

FUNDAÇÃO GETULIO VARGAS (FGV)

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA, POLÍTICA E BENS
CULTURAIS (PPHPBC)**

MESTRADO PROFISSIONAL EM BENS CULTURAIS E PROJETOS SOCIAIS

THIAGO SIMÃO GOMIDE

APLICATIVO CORRIDA DA CRIAÇÃO

RIO DE JANEIRO – RJ

2020

THIAGO SIMÃO GOMIDE

APLICATIVO CORRIDA DA CRIAÇÃO

Relatório técnico para apresentação de produto à banca do Mestrado Profissional em Bens Culturais e |Projetos Sociais, da Fundação Getúlio Vargas, como requisito para a obtenção do título de Mestre.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Thaís Continentino Blank

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas/FGV

Gomide, Thiago Simão

Aplicativo Corrida da Criação / Thiago Simão Gomide. – 2020.

60 f.

Dissertação (mestrado) – Escola de Ciências Sociais da Fundação Getúlio Vargas, Programa de Pós-Graduação em História, Política e Bens Culturais.

Orientador: Thaís Continentino Blank.

Inclui bibliografia.

1. Ensino – Inovações tecnológicas – Rio de Janeiro (RJ). 2. Aplicativos móveis. 3. Educação e Estado – Rio de Janeiro (RJ) - Inovações tecnológicas. 4. Tecnologia educacional. I. Blank, Thaís. II. Escola de Ciências Sociais da Fundação Getúlio Vargas. Programa de Pós-Graduação em História, Política e Bens Culturais. III. Título.

CDD – 370.15

Elaborada por Márcia Nunes Bacha – CRB-7/4403

THIAGO SIMÃO GOMIDE

“APLICATIVO CORRIDA DA CRIAÇÃO”

Dissertação apresentado(a) ao Curso de Mestrado Profissional em Bens Culturais e Projetos Sociais do(a) Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil para obtenção do grau de Mestre(a) em Bens Culturais e Projetos Sociais.

Data da defesa: 15/04/2020

ASSINATURA DOS MEMBROS DA BANCA EXAMINADORA

Presidente da Comissão Examinadora: Profª Thais Continentino Blank



**THAIS CONTINENTINO
BLANK**
Orientador



VIVIAN LUIZ FONSECA
Membro Interno



PEDRO CURI
Membro Externo

Instrução Normativa nº 01/19, de 09/07/19 - Pró-Reitoria FGV

Em caso de participação de Membro(s) da Banca Examinadora de forma não-presencial*, o Presidente da Comissão Examinadora assinará o documento como representante legal, delegado por esta I.N.

*Skype, Videoconferência, Apps de vídeo etc

AGRADECIMENTOS

De maneira sucinta: esse trabalho só ganhou vida por causa do apoio de quatro mulheres. Sem elas, eu não chegaria até aqui. Minha mãe, Arlete Simão, foi peça fundamental para que eu ganhasse fôlego na vida, bancando meus estudos e sempre estimulando meus saberes. Fernanda Arouca, companheira das mais diversas batalhas, teve que suportar um parceiro imerso em livros e textos, dando menos atenção e muitas vezes sendo monotemático. A doutora em História Isabel Barreto comemorou comigo a entrada nesse mestrado e esteve ao meu lado do começo ao fim, disponibilizando seu olhar criterioso em diversas dúvidas. E, por fim, minha orientadora Thaís Blank, que me provocou intelectualmente a todo momento, mostrando que eu posso ir além.

RESUMO

Os estudantes estão cada vez mais ligados à produção de conteúdo, desejando que a escola também seja um espaço de criação. Do outro lado há muitos educadores enfrentando desafios para conseguir acompanhar essa nova realidade de cobranças. Pensando nesse cenário, o aplicativo gratuito “Corrida da Criação” tem o interesse de possibilitar aos professores um contato com etapas básicas da produção audiovisual usando os mais diversos aparelhos de celular, estimulando, assim, que eles trabalhem a prática com os estudantes. O *app* também cria a oportunidade de participação em fóruns de debate, onde dúvidas e experiências bem-sucedidas podem ser compartilhadas, e uma atualização constante. O projeto contou com a participação e olhares de professores e professoras de diferentes segmentos educacionais. A pesquisa contextualiza o caminho da mediaeducação e a sua relação com o resultado do produto defendido.

Palavras-chave: conteúdo, tecnologia, educação, comunicação, mediaeducação

SUMÁRIO

<i>Introdução</i>	8
<i>1. A caminhada da midiaeducação</i>	13
1.1 Da teoria à prática: exemplos em sala de aula	19
<i>2 – Os bastidores da escolha pelo aplicativo</i>	27
2.1 Métodos da pesquisa	3030
<i>3 – Apresentação do produto</i>	35
<i>4. Aplicação do produto</i>	38
4.1 Login.....	3838
4.2 Quem somos	39
4.3 Lupa.....	4040
4.4 Grupo do Facebook.....	41
4.5. Telegram “Corrida da Criação”	42
4.6 Corrida da Criação	43
4.6.1 – Partida	44
4.6.2– Pit Stop 1: Direitos.....	46
4.6.3 – Pesquisa	47
4.6.4 – Formato.....	49
4.6.5– Segundo <i>Pit Stop</i> : Ética	5050
4.6.6 – Roteiro	5151
4.6.7 – Produção.....	52
4.6.8 – Terceiro <i>pit stop</i> : combatendo as <i>fake-news</i>	53
4.6.9 – Gravação.....	55
4.6.10 – Edição	56
4.6.11– Chegada	589
<i>5 – Considerações finais</i>	59
<i>BIBLIOGRAFIA</i>	60

Introdução

2012. “Você quer ser professor de roteiro do Nave?” Nave? Qual Nave? A pergunta era da mãe de um amigo, que eu dividia bancada no programa EMBRANCO, na rádio Roquette Pinto. Silvana Gontijo é uma das mais renomadas estudiosas de mídiaeducação do Brasil. A ONG dela, Planeta.com, já formou mais de três mil alunos e contribuiu para o desenvolvimento de centenas de professores ávidos para utilizarem os elementos de produção audiovisual na sala de aula. Parafraseando o diretor Caca Diegues, de “5x Favela”, aquele convite abriria as portas de uma verdadeira viagem aos desafios de atualizar uma câmera na mão, uma ideia na cabeça e um monte de alunos digitando youtube.com.

O Colégio Estadual José Leite Lopes, na Tijuca, é conhecida como Nave (Núcleo Avançado em Educação), fruto de uma parceria entre a Oi e o Governo do Estado. O poder público é responsável pela condução das disciplinas curriculares. A operadora de telefonia fica com o dever de zelar pelo patrimônio e oferecer aos estudantes disciplinas que os prepare para o universo do mercado criativo. Dessa maneira, é possível estudar games, animação e até roteiro. A gerência desse mundo extracurricular é feita por ONGs, tal qual a da Silvana Gontijo. As salas de aula coloridas são repletas de computadores modernos e a ausência de placas que desautorizam o uso do celular.

No princípio da parceria público-privada, em 2008, a relação era bem dividida, obedecendo a antiga tradição de cada um no seu quadrado. Os professores concursados dificilmente interagiam com os contratados. Não por maldade, e sim por falta de encontrarem pontos em comum. Matemática com games? Roteiro pra biologia? Animação de fórmula da água? Por mais que o assunto mídiaeducação, nessa época, já tivesse completado maioridade, parecia coisa dos *Jetsons*. O jogo vai virar por ação involuntária dos alunos, já munidos com a vontade de subverter o quadro negro.

Quando aceitei o convite para ser professor do Nave, já tinha um esboço de carreira jornalística em educação. Há dois anos, apresentava e era repórter do programa “Cidade Inteligente”, da MultiRio, empresa da Prefeitura do Rio de Janeiro ligada a Secretaria Municipal de Educação. Como o nome sugere, o meu trabalho diário era investigar as

melhores práticas mundiais para transformarmos o nosso e o cotidiano da urbe. Porém não me limitava a isso: aproveitei o convívio com professores e repórteres educativos para entender mais sobre o universo da mídiaeducacao. Escutava, estudava e mal sabia que a chance de experimentar estava pertinho de acontecer.

O que na teoria dos corredores gelados de estúdios de tevê era lindo, na prática o desafio ganhava outras cores. Aproveitar os conhecimentos em audiovisual para engajar alunos era bom no discurso pomposo de acadêmicos. Dentro das quatro paredes, com a turma a plena testosterona e progesterona, com Facebook em punho, o diálogo era outro. Pude ver isso dando aula. O que li e ouvi sugeriam ser manuais de autoafirmação. Os alunos provocavam os professores a serem produtores e a usarem as produções para avançar no ensino das matérias do ENEM. Alguns professores, com imensas dificuldades de entenderem essa nova realidade, e de se encaixarem nesse perfil, ainda apostavam em transmitir o filme *Sociedade dos Poetas mortos* (1989) na esperança de serem correspondidos.

Junto dos jovens professores de filosofia e história, criei um projeto que englobava as três matérias. Aproveitando a linguagem dos fóruns do Facebook, os alunos deveriam imaginar diálogos entre personagens famosos da filosofia e da história. Na cabeça da turma, Hitler brigava com Stalin por causa de uma partida de futebol. Platão e Sócrates debatiam os ingredientes de um belo banquete. As invencionices deram certo: os conceitos básicos do roteiro eram passados ao ponto que a Segunda Guerra Mundial era diluída e os pensamentos gregos deixavam de ser cavernosos.

Em uma nova fase do meu curso, onde falava sobre criação de personagens, procurei o professor de física para uma parceria. Sabendo que ele estava ensinando colisão, propus pensarmos como era possível cambiar saberes, seguindo o molde retratado anteriormente. Os alunos, evidente, contribuiriam para o norte desde o começo. Lembro com clareza da reação. Foram dez segundos de um silêncio constrangedor. Quebrei o gelo com um “e, aí, o que acha?”. O único roteiro que ele aprovava era o de “Clube do Imperador”.

Estava com 27 anos. Levantei a cabeça e busquei a professora de biologia. Pela minha dedução, ela deveria ter a mesma idade do professor de física. O caminho percorrido com ela foi o mesmo vivido na recusa. Tímida, ela confidenciou que até tinha tentado produzir algo,

mas que o resultado tinha ficado aquém do ideal. O ideal pra ela, claro. Decidimos estimular os alunos a refletirem sobre uma novela envolvendo a mitocôndria como protagonista.

No oitavo mês como professor e quase completando três anos na MultiRio, fui chamado para ser editor e apresentador no Grupo Globo. Era uma oferta tentadora. Na mesa uma decisão imposta pela empresa. Se eu fosse pra lá, teria que ter dedicação e imagem exclusiva, o que significava um término com a MultiRio e com o Nave. Fui para o Canal Futura cuidar de educação. A tal midiaeducação, com as experiências da filosofia, história e biologia, ficou na memória. Mas também ficou martelando uma forma de ajudar professores a entenderem melhor esse universo.

De outubro de 2012 a fevereiro de 2017, tive a oportunidade de rodar o país fazendo reportagens e consultorias. Sempre que estive em uma escola, seja pública ou privada, perguntei sobre produção de conteúdo com os alunos. Sem muita variação e obedecendo aos respectivos sotaques e performances, raramente as respostas dos professores não eram “não dá pra fazer isso não” ou “sei lá como faz” ou “pra que serve?” ou “me ajuda?”. Certa vez, em Porto Acre, cidade distante quarenta minutos de Rio Branco, capital do Estado, uma professora ficou brava com minha questão. Ela me indagava se eu não estava entendendo que mal havia luz.

2017. Voltei pra MultiRio como assessor da presidência. O cargo, bem mais extenso e complexo que reportagem, edição ou algo do gênero, me impulsionava a emergir naquela semente que ficou na memória. A empresa tem em seu cerne a midiaeducação. A empresa tem a possibilidade de interagir com 650 mil alunos e quase 70 mil profissionais de educação. No site da MultiRio¹, há a definição do propósito da empresa:

A Empresa Municipal de Multimeios Ltda. (MultiRio) é uma empresa pública de multimeios vinculada à Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro (SME-Rio), que tem como missão desenvolver ações de midiaeducação, promovendo o acesso, a análise, a produção e o compartilhamento de informações e conhecimentos por crianças, jovens e adultos, fortalecendo, com isso, o exercício pleno da cidadania. (MULTIRIO, s/d)

¹MultiRio - <http://www.multirio.rj.gov.br>. Acesso em 03 abr. 2020.

