

Cineastas 360°

Relatório de Atividades e Avaliação 2019.1





CINEASTAS 360°

Projeto realizado em parceria pela
Recode, Facebook e Digital Promise Global.

facebook Brasil



RECODE

Relatório de atividades

Equipe Cineastas 360°

Gestão executiva: Luisa Ribeiro

Diretora de operações: Karina Hassen

Coordenação de avaliação: Márcio Segundo

Orientação pedagógica: Rafael Romão

Projeto gráfico: Tarsila Moraes Aranha

Redação: Márcio Segundo

Equipe Recode

Presidente: Rodrigo Baggio

CEO: Luisa Ribeiro

Diretora de operações: Karina Abdalla Hassen

Gerente de Tecnologia e Inovação Pedagógica: Jackelline Reis

Coordenação de Comunicação: Julia Tavares

Analista de Comunicação: Ana Gonzalez

Ponto focal da equipe Facebook Brasil

Andréa Leal

Equipe Digital Promise Global

Chelsea Waite, Dimitri Moore e Lisa Jobson

2019. Rio de Janeiro, RJ. Brasil.

_ÍNDICE

O RELATÓRIO	7
UMA REDE	8
O PROJETO	10
Objetivos e metas	12
A trilha do projeto	13
NOSSAS HISTÓRIAS	15
As escolas	25
EQUIPAR AS ESCOLAS	29
Nossa perspectiva	30
AS METODOLOGIAS	33
Nossa perspectiva	34
Principais inovações	36
O <i>Facebook</i> como plataforma	38
O <i>Whatsapp</i> como meio	38
O <i>Instagram</i> como integrador	38
AVALIAÇÃO	41
Metodologia de pesquisa	42
PROFESSORAS/ES	43
Trilha formativa	44
Formação de professores	48
Perfil dos professores	50
Uso da tecnologia	59
Por que participaram do projeto?	52
A contribuição do projeto	53
Avaliação	54

_ÍNDICE

ALUNOS	61
Perfil dos alunos	62
Principais motivações	65
Alunos	67
Avaliação	68
OS FILMES DOS JOVENS	75
Os filmes em ODS	76
Avaliação dos filmes	77
Júri	78
OS FESTIVAIS CINEASTAS 360°	103
Os festivais	104
Filmes premiados	81
RECOMENDAÇÕES E DESAFIOS	84

_ O RELATÓRIO

Essa publicação apresentará as principais ações realizadas do projeto Cineastas 360° ao longo do primeiro semestre de 2019.

Partindo dos objetivos e metas estabelecidas, haverá também a apresentação do percurso percorrido pelo projeto, desde a seleção das escolas, passando pela capacitação dos professores no Rio de Janeiro, a multiplicação do conteúdo pelos mesmos a seus pares em seus ambientes escolares, seguindo a participação e reação dos alunos e chegando a culminância da premiação de filmes documentários em 360° em Brasília.

Além disso, haverá a análise dos resultados quantitativos e qualitativos alcançados, assim como as mudanças geradas nos participantes e possíveis percepções sobre o projeto nas comunidades escolares, assim como o levantamento de possíveis norteamento do projeto para o seu aperfeiçoamento, continuidade e expansão.

Boa leitura!

_UMA REDE PELO AUDIOVISUAL 360° DE IMPACTO

facebook Brasil

A missão do Facebook Brasil é dar às pessoas o poder de construir comunidades e aproximar o mundo. Por meio de sua família de aplicativos e serviços, estão construindo um tipo de empresa diferente, que conecta bilhões de pessoas ao redor do mundo, permitem que elas compartilhem o que é importante para elas e ajudam a aproximar as pessoas. Realizar pró-ativamente parcerias com entidades da sociedade civil, universidades e centros de pesquisa é outro caminho pelo qual o Facebook Brasil busca incentivar a inovação e gerar impacto social positivo.

