

MARCOS DA SILVA RANGEL
GISELE ABREU L.C.DOS SANTOS

E-BOOK

Minha comunidade

em 3 min

GERANDO PROTAGONISMO
NOS ALUNOS COM PRODUÇÃO
AUDIOVISUAL NA ESCOLA



MARCOS DA SILVA RANGEL
GISELE ABREU L.C.DOS SANTOS

MINHA COMUNIDADE EM 3 MIN

GERANDO PROTAGONISMO
NOS ALUNOS COM PRODUÇÃO
AUDIOVISUAL NA ESCOLA

E-BOOK DIRECIONADO PARA PROFESSORES
QUE ATUAM NA EDUCAÇÃO BÁSICA

1ª EDIÇÃO

RIO DE JANEIRO. 2026

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

R196 Rangel, Marcos da Silva

Minha comunidade em 3 min : gerando protagonismo nos alunos com produção audiovisual na escola / Marcos da Silva Rangel ; Gisele Abreu L. C. dos Santos. – 1. ed. – Rio de Janeiro : Imperial Editora, 2026.

56 p.

Bibliografia: p. 54-56.

ISBN: 978-65-5930-218-5.

1. Educação – Estudo e ensino. 2. Educação básica. 3. Ensino audiovisual. 4. Práticas pedagógicas. 5. Formação docente. I. Santos, Gisele Abreu Lira Corrêa dos. II. Título.

CDD 370

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB-7: 5692.



RESUMO

Este produto educacional destaca a produção do audiovisual na educação básica, evidenciando as transformações proporcionadas pelos avanços tecnológicos e pela acessibilidade aos dispositivos digitais. A literatura na área de audiovisual e ensino aponta que a combinação de elementos visuais e auditivos na produção de vídeos pelos alunos melhora a compreensão e retenção de informações, promove o pensamento crítico e aumenta o engajamento, gerando protagonismo estudantil. Incentivar os alunos a criarem seus próprios vídeos estimula a autonomia e o protagonismo, permitindo que assumam um papel ativo em seu processo de aprendizagem.

O endereçamento estratégico dos vídeos é essencial para alinhar esses recursos aos objetivos pedagógicos e às necessidades dos estudantes e de suas comunidades escolares, promovendo um envolvimento significativo dentro e fora da escola. A abordagem colaborativa envolve toda a comunidade escolar, fortalecendo os vínculos entre alunos, professores e famílias, e promovendo uma educação mais participativa e contextualizada.

Este e-book oferece suporte aos professores na utilização de recursos audiovisuais, orientando-os na criação de vídeos nas escolas de educação básica e promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e envolvente.

Palavras-chave: educação básica, formação docente, vídeos educacionais, endereçamento estratégico e protagonismo estudantil.

AUTORES

MARCOS DA SILVA RANGEL



É licenciado em Letras (Português/Espanhol) e em Pedagogia, com especialização em Gestão Escolar. Atua há 22 anos como professor de espanhol desenvolvendo práticas pedagógicas voltadas ao ensino de línguas na rede pública de ensino.

Mestrando no MPPEB – Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica, do Colégio Pedro II, onde desenvolve pesquisas sobre o potencial do audiovisual como caminho de aprendizagem e transformação das práticas pedagógicas.

GISELE ABREU LIRA CORREA DOS SANTOS



Doutora em Educação, Ciência e Saúde é docente e pesquisadora do Colégio Pedro II, onde atua no Programa de Pós-Graduação em Práticas de Educação Básica (MPPEB). Desenvolve pesquisas voltadas à formação de professores, com ênfase nas relações entre ensino, audiovisual e cinema, temática que constituiu o núcleo de sua investigação de tese.



SUMÁRIO

- 06 Apresentação
- 08 Referencial teórico do produto educacional
- 14 **Unidade 1 - Gravando meu primeiro curta-metragem**
- 15 Dicas importantes antes de começar sua produção audiovisual com o celular
- 17 **Conhecimentos básicos para uma produção de qualidade**
- 17 A - Enquadramento
- 18 B - Regra dos terços
- 19 C - Tipos de planos
- 25 D - Colorimetria
- 29 E - Proporção
- 35 **Sequência Didática**
- 35 Etapa 1 - Levantamento das histórias do território
- 37 Etapa 2 - Divisão das equipes de trabalho
- 39 Etapa 3 - Escolha do tema do curta
- 41 Etapa 4 - Criação de um texto narrativo sobre a história selecionada pelos alunos
- 42 Etapa 5 - Roteirização com o apoio da IA
- 43 Etapa 6 - Análise crítica e adaptação do roteiro à realidade do território
- 44 Etapa 7 - Planejamento da produção do curta
- 45 **Ficha de produção audiovisual**
- 46 Etapa 8 - Produção: filmagem do curta-metragem
- 47 Etapa 9 - Edição do curta-metragem
- 48 **Equipamentos e aplicativos necessários**
- 51 Etapa 10 - Exibição do curta nas escolas
- 52 Considerações finais
- 54 Referências



**Minha
comunidade**



Caro professor,

O que acha da possibilidade de explorar o audiovisual como ferramenta de aprendizagem nas suas aulas e ainda provocar a ideia de pertencimento nos seus alunos ?

Agora você tem em mãos um manual prático que busca auxiliar a criação de projetos audiovisuais como estratégia de aprendizagem. Entre eles, a produção de um curta-metragem (cinema em 3 minutos), com a proposta de despertar nos alunos o sentimento de pertencimento à sua comunidade gerando muito aprendizado no seu ambiente escolar.

Este e-book é o produto de uma dissertação de mestrado profissional do MPPEB - Colégio Pedro II, baseada na minha experiência como professor de espanhol, fotógrafo, amante da arte audiovisual, sempre empenhado em explorar os recursos audiovisuais como forma de aproximar o aprendizado teórico à vivência diária do aluno.

Este produto educacional é resultado da participação em cursos de extensão sobre a utilização e produção audiovisuais no ensino com o intuito de propor sugestões de produções audiovisuais que podem ser aplicadas e adaptadas ao seu contexto educacional, respondendo assim às demandas pertinentes da sua comunidade escolar ou a qualquer outra realidade que se alinhe a proposta.

Vale ressaltar que a produção de materiais audiovisuais conectados às vivências dos alunos, como estratégia de aprendizagem, é uma possibilidade de gerar o interesse que vai além dos muros da escola.

O presente manual está dividido em duas atividades de produção audiovisual, apresentando como primeira etapa o

endereçamento dos vídeos que serão produzidos, o espaço para as gravações, quais equipamentos usar, sugestões de abordagens prévias para os temas, proposta de formato para o projeto, respaldo legal para as gravações de áudio e vídeo em um ambiente de ensino e estratégias de como fazer a comunidade interna e externa à escola participarem e se identificarem com as produções.

Este manual não tem como objetivo aprofundar o fundamento teórico para o projeto, mas, sim tratar das questões de organização e implementação deste produto educacional. Para isso, indicamos a leitura da dissertação que originou esta sequência didática. O manual não se restringe ao uso em escolas, podendo ser aplicado em qualquer instituição de ensino.

Esperamos que este material possa lhe ajudar a promover aulas mais envolventes e interativas com seus alunos. Então, vamos lá que a sua primeira produção audiovisual está prestes a começar!



REFERENCIAL TEÓRICO

O uso do audiovisual é um recurso poderoso para a expressão individual e coletiva dos estudantes, permitindo que eles se vejam e se expressem de maneira única e autêntica. Por meio da produção de curta-metragem, os alunos têm a oportunidade de explorar temas relevantes para suas realidades, expressar suas opiniões e compartilhar suas experiências de vida. Este enfoque não só enriquece o processo de aprendizagem, mas também fortalece a identidade dos estudantes, ao permitir que eles se vejam e se expressem através da lente do cinema.