Para cumprir a missão de pesquisar linguagens e formatos, experimentar possibilidades tecnológicas em conteúdos curriculares, produzir recursos de aprendizagem, ampliar as formas de distribuição de produtos educativo-culturais e capacitar os profissionais da educação para a utilização das mídias em sala de aula, a Empresa conta com equipes multidisciplinares.

Por meio da plataforma digital, a MultiRio disponibiliza mais de sete mil títulos. São vídeos, podcasts, matérias jornalísticas, publicações, animações, livros infantis com realidade aumentada, jogos digitais interativos, séries com conversão para 3D, vídeos em realidade virtual e simulações holográficas, entre outros. Assim, aprender e se informar fica mais fácil e atraente.

Nos quase três anos de empresa, conhecendo de perto o mecanismo das salas de aula do município do Rio de Janeiro, entendi que não há diferenças somente de professor pra professor – como vivi com o de física e de filosofia, por exemplo. Os diretores das escolas também são peças fundamentais para o alavancar ou para o reclinar de um projeto que contemple conceitos do audiovisual. A idade de mestres e maestrinas, apontada por alguns ansiosos no tema como problema de aceitação das já não novas tecnologias, é balela. O maior desafio, também para os diretores, é o acesso fácil a um passo a passo de como implementar. Professor tem 30 alunos para administrar em pouco tempo. Diretor tem uma escola para gerir em pouco tempo. Eles querem que você resolva a vida deles. Mais trabalho não costuma ser bem vindo.

O aplicativo tem a vontade de ser esse passo a passo. Oferecer ao corpo educacional, fundamentalmente aos professores, um cabedal de conhecimentos em produção de conteúdo com celulares para desenvolver as suas disciplinas. É uma maneira de se conectar ao que os alunos estão buscando consumir e produzir.

A proposta apresentada para ingressar nesse mestrado foi outra. Bem diferente. Discutia defesa de patrimônio e não procurava ser um produto. O debate proposto era sobre os movimentos de memórias da cidade do Rio de Janeiro em páginas do Facebook. A minha

experiência com a página Tá na História², que administro e conta com mais de 60 mil seguidores, serviria de base para tal. O rumo da minha caminhada acadêmica mudou quando encontrei a orientadora dessa dissertação e soube que era possível desenvolver um produto. Era junho de 2018.

Após conversas, constatei que, apesar de apaixonado, não gostaria de me aprofundar nesse específico viés da memória da cidade. Propus estudar e desenvolver o portal, conjugando o passo a passo para os professores. Thaís contra argumentou pedindo que eu me aprofundasse no mercado de aplicativos. E foi isso que fiz: não há nenhuma pesquisa indicando a relação do meu público-alvo com o uso de aplicativo, mas há a minha observação sobre o consumo de diversos professores e professoras da rede pública municipal do Rio de Janeiro dos aplicativos produzidos pela MultiRio. Fiquei tranquilo de que daria certo. Era só ajeitar o tom e produzir.

² Tá na História - <https://www.facebook.com/tanahistoria1/> . Acesso em 03 abr. 2020.

1. A caminhada da mídiaeducação

Em 22 de janeiro de 1982, a pequena cidade de Grunwald, na então República Federal da Alemanha, sediava um encontro que é tratado por diversas correntes acadêmicas como um dos pilares do debate sobre comunicação e educação. Organizado pela UNESCO, Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, o evento reuniu pesquisadores de 19 países

que adotaram uma declaração comum sobre a importância das mídias e a obrigação dos sistemas educacionais de ajudarem os cidadãos a melhor compreenderem estes fenômenos. A releitura deste breve documento mostra sua pertinência e força inovadora: reconhece a enorme importância das mídias na vida cotidiana em todas as esferas sociais e não condena nem a prova seu “incontestável poder. (BÉVORT; BELLONI, 2009, p. 1087)

A declaração de Grunwald, como ficou conhecida, reconhece, portanto, a necessidade de formar cidadãos críticos sobre os fenômenos da comunicação, compreendendo o papel e as funções da mídia nas sociedades democráticas, avaliando criticamente os conteúdos de mídia, envolvendo-se com a mídia para se expressar e participar democraticamente e até revisando habilidades necessárias para produzir conteúdos.

Além disso, destaca-se três pontos: a busca constante de capacitação de professores no tema, o estímulo as atividades de pesquisa e desenvolvimento que interessam à mídia-educação e o reforço às ações da própria UNESCO. Partiu-se do princípio de que toda pessoa deve ter direito à liberdade de expressão, garantindo acesso à informação e condições críticas. Ressalta-se ainda sobre esse evento que não houve participação dos países em desenvolvimento.

A ideia de uma educação para a mídia era fundamentada, pela maioria dos atores escolares, na proteção de crianças e adolescentes aos efeitos nocivos dos veículos de comunicação. Havia um grupo ou outro que levantava a importância do trabalho nesse tema envolvendo cidadania e autonomia do estudante, mas não eram vozes fortes ou organizadas. O relacionamento entre educação e comunicação não nasce em 1982 (a própria UNESCO demonstra esforços na década de 1960), mas ganha outras dimensões – que serão

permanentemente debatidas até os dias e as necessidades atuais, incluindo as também permanentes revisões de termos e conceitos.

Em 1984, por exemplo, a UNESCO defendia que o objeto da mídia-educação era:

Todas as maneiras de estudar, aprender e ensinar em todos os níveis (...) e em todas as circunstâncias, a história, a criação, a utilização e a avaliação das mídias enquanto artes práticas e técnicas, bem como o lugar que elas ocupam na sociedade, seu impacto social, as implicações da comunicação mediatizada, a participação, a modificação do modo de percepção que elas engendram, o papel do trabalho criativo e o acesso às mídias. (UNESCO, 1984)

Uma nova declaração ganhou vida em 1990, na cidade de Toulouse, na França. A UNESCO, mais uma vez, era a organizadora. O documento *Novas direções na mídia-educação* proporcionou, em especial, um aprofundamento na concepção de consumidores de mídia sendo produtores de sentido e as discussões sobre os termos *media education* e *media literacy*. O objetivo, nesse instante, era o de engajar o espectador no processamento das mensagens, identificando os meios de comunicação de massa, e produzindo “significados que são tanto pessoal como socialmente relevantes”.

Com a participação de países em desenvolvimento, outras preocupações foram levadas aos microfones: diversidade cultural, cidadania e os problemas de participação política. A professora francesa Evelynne Bévore escreveu em 1992 um outro passo para a definição e objetivos de mídia-educação:

Mídia-educação é um processo educativo cuja finalidade é permitir a os membros de uma comunidade participarem, de modo criativo e crítico, ao nível da produção, da distribuição e da apresentação, de uma utilização das mídias tecnológicas e tradicionais, destinadas a desenvolver, libertar e também a democratizar a comunicação. (BAZALGETTE; BÉVORT; SAVINO, *apud* BÉVORE, 1992, p. 1090)

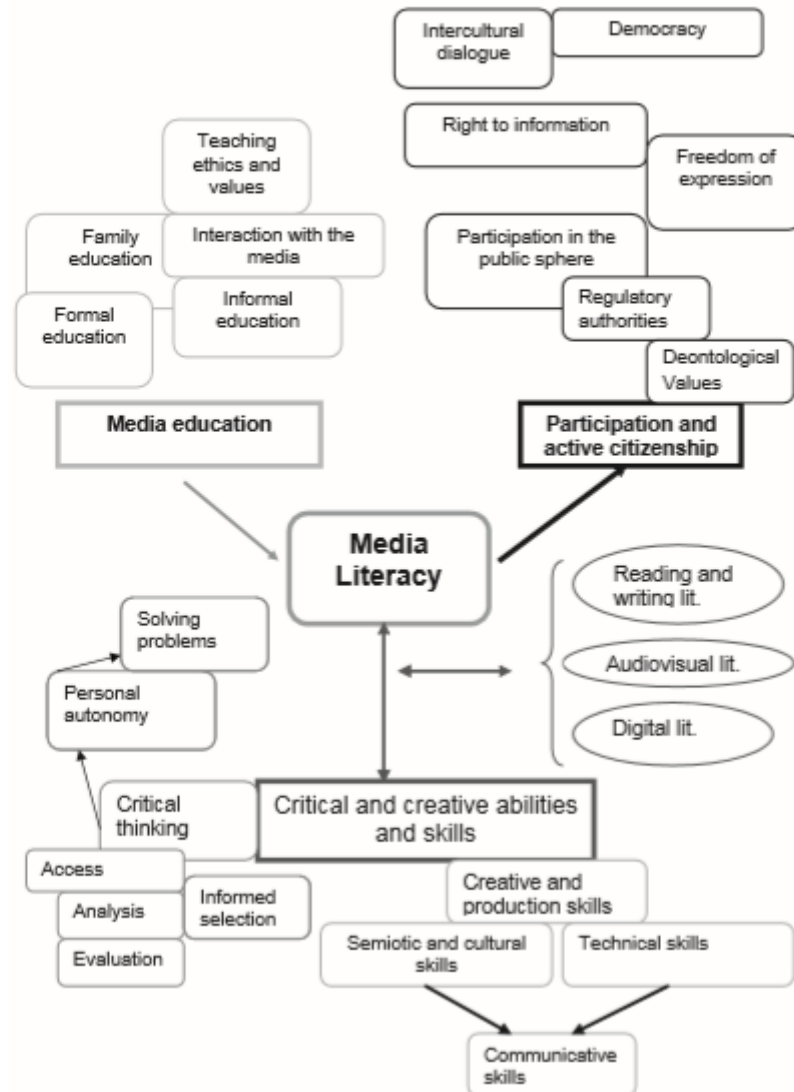
Os termos estão constantemente em conflito. O jornalista espanhol José Manuel Pérez Tornero é um dos grandes nomes internacionais do debate envolvendo comunicação e educação. No livro *Empowerment through Media Education*, lançado em 2008 e com apoio da UNESCO, ele escreveu um artigo buscando definir, inclusive citando a Comissão Europeia, o que é *media education* e o que é *media literacy* e o papel de cada uma na construção desse relacionamento entre campos.

In Europe, at the start of the 21st century, *the term media education was used with that of media literacy*, doubtlessly in an attempt to include and expand digital literacy, which has been a large part of movements to promote the development of the information society and narrow the digital divide.

Meanwhile, according to the European Commission, media literacy involves a variety of skills and abilities related to the media, its images, language, and messages: “Media Literacy may be defined as the ability to access, analyse and evaluate the power of images, sounds and messages which we are now being confronted with on a daily basis and which are an important part of our contemporary culture; as well as to communicate competently using available media, on a personal basis. Media literacy concerns all media, including television and film, radio and recorded music, print media, the Internet and other new digital communication technologies”. This definition is complemented with a series of broader considerations, which we shall look at below. (TORNERO, 2008, p. 103)

Ainda nessa obra, Tornero propõe um mapa conceitual que representa as relações entre os conceitos.

Foto 1 - Reprodução de mapa criado por José Manuel Pérez Tornero, para o livro “Empowerment through Media Education (2008)



Fonte: TORNERO, J.M.P. *Media Literacy New conceptualisation, New Approach*. In: CARLSON, U.; TAYIE, S.; JACQUINOT-DELAUNAY, G.; TORNERO, J.M.P. *Empowerment through Media Education an intercultural dialogue*. Gotemburgo: Nordicom, 2008, p. 106.

Como podemos perceber no mapa criado por Tornero, a *Media Literacy* é o centro de todas os caminhos possíveis para a construção de trabalhos envolvendo educação e

comunicação. Esse pensamento será contestado por diversas correntes. Ismar de Oliveira Soares, professor titular e responsável pelo Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo, por exemplo, utiliza o termo EduComunicação, acreditando que ele abarca um suporte teórico e de ação mais amplo, ligado inclusive aos pensamentos teóricos latino-americanos, principalmente de Jesús Martín-Barbero.

As terminologias representam tentativas de articulação entre os campos da educação e da comunicação. São termos que notoriamente estão em disputa. A EduComunicação, cunhada pelo professor Ismar Santos, questiona e amplia o conceito de mídia, que costuma reduzir à um veículo, oferecendo a importância dos processos da comunicação.

O doutor em comunicação pela Universidade de São Paulo, Eduardo Monteiro, contribui para a tentativa de separar as filosofias de mediaeducação e educomunicação.

