

3

4

5

Muito familiarizado

13. Qual seu nível de familiaridade com os recursos que permitem criar cinema na escola?*

Marcar apenas uma oval.

Desconheço

1

2

3

4

5

Muito familiarizado

14. Você gosta/ se interessa em desenvolver atividades relacionadas com o cinema?*

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

Não tenho certeza

15. Qual nível de conhecimento você tem com os temas relacionados ao trabalho com cinema?*

Marcar apenas uma oval por linha.

Nenhum Pouco Médio Muito

1. História do Cinema e Brinquedos Ópticos

2. Minuto Lumière
3. Roteiro
4. Elementos da fotografia, iluminação e enquadramento
5. Edição de imagens
6. Edição de sons
7. Edição de vídeos
8. Animação

16. Quais desses temas, você gostaria de ter mais aprofundamento? *

Marque todas que se aplicam.

1. História do Cinema e Brinquedos Ópticos
2. Minuto Lumière
3. Roteiro
4. Elementos da fotografia, iluminação e enquadramento
5. Edição de imagens
6. Edição de sons
7. Edição de vídeos
8. Animação

Outro:

Seção 3 - Sobre uma plataforma virtual sobre cinema

Todas as respostas são sigilosas.

Os dados serão organizados de forma a não identificar os indivíduos.

17. Você considera que uma plataforma virtual, com um estilo aplicativo educativo, seria interessante para o acesso aos conteúdos relacionados ao cinema?*

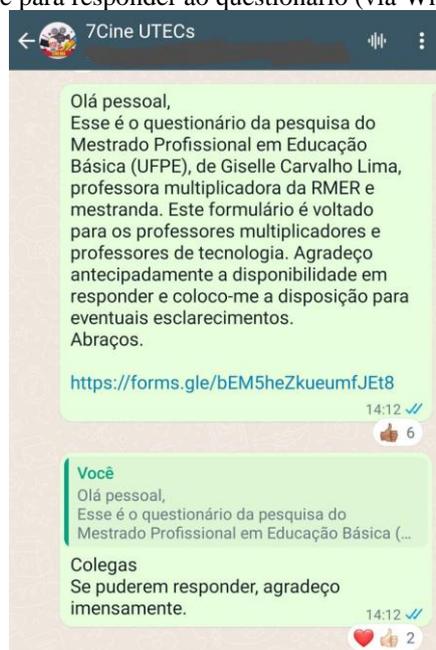
Marcar apenas uma oval.

Pouco relevante

Muito relevante

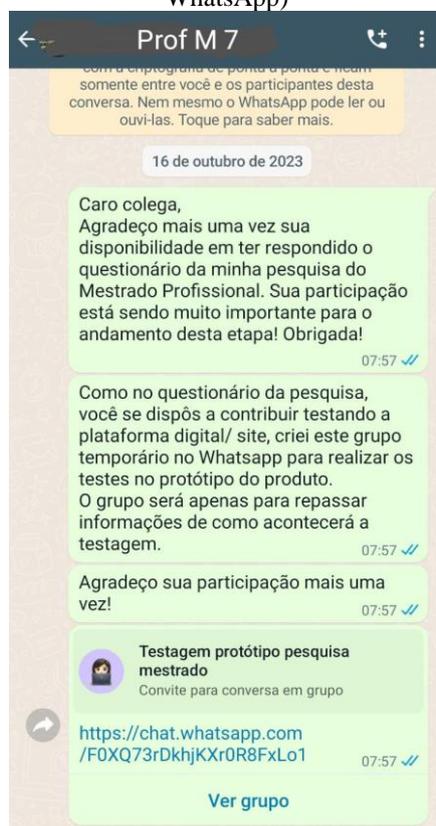
APÊNDICE B - CONVITE PARA RESPONDER AO QUESTIONÁRIO E PARTICIPAR DA ENTREVISTA

Convite para responder ao questionário (via WhatsApp)



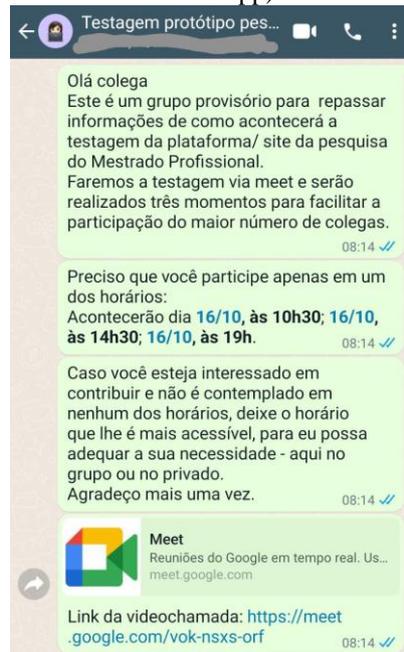
Fonte: Arquivos da pesquisadora (2023).