Nos últimos anos, as pesquisas apresentam um panorama abrangente sobre o uso de vídeos em diferentes âmbitos na educação, evidenciando como esses recursos podem transformar a dinâmica de ensino e aprendizagem. Este material se baseia em pesquisas acadêmicas recentes, cobrindo o período de 2019 a 2024, que nortearam a produção da dissertação de Mestrado Profissional em Educação Básica do Colégio Pedro II. O objetivo é evidenciar o impacto da produção audiovisual na construção do protagonismo dos alunos, a partir do endereçamento estratégico dos vídeos produzidos por eles e suas implicações pedagógicas.

Além da perspectiva social da produção audiovisual na construção da identidade e senso de pertencimento entre alunos, Fillol (2020) destaca que o cinema e outras formas de mídia, influenciam a alfabetização midiática entre crianças e jovens, sublinhando a importância de um consumo crítico e informado dessas mídias. Essa ideia é reforçada por estudos que apontam o cinema como um meio extraordinário de circulação de conhecimento e novas experiências culturais, destacando seu papel na formação de valores e na educação científica.



REFERENCIAL TEÓRICO

A integração do cinema no contexto educacional é vista como uma forma de vivenciar uma didática que valoriza a capacidade comunicacional humana e o poder transformador das tecnologias educacionais em rede, promovendo a autoria e coautoria entre os estudantes. Tais fontes sublinham a importância do cinema não apenas como forma de entretenimento, mas como um recurso vital para a educação e a transformação social, destacando seu impacto profundo na cultura e na percepção pública. A incorporação de vídeos nas práticas pedagógicas tem sido objeto de diversos estudos. Segundo Bergala (2018), o cinema pode ser um instrumento poderoso para desenvolver o pensamento crítico dos estudantes, possibilitando que questionem e interpretem o mundo ao seu redor de maneira mais profunda.

Os vídeos não apenas diversificam as metodologias de ensino, mas também atendem a diferentes estilos de aprendizagem, sejam eles visuais, auditivos ou cinestésicos. Estudos destacam que o uso de vídeos pode aumentar o interesse e a motivação dos alunos, criando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo. Essa abordagem multimodal é essencial para atender às necessidades de uma geração de estudantes que cresceu em um mundo digital, onde a informação é frequentemente consumida em formatos audiovisuais. Rezende Filho (2020) destaca que o endereçamento estratégico dos vídeos na educação básica é fundamental para promover uma aprendizagem mais significativa e engajadora.

Ensinar cinema não é apenas mostrar filmes, mas também dar aos alunos os meios para se expressarem através dele. (Bergala, 2008)



REFERENCIAL TEÓRICO

Não basta apenas inserir vídeos na programação curricular; é necessário que esses recursos sejam escolhidos e utilizados de maneira que realmente agreguem valor ao processo de ensino. O planejamento pedagógico deve considerar a relevância e a qualidade dos vídeos, assegurando que estejam alinhados com os objetivos de aprendizagem e que complementem os conteúdos curriculares.

Fresquet (2020) destaca como a produção audiovisual pode ser utilizada para promover a autoria e coautoria dos estudantes, ajudando a construir o protagonismo dos alunos e a fortalecer suas capacidades comunicativas e reflexivas. Os alunos devem ser incentivados a questionar e discutir conteúdos apresentados, desenvolvendo habilidades de pensamento crítico e reflexão. A interatividade proporcionada pelos vídeos, quando associada a atividades complementares, pode transformar o aprendizado em uma experiência mais envolvente e significativa.

Os estudos indicam que os recursos audiovisuais, quando bem integrados ao processo educativo, têm o potencial de promover o protagonismo dos alunos. Este conceito de protagonismo estudantil envolve a participação ativa no processo de aprendizagem, permitindo-lhes assumir responsabilidades e tomar decisões que afetam sua educação. Rezende Filho (2021) ressalta que os recursos audiovisuais, quando integrados de forma estratégica ao processo educativo, podem promover significativamente o protagonismo dos alunos. Ele explica que este conceito envolve a participação ativa dos alunos no próprio processo de aprendizagem, permitindo-lhes assumir responsabilidades e tomar decisões que impactam diretamente sua educação.



REFERENCIAL TEÓRICO

A produção e recepção de vídeos educativos facilitam a comunicação e incentivam a reflexão crítica, engajando os estudantes de maneira mais profunda e significativa. Rezende Filho também destaca a importância de um planejamento cuidadoso na utilização de vídeos educativos, ressaltando que tais recursos não apenas tornam o ensino mais dinâmico e interativo, mas também ajudam a concretizar conceitos abstratos, tornando o aprendizado mais acessível e compreensível para os alunos. Ele acredita que a integração dos audiovisuais na educação pode transformar a prática pedagógica, promovendo um ambiente de aprendizagem mais colaborativo e participativo.

Dessa forma, uma das maneiras mais eficazes de promover esse protagonismo é através da produção de vídeos pelos próprios alunos. Projetos de criação de vídeos incentiva os estudantes a pesquisar, planejar, roteirizar e editar seus próprios conteúdos, desenvolvendo uma série de competências além do simples domínio dos conteúdos curriculares. Essas atividades promovem habilidades como trabalho em equipe, resolução de problemas, criatividade e comunicação.

Além disso, a produção de vídeos pelos alunos proporciona uma oportunidade para que eles expressem suas próprias perspectivas e conhecimentos de maneira criativa e original. Isso não apenas reforça o aprendizado, mas também contribui para a construção de uma identidade acadêmica mais forte e confiante. Nesse contexto, os professores assumem o papel de facilitadores, orientando e apoiando os alunos em suas criações, garantindo que o processo seja educativo e enriquecedor.



REFERENCIAL TEÓRICO

Cordeiro (2024) enfatiza o papel do curta-metragem como recurso pedagógico na formação continuada de professores. Por meio da experiência do fazer audiovisual, os educadores e estudantes são desafiados a repensar suas práticas, adotando uma abordagem mais criativa e participativa na sociedade. O curta-metragem não apenas serve como um recurso didático para os professores introduzirem algum tema, mas também como uma ferramenta para promover a reflexão crítica e a construção de identidade tanto dos alunos quanto dos professores.

Esta abordagem holística do audiovisual na escola não apenas enriquece a experiência educacional, mas também prepara os alunos para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo, em que a comunicação visual e digital desempenha um papel cada vez mais importante. Em suma, a **produção de curta-metragem na escola** não se limita à transmissão de conhecimento, mas também à promoção do desenvolvimento pessoal e social dos alunos. Ao envolver os estudantes no processo de criação audiovisual, os educadores podem estimular a autoexpressão, o trabalho em equipe e a valorização da diversidade. Dessa forma, o uso do audiovisual na escola se apresenta como uma estratégia educacional relevante e atual, capaz de potencializar o processo de ensino-aprendizagem e contribuir para a formação integral dos alunos.

Com o uso de recursos audiovisuais, os professores têm a chance de ir além das limitações convencionais da sala de aula, tornando-a um ambiente dinâmico e interativo. Ao apresentar conteúdos de forma audiovisual, os alunos são encorajados a se envolver ativamente no processo de aprendizagem, compartilhando ideias, debatendo conceitos e interagindo entre si.



REFERENCIAL TEÓRICO

Essa interação facilitada pelos recursos audiovisuais não só estimula o envolvimento dos alunos, mas também enriquece sua experiência educacional, resultando em uma aprendizagem mais colaborativa e significativa.