A chamada mediaeducação tem agregado pessoas e ações mais preocupadas com a educação para, pelos e com os meios. Deriva de tendências como a *media education*, oriunda dos países de língua inglesa nos anos 1970, por vezes marcada por preocupações com o conteúdo moral veiculado pela mídia. Ou da *educación para los medios*, típica dos países de língua espanhola e com ênfase na recepção ativa e crítica desses conteúdos. A partir dos anos 1990, evoluiu para uma visão que vincula o desenvolvimento da capacidade de participação do sujeito na sociedade à sua apropriação técnica e expressiva dos diferentes meios e linguagens. Em geral mais voltada para as práticas escolares, a mediaeducação ganhou força nas discussões curriculares orientadas para a interdisciplinaridade, os projetos didáticos e os redesenhos curriculares. Já a educomunicação apresenta-se como uma perspectiva mais abrangente, porém de delimitação social mais circunscrita cultural e academicamente. Emerge como um campo com identidade muito associada aos movimentos de esquerda na América Latina, a partir de um histórico de convergência entre comunicação e educação no meio popular, desde os finais dos anos 1960 (inclusive com sustentação em Paulo Freire). Suas bases teóricas agregam a visão de um receptor ativo e da dialogia como fator essencial da dinâmica cultural. Sua perspectiva não está tão centrada na educação escolar, mas na diversidade das interfaces sociais em que educação e comunicação se encontram. Seu foco é o desenvolvimento de ambientes interativos e propícios à pluralidade expressiva e à participação: ONGs, projetos sociais e ambientais em geral, ensino informal, entre uma variedade de práticas. A educomunicação caracteriza--se como um paradigma muito específico na convergência comunicação-educação, fortemente identificado com o exercício e a ambientação do diálogo, da expressividade e da participação. É menos focado em aspectos tecnológicos, embora os discuta densamente. Delimita seu campo de estudo e intervenção em quatro áreas básicas: (1) educação para a comunicação; (2) mediação tecnológica na educação; (3) gestão comunicativa; (4) reflexão epistemológica. Essa delimitação, por sua vez, evidencia duas outras características diferenciais da educomunicação: a preocupação com a gestão de seus empreendimentos e o esforço concentrado na consolidação de sua base teórica. (MONTEIRO, 2015)

Internacionalmente, e organizados pela UNESCO, cabe destacar um evento pilar para o debate sobre a relação entre comunicação e educação. Em 2007, 25 anos após “Grunwald”, dessa vez em Paris, nasceu o documento “*Agenda de Paris*”(2007), que reúne doze indicações para a midiaeducação, valorizando os eixos acesso a informação, análise e avaliação e criação de conteúdos. Esse documento traz também reflexões coletadas nos eventos, entre tantos, de Viena, em 1999 e Sevilha, em 2002. Na capital da Áustria há um marco novo para a relação da mídia e da educação. Pela primeira vez são sublinhados princípios basilares da necessidade de crianças e adolescentes serem parceiros efetivos nos debates e nos processos, e não serem somente os receptores. Outros fator que pode ser lembrado é o uso da tecnologia como ferramenta, como parte importante do desenvolvimento da midiaeducação.

Importante destacar que, em Paris 2007, o YouTube já havia completado dois anos de existência, as máquinas digitais e celulares acoplados com câmeras, embora inacessíveis para a maioria da população, já demonstravam quedas nos preços e começava em alta velocidade o aumento de “produção amadora”. Foram definidos em Paris, portanto, os pontos de desenvolvimento de programas integrados em todos os níveis de ensino, “A formação de professores e a sensibilização dos diferentes atores da esfera social”, “A pesquisa e suas redes de difusão” e “A cooperação internacional em ações”. Eles são destrinchados em 12 recomendações.

No Brasil, em 2004, um grande encontro marcou a história da midiaeducação no país e da MultiRio como pensadora do assunto. A empresa e a associação civil sem fins lucrativos Midiativa – Centro Brasileiro de Mídia para Crianças e Adolescentes foram as responsáveis pela iniciativa da cidade do Rio de Janeiro, após Melbourne (Austrália), Londres (Reino Unido) e Tessalônica (Grécia), sediar a 4ª Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes (CMMCA). Com o tema “Mídia de Todos, Mídia para Todos”, o encontro recebeu 2600 participantes que assistiram debates, com representantes dos mais diferentes segmentos mundiais de mídia e educação, sobre a importância da reflexão sobre o que se está produzindo para crianças e jovens.

A MultiRio organizou, em seus mais de 25 anos, inúmeros colóquios e discussões sobre o envolvimento de comunicação e educação. Da mesma maneira que o Núcleo de Educação e Comunicação da USP, comandado pelo professor Ismar de Oliveira Soares. Se

tivesse que ressaltar apenas um que pudesse demonstrar toda a importância do trabalho administrado pela Universidade de São Paulo, sugeriria o I Congresso Internacional sobre Comunicação e Educação, em maio de 1998.

O congresso assumiu a Educação para a Mídia (Media Education) não simplesmente como uma questão educacional, mas, sobretudo, como um problema cultural. Tornou conhecido as, até então, desconhecidas experiências latino-americanas relacionadas à educação midiática, trazendo a público o conceito da Educomunicação, assim como o perfil profissional do Educomunicador. (SOARES, 2014, p. 32).

Como pudemos ver, há inúmeras definições e caminhos para trabalhar o conhecimento de mídia dentro da sala de aula. Também foi possível entender que há pensadores que escrevem mídia-educação, literatura de mídia, educomunicação e midiaeducação, que é o utilizado nesse trabalho e pela MultiRio. Esse trabalho defende esse termo porque, seguindo a reforma ortográfica, o hífen desaparece quando se perde a noção da composição de outras duas palavras. Dessa forma, enxerga-se pedagógica e inerentemente a comunicação no processo educativo.

Os estudantes não desejam ser apenas ouvintes. O processo midiaeducativo é defendido nesse trabalho como parte integrante de toda trajetória na escola. Entendemos as dificuldades de implementação e os choques com as exigências dos currículos, mas o que está posto é a necessidade de fazer com que os alunos participem. Não adianta levar o conteúdo que for sem aderência. A midiaeducação contribui com ferramentas que ajudam nesse desafio, além de provocar o amadurecimento nas habilidades comunicativas e nas competências socioemocionais dos alunos. O aplicativo “Corrida da Criação” foi desenhado para ajudar nessa trajetória, com o propósito de que professores usem esse instrumento para conseguir melhores resultados no ensino.

1.1 Da teoria à prática: exemplos em sala de aula

Nos últimos três anos, tive a possibilidade de acompanhar como os conceitos da midiaeducação podem ou são usados em diferentes escolas públicas municipais do Rio de Janeiro. Gostaria de mostrar três experiências bem sucedidas que potencializaram a formação

crítica e criativa dos alunos, desenvolveram a percepção dos diversos usos de mídias e aproveitaram o já reconhecido contato dos jovens com a produção de conteúdo.

Quinze alunos da Escola Municipal Doutor Sócrates, em Pedra de Guaratiba, zona Oeste do Rio de Janeiro, incentivaram o professor Marcos Trindade a criar a disciplina eletiva "Jornalismo Escolar", que sobe para o canal de YouTube Tv Dr. Sócrates gravações sobre o dia a dia da escola e o que está sendo lecionado. Os corpos discente e docente são convidados a participarem, seja enviando pautas, seja gravando relatos, seja acessando e compartilhando os conteúdos.

Os alunos se dividem em diferentes funções: produção, roteiro, câmera, reportagem, apresentação, edição e divulgação digital, que inclui a elaboração do texto que segue na descrição no YouTube. A apresentadora Rafaela Souza tem onze anos e confidencia que aquele processo pedagógico já mudou a forma dela consumir mídia: “Vejo os outros canais de YouTube de maneira diferente. Até o jeito de falar eu presto atenção”. Miguel Torres, que é outro apresentador do canal, contribui dizendo que seu rendimento em ciências, disciplina do ensino fundamental II, melhorou após as gravações. Miguel, Rafaela e todos os outros se debruçaram em temas como consciência ambiental, concurso de poesias e até visitas de pessoas ilustres, como o medalhista olímpico Arnaldo Oliveira. O professor Marcos Trindade comentou que os colegas de profissão estão empolgados com o envolvimento dos estudantes e querem repetir em suas disciplinas. A iniciativa já ultrapassou quinhentos inscritos e mais de cinco mil visualizações no YouTube.

Foto 2 - Reprodução do Canal de YouTube Tv Doutor Sócrates.



Fonte: Tv Doutor Sócrates -

<https://www.youtube.com/watch?v=z0RbxvS4ROo&list=PLG1TeIuKRD34cS-fomMe9X39NT65AOHRN&index=30>

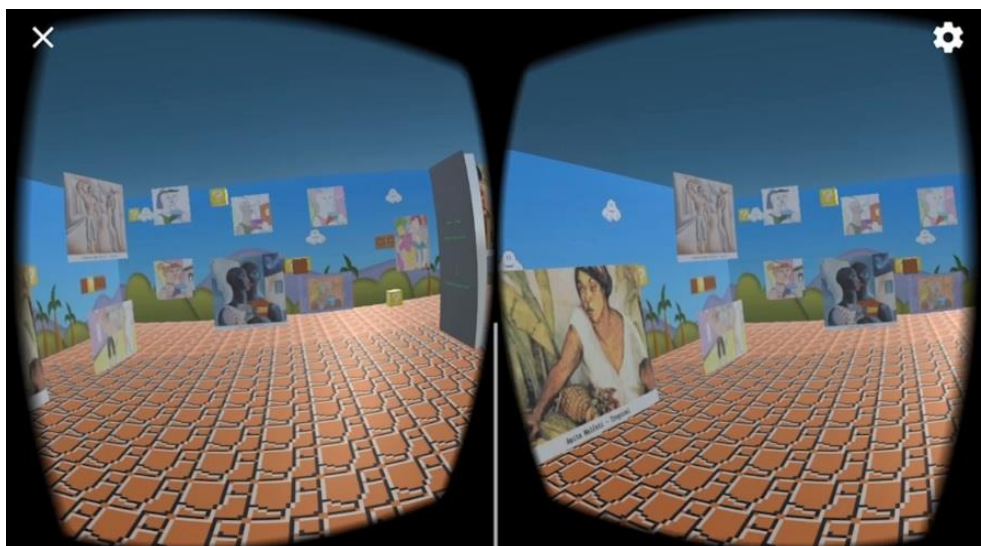
Rafael Costa é professor de artes visuais da Escola Municipal Dorcelina Gomes da Costa, na Cidade de Deus, zona Oeste do Rio de Janeiro. Os alunos são do nono ano do ensino fundamental, ou seja, estão com 13, 14 anos. No máximo 15 anos. Precisando ensinar o Modernismo, Rafael provocou os alunos a produzirem um passeio virtual pela Semana de Arte Moderna de 1922, em São Paulo.

Em 4 meses de trabalho, Rafael instigou os alunos a estudarem o que tinha sido o movimento, os artistas emblemáticos, as discussões importantes, como foi o específico evento e até detalhes de obras. Rafael estimulou a pesquisa, o desenvolvimento de produção, o roteiro e a edição.

Na Escola Municipal Dorcelina Gomes da Costa, os estudantes criaram o aplicativo ModernArt, que está disponível na loja do Android. Tudo em realidade virtual. Munido de óculos apropriados, o espectador pode percorrer as galerias da hoje famosa exposição, ouvindo música da época e tendo informação, com áudio, sobre as pinturas. Os alunos produziram tudo, inclusive narraram.

“O aluno escolhia a atividade que queria fazer. Isso foi interessante porque ao invés de eu passar um trabalho e todos terem que fazer o mesmo trabalho, eles escolhiam o que queriam fazer dentro daquele grande trabalho. Então tinha um que queria escrever o *storyboard*: ele fazia aquilo e tinha uma nota para aquilo. Teve aluno que queria fazer edição de vídeo. Fui estudar esse e outros desejos. Conseguimos!”, revelou Rafael Costa em uma entrevista para o programa Dando Ideia, da MultiRio. No mesmo dia da entrevista com o professor Rafael Costa estava a aluna Lorrane de Alcantara Assunção, de 15 anos. Ela foi uma das desenvolvedoras do ModernArt. “Eu fiz a direção. Tive que conhecer de tudo para sair bom o resultado. Conheço cada cantinho da exposição que a gente retratou”, relatou.

Foto 3 - Aplicativo ModernArt, valorizando a semana de arte moderna de 1922.