Convite para participar do grupo no Whatsapp com as informações para a entrevista coletiva (via WhatsApp)



Fonte: Arquivos da pesquisadora (2023).

Informações no grupo no Whatsapp sobre a entrevista coletiva para testagem da plataforma (via WhatsApp)



Fonte: Arquivos da pesquisadora (2023).

APÊNDICE C - ROTEIRO DA(S) ENTREVISTA(S) COLETIVAS

Entrevista coletiva semiestruturada

Esta é uma sequência de perguntas norteadoras utilizadas para a análise e testagem do protótipo da plataforma digital. Outras perguntas e considerações surgiram à medida que os participantes se apropriaram da proposta apresentada.

1. Sobre o layout, o que você achou dos seguintes elementos:

- Cores da identidade visual escolhida
- Disposição e elementos dos botões
- Tamanho e família tipográfica das fontes
- Localização do menu lateral recolhível

2. Você considera que as categorias, os tópicos e os assuntos contemplados na plataforma são satisfatórios e suficientes?

3. Quais tipos de perguntas poderiam ser inseridas na seção Perguntas Frequentes?

4. Você considera que o Glossário, da forma como foi criado inicialmente, se insere na função de um glossário? Ou os tópicos contidos nele se enquadram melhor em uma seção de orientação de navegação pela plataforma?

5. Clique na seção Produção Audiovisual – Videoaulas – Produções 7 Cine e observe os dois tipos de link feitos para os vídeos: o vídeo sendo direcionado no formato de miniatura com o título e descrição abaixo dele (como exemplificado na subcategoria Cinema na Escola) ou com o título do filme em formato de link, seguido por uma breve descrição abaixo dele (como exemplificado na subcategoria História do Cinema e brinquedos ópticos)?

APÊNDICE D - GOOGLE FORMULÁRIO E GOOGLE PLANILHAS - EXPERIÊNCIAS COMPARTILHADAS

Minhas Experiências ou sugestões - Produção Audiovisual

Compartilhe as experiências já vivenciadas ou sugestões de atividades com os colegas para enriquecer a troca de ideias.

Esta seção é para compartilhamento sobre práticas com a Produção Audiovisual.

1. Nome

2. Nome do projeto, da atividade ou da ação

3. Público Alvo

4. Materiais utilizados

5. Conte um pouco sobre a atividade vivenciada

6. Deixe uma forma de contato para que as pessoas possam interagir com você sobre esta experiência (email, rede social...)

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

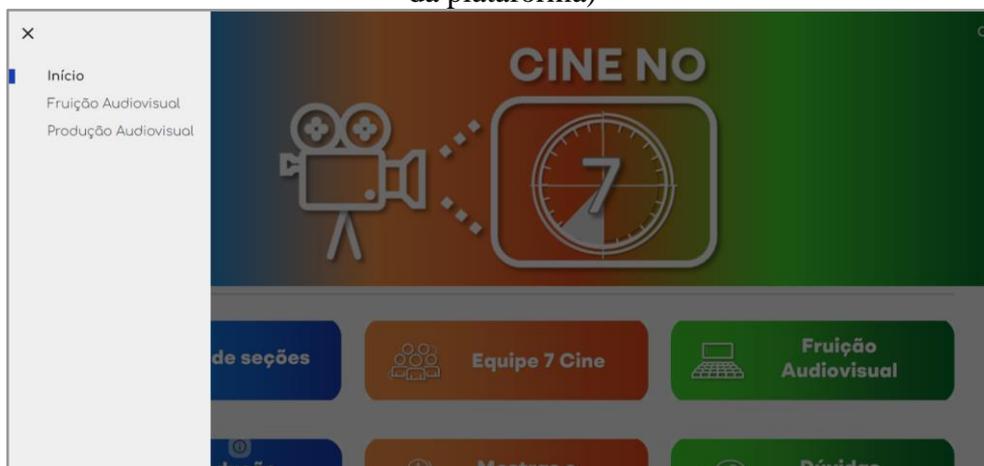
Google Formulários

APÊNDICE E – O PRODUTO DA PESQUISA: ESTRUTURA FINAL DA PLATAFORMA CINE NO 7 - VERSÃO COMPUTADOR/ NOTEBOOK

Plataforma Cine no 7: Seção Início



Plataforma Cine no 7: Seção Início/ Menu de navegação (atalho para as áreas principais da plataforma)