Digital
Promise
Global



A missão da Digital Promise Global é acelerar a inovação na educação para melhorar as oportunidades e aprendizagem. O Laboratório de Histórias 360° (360° Story Lab) da Digital Promise Global apoia jovens a produzirem mídia em 360° para além dos formatos midiáticos tradicionais e do jornalismo. Através da mostraçã (storytelling) experimental e tecnologias imersivas, jovens já compartilham suas perspectivas e olhares sobre suas comunidades e inspiram ações positivas em assuntos que lhes tocam.

RECODE

A Recode é uma organização social voltada ao empoderamento digital, que busca formar jovens autônomos, conscientes e conectados a partir do uso da tecnologia. Com mais de 20 anos de atuação em tecnologia, formação de redes e cidadania, a organização atua em parceria com centenas de bibliotecas, escolas públicas e instituições comunitárias visando formar uma grande rede que promova uma nova consciência e gere oportunidades aos jovens em situação de vulnerabilidade social. Hoje, a Recode está presente em 7 países e já impactou mais de 1,7 milhão de vidas.

O PROJETO CINEASTAS 360°



_O CINEASTAS 360°

O projeto Cineastas 360° partiu de uma parceria entre o Facebook Brasil, a Digital Promise Global e a Recode. As três organizações ouvem (áudio) e enxergam (visual) o potencial da tecnologia de vídeo 360° para criar, inovar e transformar vidas e comunidades. Para nós, isso é empoderamento digital. Esta é uma iniciativa liderada pelo Facebook Brasil que permitiu que a Recode “hackeasse” a metodologia implementada com sucesso nos Estados Unidos pela Digital Promise Global.

O projeto Cineastas 360 trata-se de um projeto que capacita alunos e educadores de escolas públicas de todo o país a usarem a tecnologia de vídeo 360° para produzir filmes que re-tratem questões relevantes de suas comunidades, a partir da apropriação de equipamentos de realidade virtual (RV) doados para cada escola.

“Costurar” é o nome da técnica de edição dos vídeos 360° e também uma metáfora para o trabalho coletivo. Em ambos os casos, é a união de diferentes pontos de vista. Costuramos este projeto com o objetivo de impactar as comunidades a partir da escola. Apostamos na capacidade dos jovens de sacudir o tecido social e tecer o presente e o futuro.

O Cineastas 360° é um projeto assinado por essa rede de organizações sociais e escolas públicas, contando com o protagonismo e o entusiasmo de todos os professores/as e alunos / as envolvidos nessa empreitada. Essa iniciativa nasceu nos EUA como o fruto de uma parceria da Oculus, empresa do grupo Facebook Ink, com a Digital Promise Global, com jovens de escolas de ensino médio.

Ao chegar ao Brasil, a Recode, com apoio do Facebook Brasil, “hackeou” a metodologia, acrescentando conteúdos e possibilitando a alunos e professores de escolas públicas o acesso à tecnologia da Realidade Virtual em 360°.

O Cineastas 360° evoca o protagonismo de criação audiovisual associada a um sentimento e entendimento de uma nova visão das questões e potências das comunidades nas quais os professores e alunos estão inseridos.

A cada ciclo do projeto um grupo de professores participam de uma formação especial em Educação Audiovisual para multiplicarem em suas comunidades escolares com o suporte da Recode, que apoia com a viabilização do projeto nas escolas desde essa for-

mação. Ao mesmo tempo, o Facebook fornece gratuitamente equipamentos necessários à realização das atividades nas escolas.

A partir das produções dos estudantes, há uma seleção na qual premia-se a melhor obra por região nas cerimônias de reconhecimento e exibição dos vídeos (festivais regionais) e, ao

final do semestre, o projeto finaliza-se com um Festival de cinema nacional.

O projeto iniciou em 2018 e, a cada semestre, cinco escolas públicas são selecionadas para implementarem as atividades no ambiente escolar. Ao longo do projeto, os alunos aprendem a desenvolver roteiros, filmar usando tecnologia 360° e fazer a edição de seus vídeos.