Fonte: Aplicativo ModernArt

Gostaria de também relatar o trabalho da Escola Municipal Anísio Teixeira, situada na Ilha do Governador. O trabalho do professor Marcelo Dantas, de história, é reunir o currículo escolar com a prática do podcast. Debates de ideias são organizados e gravados, após a sequência de etapas que envolve discussão de pauta, pesquisa, escrever roteiro, dividir opiniões, gravar e, por fim, editar. No dia que fui conhecer o projeto, o tema era capitalismo x socialismo. Representando o primeiro pensamento estava a aluna Monique Mendes (na foto abaixo, ela está de gorro), de 14 anos. Do outro lado estava o Kelson Mettori, 14 anos (de camisa quadriculada). O menino no centro da imagem é o mediador. A menina que completa o time de quatro, e que na foto está com o celular na mão, é a chamada de “voz do povo”, aquela que traz as dúvidas colhidas com outros alunos da escola.

A gravação é feita na sala de leitura, único lugar onde há silêncio para realização. O professor Marcelo, que também aparece na foto abaixo, acompanha para auxiliar nas pontuações, apontar erros históricos e até, em casos extremos, agressões verbais. É uma intensa troca de conteúdo, que, depois de editada, será disponibilizada via *WhatsApp* para todos os estudantes da escola. “Ajuda muito na hora de aprender. Me dei bem na prova por causa do episódio 1”, declarou o estudante Thomaz Souza, de 14 anos.

Foto 4 - Estudantes e professor Marcelo Dantas gravando podcast de história



Fonte: Acervo Multirio.

A hora da edição do debate se apresentou como a melhor parte para o resultado do trabalho, afinal os alunos precisavam enfrentar importantes decisões e entender conceitos vitais para a midiaeducação, como entender a escolha do que valorizar na hora do resultado final, daquilo que será exposto ao público. Trago como exemplo o instante que Kelson, mesmo entendendo que uma determinada fala não estava coerente, desejava mantê-la na edição final. “Minha voz está ótima aqui”, sentenciou. Foi voto vencido nesse e em outro caso, onde defendia preceitos importantes do socialismo. Todas as ações desse exercício são importantes, afinal o professor consegue mostrar o quão podemos não apresentar o que o entrevistado deseja e ainda podemos deixar de fora o que é muito relevante para a compreensão. Gravar durou 15 minutos. Editar tirou uma tarde. Resultado final: podcast com 8 minutos.

A professora Simone Monteiro, mestre em educação pela PUC- RIO, e que tem no currículo mais de 10 anos como gerente de uma gerência que abarcava literatura e

midiaeducação na Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, escreveu em sua dissertação de mestrado:

O desenvolvimento de práticas midiaeducativas na escola, por sua vez, parece refletir os movimentos e as tensões existentes na sociedade acerca da crescente influência da mídia na formação das novas gerações. É importante considerar, nesse processo, que a compreensão das mídias como aparatos de apoio ao trabalho pedagógico e/ou como dimensão constitutiva de subjetividades atravessa as opções teórico-metodológicas dos professores, no exercício da ação docente, de acordo com sua formação pessoal e profissional, o que os faz trazer para dentro do espaço escolar diferentes formas de incorporação das tecnologias da informação e da comunicação. (MONTEIRO, 2008, p. 15)

O conhecimento sobre comunicação deve ser um direito do estudante, independente de sua idade. E também deve ser um direito preparamos os alunos e os profissionais de educação para uma sociedade conectada, produtora de conteúdo e repleta de notícias inverídicas. Não é porque creditamos aos jovens nascidos a partir 1990 a alcunha de nativos digitais que podemos acreditar que eles já cresceram entendendo os limites da informação, que conseguem distinguir *fake News*, que já estão aptos a produzirem conteúdos midiáticos com análises críticas.

Mesmo com toda a importância do assunto, a midiaeducação enfrenta grandes desafios para se consolidar e isso é possível enxergar com facilidade, principalmente quando se percebe que não é valorizada na formação inicial ou continuada de profissionais de educação. Além disso, ainda é necessário constatar o desenvolvimento tímido de políticas públicas em estados e municípios. Na cidade do Rio de Janeiro, apesar da criação da MultiRio em 1993, não há nenhuma política pública que garanta e estimule a comunidade escolar a refletir sobre o trabalho com mídias. Na cidade de São Paulo, em 2004, a então prefeita Marta Suplicy decretou e promulgou a lei 13.941, conhecida como Lei Educom.

Para os fins da presente lei, entende-se por educomunicação o conjunto dos procedimentos voltados ao planejamento e implementação de processos e recursos da comunicação e da informação, nos espaços destinados à educação e à cultura, sob a responsabilidade do Poder Público Municipal, inclusive no âmbito das Subprefeituras e demais Secretarias e órgãos envolvidos. (artigo 1 da Lei 13.941)

Infelizmente esse tema permanece restrito a iniciativas de indivíduos e de grupos isolados, apesar da Base Nacional Comum Curricular, a BNCC, homologada pelo Governo Federal em 2017 para os ensinos infantil e fundamental e em 2018 para o ensino médio, endossar a necessidade de trabalharmos a comunhão entre educação, tecnologia e produção de

conteúdo, afim de propiciarmos o contato dos alunos com múltiplos saberes e diferentes culturas. Os textos recomendam que os estudantes possam atuar de maneira ética e crítica na produção e compartilhamento de textos noticiosos, na checagem de fatos e no enfrentamento de notícias falsas.

O aplicativo “Corrida da Criação” traz elementos importantes para o trabalho midiaeducativo na sala de aula. Quando o *app* propõe que o professor, junto de seus alunos, desenvolva produções audiovisuais, ele está automaticamente impulsionando o conhecimento de leitura de mídia, análise de discurso, enfrentamento de notícias falsas, além de fazer com que a comunidade escolar pense e produza conteúdo.

Os trabalhos desenvolvidos pelos professores e estudantes das escolas citadas poderiam ser facilmente feitos a partir do passo a passo mostrado pelo aplicativo. Aproveitando o exemplo da Escola Municipal Anísio Teixeira, com o conhecimento nas sete etapas propostas pelo *app*, qualquer mestre poderia caminhar com a turma na realização de *podcasts*. O professor, seguindo a corrida da criação, ganharia mais ferramentas para conversar com os alunos sobre *fake News*, ética e direitos.

As teorias e seus naturais cruzamentos me ajudaram a pensar nesse produto a partir do momento que todos os olhares estudados apontavam para a necessidade de levar para a sala de aula práticas midiaeducativas. O aplicativo é uma maneira de contribuir para o debate entre os professores, potencializando-os e fazendo-os serem multiplicadores de uma linha pedagógica atual, mas que enfrente resistências. O aplicativo é uma forma de também trazer para a midiaeducação aqueles professores e professoras que não se sentem aptos a refletirem ou produzirem conteúdos.

No próximo capítulo, irei falar sobre os bastidores da escolha por um aplicativo, deixando mais evidente os motivos.

2 – Os bastidores da escolha pelo aplicativo

No começo de 2017, o compositor Caique Botkay se tornou presidente da MultiRio. Antes mesmo da nomeação, me chamou para compor seu time. Sem especificar o cargo, garantiu que eu teria papel decisório na condução da empresa. Como tive uma passagem como repórter, roteirista e apresentador na MultiRio, do ano 2010 a 2012, sabia pesquisar, em um confuso site, os projetos que tinham sido realizados e também apurar, com toda a discrição, com colegas o que estava em andamento. Era essa uma forma de começar no emprego entendendo basicamente o cenário e já propondo algum plano que contemplasse o desenvolvimento midiaeducativo das 1540 escolas públicas do município.

Divididas em 11 coordenadorias regionais de educação, as CRES, esse contingente enorme faz da rede pública municipal do Rio de Janeiro o maior conjunto de escolas públicas da América Latina. O número de alunos ultrapassa os 600 mil. Entre professores e outros profissionais de educação são cerca de 70 mil pessoas. Inicialmente acreditava que era fácil e fluida a comunicação com essas escolas, principalmente porque contávamos com a aliança do César Benjamin, então Secretário de Educação.

Um site que permita o professor entender e exercitar o passo a passo de uma produção audiovisual. Foi esse o mote do projeto que desenhei e coloquei debaixo do braço. “Corrida da criação” era o nome, afinal passava a ideia de que a comunidade escolar atenta aos princípios da midiaeducação encontrava sempre os caminhos da criatividade. Ser um projeto inserido dentro do portal da MultiRio também estava no meu radar. Além do passo a passo de uma produção audiovisual, o portal teria exemplos bem-sucedidos que já estão acontecendo em sala de aula.

O começo de gestão foi revelador: o contato com os professores que estavam na sala de aula não era tão fácil como previa. Nem o próprio núcleo central da Secretaria Municipal de Educação consegue uma comunicação eficiente com uma rede tão extensa e plural. Sublinho que esse mesmo resultado não é restrito a gestão de A, B ou C. Ouvindo diferentes fontes, entendi que o histórico é de uma comunicação deficiente, o que dificulta um projeto

que pretende alcançar toda a rede, mudando paradigmas. Nesse instante ainda acreditava que todos gostariam de ter contato com os trajetos propostos pela mídiaeducação.

O segundo ato nos revelou a primeira turbulência. Nós precisávamos fazer a casa funcionar em curto prazo, refletindo sobre o futuro, mas respondendo demandas urgentes de uma Prefeitura que estava em guerra com a mídia. A empresa não seria usada como contraproposta, frisa-se, mas precisávamos mostrar o que a Secretaria Municipal de Educação estava realizando – fato comum, com densidades distintas, nos agora 27 anos de MultiRio. Mudamos processos, inauguramos programas e a minha ideia do “Corrida da Criação” acabou perdendo força. Mas, nesse instante, estava instalada a vontade de desenvolver o projeto.

Em um primeiro momento, sem contar com nenhuma conversa com especialistas em aplicativos e em gameificação, acreditei que a dinâmica de acesso inicial deveria contemplar imediatamente sete etapas da “Corrida da Criação” (*briefing*, tempestade de ideias, pesquisa, roteiro, produção, gravação e edição), além de trazer, também na tela inicial, espaço para dúvidas, vídeos do youtube, ilha de edição, produções textuais, apresentações em *power point*, lupa e login.

Esse modelo me acompanhou desde junho de 2018 a janeiro de 2019. No começo de 2019, a minha orientadora indicou que eu procurasse desenvolvedores, profissionais acostumados com a realização de aplicativos, conhecimento em ensino à distância e de interatividade com o público-alvo desejado. Dessa maneira, fui ao encontro de dois companheiros de trabalho na MultiRio: o gerente de tecnologia da informação, Wagner Bittencourt, e o responsável pela área de games Antônio Marcelo.

Conheço Antônio Marcelo desde a época que lecionei roteiro no Colégio Estadual José Leite Lopes, o Nave. Ele era professor de games. Antes de chegar a MultiRio, ele atravessou inúmeras empresas de desenvolvimento de games. Nos últimos dois anos, ele desenhou os jogos “Caô Digital”, que contribui com que crianças discutam as *fake news*; o “SOS MAR”, onde o usuário precisa cooperar para a limpeza dos oceanos; “Comer, Comer”, *game* que fortalece a reflexão da boa alimentação; e, finalmente, o “Nossa Cidade”, que estimula o pensamento sobre cidade inteligente.

Wagner Bittencourt administra uma equipe de quatro desenvolvedores de aplicativos e portais. Ele, junto de sua equipe, lançou recentemente a plataforma *streaming* da MultiRio e participou da criação dos aplicativos de diversos órgãos da prefeitura, entre eles o Taxi Rio.

No dia 8 de janeiro de 2019, me reuni com os dois para apresentar a proposta e escutar possíveis melhorias. A reação foi uníssona: estava confuso esteticamente e com muita informação desnecessária. Os dois profissionais também me alertaram para a necessidade de transformar o *app* em um espaço privilegiado de construção de grupos de estudo, trocas de experiências e tirar dúvidas.

Desta forma, precisava mexer nas bases de condução do aplicativo, sem necessariamente mudar sua essência. A partir dessa data, estudei muitas referências de aplicativos de aulas à distância, desenhando um novo formato que privilegiasse o conceito da corrida por uma criação, sustentada pelo tripé vídeo, podcast e texto. Todos os passos permitem o compartilhamento com possibilidade de ter, em um tempo curto, as dúvidas respondidas.

FOTO 5 - Modelo do aplicativo “Corrida da Criação” apresentado na qualificação



Fonte: acervo pessoal do autor

Como veremos a seguir, o modelo mudou após a qualificação, trazendo mais trocas de informações entre os professores e autonomia na produção.