Plataforma Cine no 7: Subseção Fruição Audiovisual



Plataforma Cine no 7: Subseção Fruição Audiovisual/ Biblioteca



Plataforma Cine no 7: Subseção Fruição Audiovisual/ Cinemateca



Plataforma Cine no 7: Subseção Fruição Audiovisual/ Experiências Compartilhadas

☰ Cine no 7
🔍

Minhas Experiências Fruição Audiovisual

Compartilhe suas experiências com a Fruição Audiovisual em seu acompanhamento às escolas, no atendimento a estudantes e professores ou nas formações que você ministrou e/ ou recebeu. Preencha o formulário e sua resposta será apresentada no planilha lá no final desta seção. Aproveite para ver o que os colegas estão socializando, conferindo a mesma planilha.

Vamos nessa?

Minhas Experiências ou sugestões - Fruição Audiovisual

Compartilhe as experiências já vivenciadas ou sugestões de atividades com os colegas para enriquecer a troca de ideias. Esta seção é para compartilhamento sobre práticas com a Fruição Audiovisual.

[Faça login no Google](#) para salvar o que você já preencheu. [Saiba mais](#)

Nome

Sua resposta

Nome do projeto, da atividade ou da ação

Sua resposta

Público Alvo

Sua resposta

Confira aqui **▶** as experiências socializadas pelos colegas e enriqueça a sua prática!

Minhas Experiências ou sugestões - Fruição Audiovisual :

Nome	Nome do projeto, da atividade ou da ação	Público Alvo	Materiais utilizados	Conte um pouco sobre a atividade vivenciada	Deixe uma forma de contato para que as pessoas possam interagir com você sobre esta experiência (email, rede social...)

Cine no 7 * Recife, 2023
Prefeitura do Recife - SEPTI - 7 Cine

Plataforma Cine no 7: Subseção Produção Audiovisual



Plataforma Cine no 7: Subseção Produção Audiovisual/ Biblioteca



Plataforma Cine no 7: Subseção Produção Audiovisual/ Recursos Digitais



Plataforma Cine no 7: Subseção Produção Audiovisual/ Experiências Compartilhadas

☰ Cine no 7
🔍

Minhas Experiências Produção Audiovisual

Compartilhe suas experiências com a Produção Audiovisual em seu acompanhamento às escolas, no atendimento a estudantes e professores ou nas formações que você ministrou e/ ou recebeu. Preencha o formulário e sua resposta será apresentada na planilha lá no final desta seção. Aproveite para ver o que os colegas estão socializando, conferindo a mesma planilha.

Vamos nessa?

Minhas Experiências ou sugestões - Produção Audiovisual

Compartilhe as experiências já vivenciadas ou sugestões de atividades com os colegas para enriquecer a troca de idéias.

Esta seção é para compartilhamento sobre práticas com a Produção Audiovisual.

[Faça login no Google para salvar o que você já preencheu. Saiba mais](#)