Silva (2019) ressalta a relevância de integrar o cinema no ambiente escolar como um elemento essencial do currículo educacional. Ao adotar um projeto de extensão cinematográfica na escola, não apenas se amplia o repertório cultural dos alunos, mas também se fomenta um ambiente propício para o desenvolvimento da criatividade, da expressão artística e do pensamento crítico. A inclusão do audiovisual, como os curtas-metragens, no currículo não se limita à simples apreciação de filmes. Ao contrário, ela oferece diversas atividades e experiências enriquecedoras. Por exemplo, através da produção de curtas, os alunos podem explorar temas relevantes para suas vidas e comunidades, incentivando-os a investigar e refletir sobre questões sociais, culturais e pessoais. Além disso, essa prática os capacita a expressar suas opiniões e experiências de forma criativa e autêntica.

Nesse contexto, é essencial destacar a importância de fornecer orientação e suporte adequados aos professores que desejam integrar projetos de produção audiovisual em suas práticas educacionais. **Este e-book oferecerá instruções claras e exemplos práticos sobre como utilizar o audiovisual no ambiente escolar, abrangendo a criação de curtas-metragens como recurso para promover identidade e protagonismo nos alunos.** Esse recurso educacional proporcionará aos educadores insights sobre técnicas de produção, sugestões de equipamentos acessíveis, estratégias viáveis para atividades.

The background image shows a film set outdoors. A person in a white t-shirt and blue shorts is standing with their back to the camera, raising their right hand. Another person wearing bright yellow sneakers and blue jeans is standing in front of them. A camera on a tripod is visible on the left. A large clapperboard is overlaid in the center, featuring black and white diagonal stripes and a black bar at the bottom containing text and icons.

UNIDADE 1

CURTA-METRAGEM



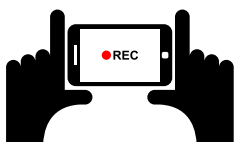
[● REC]



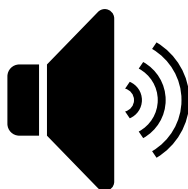
DICAS IMPORTANTES ANTES DE COMEÇAR A SUA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COM O CÉLULAR



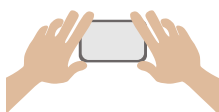
1. Sempre limpe a lente do celular para que sujeiras da lente não apareçam no seu vídeo.



2. Filme com o telefone na horizontal, dessa forma os espectadores poderão ver o seu vídeo em tamanho real e com melhor detalhe.



3. Atente-se ao áudio. Verifique se há muito barulho ao redor no momento da gravação. Caso haja, procure um ambiente onde o áudio não seja prejudicado.



4. Segure o celular com as duas mãos, isso vai te trazer mais estabilidade durante as gravações.

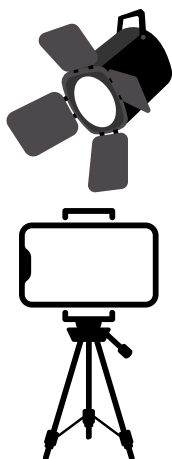


5. Reflita bem sobre as composições para que não chamem mais a atenção que a mensagem que esta sendo transmitida.





DICAS IMPORTANTES ANTES DE COMEÇAR A SUA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COM O CÉLULAR



6. Atente-se à luz, para que as suas imagens não saiam escuras demais ou desfocadas.

7. Caso não alcance firmeza com as duas mãos para que suas imagens não saiam tremidas, você pode utilizar um tripé como estabilizador de imagem.



8. Coloque o celular no modo avião para evitar que ele toque durante a filmagem.



9. Conheça as limitações do seu celular e explore o que é possível.



10. Atenção na hora exportar seu vídeo. Use a qualidade 1080P, o que permitirá que seu vídeo seja reproduzido em telas grandes.





CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

Segundo Andrade e Leite, 2017, a concepção visual da obra será analisada em sua integralidade, através dos aspectos de iluminação, como luz direta, indireta, dura e difusa; do enquadramento e da planificação, considerando-se a posição e distância da câmera; quanto ao movimento de câmera que foi utilizado em determinadas cenas; e paleta de cores aplicadas.

A - ENQUADRAMENTO

O enquadramento é a forma como o assunto (personagem, objeto ou ação) é posicionado dentro da imagem capturada pela lente. Ele define o que o público vê e como vê. Um bom enquadramento ajuda a contar a história de forma mais clara e emocionante.

 **Dica:** antes de gravar, olhe para a tela do celular como se fosse uma moldura. Pergunte-se: O que realmente importa aparecer na cena? O que pode ser cortado?



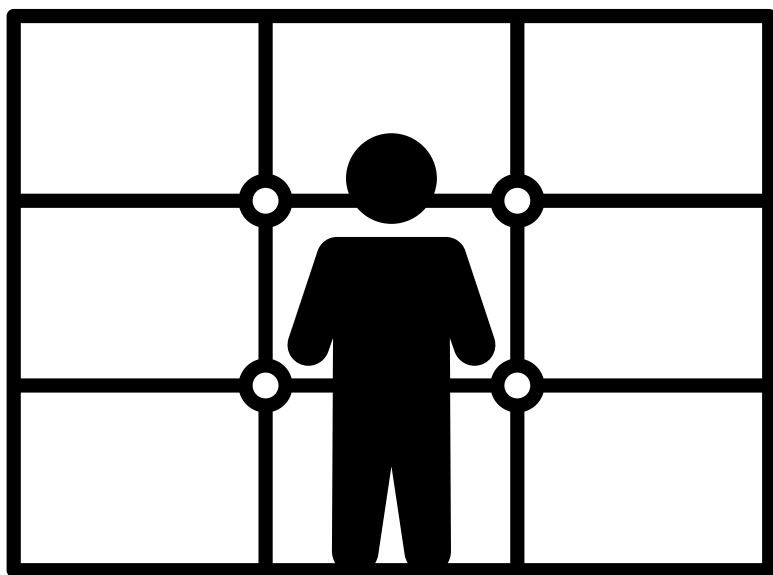


CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

B - REGRA DOS TERÇOS

A regra dos terços, segundo Bergstrom (2009, p. 141) pode ser um guia útil quando tentamos chegar a uma composição assimétrica adequada. É uma técnica simples para deixar a imagem mais equilibrada e bonita.

Trata-se de uma tela está dividida em 9 partes iguais, com duas linhas horizontais e duas verticais (como um jogo da velha).



Os pontos onde essas linhas se cruzam são chamados de “pontos de interesse”.





CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

B - REGRA DOS TERÇOS

Para obter qualidade em suas produções, posicione os personagens ou objetos importantes nesses pontos – isso dá mais força à imagem.

Exemplo prático:

- Em vez de colocar a pessoa sempre no centro da tela, tente colocá-la mais à esquerda ou à direita.
- Se o personagem estiver olhando para um lado, deixe espaço na direção do olhar.

Dica para aplicar na escola: ative a grade de linhas no celular dos alunos (quase todos os celulares têm essa função na câmera). Isso ajuda a usar a regra dos terços automaticamente.

C - TIPOS DE PLANOS

Segundo Alvarado (2010), a linguagem audiovisual sobre os planos estabelecidos na fotografia, contribuem para a construção de diferentes visões a partir de um mesmo prisma, levando o aluno a enxergar o mundo de diversas maneiras a partir do seu próprio olhar.





CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

Na produção audiovisual, os planos são usados para dar ritmo e emoção ao vídeo. Cada tipo de plano tem uma função específica na narrativa visual. Veja os principais:

Plano geral (PG): mostra o ambiente todo. Ideal para apresentar o local da história.