Além de indicar que procurasse o olhar de profissionais gabaritados em aplicativo, passei a alinhar minha observação da realidade a realização de questionário.

2.1 Métodos da pesquisa

A minha aproximação com os debates e desafios listados anteriormente e trabalhando em uma empresa pública municipal dedicada a mídiaeducação, ligada a 1540 escolas, 70 mil profissionais de educação e mais de 600 mil estudantes, me fizeram ter o ponto de partida para o desenho desse projeto.

Creio que estar em contato com diversos estudantes e professores semanalmente, em muitos lugares da cidade, com realidades e desafios distintos, me ajudaram a escutar caminhos para encontrar consonância com o que estou propondo. Da mesma forma que a

conexão foi importante, o programa Dando Ideia, onde fiz roteiro e apresentei, me propiciou conhecer especificamente práticas escolares que já trabalham conceitos de mídiameducação.

A observação de diversos atores envolvidos se soma ao envio de formulário para vinte e oito professores que estão trabalhando do ensino infantil ao ensino médio, de escolas e colégios públicos e privados, somente da cidade do Rio de Janeiro. A média de idade é de 30 anos e o tempo médio de atuação no campo educativo de 10 anos, contando estágio. Ainda que essa seja uma pequena amostragem em um universo tão grande e plural, considero que a aplicação dos formulários tenha sido essencial para nortear o desenvolvimento do produto.

O formulário seguiu as seguintes questões:

- 1) Qual é o seu nome?
- 2) Quantos anos de idade?
- 3) Quanto tempo de trabalho na educação, como professora ou professor?
- 4) Qual é a escola que você trabalha?
- 5) Qual é a sua função ou qual foi sua função? Se tiver mais de uma, por favor indique.
- 6) Você trabalha com audiovisual fora de escola? Onde?
- 7) Você desenvolveu algum projeto na sua escola usando o audiovisual? Se sim, explique, por gentileza, os detalhes.
- 8) Você acredita que a produção de conteúdos através do uso de celular pode contribuir para a sua aula? Como?
- 9) Você acredita que um aplicativo estimulando a criação de conteúdo através do celular, focado nos desafios de sala de aula, é útil? Por quê?
- 10) O que você gostaria que o aplicativo te oferecesse?
- 11) Você acha que essa construção audiovisual, com celular, daria para ser realizada em todas as disciplinas? Ou teria que ser em eletivas? Por que?

Em relação a sexta questão, vinte e sete professores não trabalham com audiovisual fora dos muros da escola, portanto o conhecimento está sendo retido a partir de próprias experiências. Isso possibilita um olhar ainda mais criterioso ao desejo deles em trabalhar com celular para produzir conteúdo com os alunos e se o aplicativo é a ferramenta mais adequada.

A sétima questão me mostrou que vinte e sete produziram conteúdo usando, em especial, o celular em sala de aula. Alguns com mais e outro com menos frequência. Pelos relatos, percebi que há projetos bem elaborados, que dependem de conhecer gravação e edição. O uso de aplicativos para ambos apareceu na resposta de cinco professores. Ressalto a resposta do professor de história Fábio Oliveira, da Escola Municipal Mendes Viana, no Colégio, subúrbio do Rio de Janeiro, que demonstra como fez e sua opinião sobre a prática. “Fiz com que meus alunos de oitavo ano se reunissem em grupo, escolhessem um dos temas do 4º bimestre e produzissem um vídeo explicando o assunto. Foi uma experiência ótima. Demonstraram muito interesse e autonomia”, disse.

Na oitava questão, todos acreditam que a produção de conteúdo pode contribuir para a sala de aula, endossando o que tenho defendido nesse trabalho e propondo facilitar com o uso do aplicativo. Destaco a resposta do professor Juberto Santos, também da disciplina de história, mas da escola particular Santa Mônica, na zona oeste do Rio de Janeiro. Ele, na questão anterior, foi quem respondeu que nunca tinha feito nenhum trabalho usando audiovisual. Agora ele revela que “acredita na produção de conteúdos através do uso de celular pois é uma importante ferramenta tecnológica que pode gerar mais empatia dos alunos em relação aos conteúdos escolares. Além de que potencializa o uso de tecnologias que é uma demanda da atualidade”.

A nona questão revela que todos acreditam que um aplicativo que contribua para a produção audiovisual, facilitando a vida dos professores que usam esse artifício em sala de aula. Ressalto duas respostas. “Acredito que um aplicativo estimulando a criação de conteúdo através do celular, focado nos desafios de sala de aula, é útil porque a troca de experiências entre professores é sempre muito rica e, muitas vezes, difícil de acontecer”, escreveu Solange Santos, professora de Educação Infantil na Escola Municipal Jean Mermoz, no Cachambi, Zona Norte do Rio de Janeiro, e na Escola Municipal João Lyra Tavares, em Lins dos Vasconcelos, também na Zona Norte da cidade. “Claro que um aplicativo estimula. O celular é uma realidade e minhas experiências e outras diversas mostram que há um retorno positivo para a aprendizagem. O aplicativo ajudaria muito boa parte dos professores, que não são nativos digitais em sua maioria, a interagirem melhor com os alunos e verem mais claramente as potencialidades desse recurso”, salientou o professor Fábio Oliveira, da Escola Municipal Mendes Viana, no Colégio, subúrbio do Rio de Janeiro.

Já a décima questão, que aborda o que o professor gostaria que o aplicativo oferecesse, nos dá diferentes visões, entretanto todas acabam inevitavelmente ressaltando uma carência no conhecimento, uma vontade de se aprofundar nesse tema e também o conhecimento de outras práticas bem-sucedidas. “Gostaria que o aplicativo desse dicas e o passo a passo para produções de conteúdo de forma simples e prática, pensando nas realidades das escolas, que por vezes não possui *wi-fi* e nem uma internet veloz”, pontuou o professor de história Wander Pinto, da Escola Municipal Bernardo de Vasconcellos, na Penha, Zona Norte do Rio de Janeiro. A professora Joice Rodrigues, Gerente da Gerência de Supervisão e Matrícula da 6^a Coordenadoria Regional de Educação do Rio de Janeiro, acredita que “gostaria que o aplicativo aliasse o educacional com o informal, um *app* que fosse usado pelos alunos com tamanha facilidade assim com usam o ifood, o deezer, o WhatsApp... Eu gostaria de ver uma plataforma colaborativa com atividades realizadas pelos próprios alunos. O tema seria sugerido, os alunos desenvolveriam as atividades e um profissional da educação faria os comentários. Acho que seria bacana.” Joice estimula, com esse olhar, uma versão II do aplicativo “Corrida da Criação”, onde o aluno também seria incluído.

A última questão, que aborda se a construção audiovisual, com celular, daria para ser realizada em todas as disciplinas ou era melhor em eletivas, dividiu o grupo. O professor Ygor Lioi, que também é coordenador do pré-vestibular social da Portela, defende que “a utilização do audiovisual é fundamental para todas as disciplinas, e pode ser defendida a partir da lei 13.006, onde de maneira transversal, em todos os conteúdos a ferramenta poderá ser utilizada como complemento didático para os conteúdos”. O professor de história Juberto Santos, já citado nesse trabalho, diz que “todas as disciplinas podem ser potencializadas com essa estratégia, porém é necessário observar o tempo médio dessa atividade com os tempos de aula, pois sofremos com currículos densos e engessados e isso dificulta muito o uso de tecnologias, ludicidade dentro das salas de aula.”

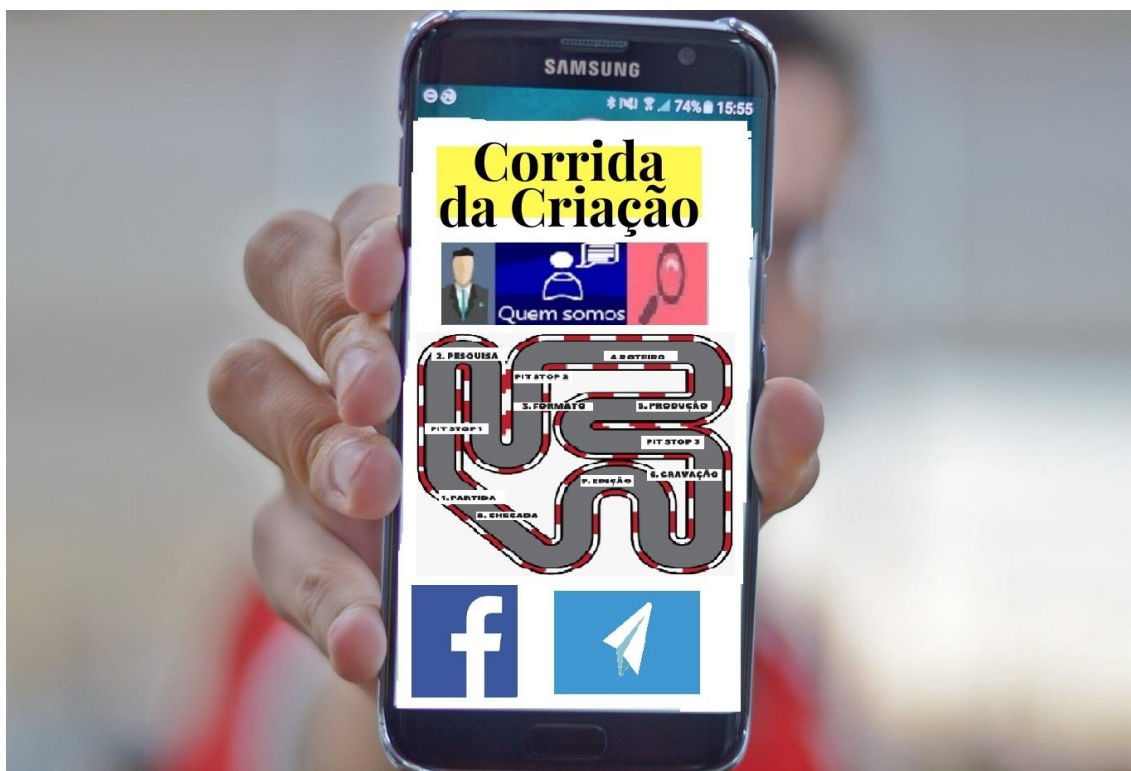
A tempo: a lei 13.006 que o professor Ygor Lioi aponta é de 2014 e indica que “exibição de filmes de produção nacional constituirá componente curricular complementar integrado à proposta pedagógica da escola, sendo a sua exibição obrigatória por, no mínimo, 2 (duas) horas mensais.”

Pude perceber que o aplicativo é algo desejado, apesar de termos que enfrentar os desafios de adaptação. Essas respostas deram consistência ao trabalho, reforçando que o

momento é propício para investir nessa ferramenta.

3 – Apresentação do produto

Foto 6 - Aplicativo “Corrida da Criação”: perfil, quem somos, lupa de busca, grupo de discussão no Facebook e perfil no Telegram

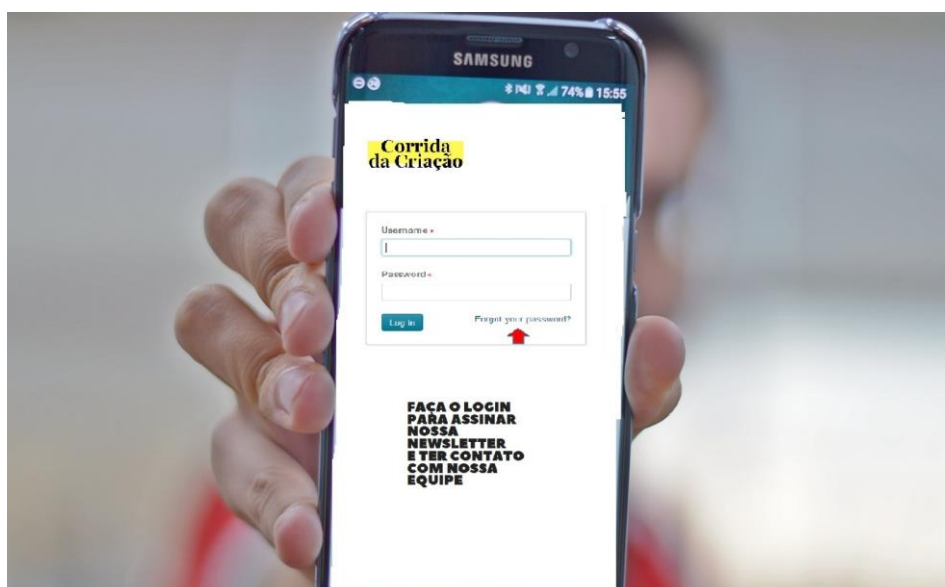


Fonte: Acervo pessoal do autor

O aplicativo gratuito “Corrida da Criação” (foto 6), disponível futuramente em IOS e Android, visa possibilitar o contato dos professores com etapas básicas da produção audiovisual, estimulando que eles trabalhem essa prática com os estudantes. A pista de corrida é preenchida por oito etapas: partida, pesquisa, formato, roteiro, produção, gravação, edição e chegada. Os três *pit stops* sugeridos falam sobre temas que são importantes ter conhecimento quando estiverem produzindo conteúdo. Completando as informações da tela inicial, o usuário ainda tem, na parte superior, acesso aos detalhes de “quem somos”, a chance de construir seu perfil e uma lupa que permite encontrar os assuntos de sua preferência. Na parte inferior, há dois ícones: a do aplicativo de mensagens Telegram e da rede social Facebook.