Nome

Sua resposta

Nome do projeto, da atividade ou da ação

Sua resposta

Público Alvo

Sua resposta

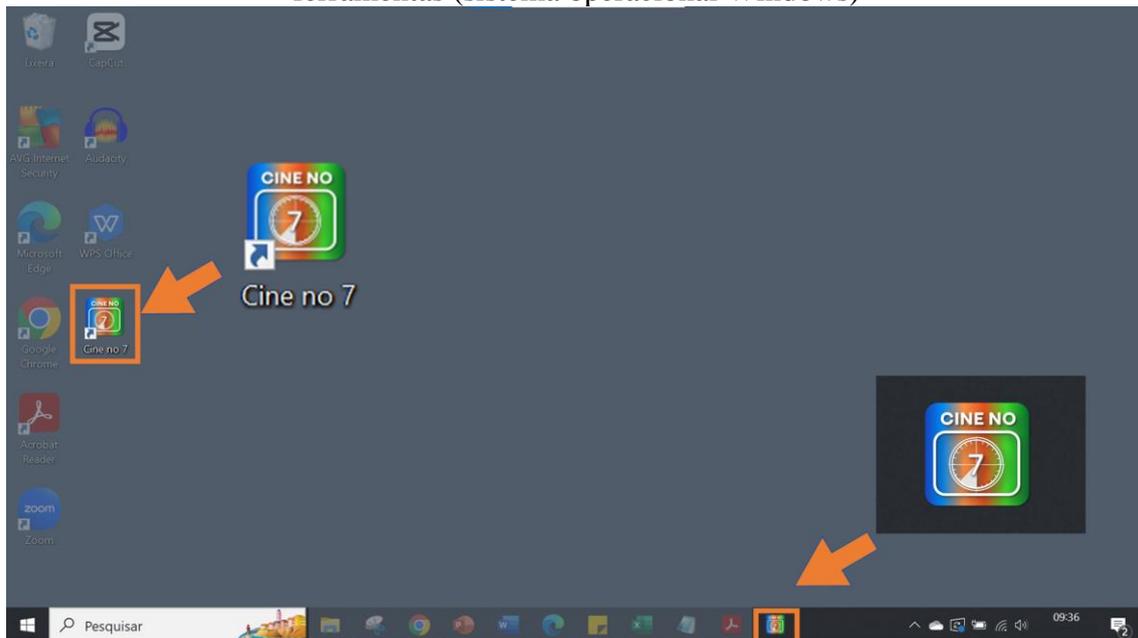
Confira aqui **!** as experiências socializadas pelos colegas e enriqueça a sua prática!

Minhas Experiências ou sugestões - Produção Audiovisual : Respostas ao formulário 1

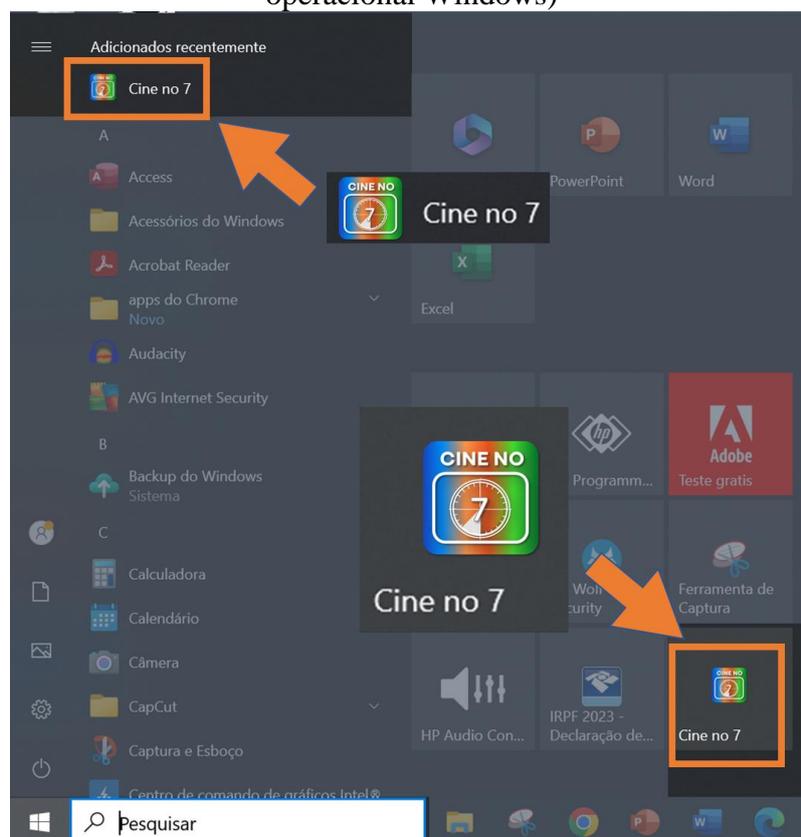
Nome	Nome do projeto, da atividade ou da ação	Público Alvo	Materiais utilizados	Conte um pouco sobre a atividade vivenciada	Deixe uma forma de contato para que as pessoas possam interagir com você sobre esta experiência (email, rede social...)
Respostas ao formulário 1					

Cine no 7 * Recife, 2023
Prefeitura do Recife - SEPTI - 7 Cine

Plataforma Cine no 7: Visualização dos ícones de atalho Área de trabalho e barra de ferramentas (sistema operacional Windows)