- Exemplo: uma praça inteira, uma escola vista de longe



Imagem gerada por IA, 2025.





CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

Plano médio (PM): mostra o personagem da cintura para cima. Usado em entrevistas e diálogos.

- Exemplo: aluno conversando com outro em frente à escola.



Imagem gerada por IA, 2025.





CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

Primeiro plano (PP): mostra o rosto inteiro. Ajuda a mostrar emoções.

- Exemplo: expressão de surpresa, alegria ou tristeza de um personagem.



Imagem gerada por IA, 2025.





CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

Plano detalhe: foca em um objeto ou parte do corpo. Cria mistério ou destaca algo importante.

- Exemplo: uma mão batendo à porta, uma carta sendo lida, um olhar.



Imagem gerada por IA, 2025.



CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

Plano americano: mostra o personagem dos joelhos para cima. Muito usado em reportagens e cenas de ação.

- Exemplo: aluno andando pelo bairro, mostrando algo.



Imagem gerada por IA, 2025.

 **Dica:** combine diferentes planos para tornar o vídeo mais dinâmico. Evite filmar tudo de um único jeito.



CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

D - COLORIMETRIA



Imagem gerada por IA, 2025.

A colorimetria é o campo do conhecimento que estuda as cores, seus significados, suas combinações e seus efeitos na percepção humana. Aumont (2012), entende que a imagem não apenas representa o real, mas o constrói simbolicamente, e a cor participa ativamente desse processo.

No audiovisual, ela não se limita a uma questão estética: as cores influenciam diretamente a forma como o espectador interpreta uma cena, um personagem ou uma história. Em um vídeo, nada é neutro. A escolha das cores da roupa, do cenário, da iluminação ou dos objetos comunica sensações, emoções e intenções. Assim, compreender a colorimetria é compreender como as cores participam da construção de sentidos.

Quando se escolhe gravar uma cena com luz quente, por exemplo, está criando uma atmosfera diferente daquela produzida por uma luz fria. Mesmo que não se perceba isso de forma consciente, o público sente essa diferença.



CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

D - COLORIMETRIA

Cores e emoções

As cores despertam sensações que fazem parte da experiência humana. No audiovisual, elas ajudam a criar climas e a orientar o olhar do espectador. De modo geral:

- Cores quentes (vermelho, laranja, amarelo) costumam ser associadas a energia, proximidade, intensidade, alegria ou tensão.
- Cores frias (azul, verde, roxo) tendem a transmitir calma, distância, melancolia, mistério ou reflexão.
- Tons neutros (preto, branco, cinza, bege) podem sugerir equilíbrio, sobriedade, simplicidade ou vazio, dependendo do contexto.

Essas associações não são regras rígidas, mas funcionam como referências culturais e sensoriais que influenciam a leitura das imagens. Ao trabalhar com vídeos na escola, refletir sobre as cores ajuda os alunos a perceber que a imagem também “fala”.





CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

No audiovisual, a cor funciona como uma linguagem visual. Neste sentido, ela pode:

- destacar personagens ou objetos importantes;
- criar contraste entre ambientes;
- indicar passagem de tempo;
- reforçar emoções;
- diferenciar espaços e situações.

Por exemplo, uma cena que aborda um conflito pode ser gravada em tons mais escuros ou saturados, enquanto uma cena de reconciliação pode utilizar cores mais suaves e iluminadas. Mesmo sem diálogo, o espectador entende a mudança de clima por meio das cores.

Para os estudantes, isso significa compreender que filmar não é apenas registrar o que está à frente da lente, mas também fazer escolhas que constroem sentidos.

				
DESTACAR PERSONAGENS OU OBJETOS IMPORTANTES	CRIAR CONTRASTE ENTRE AMBIENTES	INDICAR PASSAGEM DE TEMPO	REFORÇAR EMOÇÕES	DIFERENCIAR ESPAÇOS E SITUAÇÕES

Imagem gerada por IA, 2025.





CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

Colorimetria na produção audiovisual escolar

Mesmo sem equipamentos profissionais, é possível trabalhar colorimetria na escola. Algumas práticas simples podem ser incorporadas às produções audiovisuais:

- observar a iluminação natural do ambiente e como ela altera as cores;
- escolher cenários que dialoguem com o tema do vídeo;
- pensar nas cores das roupas dos personagens;
- evitar misturas de cores que causem confusão visual;
- usar a cor como recurso narrativo.

Essas escolhas ajudam os alunos a desenvolver não apenas habilidades técnicas, mas também sensibilidade estética e pensamento crítico sobre a linguagem audiovisual.

Ao refletir sobre isso, os alunos aprendem que comunicar não é apenas falar, mas também escolher como mostrar. A colorimetria, portanto, torna-se parte da estratégia comunicativa do vídeo.

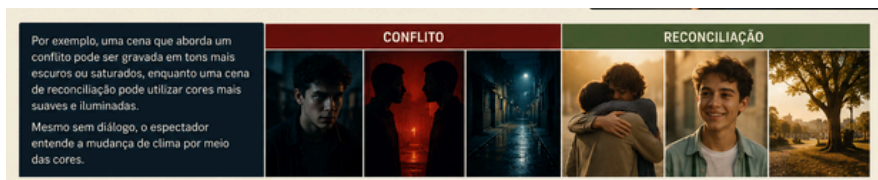


Imagem gerada por IA, 2025.



CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

E - PROPORÇÃO

A proporção fílmica, também chamada de razão de aspecto, refere-se à relação entre a largura e a altura da imagem. Trata-se de uma escolha técnica que, ao mesmo tempo, é profundamente narrativa, pois influencia o modo como o espectador percebe o espaço, os personagens e a ação.

No audiovisual contemporâneo, convivem diferentes proporções, como o formato horizontal tradicional (16:9), os formatos mais largos do cinema e os formatos verticais ou quadrados amplamente utilizados nas redes sociais. Cada um deles organiza o olhar do espectador de maneira distinta e, por isso, produz efeitos de sentido específicos. No contexto escolar, compreender a proporção fílmica significa perceber que a forma do enquadramento não é neutra: ela orienta a atenção, constrói hierarquias visuais e participa ativamente da narrativa.



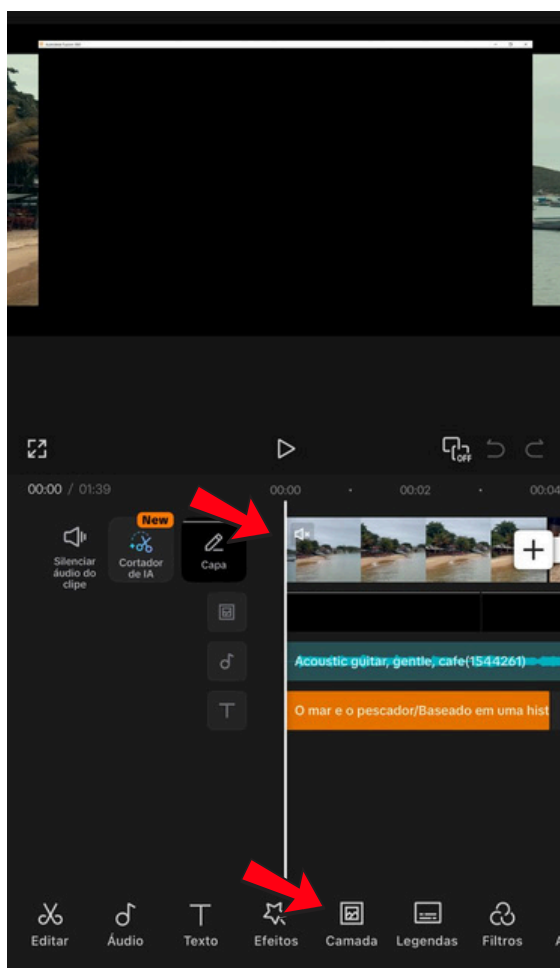


CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

E - PROPORÇÃO (Edição pelo CapCut)

Passo 1 – Selecione o vídeo na linha do tempo

Após importar seu vídeo para o CapCut, toque sobre o clipe na linha do tempo para ativar as ferramentas de edição. No menu inferior, selecione Camada.