CONTINUIDADE DAS ATIVIDADES DAS ESCOLAS DE 2018

1. Macapá/AP criou a disciplina eletiva “Realidade virtual para impacto social”
2. São Luís de Montes Belos/GO criou disciplina eletiva e usou os headsets em diversas disciplinas
3. Zabelê/PB começou a usar os equipamentos em outras escolas
4. Ex-aluno de São Luís de Montes Belos/GO conseguiu estágio aonde ele fez o seu doc 360°
5. Ex-aluno de RJ conseguiu estágio na Recode
6. Santa Rita do Sapucaí/MG utiliza os equipamentos em feira tecnológica da escola
7. Exibição de filmes em 360° nas escolas: CE. Costa e Silva (São Luís de Montes Belos/GO); CE. Magalhães Neto (Ruy Barbosa/BA); CE. Souza Aguiar (Rio de Janeiro/RJ); EE. Sanico Telles (Santa Rita do Sapucaí/MG); EE. Cianorte (Cianorte/PR); EE. José Pavan (Jacarezinho/PR) durante a Semana do Empoderamento Digital
8. Lançamento da mostra Escolas de Impacto 360, mobilizando a criação de documentários em CE. Costa e Silva (São Luís de Montes Belos/GO); CE. Magalhães Neto (Ruy Barbosa/BA); EE. Cianorte (Cianorte/PR); EE. Tiradentes (Macapá/AP), C.E. Carlos Alberto de Deus (Goiânia/GO)

_OBJETIVOS E METAS

O Cineastas 360° leva tecnologia audiovisual de ponta para alunos de escolas públicas do país, dando a eles a oportunidade de desenvolver novas habilidades e ampliar possibilidades de atuação profissional, ao mesmo tempo em que discutem e transformam questões relevantes de suas comunidades.

NOSSOS PRINCIPAIS OBJETIVOS SÃO:

- _ Aproximar os **jovens de suas comunidades** através da tecnologia
- _ Desenvolver **competências socioemocionais** em jovens e professores
- _ Desenvolver **conhecimentos técnicos** relacionados a RV 360
- _ Democratização do **acesso disruptivo** a tecnologias exponenciais
- _ Apresentar percepções e **formas sensíveis** em torno do audiovisual
- _ Desenvolver metodologia de **mentoria** e orientação EaD
- _ Desenvolver **habilidades multi-tarefas** nos professores
- _ Desenvolver a **cultura do contraturno** escolar
- _ Implementar **Educação Audiovisual** nas escolas
- _ Desenvolver a **pedagogia por projetos** nas escolas

SÃO AS NOSSAS METAS PARA 2019:

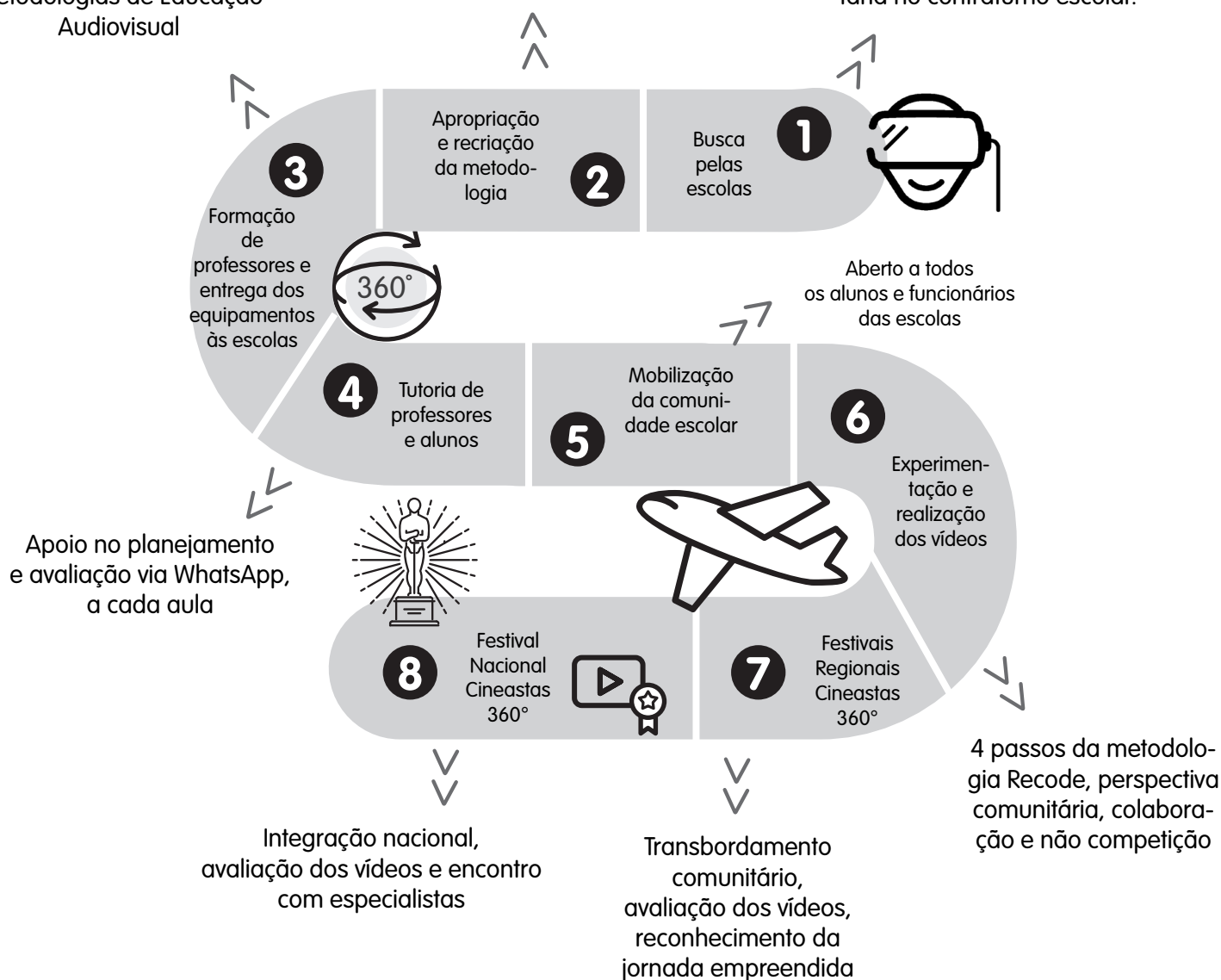
- _ Desenvolver edições **em dez escolas** até o fim de 2019
- _ Formar ao menos **dez professores e dez turmas**
- _ Taxa total de **evasão máxima de 50%** entre os alunos e educadores participantes
- _ 75% dos alunos e educadores se **mostrarem satisfeitos** com os cursos

_A TRILHA DO PROJETO

Metodologia Digital Promise
+
Metodologia Recode
+
Metodologias de Educação
Audiovisual

No primeiro semestre de 2019,
representantes de cada escola
viajaram ao RJ para uma for-
mação de 32h nas seguintes
metodologias:

Inicialmente, foram selecionadas para
participar do projeto cinco (5) escolas
públicas¹, uma em cada região do
país, indicadas pelo Facebook Brasil,
com professores interessados em
desenvolver o projeto de forma volun-
tária no contraturno escolar.



¹São elas: Instituto Federal da Paraíba (IFPB) em Campina Grande, Paraíba; Escola Estadual Culto à Ciência em Campinas, São Paulo; Escola de Educação Básica Mater Dolorum em Capinzal, Santa Catarina; Escola Estadual Lino Villachá em Campo Grande, Mato Grosso do Sul; Escola Estadual Sagrado Coração de Jesus São Félix do Tocantins

NOSSAS HISTÓRIAS



_ NOSSAS HISTÓRIAS

Professores e alunos contam reflexos positivos após participação no projeto Cineastas 360°