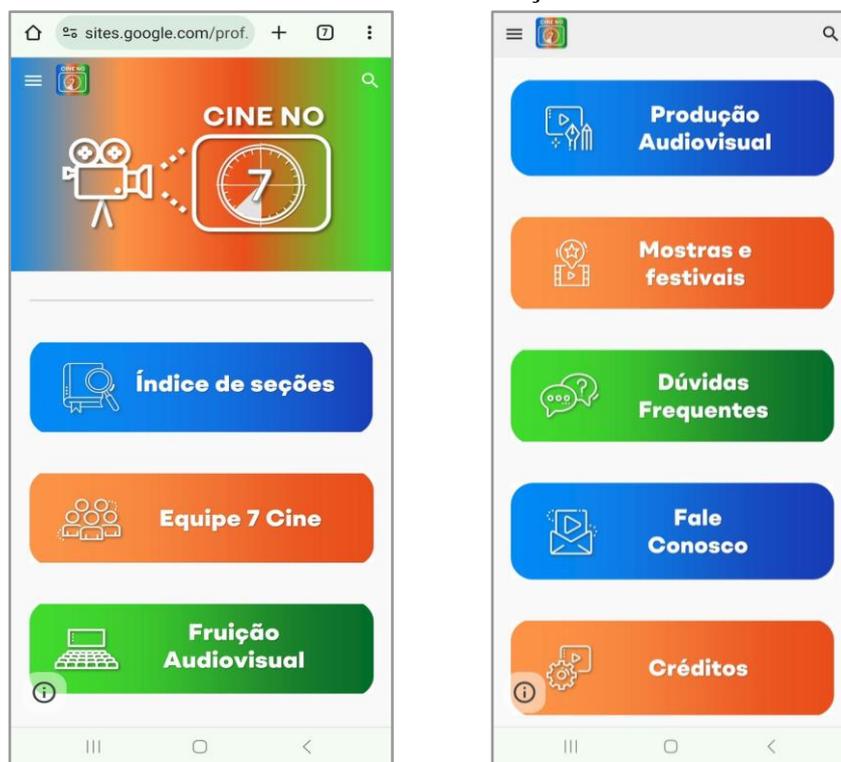


Plataforma Cine no 7: Visualização dos ícones de atalho Menu Iniciar (sistema operacional Windows)

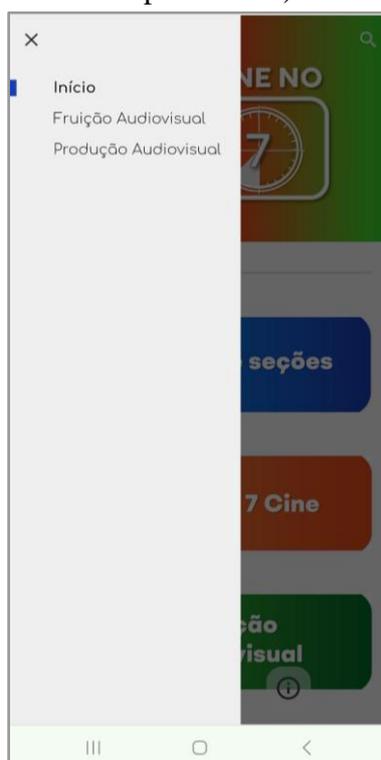


APÊNDICE F – O PRODUTO DA PESQUISA: ESTRUTURA FINAL DA PLATAFORMA CINE NO 7 - VERSÃO SMARTPHONE

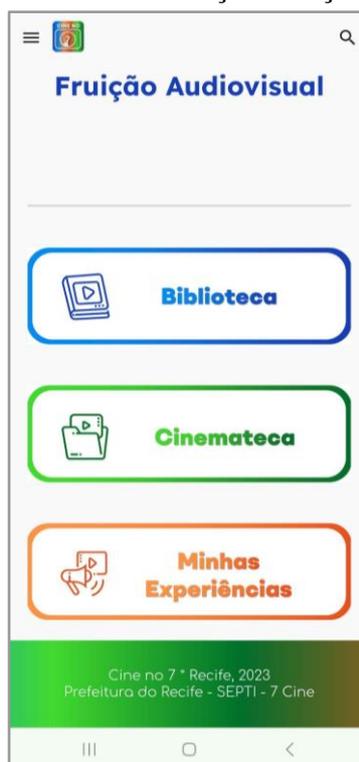
Plataforma Cine no 7: Seção Início



Plataforma Cine no 7: Seção Início/ Menu de navegação (atalho para as áreas principais da plataforma)