Aproveitando um design simples e direto, o aplicativo deseja que o usuário navegue de forma intuitiva, sem ter dúvidas. Os ícones escolhidos são universalmente conhecidos e as usabilidades são compreendidas. A pista de corrida, com cores neutras, determina o percurso ideal. Com exceção do Facebook e do Telegram, que ao serem clicados levam o usuário para seus respectivos cenários externos, todos os ícones do “Corrida da Criação” levam para uma segunda tela, onde haverá ou uma informação que se esgota ou a chance de ter outro conteúdo ou preencher o perfil. As telas que irão aparecer dentro do aplicativo “Corrida da Criação” (exemplo foto 7) seguem o *design* clássico do *popup*, onde apenas um clique na borda da tela faz com que o usuário volte para o espaço anterior.

Foto 7 - Login. Ao clicar no Login, o usuário irá para uma segunda tela. Caso queira voltar para a anterior, é só clicar na borda.



Fonte: Acervo pessoal do autor

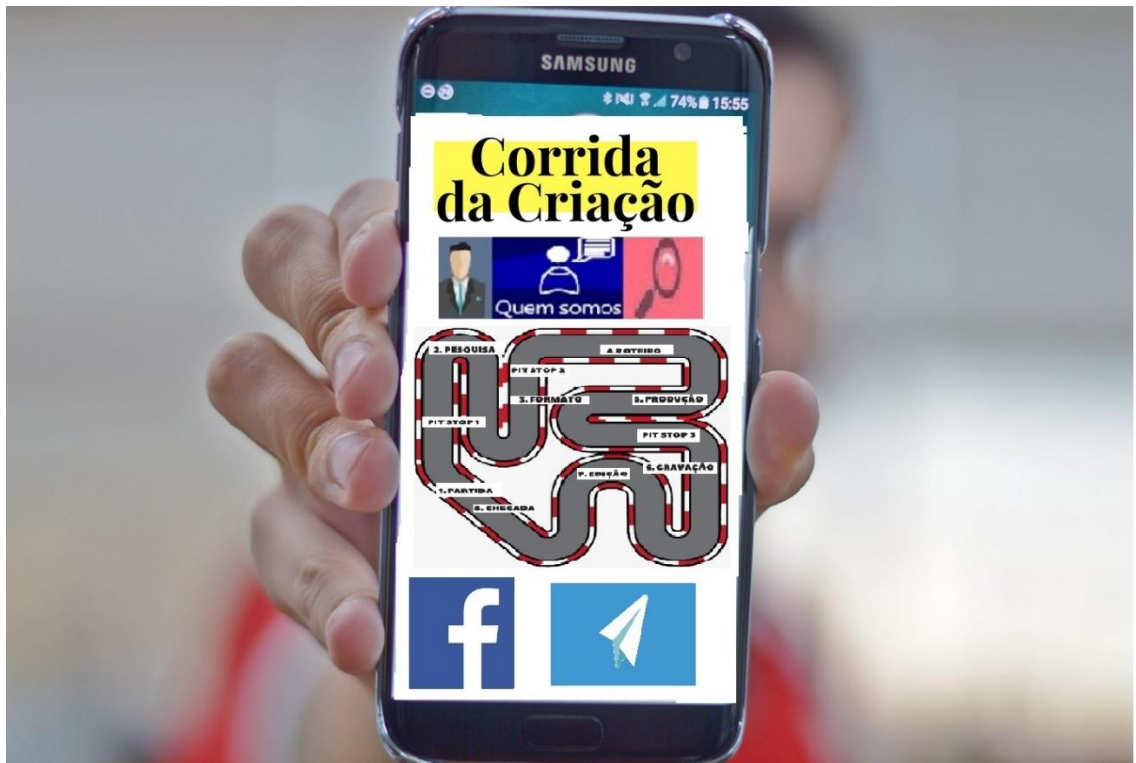
Como pode-se ver na foto 7, o usuário, ao clicar no ícone Login, é levado para uma segunda tela. A tela principal do aplicativo está em segundo plano. Caso deseje voltar atrás, é só clicar na borda. Se o usuário, por algum motivo, esquecer a senha, como também é possível ver na foto 7, há a chance de clicar no ícone de “esqueci minha senha”. Desta forma, ele será levado para uma terceira tela onde será possível preencher o e-mail e depois construir uma nova senha.

Após escutar especialistas já creditados nesse trabalho, professores e professoras e estudar diferentes aplicativos, em especial aqueles que trabalham o conceito de *gameificação*, entendi que não deveria desenhar um *app* que fosse complicado na navegabilidade. É preciso deixar claro o passo a passo, oferecendo autonomia de conhecimento e propiciando a troca de informações. Além disso, o aplicativo deve cobrar menos dados daqueles participam, deixando que a relação com a “equipe Corrida da Criação” seja fluida e orgânica.

Outra preocupação era de não construir um protótipo que o tornasse inacessível por completo sem internet. Pensado para ser leve, o “Corrida da Criação” terá, em sua parte principal, as etapas da corrida da criação, a garantia do acesso sem precisar de internet. O “quem somos” também dispensa conexão com a internet. Para fazer o login, ir para o grupo do Facebook, participar do Telegram ou ter acesso a itens externos indicados pela “Corrida da Criação”, o usuário terá a necessidade de ter conexão com a internet.

4. Aplicação do produto

Foto 8 - Aplicativo “Corrida da Criação”: perfil, quem somos, lupa de busca, grupo de discussão no Facebook e perfil no Telegram.

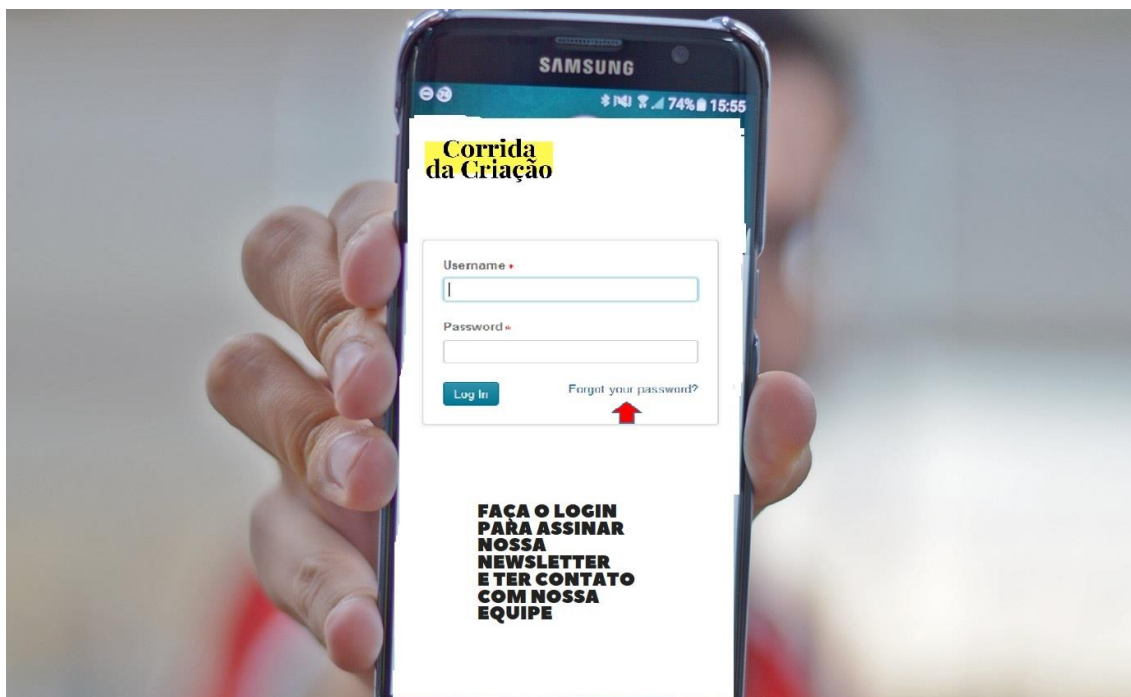


Fonte: Acervo pessoal do autor.

Após baixar o aplicativo na loja da Apple ou no Android, o usuário, na tela inicial, pode acessar as etapas da “Corrida da Criação”; na parte superior, o login, “quem somos” e lupa; na parte inferior, símbolos da rede social Facebook e do Telegram.

4.1 Login

Foto 9 - Item Login.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

O Login cobrará apenas três informações: nome, e-mail e senha. Fazendo o Login, o usuário automaticamente assinará a newsletter do “Corrida da Criação”.

Buscando manter a relação com o professor e com a professora, a newsletter semanal atualizará o usuário com informações, conteúdos exclusivos, práticas bem sucedidas e novidades sobre a produção de conteúdo audiovisual utilizando o celular em sala de aula.

4.2 Quem somos

Nesse espaço, o usuário poderá entrar em contato com a equipe do “Corrida da Criação” e entender melhor qual o interesse do aplicativo.

Foto 10 - Item Quem somos.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

O texto que está no Quem Somos é esse:

“Corrida da Criação” tem o interesse de possibilitar a você, educador e educadora, um contato com etapas básicas da produção audiovisual através do celular. Essa é mais uma ferramenta que você pode usar em sala de aula, aproveitando a inteligência e os conhecimentos de uma geração de estudantes *makers*.

Aqui no *app*, há espaço para conectar outros professores em fórum de debate, conhecer experiências bem sucedidas e receber informações pertinentes para a sua formação.

Aproveite a corrida! E qualquer coisa, estamos aqui”.

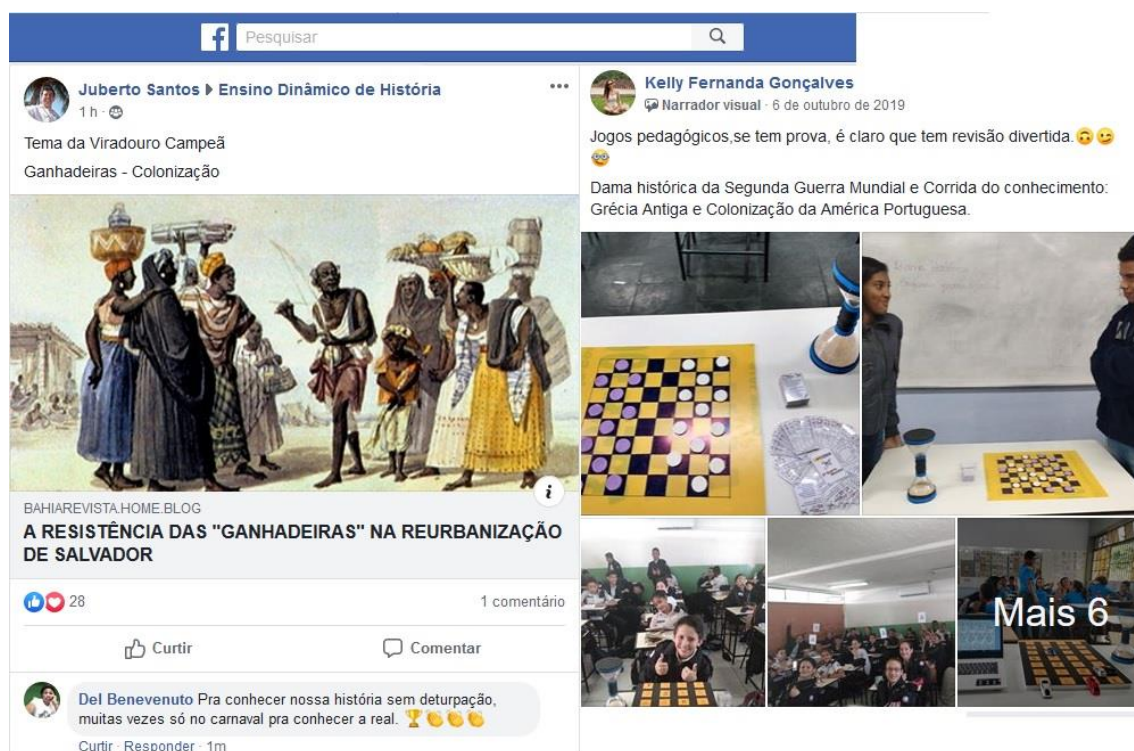
4.3 Lupa

Seguindo a dinâmica de todos os sites, aplicativos e afins, a lupa permite que o visitante digite uma palavra-chave e encontre o que está buscando.