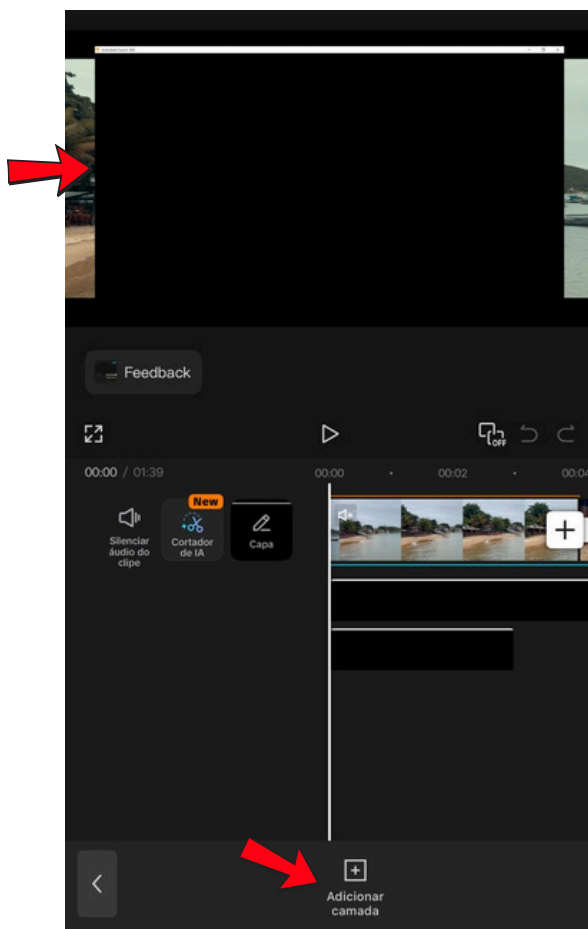


CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

E - PROPORÇÃO

Passo 2 – Acesando a opção "Camada"

Toque em Adicionar camada para criar uma nova camada, busque uma imagem de tela preta e salve em sua galeria. Insira essa imagem como camada, pois ela será utilizada para produzir o efeito das barras pretas.



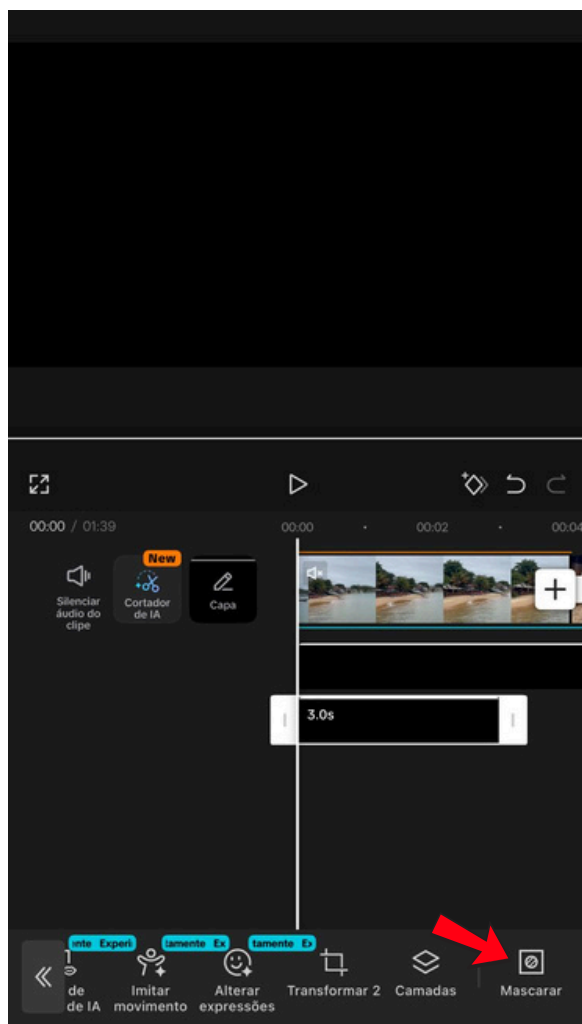


CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

E - PROPORÇÃO

Passo 3 – Escolha a ferramenta "Mascarar"

Role o menu inferior até localizar a ferramenta Mascarar.
Essa ferramenta permitirá limitar a área visível da camada.



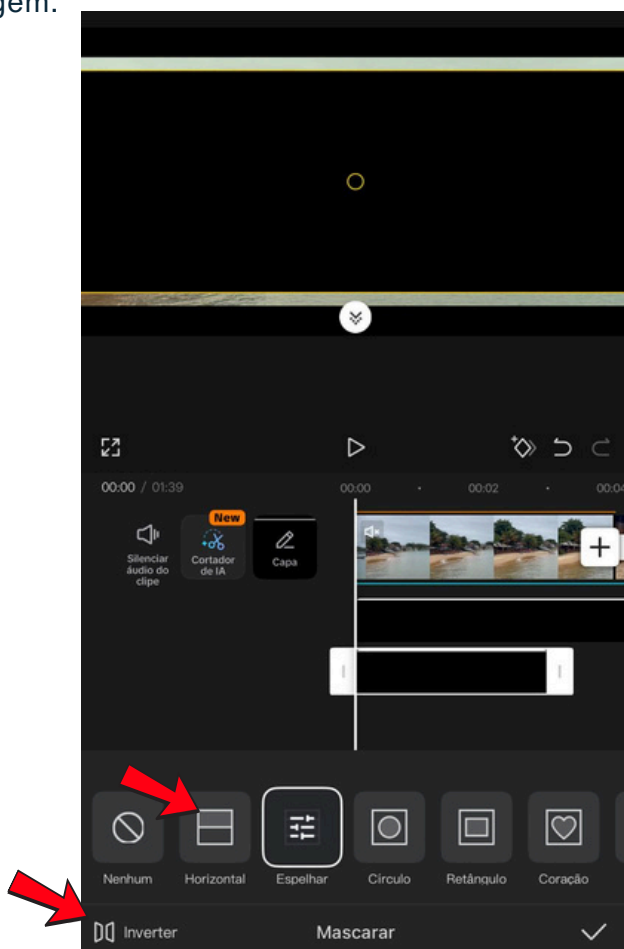


CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

E - PROPORÇÃO

Passo 4 – Selecione a máscara horizontal

Dentro das opções de máscara, escolha o modelo Horizontal. Em seguida, clique em inverter e ajuste a posição e a espessura da máscara até obter duas barras pretas, uma na parte superior e outra na parte inferior da imagem.