Plataforma Cine no 7: Subseção Fruição Audiovisual



Plataforma Cine no 7: Subseção Fruição Audiovisual/ Biblioteca



Plataforma Cine no 7: Subseção Fruição Audiovisual/ Cinemateca



Plataforma Cine no 7: Subseção Fruição Audiovisual/ Experiências Compartilhadas



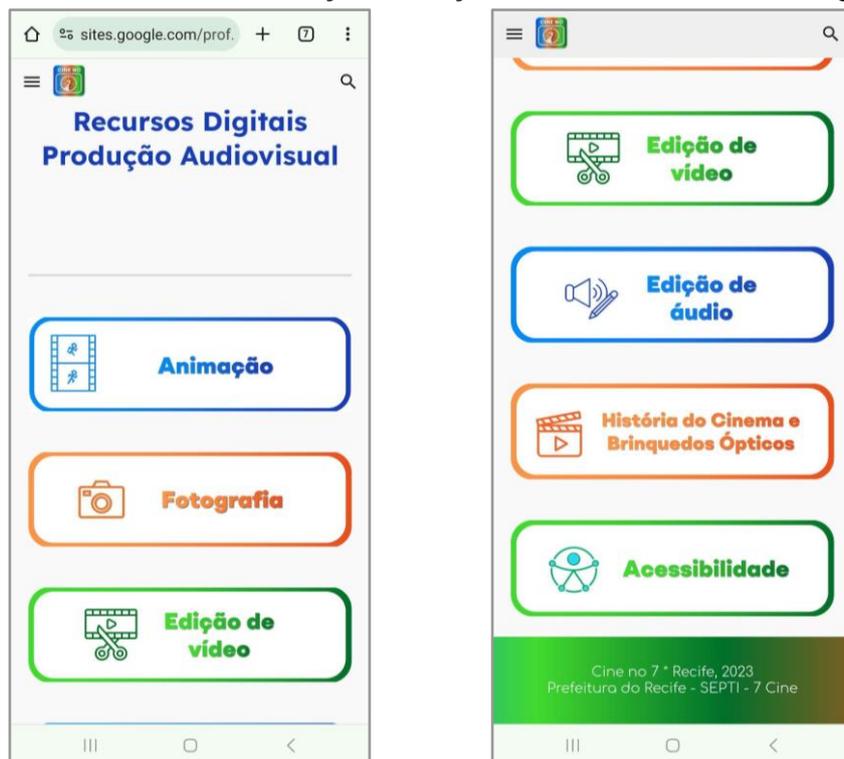
Plataforma Cine no 7: Subseção Produção Audiovisual



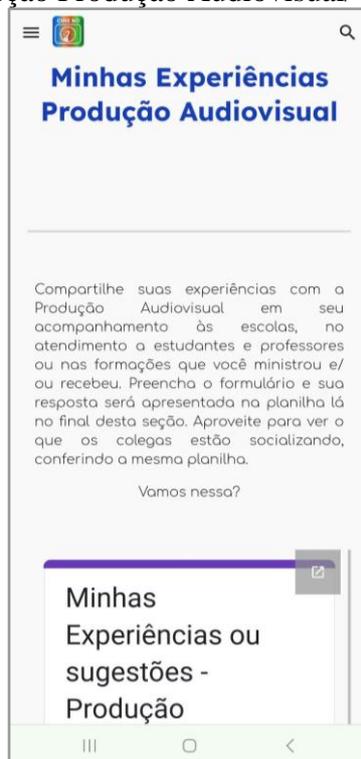
Plataforma Cine no 7: Subseção Produção Audiovisual/ Biblioteca



Plataforma Cine no 7: Subseção Produção Audiovisual/ Recursos Digitais



Plataforma Cine no 7: Subseção Produção Audiovisual/ Experiências Compartilhadas



Plataforma Cine no 7: Visualização dos ícones de atalho na tela inicial (aplicativos Samsung Internet e Google Chrome, respectivamente/ sistema operacional Android)



APÊNDICE G – DIVULGAÇÃO DO PRODUTO TECNICO TECNOLÓGICO – PLATAFORMA CINE NO 7

PLATAFORMA CINE NO 7



Acesse aqui a
plataforma



<https://sites.google.com/prof.educ.rec.br/cine-no-7>



PLATAFORMA CINE NO 7



O produto educacional é resultado da Dissertação de Mestrado Profissional em Educação Básica (MPEB), da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