Ryan Ferreira, o quarto da esquerda para a direita

RECONHECIMENTO E PRÊMIO PARA A CRIATIVIDADE

Escola Estadual Lino Villachá
Campo Grande/MS

A escola também pode e deve valorizar o potencial de estudantes que nem sempre se destacam pelas melhores notas. Esse é um aprendizado do Cineastas 360° na Escola Estadual Lino Villachá, onde estuda Ryan Ferreira, de 17 anos. “O projeto me trouxe um reconhecimento diferente. Eu sempre fui o mais bagunceiro, agora as pessoas querem saber o que eu pretendo fazer no futuro”, explica.

O curta “Construindo a liberdade”

“O projeto me trouxe um reconhecimento diferente. Eu sempre fui o mais bagunceiro, agora as pessoas querem saber o que eu pretendo fazer no futuro”

foi escolhido melhor filme no III Festival Nacional de Brasília, com uma boa repercussão na mídia local. Ryan conta que contribuiu especialmente com as ideias para edição. Com tanto envolvimento no projeto, ele reconhece que amadureceu bastante – assim como quando foi pai, aos 14 anos.

E ele já colhe os frutos desse processo. Em julho de 2019, foi selecionado para um curso de 30 dias como repórter júnior preparativo para a cobertura jornalística educacional da SBPC Jovem, que acontece durante a 71ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC). Ryan fez cobertura de TV e vídeo do evento e está animado para conhecer ainda mais sobre o universo da Comunicação Social.





FESTIVAL
NACIONAL
CINEASTAS 360°

facebook Brasil

RECODE



ARTE PARA VENCER A DOR

**Escola Estadual Lino Villachá
Campo Grande/MS**

Lado esquerdo paralisado, fala pausada, mas um lindo sorriso no rosto. Brenda Gimenez Santana, de 19 anos, é sobrevivente de um crime de trânsito que matou sua mãe e padrasto, no dia 7 de setembro de 2017. Calada por dois anos, a jovem tocou no assunto pela primeira vez, para ser protagonista de "Uma Curva na História".

O depoimento somado ao trabalho em grupo de colegas de escola surpreendeu a comunidade e foi premiado em Brasília. No grupo formado para falar de acessibilidade, a busca por um tema de impacto na comunidade, rapidamente, apontou para a história de Brenda, antes desconhecida até pelos professores.

O documentário inicia com enenação do dia do acidente. Brenda é uma das personagens. Em seguida uma batida e barulho de sirenes. A jovem surge na rotatória onde, por irresponsabilidade de um motorista, sua vida nunca mais seria a mesma.

Foram 38 dias em coma, três meses no hospital e mais um período na cadeira de rodas. Brenda sofre traumatismo craniano, um AVC e diversas cirurgias, entre elas na bacia e fêmur. Desde, então, a recuperação avança, mas a jovem depende de ajuda para andar, se vestir e estudar. Uma professora auxiliar acompanha as aulas.

O irmão Pedro Vinícius, de 16 anos, não estava no acidente, mas sofreu da mesma forma. “Poder falar sobre o que aconteceu, me fez me soltar e hoje faço mais amigos. Foi uma forma de desabafo, nós nunca tínhamos contado para ninguém. Agora me sinto mais confiante, falei até no Congresso Nacional”, disse.

O grupo também contou com apoio do aluno Carlos Magno, que é surdo. Ao seu lado, a professora Marilene de Lima Nunes Severino, intérprete de Libras, deu todo o apoio. Marilene também aparece durante todo o documentário.

“Os alunos tiveram outro olhar para a acessibilidade e até mesmo a consciência com o trânsito. Os alunos também não conheciam a história da Brenda. Nem eu sabia e antes das gravações nós já sentimos o impacto de como ficaria”, pontua Marilene.