4.4 Grupo do Facebook

Na tela inicial, o usuário terá a chance de clicar no link de um grupo fechado no Facebook. Seguindo as regras da rede social e aproveitando os recursos oferecidos por ela, o grupo será o espaço dos professores também promoverem as dúvidas, trocarem conteúdos, informações e formarem um conjunto de educadores ligados a produção.

Foto 11 - Exemplo de grupo do Facebook



Fonte: Grupo Ensino Dinâmico de História. Disponível em:

<https://www.facebook.com/groups/ensinodinamicodehistoria/>. Acesso em: 04 abr. 2020.

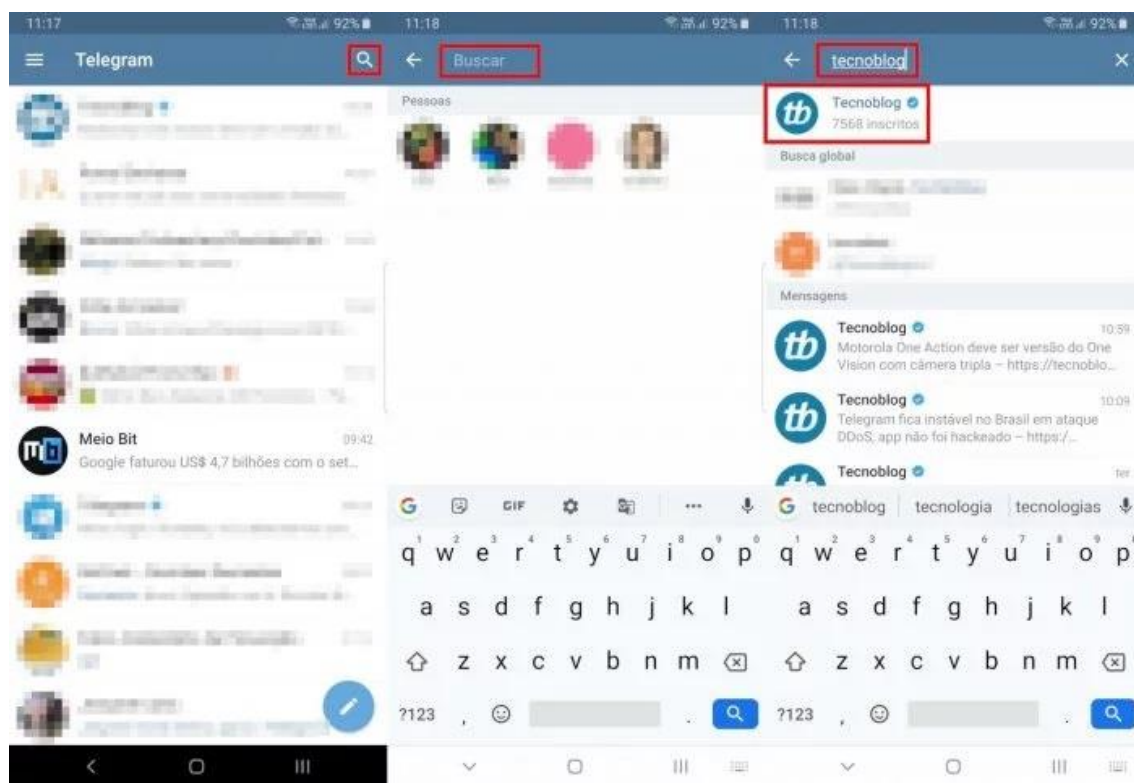
Como podemos ver na foto 11, os professores utilizam os grupos fechados do Facebook para oferecerem, entre tantas ações, dicas de conteúdo (esquerda) e práticas bem

sucedidas em sala de aula (direta). Para entrar no grupo, é preciso pedir permissão. O perfil “Corrida da Criação” será o administrador, fazendo a mediação, apesar que as participações são orgânicas e não necessariamente seguem uma linha construída em cima das etapas da corrida.

4.5. Telegram “Corrida da Criação”

O grupo de conteúdo do Telegram irá ser abastecido pela equipe do “Corrida da Criação” com informações pertinentes às etapas da corrida. Desta forma, os “seguidores” irão sempre receber notícias, artigos, vídeos etc. que ajudem na melhor produção de conteúdos com celular em sala de aula. As produções podem ou não serem feitas pela equipe da “Corrida da Criação”, que irá curar o que vai ser recebido pelas pessoas do grupo.

Foto 12 - Exemplos de grupo de conteúdo do Telegram.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

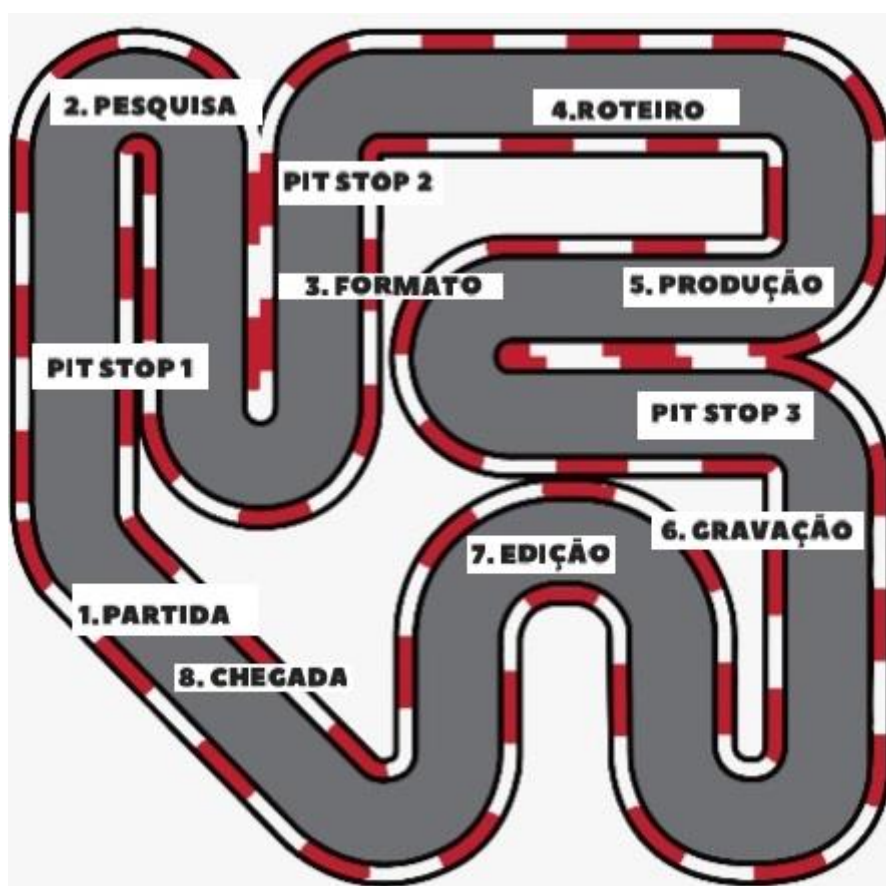
Como podemos ver na foto 12, as pessoas se inscrevem em um grupo de conteúdo e recebem, através principalmente do celular, informações inerentes ao seu interesse.

Penso que essa é mais uma maneira de contribuir para que os professores e professoras tenham acesso a conteúdos qualificados sobre as etapas da corrida da criação, facilitando a recepção e o consumo dessas informações.

4.6 Corrida da Criação

A corrida da criação é um passo a passo sugerido para o usuário, seguindo as etapas: partida, pesquisa, formato, roteiro, produção, gravação, edição e chegada. Os três *pit stops* sugeridos falam sobre temas que são importantes ter conhecimento quando estiverem produzindo conteúdo.

Foto 13 - Pista da “Corrida da Criação”.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

O visitante pode ou não acompanhar a numeração, tendo absoluta liberdade para decidir inverter a ordem do começo, do meio e do final.

Quando o usuário clicar na etapa, uma nova aba irá se abrir, com sugestões para a prática. Aproveito para explicar o que o professor e professora irá receber de informação ao entrar em cada passo.

4.6.1 – Partida

Foto 14 - Partida.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Para começar a corrida, é indicado que o usuário clique no ícone partida. Ao escolher esse passo, abrirá uma segunda página indicando as seguintes cinco sugestões:

1. Reúna os estudantes e explique a dinâmica da corrida da criação.
2. Divida os estudantes em grupos de três.
3. Peça que cada grupo escolha um tema a ser trabalhado. Dê dez minutos para eles se organizarem.
4. Após o tempo, cada grupo terá 5 minutos para apresentar para o resto da turma os motivos da escolha.
5. Sugira pontos que não foram levantados pelos grupos, despertando a atenção desde o começo.

Caso o usuário deseje saber mais sobre assuntos pertinentes a essa etapa, há a possibilidade de clicar no “saiba mais”. Esse espaço terá conteúdo qualificado escolhido pela equipe da “Corrida da Criação”, atualizado com regularidade. Os ícones irão levar para um ambiente externo, necessitando de conexão com a internet, mas diminuindo o peso do aplicativo.

Foto 15 - “Saiba mais” estará presente em todas as etapas.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Como podemos ver na foto 15, o usuário terá a indicação de conteúdos pertinentes ao que pode ser aprofundado nessa etapa. Os conteúdos podem ser produzidos ou não pela equipe do aplicativo. Também estará disponível clicar no grupo do Facebook e ir para esse ambiente. Caso queira voltar para a tela inicial, basta clicar na borda da tela.

4.6.2– Pit Stop 1: Direitos

É sugerido para o usuário, após a partida, conhecer o primeiro *pit stop*. Essas paradas pretendem informar sobre assuntos vitais e que estão associados a todas as etapas da corrida.

Foto 16 - Primeiro *pit stop*: Direitos



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Como podemos ver na foto 16, o *design* do pit stop não foge ao padrão de todas as etapas. Há as sugestões de prática e reflexão e também o contato com o grupo do Facebook e

o “saiba mais”, para ter contato com conteúdos extras e atualizados rotineiramente sobre o assunto.

O primeiro *pit stop* fala sobre a importância de trabalhar entendendo os direitos de imagem dos alunos, o contato com os pais e a explicação dos direitos autorais.

Os pontos são esses:

1. Não existe a possibilidade de publicar o trabalho dos alunos, mesmo que em redes sociais da escola, sem a autorização dos pais.
2. Explique para os pais a importância pedagógica do trabalho e que não há fins lucrativos.
3. Explique aos alunos que toda obra contém direitos, incentivando que eles não copiem ou utilizem materiais sem permissão

4.6.3 – Pesquisa

Nessa etapa, e depois do grupo escolher o tema que será trabalhado, o usuário do aplicativo terá contato com sugestões de como fazer pesquisa para a produção de um produto audiovisual usando o celular e como trabalhar isso com a turma.

Foto 17 - . Pesquisa.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Os pontos são esses:

1. Com as ferramentas disponíveis, estimule a pesquisa dos estudantes nos temas escolhidos
2. Mostre e explique aos estudantes locais seguros de pesquisa
3. Escute cada grupo de maneira individual, percebendo se todos estão atentos ao exercício. Analise as pesquisas.
4. Leve para a aula materiais que enriqueçam a pesquisa dos estudantes. Só mostre no fim do encontro.

4.6.4 – Formato

Nessa etapa, é sugerido que o professor trabalhe com os estudantes sobre formato do produto ou dos produtos que serão realizados. Sabemos que há diversos formatos, por isso cinco pontos dão o norte necessário, mas o “saiba mais” vai oferecer ao usuário conteúdos valiosos para o domínio. O *app* chama atenção para que não haja propostas ineficazes.