Linha de Pesquisa: Ensino, Escola e Linguagens

Autoras:

Mestranda: Giselle M^a Carvalho da S. Lima
Orientadora: Profa. Dra. Raylane Navarro

Recife, 2024



PLATAFORMA CINE NO 7



A plataforma digital tem como objetivo disponibilizar de forma prática e acessível os conteúdos trabalhados (nas formações continuadas e de uso cotidiano em sua rotina de trabalho), nos aspectos relacionados à fruição e à produção audiovisual, sobretudo relacionados ao cinema.

Público alvo: Professores Multiplicadores da Rede Municipal de Ensino do Recife



ANEXO A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - COLETA DE DADOS VIRTUAL



Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Educação
Mestrado Profissional em Educação Básica



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - COLETA DE DADOS VIRTUAL

Convidamos o (a) Sr. (a) para participar como voluntário (a) da pesquisa CINEMA E EDUCAÇÃO: UMA PROPOSTA PARA A FORMAÇÃO CONTINUADA DOS PROFESSORES MULTIPLICADORES NA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DO RECIFE, que está sob a responsabilidade do (a) pesquisador (a) Giselle Maria Carvalho da Silva Lima, Telefone: (81) 5000-50, email: giselle. @ufpe.br e gi y@gmail.com, sob a orientação de: Raylane Navarro, e-mail: @ufpe.br.

Todas as suas dúvidas podem ser esclarecidas com o responsável por esta pesquisa. Apenas quando todos os esclarecimentos forem dados e você concorde em participar desse estudo, pedimos que assinala a opção de "Aceito participar da pesquisa" no formulário do questionário.

O (a) senhor (a) estará livre para decidir participar ou recusar-se. Caso não aceite participar, não haverá nenhum problema, desistir é um direito seu, bem como será possível retirar o consentimento em qualquer fase da pesquisa, também sem nenhuma penalidade.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

DESCRIÇÃO DA PESQUISA E ESCLARECIMENTO DA PARTICIPAÇÃO:

A presente pesquisa tem como objetivo: Compreender a formação continuada para os professores multiplicadores na área de cinema na Rede Municipal de Ensino do Recife. Os participantes serão os professores multiplicadores, profissionais do setor 7 cine e, caso necessário, alguns profissionais da Divisão de Inovação na Educação/ SEPTI. Serão utilizados como dois procedimentos para a coleta de dados. Inicialmente, o participante voluntário responderá um questionário via Google Forms com questões de variante Sim/ Não, múltiplas escolhas, escala de avaliação e algumas destas questões com complementação de resposta por perguntas abertas. O convite/ link para acesso ao questionário será enviado por mensagem via WhatsApp ou e-mail. Após a análise dos dados do questionário, será realizada uma entrevista em grupo (inicialmente só está previsto um encontro para cada grupo – uma para o grupo de multiplicadores, uma para o grupo de profissionais do 7cine/ SEPTI). O tempo em média para a resposta do questionário é de 5 minutos (para cada função de participantes). A entrevista em grupo será feita de forma remota, em plataforma de web conferência do tipo Google Meet ou similar, com a gravação das sessões em gravador de tela tipo Ocam ou similar. As gravações serão utilizadas complementar a coleta de dados, tendo sua validação na análise bibliográfica e documental e no resultado dos questionários. Caso haja algum impedimento por parte da equipe de participantes para a entrevista acontecer em formato de grupo, a mesma pode ser realizada de forma individual. Caso o impedimento seja da entrevista no formato virtual, há a possibilidade de a entrevista em grupo acontecer de forma presencial, em um local de fácil acesso do grupo, sendo o registro feito em vídeos e em áudio com o uso de smartphones.

RISCOS:

- Quebra de proteção de dados confidenciais, inclusive relacionados à divulgação de imagem, no caso das filmagens.
- Tomar o tempo do sujeito ao responder ao questionário/entrevista.

Visando minimizar os riscos, a pesquisa tratará dos dados de forma confidencial e será o mais objetiva possível, para não ocupar muito tempo dos respondentes.

- BENEFÍCIOS:** Possibilidade de desenvolver ações para melhoria dos recursos educacionais digitais da formação do professor multiplicador na temática Cinema, na Rede Municipal de Ensino do Recife.