Fonte: Reportagem de Danielle Valentim para o Campo Grande News. <https://bit.ly/2SrdzJI>



Pedro Vinícius, ao microfone



José Gomes, o quarto da esquerda para a direita

APRENDIZAGEM DE LIBRAS E DO UNIVERSO DOS SURDOS

**Instituto Federal da Paraíba
Campina Grande/PB**

José Gomes, de 16 anos, agia como a maioria dos jovens de sua idade: não se comunicava com colegas surdos da escola. “Achava que libras era uma linguagem muito difícil”, conta. Após a participação no projeto Cineastas 360°, essa visão mudou completamente. Além de começar a aprender a língua brasileira de sinais, produziu um documentário sobre o assunto e ganhou uma grande amiga surda, Raíssa Bezerra, também integrante do grupo com o vídeo finalista da região Nordeste (“E se você fosse surdo?”).

“A gente não conhece as dificuldades que eles passam. Em sala de aula, precisam olhar para o professor e para a intérprete, e isso é muito complicado para aprender matérias da área de Exatas, como Física”, comenta José. No dia a dia com Raíssa, a comunicação melhorou e puderam trabalhar em harmonia, levando as opiniões da colega em conta.

Para José, outros ganhos da participação no projeto foram conhecer a tecnologia de realidade virtual e ter certeza de querer seguir uma carreira em Audiovisual. “Pude experimentar na prática o que quero para o futuro. Assim que acabar o Ensino Médio, quero fazer faculdade na área”, celebra o jovem cineasta.

TECNOLOGIA PARA EMPATIA E NOVOS HORIZONTES

**E.E.B. Mater Dolorum
Capinzal/SC**

De uma pequena cidade de 22 mil habitantes no interior de Santa Catarina para Brasília e o Congresso Nacional. O grande salto – não apenas em termos de quilômetros rodados – começou a transformar o olhar da jovem Maria Cecília da Rosa, 17 anos, sobre o potencial da tecnologia para expandir horizontes e gerar empatia.

“Eu conhecia a realidade virtual através dos games, mas hoje percebi que ela te permite se colocar no lugar do outro. Nunca estive ao meu alcance produzir alguma coisa com essa

tecnologia”, encanta-se a estudante, que realizou o vídeo A luta pelo equilíbrio, sobre pessoas que sofrem de ansiedade, finalista da região Sul.

A viagem a Brasília foi única da vida da jovem, que nunca havia viajado para fora do seu estado natal. Pela quarta vez na vida ela foi ao cinema, e também visitou exposições de arte e realidade virtual. Acima de tudo, voltou determinada a expandir experiência da produção de vídeos em 360° para o município. “Tivemos uma reflexão profunda lembrando de todos que gostariam de estar em Brasília e não puderam. Fiquei pensando em como seria levar esse projeto para escolas que têm piores condições do que a minha”, sonha Cecília.



Maria Cecília da Rosa, a terceira da esquerda para a direita



“Tivemos que vencer a resistência dos estudantes em relação ao desconhecido. Nós mesmas também pensamos em desistir”

PRODUÇÃO DE DOCUMENTÁRIOS COMO PROJETO PERMANENTE NA ESCOLA

**E.E. Sagrado Coração de Jesus
São Félix do Tocantins/TO**

São Félix do Tocantins, município em pleno Jalapão, no Tocantins, de apenas 1500 habitantes, tem uma série de dificuldades no acesso à cultura e à tecnologia. Na escola Sagrado Coração de Jesus, não há laboratório de informática. A própria conexão de Internet era bastante precária até muito recentemente: o acesso à rede 4G só chegou à cidade na véspera da conclusão do projeto Cineastas 360°.

Com tantas limitações, a participação da escola na iniciativa é considerada uma grande conquista pela diretora

Josélia Pereira. “Tivemos que vencer a resistência dos estudantes em relação ao desconhecido. Nós mesmas também pensamos em desistir”, revela. Por isso, a instituição decidiu transformar o projeto de produção de documentários em realidade virtual como atividade extracurricular permanente, já a partir do segundo semestre de 2019.