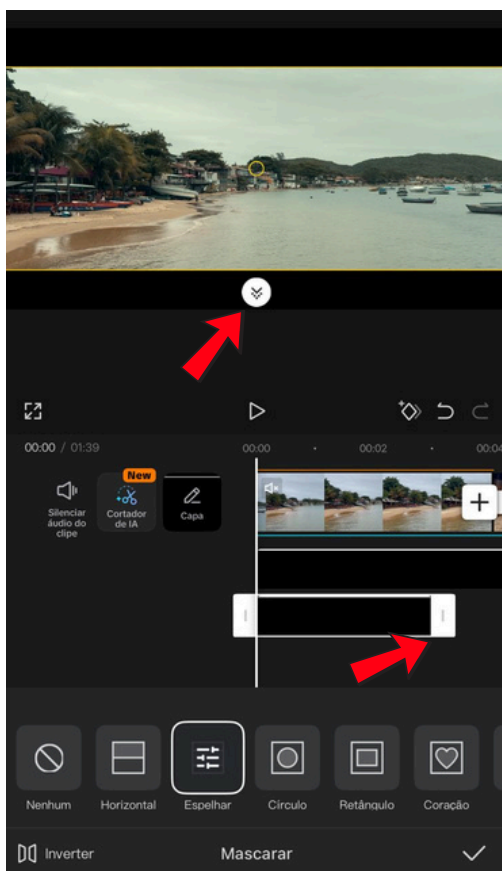


CONHECIMENTOS BÁSICOS PARA UMA PRODUÇÃO FÍLMICA DE QUALIDADE

E - PROPORÇÃO

Passo 5 – Ajuste a intensidade do efeito

Utilize os controles disponíveis para aumentar ou diminuir a altura das barras conforme o estilo desejado. Quanto maiores forem as barras, mais cinematográfica será a aparência do vídeo. Em seguida, arraste esta edição para ocupar todo o vídeo.





SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Etapa 1: LEVANTAMENTO DAS HISTÓRIAS DO TERRITÓRIO

Professor, promova um momento de reflexão com os seus alunos a partir da seguinte pergunta: **“Que histórias sobre nosso território você acha que não podem ser esquecidas?”**. Para estabelecer esse contato, você pode usar imagens de locais importantes do território e perguntar se eles sabem que alguma história que se passou ali, você pode usar entrevistas, visitas à comunidade ou exibição de vídeos que inspirem a turma. O importante é criar um ambiente de escuta, valorizando saberes populares, memórias pessoais e coletivas.

Objetivo: Identificar histórias que os alunos consideram importantes para preservar a memória local.

Atividades que podem ser desenvolvidas: Roda de conversa, entrevistas com familiares, moradores antigos e lideranças da comunidade. Compartilhamento de memórias pessoais por parte dos alunos, lendas, tradições, festas, experiências vividas no território e personagens marcantes.





SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Etapa 1: LEVANTAMENTO DAS HISTÓRIAS DO TERRITÓRIO

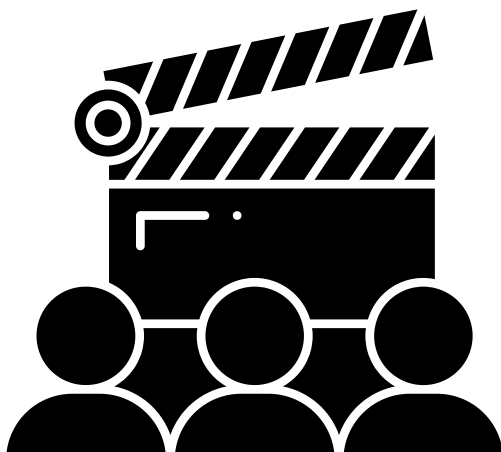


Imagem gerada por IA, 2025.

ORGANIZAÇÃO PRÉVIA DAS EQUIPES DE TRABALHO:

Professor, debater com os alunos e selecionar quais são as histórias que precisam ser preservadas em um curta-metragem para que não sejam esquecidas com o tempo, organize seus alunos em EQUIPES DE TRABALHO. É importante que cada equipe tenha o equivalente a 10 alunos ou próximo a isso.





Etapa 2 - DIVISÃO DAS EQUIPES DE TRABALHO

Explique aos alunos a importância de cada membro da equipe em uma produção audiovisual e organize-os em grupos, atribuindo a cada aluno um papel específico como diretor, diretor de fotografia, cinegrafista, técnico de som, roteirista, produtores e editores.



DIRETOR: Responsável pela visão geral do projeto, direção de atores, coordenação geral da produção e garantia de que a visão criativa seja realizada no produto final.

Imagem gerada por IA, 2025.

DIRETOR DE FOTOGRAFIA: Encarregado de criar a estética visual do curta-metragem, incluindo a composição de cada cena, uso de luz e sombras, escolha cenários e configurações de celular para alcançar a atmosfera desejada.



Imagem gerada por IA, 2025.





Etapa 2 - DIVISÃO DAS EQUIPES DE TRABALHO



Imagem gerada por IA, 2025.

CINEGRAFISTA: Responsável pela operação física do celular durante as filmagens, seguindo as instruções do diretor de fotografia para capturar as imagens conforme necessário.



Imagem gerada por IA, 2025.



ROTEIRISTA: Responsável por desenvolver o roteiro ou o script do projeto, incluindo diálogos, descrições de cena e estrutura narrativa.

Imagem gerada por IA, 2025.





Gravando meu primeiro curta-metragem



PRODUTOR: Responsável pela logística geral da produção, incluindo agendamento, orçamento, recrutamento de elenco e equipe, obtenção de locações e coordenação de todos os aspectos da produção.

Imagem gerada por IA, 2025.

EDITOR: Encarregado de selecionar e organizar as imagens capturadas durante as filmagens para criar uma narrativa coesa e visualmente atraente. Eles também podem ser responsáveis pela edição de som e música.



Imagem gerada por IA, 2025.

Etapas 3 - ESCOLHA DO TEMA PARA O CURTA.

Para tornar a produção audiovisual mais envolvente para os alunos, após dividi-los em grupos e designar a cada aluno um papel dentro desses grupos, é importante discutir a escolha do tema para as gravações.





Os vídeos produzidos pelos alunos devem ter um propósito claro, ou seja, devem ter **endereçoamento**, com um público-alvo específico a ser alcançado. Isso permite aos estudantes abordarem questões relevantes, necessidades, dúvidas e preocupações que afetam tanto a eles quanto às suas comunidades.



Imagem gerada por IA, 2025.

Os alunos podem considerar problemas locais, questões sociais, ambientais, culturais ou até mesmo desafios enfrentados pela comunidade escolar.





Etapa 4 - CRIAÇÃO DE UM TEXTO NARRATIVO SOBRE A HISTÓRIA SELECIONADA PELOS ALUNOS



Imagem gerada por IA, 2025.

Com base nas histórias levantadas, cada equipe de trabalho escolhe uma e a transformam em texto escrito. Professor, você deve orientar o uso de elementos narrativos como personagens, tempo, espaço e enredo. Essa etapa desenvolve a escrita criativa e a organização das ideias.

Objetivo: Transformar oralidade em narrativa escrita.

Atividades: Os alunos (em grupo ou individualmente) escrevem a história escolhida em forma de crônica, conto curto ou relato pessoal. A ênfase é na clareza e na expressividade do texto.





Etapa 5 - ROTEIRIZAÇÃO COM O APOIO DA IA

Chegou a hora de transformar a história em um roteiro de curta-metragem

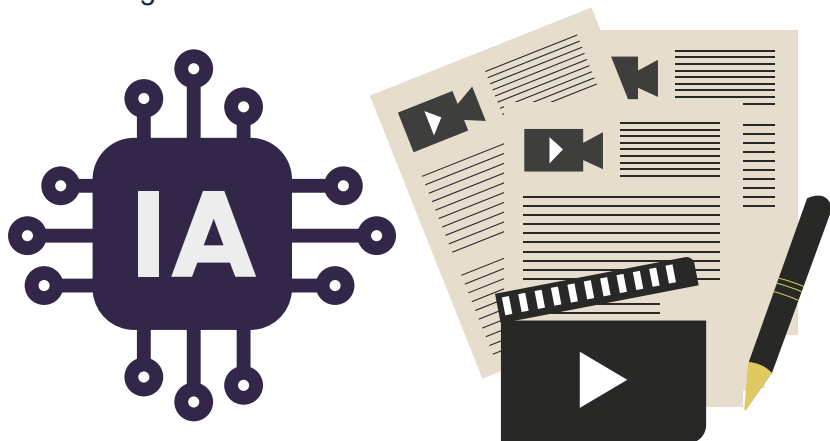


Imagem gerada por IA, 2025.