Esclarecemos que os participantes dessa pesquisa têm plena liberdade de se recusar a participar do estudo e que esta decisão não acarretará penalização por parte dos pesquisadores. Todas as informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a sua participação. Os dados coletados nesta pesquisa (gravações em vídeo e/ ou áudio das entrevistas em grupo ou individual, repostas dos questionários, documentos pessoais compartilhados), ficarão armazenados em pastas do Google Drive de conta institucional da UFPE e em pasta de arquivo do computador pessoal, sob a responsabilidade da pesquisadora, pelo período de mínimo 5 anos após o término da pesquisa.

Nada lhe será pago e nem será cobrado para participar desta pesquisa, pois a aceitação é voluntária, mas fica também garantida a indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extra-judicial. Se houver necessidade, as despesas para a sua participação serão assumidas pelos pesquisadores (ressarcimento de transporte e alimentação).

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, o (a) senhor (a) poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UFPE no endereço: **Avenida da Engenharia s/n – 1º Andar, sala 4 - Cidade Universitária, Recife-PE, CEP: 50740-600, Tel.: (81) 2126.8588 – e-mail: cephumanos.ufpe@ufpe.br.**

Giselle Maria Carvalho da Silva Lima
(Assinatura do Pesquisador)

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO VOLUNTÁRIO (A)

Eu, _____, CPF _____, abaixo assinado, após a leitura (ou a escuta da leitura) deste documento e de ter tido a oportunidade de conversar e ter esclarecido as minhas dúvidas com o pesquisador responsável, concordo em participar do estudo "A formação continuada em cinema para o professor multiplicador numa perspectiva da educação à distância", como voluntário (a). Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pelo(a) pesquisador (a) sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar o meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade.

A adesão a este termo está na seção 1 do Formulário "Plataforma virtual de cinema" – um apoio à formação continuada ao professor multiplicador da RMER"

ANEXO B - CARTA DE ANUÊNCIA

 Gmail

Carta de anuência

Simone Laureano 19 de junho de 2023 às 19:26
 Para: Giselle - Utec Gregório Bezerra <giselle. @prof.educ.rec.br>, Marcelo Augusto < @educ.rec.br>, Assessoria Técnica GTEC < @educ.rec.br>

Prezada, Profª Giselle Carvalho
 Segue em anexo a carta de anuência para que você possa prosseguir com o levantamento de dados da sua pesquisa junto a nossa equipe de cinema, ficamos muito contentes em poder contribuir com sua investigação assim como compartilhar conosco o resultado, nos trazendo a visão acadêmica e científica do impacto do trabalho audiovisual realizado nas unidades da rede municipal de ensino e como atua diretamente na aprendizagem dos estudantes.
 Desde já nos colocamos à disposição.
 Atenciosamente.

 **Simone Rodrigues Laureano**

PREFEITURA DA CIDADE DO RECIFE
Secretaria de Educação
Secretaria Executiva de Projetos, Tecnologia e Inovação
Gerência Geral de Estratégias educacionais
Divisão de Inovações Pedagógicas em Tecnologias



CARTA DE ANUÊNCIA

Informamos que **GISELLE MARIA CARVALHO DA SILVA LIMA**, estudante do curso de Mestrado Profissional em Educação Básica, matriculado na Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, está autorizada por esta Divisão de Inovações Pedagógicas em Tecnologias, a realizar a pesquisa intitulada "Cinema e Educação: uma proposta para a formação continuada dos professores multiplicadores na Rede Municipal de Ensino do Recife", que está sob a orientação da Profª. Dra. Raylane Andreza Dias Navarro Barreto e da Coordenadora Viviane de Bona.

Salientamos que caso haja ações de filmagens e/ou fotografias, o pesquisador deverá solicitar autorização individual por escrito dos responsáveis envolvidos no referido estudo.

Sugerimos que o estudante tome conhecimento bem da Política de Ensino da Secretaria de Educação da Cidade do Recife através do link abaixo e nos colocamos à disposição para esclarecimentos:

<http://www.recife.pe.gov.br/efaerpaulofreire/politica-de-Ensino>

Atenciosamente,

 Documento assinado digitalmente
SIMONE RODRIGUES LAUREANO
 Data: 19/06/2023 19:18:03-0300
 Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Simone Rodrigues Laureano
 mat. 41306-7
 Chefe de Divisão de Inovações Pedagógicas em Tecnologias

Recife, 19 de Junho 2023.