Foto 18 - Formato.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Os cinco pontos que serão mostrados na tela são esses:

1. Mostre aos grupos diferentes formatos de produção de conteúdo.
2. Explique público-alvo e deixe que os grupos discutam para quem eles querem falar.

3. Com conhecimento no assunto e dentro da realidade, debata com os grupos qual formato eles querem desenvolver.
4. Peça aos grupos que falem para o resto da turma o formato escolhido.
5. Não deixe de trazer os estudantes para o factível. Frustração acaba com a corrida.

4.6.5– Segundo *Pit Stop*: Ética

Nessa etapa é sugerido que o professor conheça elementos éticos para a produção audiovisual com os estudantes utilizando o celular.

Foto 19 - Segundo *pit stop*: Ética.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Os pontos que são indicados são:

1. O sujeito ético ou moral deve responder pelos seus atos, isto é, deve aliar os efeitos e as consequências de suas ações, responsabilizando-se pelas mesmas.
2. Explique aos estudantes como ter ética na construção de conteúdo e em sala de aula.
3. Pergunte aos estudantes por quais motivos a ética é importante.

4.6.6 – Roteiro

Nessa etapa, é sugerido que o professor trabalhe com os estudantes sobre o roteiro do produto ou dos produtos que serão realizados. Sabemos que há diversas maneiras de construir um roteiro, por isso cinco pontos dão o norte necessário, mas o “saiba mais” vai oferecer ao usuário conteúdos valiosos para o domínio do roteiro. O *app* chama atenção para que não haja propostas infactíveis.

Foto 20 - Roteiro.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Os cinco pontos da etapa roteiro são:

1. Explique elementos técnicos de diferentes roteiros. Mostre exemplos.
2. Mostre a importância do olhar e da sensibilidade para escrever um bom roteiro.
3. Peça aos alunos que pesquisem conteúdos que agradem e que eles falem sobre o roteiro.
4. Comente os exemplos trazidos pelos estudantes, indicando pontos que não foram observados.
5. Após escolherem tema, fazerem pesquisa, entender qual é o melhor formato, peça que desenvolvam o roteiro.

4.6.7 – Produção

Nessa etapa, é sugerido que o professor trabalhe com os estudantes sobre as maneiras de produção.

Foto 21 – Produção.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Os pontos ressaltados nessa etapa são:

1. Após o roteiro, chegou o momento de produzir: entenda com os alunos como eles pensam tirar o projeto do papel. Isso deve ser feito na frente de toda a turma.
2. Busque alternativas para as produções impossíveis e ofereça como saídas inteligentes.
3. Faça com que os estudantes criem um cronograma de produção. atenção para a cobrança de datas.
4. Verifique como os grupos estão produzindo e dê opiniões individuais.

Como podemos ver na foto 19, o *app* chama atenção para que o professor ou professora cobre os estudantes sobre datas estabelecidas em conjunto. Mostrar a pressão de uma produção e o quão importante é cumprir o que foi acordado é fundamental para oferecer responsabilidades e trazer os alunos para os desafios de produzir.

4.6.8 – Terceiro *pit stop*: combatendo as *fake-news*

O terceiro *pit stop* procura, antes de começar a gravação, estimular o debate sobre a produção de *fake-news*. Procurando informar aos alunos sobre as idiossincrasias das notícias falsas e como identificá-las, o professor ou a professora irá gerar uma reflexão sobre o que foi escrito e irá preparar os estudantes para os próximos passos da corrida.

Foto 22 – Pit stop 3 Fake News



Fonte: Acervo pessoal do autor

As sugestões para essa etapa são:

1. Explique a turma o que são notícias falsas.
2. Mostre exemplos de *fake-news* e os prejuízos causados.
3. Peça que os grupos selecionados encontrem notícias falsas.
4. Os grupos devem mostrar para a turma as suas pesquisas.
5. Contextualize os exemplos demonstrados.

Nessa e nas outras etapas, na aba de “saiba mais”, haverá exemplos que podem ilustrar o que está sendo proposto, portanto, nesse caso, terá casos de notícias falsas e os prejuízos causados.

4.6.9 – Gravação

Independente se o produto é *podcast*, vídeo ou seção de fotos, em um determinado momento os estudantes terão que registrar o que foi pensado até esse estágio. Chegou o momento da etapa gravação.

Foto 23 - Gravação.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Os pontos sugeridos para essa etapa são esses:

1. Não é aconselhável estudantes gravarem fora da escola.
2. Todos os grupos devem gravar no mesmo dia.
3. Como em todo o processo, dê autonomia e não fique acompanhando as gravações por muito tempo.
4. Só intervenha quando os estudantes pedirem ajuda.

5. Peça aos grupos que terminarem antes que ajudem os que estão com dificuldade.
6. Estimule o companheirismo ao final de cada grupo. Peça que vejam se saiu tudo bem.

Sugiro que os professores e professoras, como em todo o processo, dê autonomia aos estudantes. Erros são comuns e devem acontecer. A forma que eles irão tratar com os equívocos precisa ser valorizada, afinal faz parte de uma produção ajustes na hora do registro. A intervenção só deve acontecer se for pedido – e mesmo assim com avaliação.

O companheirismo é peça estratégica nesse estágio. Sempre haverá grupos que terminarão antes dos outros. Busque uma união entre os grupos e não de rivalidade. Desta forma, eles podem se ajudar em todos os momentos da “Corrida da Criação”, principalmente no mais desafiador.

4.6.10 – Edição

Para muitos educadores, esse momento é o mais complicado, afinal obriga um conhecimento técnico. E nem sempre há. Não tem problema desconhecer. Existe inúmeros aplicativos dedicados a edição de vídeos e fotos, portanto estimulo que aproveite o conhecimento dos próprios estudantes para atravessar essa etapa. Como já mencionado nesse projeto, é fundamental que o educador escute as sugestões vindas dos estudantes.

Foto 24 – Edição.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Os pontos sugeridos para essa etapa são:

1. Avalie todos os conteúdos brutos, indicando os pontos positivos e negativos.
2. Peça que os grupos ajudem nessa avaliação.
3. Aproveite os conhecimentos dos estudantes para entender como eles vão editar. Dê a responsabilidade e aprenda com eles.
4. Apresente cuidados com a edição de falas e pensamentos.
5. Peça que eles sigam o cronograma definido anteriormente. Ressalte o compromisso.
6. Acompanhe a edição e dê sugestões no processo.

4.6.11– Chegada

Em toda chegada, depois de tanto esforço, é preciso uma comemoração. Indico que, nessa etapa final, os estudantes escolham um padrinho ou madrinha para avaliar os conteúdos e contribuir com seus comentários. Após isso, para ainda oferecer mais responsabilidade aos estudantes, é interessante reunir a comunidade escolar para uma demonstração dos projetos.

Foto 25 – Chegada.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

Os pontos sugeridos nessa etapa são:

1. Após o fim do processo, a turma deve escolher uma pessoa para ser o padrinho ou madrinha.
2. Essa pessoa vai avaliar os conteúdos e também ajudar com *feedbacks*.
3. Reúna a comunidade escolar para a apresentação final.
4. Cada grupo falará sobre as escolhas e os resultados.

5. Você, a direção e os estudantes devem decidir o destino dos conteúdos.

6. Reflita se não é possível fazer uma Agência Jovem na escola.

Como é possível ver na foto 23, sugiro também que após finalizar a “Corrida da Criação” com os estudantes, deve-se refletir com todos os atores envolvidos o que irá ser feito dos conteúdos. Pode-se pensar em uma página da escola no Facebook, no Instagram, uma Agência Jovem com os estudantes ou até subir os vídeos no YouTube.

5 – Considerações finais

Por se tratar de um produto que há o anseio de ser concretizado, o aplicativo “Corrida da Criação” precisa ainda atravessar novas e diversas etapas de concepção e testes, que envolvem grupos focais, identidade visual, navegabilidade e constante manutenção no relacionamento com os usuários.

Entendendo essa inexorável e comum situação, propus nesse trabalho um molde que serve de base avançada de um produto que o mercado educacional necessita. Busquei ser o mais didático possível no passo a passo, contribuindo para o desenvolvimento e diminuindo as curvas de tensão entre o protótipo e aquilo que pretende ser “comercializado”.

Desde o começo do processo, tive a intenção de construir um *app* gratuito, pensando especialmente nas escolas públicas. O texto desse trabalho ressalta o que acabo de escrever. Entretanto nos últimos meses tenho percebido a força comercial desse produto. Duas escolas particulares, em destaque aquelas que contam com alto valor na mensalidade e competitividade acirrada por consequência, demonstraram interesse em conhecer melhor o projeto após a minha defesa de mestrado.

Sem perceber, “Corrida da Criação” tem capacidade de se adequar aos desafios dos professores e professoras, mas também contribuir para o desenvolvimento particular de cada instituição de ensino. Se seguirmos um código aberto, o projeto permite que cada escola, em cima do desenho apresentado, por exemplo, aumente o número de *pit stops*, inclua os alunos, os pais ou até mesmo faça uma agência de notícias que irá permear de bons conteúdos não só aquela comunidade, mas a todos que tiverem contato.

Chego no último parágrafo desse trabalho com um sentido de dever realizado. Atravessei uma corrida que me deu a sensação de viver vinte anos em dois. Parafraseando o presidente Juscelino Kubitschek e respeitando a matemática, afirmo que foi uma jornada de muitos questionamentos, de enxergar como posso contribuir para uma educação que se apresenta muito distante do que acompanhamos diariamente em diversas escolas pobres e ricas do Brasil. Quase uma década se passou daquele momento que aceitei ser professor do Nave. Os *Jetsons* já ficaram no passado.

BIBLIOGRAFIA

BARBOSA, A.M.T.B. A cultura visual antes da cultura visual. *Educação*, v. 34, p. 293-301, 2011.

BÉVORT, E.; BELLONI, M.L. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. *Educação e Sociedade*, v.30, n.109, p.1081-1102, 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v30n109/v30n109a08.pdf>. Acesso em 03 abr. 2020.

FRESQUET, A. *Cinema e educação: Reflexões e experiências com professores e estudantes dentro e fora da escola*. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

SOARES, I. O. vertentes históricas de aproximação entre Comunicação e educação. In: MACEDO, A.X.N.; PIRES, D.U.B.S.; ANJOS, F.A. dos, org. *Educação para a mídia*. 1ª ed. Brasília: Ministério da Justiça, Secretaria Nacional de Justiça, 2014, p. 23-37. Disponível em: <https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/volume-5v2.pdf>. Acesso em: 04 abr. 2020.

MARINI, E. Como integrar conteúdo da cultura digital à grade curricular. *Educação*, São Paulo, Julho 2019, edição 259, Seção Olhar Pedagógico. Disponível em: <http://www.revistaeducacao.com.br/cultura-digital-grade-curricular/>. Acesso em: 24 Set. 2019.

MONTEIRO, S. A produção de audiovisuais na escola: caminhos de apropriação da experiência mídia-educativa por crianças e jovens. 2008. 134 f. Dissertação (Mestrado em

Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em:

<https://www.maxwell.vrac.pucrio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=12433@1>.

Acesso em 24 Set. 2019.

MONTEIRO, E. Mídiaeducação e educomunicação. Disponível em:

<http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/leia/reportagens-artigos/artigos/1143-midiaeducacao-e-educomunicacao-semelhancas-diferencas-e-especificidades>. Acesso em: 03 abr. 2020.

MULTIRIO. A escola entre mídias. Rio de Janeiro: MultiRio, 2015.

SARDELICH, M. E. Leitura de imagens e cultura visual: desenredando conceitos para a prática educativa. *Educação em Revista*, Curitiba, n. 27, p. 203-219, Jun. 2006.

TAVARES, M. Mídiaeducação em debate. Disponível em:

<http://revistapontocom.org.br/entrevistas/midiaeducacao-em-debate-4>. Acesso em: 14 jan. 2020.

TORNERO, J.M.P. Media Literacy *New conceptualisation, New Approach*. In: CARLSON, U.; TAYIE, S.; JACQUINOT-DELAUNAY, G.; TORNERO, J.M.P., eds. *Empowerment through Media Education an intercultural dialogue*. Gotemburgo: Nordicom, 2008, p. 103 – 116. Disponível em: https://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/publikationer-hela-pdf/empowerment_through_media_education.pdf. Acesso em: 04 abr. 2020.

WILSON, C.; GRIZZLE, A.; TUAZON, R.; AKYEMPONG, K.; CHEUNG, C.K. *Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores*. Brasília: UNESCO, 2013. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000220418>. Acesso em: 04 abr. 2020.