Usando a IA como ferramenta pedagógica, o professor mostra aos alunos como transformar o texto narrativo em um roteiro audiovisual. É possível usar o ChatGPT para gerar um roteiro inicial, lembrando aos estudantes que o roteiro deve ter no máximo 3 minutos. Nesta etapa, o professor atua como mediador, ajudando a interpretar o que a IA propõe e garantindo que a narrativa preserve a voz dos alunos. Reforce que a IA é uma ferramenta de apoio, não substitui o olhar crítico dos alunos.





Para esta roteirização com a ajuda da IA, recomendamos usar o seguinte prompt: ***“Roteirize a seguinte história para um curta-metragem de até 3 minutos. Preserve o contexto da história, mas substitua o nome dos personagens para que as pessoas reais dessas histórias não sejam identificadas pelos telespectadores. O objetivo deste curta-metragem é resgatar as histórias territoriais do município de Armação dos Búzios.”***

Etapas 6 – ANÁLISE CRÍTICA E ADAPTAÇÃO DO ROTEIRO À REALIDADE DO TERRITÓRIO



Imagem gerada por IA, 2025.

Orienta os alunos a realizarem uma leitura atenta o roteiro e a questionarem: **o que é possível filmar deste roteiro com os recursos que temos? Há locações, personagens ou situações que precisam ser adaptadas?** Recomende que os alunos façam as modificações necessárias para garantir a viabilidade da produção, mantendo a essência da história. Valorize a criatividade e o olhar coletivo dos alunos.





Objetivo: Verificar a viabilidade do roteiro gerado pela IA e adaptá-lo à realidade local.

Atividades: Os alunos analisam se há personagens, locações ou cenas que precisem ser ajustadas com base nos recursos disponíveis (locais, figurino, tempo, equipamentos). A IA é vista como ferramenta de apoio, mas não substitui o olhar crítico dos estudantes e professores.

Etapa 7 – PLANEJAMENTO DA PRODUÇÃO DO CURTA

Organize os grupos de trabalho e distribua funções: direção, câmera, figurino, cenografia, atuação, produção. Escolha as locações, defina os figurinos e crie um cronograma de filmagens. Monte uma escaleta¹ visual com as cenas organizadas. Use cartazes ou murais para manter todos informados. Estimule a responsabilidade e o compromisso de cada aluno com seu papel.

Objetivo: Organizar todos os elementos da produção audiovisual.

Atividades: Os alunos distribuem funções (direção, câmera, atuação, edição), escolhem figurinos, identificam locações acessíveis, definem o cronograma e fazem ensaios. Criação de uma escaleta técnica (roteiro em forma de tabela com cenas e detalhes).

¹ Escaleta é uma ferramenta de estruturação narrativa que organiza, em sequência, os principais eventos ou cenas de uma história, funcionando como um esboço que guia a escrita do roteiro. (Lubian, 2023).





FICHA DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Cada grupo deve preencher a ficha abaixo que servirá para o registro da ideia apresentada pelo grupo para a produção audiovisual. Esse é o momento de estimular o protagonismo nos seus alunos, sendo eles autores de suas próprias histórias.

FICHA DE REGISTRO DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL (CURTA-METRAGEM NA ESCOLA)

Escola: _____

Professor responsável: _____ Turma: _____

Título do Curta-Metragem: _____

Endereçamento: _____

Objetivo da produção deste curta:

Equipe de Produção:

() Diretor _____

() Diretor de Fotografia _____

() Operador de Câmera _____

() Técnico de Som _____

() Roteirista _____

() Produtor _____

() Editor _____

() _____

Etapas de Produção:

Local das gravações: _____

Abertura do vídeo: _____

Elenco: _____

Duração dos takes: _____ Número de takes: _____





Etapa 8 – PRODUÇÃO: FILMAGEM DO CURTA-METRAGEM



Imagem gerada por IA, 2025.

Acompanhe as filmagens, garantindo que todos participem. Oriente os alunos sobre enquadramentos, posicionamento de câmera, iluminação e som. Para isso volte a página de conhecimentos básicos de gravação.

Permita erros e regravações como parte do processo de aprendizagem. Dê autonomia aos alunos, mas esteja disponível para auxiliar tecnicamente e orientar em momentos de impasse.

Objetivo: Registrar as cenas planejadas.

Atividades: Realização das filmagens com celulares ou câmeras disponíveis. Os alunos colocam em prática os conceitos de audiovisual trabalhados ao longo do projeto: enquadramento, continuidade, atuação, iluminação, som.





Etapa 9 – EDIÇÃO DO CURTA-METRAGEM

Apresente aplicativos simples e gratuitos de edição (como CapCut ou Edits) e organize explicações rápidas de uso. Oriente a montagem das cenas, cortes, inclusão de trilha sonora, legendas e créditos. Valorize as escolhas dos alunos na edição e incentive a experimentação com diferentes linguagens audiovisuais.

Objetivo: Montar o curta final com coesão narrativa.

Atividades: Uso de aplicativos de edição acessíveis e gratuitos para organizar as cenas, cortar excessos, inserir trilha sonora, legendas e créditos. A edição pode ser feita pelos alunos, com orientação do professor ou equipe de apoio.



Imagem gerada por IA, 2025.





EQUIPAMENTOS E APLICATIVOS NECESSÁRIOS

Para as gravações:



Imagem gerada por IA, 2025.

SMARTPHONE

Utilização do recurso da câmera para a **captura das imagens**.





EQUIPAMENTOS E APLICATIVOS NECESSÁRIOS

Para as gravações:

AUTOREC

Aplicativo de **captura de áudio** que já vem instalado em qualquer smarthphone.

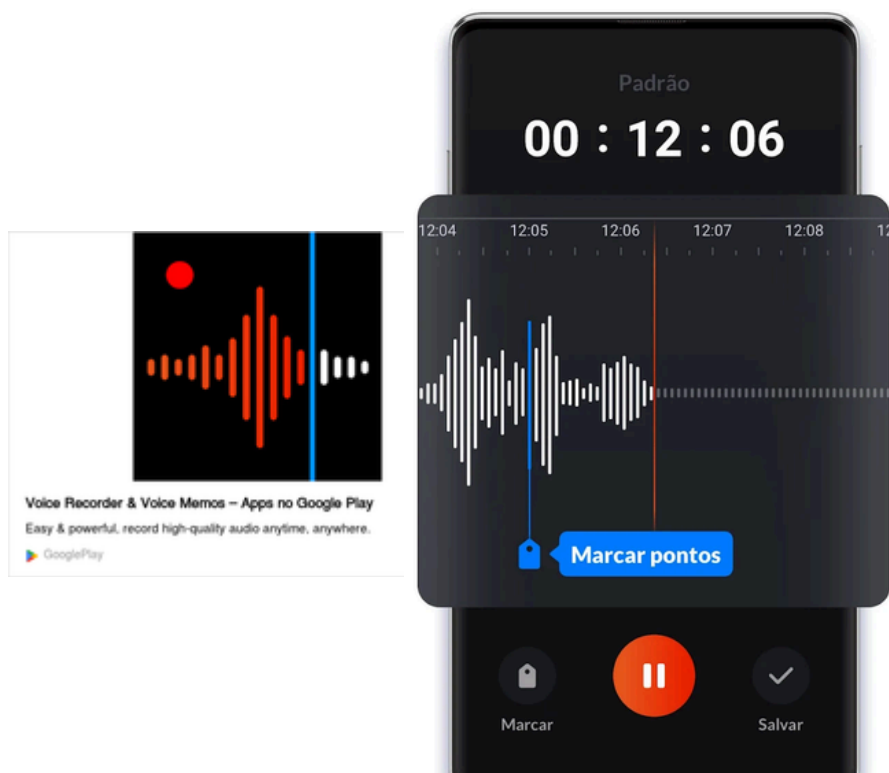


Imagem gerada por IA, 2025.