“São materiais didáticos e tecnológicos muito ricos, que precisam ser apropriados por professores e alunos. Precisamos levar esse acesso a uma tecnologia de ponta para que os jovens se percebam agentes de transformação”, explica Josélia. Segundo ela, a ideia é convidar e formar todos os 10 professores do 6° ano ao Ensino Médio, para que possam aplicar a metodologia do projeto ao maior número possível de turmas.

Josélia Pereira, a terceira da esquerda para a direita



AS ESCOLAS

“Nossa escola é muito carente!... nossa clientela hoje até vai ao cinema, mas a questão da tecnologia é muita coisa nova, por ser um bairro bem socioeconomicamente precário. Então, muitos não têm acesso! Muitos alunos que a gente vê que não tem nem celular.”

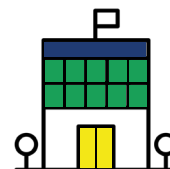
Aluno



_AS ESCOLAS

Instituto Federal da Paraíba (IFPB), em Campina Grande, Paraíba

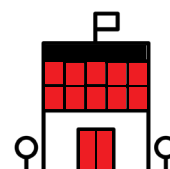
Média da nota do Enem em 2018
Ciências Humanas: 614 pts
Ciências da Natureza: 531 pts
Linguagens e códigos: 574 pts
Matemática: 591 pts
Redação: 677 pts



Número de funcionários por escola: 237
Número de alunos do Ensino Médio: 920
Número de alunos do Educação de Jovens e Adultos: 48
Número de alunos da Educação Especial: 23
Escola em tempo integral

Escola Estadual Culto à Ciência em Campinas, São Paulo.

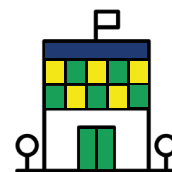
Média da nota do Enem 2017
Ciências Humanas: 540 pts
Ciências da Natureza: 509 pts
Linguagens e códigos: 527 pts
Matemática: 519 pts
Redação: 520 pts



Número de funcionários por escola: 31
Número de alunos do Ensino Médio: 477
Escola em tempo integral

**Escola de Educação
Básica Mater Dolo-
rum**, em Capinzal,
Santa Catarina.

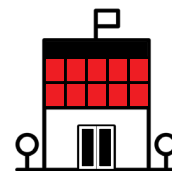
Média da nota do Enem 2017
Ciências Humanas: 523 pts
Ciências da Natureza: 487 pts
Linguagens e códigos: 510 pts
Matemática: 512 pts
Redação: 561 pts



Número de funcionários por escola: 54
Número de alunos do Ensino Fundamental: 24
Número de alunos do Ensino Médio: 342
Número de alunos da Educação Especial: 5
Escola em tempo integral

**Escola Estadual Lino
Villachá**, em Campo
Grande, Mato Grosso
do Sul

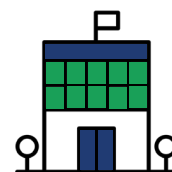
Média da nota do Enem 2017
Ciências Humanas: 523 pts
Ciências da Natureza: 487 pts
Linguagens e códigos: 510 pts
Matemática: 512 pts
Redação: 561 pts



Número de funcionários por escola: 54
Número de alunos do Ensino Fundamental: 24
Número de alunos do Ensino Médio: 342
Número de alunos da Educação Especial: 5
Escola em tempo integral

**Escola Estadual
Sagrado Coração de
Jesus**, São Félix do
Tocantis

Média da nota do Enem 2017
Ciências Humanas: 457 pts
Ciências da Natureza: 461 pts
Linguagens e códigos: 453 pts
Matemática: 437 pts



Redação: 383 pts
Número de funcionários por escola: 30
Número de alunos do Ensino Fundamental:
297
Número de alunos do Ensino Médio: 94
Número de alunos da Educação Especial: 4
Escola em tempo parcial



EQUIPAR AS ESCOLAS

“A partir do projeto houve uma mobilização na escola também para a criação de materiais de áudio visuais”.