EQUIPAMENTOS E APLICATIVOS NECESSÁRIOS

Para a edição e legendagem dos vídeos:

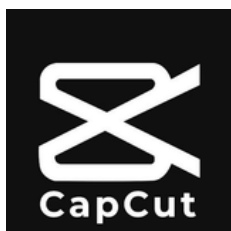


Imagem gerada por IA, 2025.

CAPCUT

Aplicativo gratuito para a **edição de vídeos** através de um computador ou do próprio smartphone.





Etapa 10 - EXIBIÇÃO DOS CURTAS NA ESCOLA

Organize uma sessão especial para exibir os curtas produzidos. Convide familiares, colegas, professores e moradores da região. Prepare o espaço com cartazes, tapete vermelho simbólico ou pipoca, se possível. Estimule os alunos a apresentarem seus trabalhos e comentarem o processo de produção. Transforme a exibição em um momento de celebração e pertencimento.

Objetivo: Valorizar a produção dos alunos e fortalecer vínculos com a comunidade.

Atividades: Organização de uma sessão de cinema na escola, em um cinema local ou espaço público adaptado (como quadra, praça ou auditório). Os curtas são exibidos para familiares, amigos, professores e moradores da região. A mostra pode incluir apresentações culturais, debates e entrega de certificados simbólicos.



Imagem gerada por IA, 2025.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste e-book sobre o uso de recursos audiovisuais na educação reflete um esforço contínuo para integrar inovações tecnológicas ao processo educacional, com foco na promoção do protagonismo dos alunos. Ao longo deste trabalho, exploramos como os vídeos e outras mídias audiovisuais podem transformar a dinâmica de ensino e aprendizagem, proporcionando uma experiência mais significativa e engajadora para os estudantes.

A pesquisa e análise das últimas tendências acadêmicas revelaram não apenas o potencial dos recursos audiovisuais para facilitar a compreensão de conceitos complexos, mas também sua capacidade de estimular diferentes estilos de aprendizagem. Através da produção de vídeos pelos próprios alunos, incentivamos não apenas a aquisição de conhecimento, mas também o desenvolvimento de habilidades essenciais como trabalho em equipe, pensamento crítico e expressão criativa.

É fundamental destacar a importância do planejamento pedagógico na utilização desses recursos. O endereçamento estratégico dos vídeos, alinhado aos objetivos educacionais e às necessidades dos estudantes, assegura que o processo de ensino seja não apenas eficaz, mas também relevante para o contexto escolar atual.

Além disso, a integração do cinema e outras formas de mídia na educação não se restringe ao ambiente escolar, mas estende-se ao fortalecimento da identidade cultural e social dos alunos. O estímulo à autoria e coautoria através da produção audiovisual não apenas promove a participação ativa dos estudantes, mas também prepara-os para os desafios de um mundo cada vez mais digital e visualmente orientado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, este e-book visa fornecer aos educadores ferramentas práticas e estratégias eficazes para a implementação de projetos audiovisuais na sala de aula. Espera-se que este recurso não apenas enriqueça a experiência educacional dos alunos, mas também contribua significativamente para o desenvolvimento pessoal e acadêmico de cada indivíduo, preparando-os para um futuro em que a comunicação visual e digital desempenhará um papel central.

REFERÊNCIAS

ALVARADO, María del Mar Ramírez et al. **Fotografia criativa para as crianças: a alfabetização audiovisual através da fotografia**. Comunicação & Educação, v. 15, n. 3, p. 67-80, 2010.

BERGALA, Alain. **A Hipótese-Cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola**. Rio de Janeiro: Booklink Publicações LTDA, 2008.

BERGSTROM, Bo. **Fundamentos da Comunicação Visual**. São Paulo: Edições Rosari, 2009

BERNARDES, Clinger Cleir Silva; DE REZENDE FILHO, Luiz Augusto Coimbra. **Vídeos educacionais e a importância dos modos de endereçamento**. Revista Eletrônica Debates em Educação Científica e Tecnológica, v. 10, n. 2, 2020.

CORDEIRO, Adriana do Valle. **O curta-metragem como práxis pedagógicas: experiências do fazer audiovisual na formação continuada do DF**. 2024.

DE ANDRADE, Luís Eduardo Meira; LEITE, Pablo César Clementino Braga. **Processo de concepção visual: análise dos elementos estéticos e práticos do curta metragem “Paperman”** Visual design process: analysis of aesthetics and practical elements of the short-film “Paperman”.

DOMINGUES, GLAUBER RESENDE. **Cinema na escola: aprender a construir o ponto de escuta** 2013 122 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO, Rio de Janeiro Biblioteca Depositária: Biblioteca do CFCH

REFERÊNCIAS

FRESQUET, Adriana. **Cinema e Educação- Reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola – Alteridade e Criação 2.** Autêntica Editora LTDA, Belo Horizonte - MG, 2013.

_____. & GUSMÃO, Milene. **Cinema e Educação: uma crônica para ocultar e mostrar...** In: REDE KINO: rede Latino-Americana de Educação, Cinema e Audiovisual, Rio de Janeiro / Vitória da Conquista, 2011.

_____. & MIGLIORIN, Cezar. Da obrigatoriedade do Cinema na Escola, notas para uma reflexão sobre a Lei 13.006/14. In. Org. FRESQUET, Adriana. **Cinema e Educação: a Lei 13006 – Reflexões, perspectivas e propostas.** Universo Produção. Internet, 2015.

GUEDES, MARTA CARDOSO. **Cinema na escola do Vidigal: elaboração de memória e luta da favela'** 2021 349 f. Doutorado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO, Rio de Janeiro Biblioteca Depositária: Biblioteca do CFCH

LUBIAN, Maria Emília. **Produção de Roteiro de Curta-Metragem no Ensino Médio a Partir da Estrutura Narrativa do Conto.** Roquette-Pinto: A revista do vídeo estudantil, p. 14 - 6ª edição, 2023.

SANTOS, C. M. **Formação Continuada de Professores e Tecnologias Digitais: Desafios e Possibilidades.** Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, v. 25, 2019.

REFERÊNCIAS

SILVA, Antônio Cândido Silva da. **Um cinema na escola: manual prático para a criação de um projeto de extensão de cinema na escola**. São Paulo: Editora XYZ, 2019.

SILVA, A. B. **Tecnologias Digitais e Formação Continuada de Professores: Possibilidades de Inovação na Educação**. Revista Brasileira de Tecnologia Educacional, São Paulo, v. 26, n. 1, p. 1–14, 2019.



**MESTRADO
PROFISSIONAL
EM PRÁTICAS DE
EDUCAÇÃO BÁSICA**