Professora



— EQUIPAR AS ESCOLAS

— nossa perspectiva

Olhamos e entendemos a **escola como um equipamento cultural**, o que se traduz por investir em seu potencial de construir a **cultura local** e de ser as portas e janelas de entrada e permanência para as ciências, artes e tecnologias. Assim nos preocupamos com **a presença de tecnologias digitais** em ambientes escolares, o que envolve não só possibilitar o acesso como refletir sobre os seus usos. Uma escola equipada **é valorizada por sua comunidade** e um uso que gera significado leva ao senso de cuidado e preservação.

A escola tecnológica

Os equipamentos doados pelo projeto Cineastas 360° geram por si algumas possibilidades de **ressignificar a relação** entre tecnologia digital e processos de aprendizagem. Cabe pontuar que em mais de uma escola nos deparamos com avisos impressos onde o uso de aparelhos celulares era proibido em ambiente escolar. Os kits de realidade virtual implementados vinham cada um com um aparelho celular Samsung s8, um dos mais potentes dos últimos anos, capaz de se conectar com headsets de realidade virtual e câmeras 360°. Esta conexão com aparelhos que lidam com as realidades e as virtualidades já cria nos jovens e educadores uma relação singular, onde em torno do celular se vê a possibilidade de acessar a cibercultura de uma forma nova. Porém, como trabalhamos especificamente com a criação de filmes do gênero documentários, o celular se tornou a possibilidade de **acessar a realidade** e tentar mobilizá-la dentro de uma rede de sentidos. O aparelho se torna então a possibilidade de um contato específico com o mundo, uma forma de expressar as subjetividades, de amplificar vozes e vistas e de propor **um encontro pensado e cuidadoso com o mundo**.

A tecnologia como forma de acessar a realidade

Também observamos durante a primeira fase do piloto que a implementação da realidade virtual nas escolas **mobilizou as comunidades** escolares perante outras tecnologias. Educadoras/es e gestoras/es ressignificaram as suas relações com equipamentos como o computador, que não estava previsto na doação, o que revelou pessoas dispostas **a buscarem esse acesso em sua comunidade**, como em universidades e prefeituras, ou a mobilizar recursos para a aquisição de novas máquinas.

EQUIPAMENTOS DOADOS EM 2019

- 15 Celulares Samsung S8
- 15 Headsets GEAR VR Oculus/Samsung
- 15 Monopods
- 15 Bicâmera Gear 360
- 15 Fones de ouvidos

AS METODOLOGIAS



AS METODOLOGIAS

— nossa perspectiva em 2019

METODOLOGIA RECODE

Aplicamos os passos da metodologia Recode a todo o projeto. Sempre partimos de um convite a Ler o Mundo, o que serve de base para:

— Compreender como impactar a sociedade usando estrategicamente a tecnologia. Aqui a técnica é um meio para a transformação social, o que torna o estudo do audiovisual e suas linguagens uma forma de construir os sentidos do mundo - para tanto,

— Planejar para Impactar é necessário! A conclusão da proposta Recode é Experimentar a criação para avaliar o impacto de nossos filmes em nossa comunidade, o que coloca os jovens em uma constante avaliação de sua prática motivada pela identificação de questões comunitárias.

360° FILMMAKERS' CHALLENGE

A proposta de aplicação em 5 semanas da Digital Promise é uma inspiração de onde trouxemos a presença do modo de produção clássico do Cinema, com suas contribuições procedimentais de planejamento audiovisual e cuidado com o processo de exibição dos filmes junto à comunidade.

EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL

Com a emergência do Digital têm florescido as práticas de ensino-aprendizagem que possuem o audiovisual como estratégia. A Recode se manteve atenta a essa sistematização brasileira, o que permitiu a incorporação de metodologias contemporâneas que levam em consideração o estado atual do pensamento e prática didática e audiovisual.

AS METODOLOGIAS

nossa perspectiva em 2019

DOCUMENTÁRIO BRASILEIRO

A partir de um processo de curadoria identificamos a total ausência de ficções brasileiras em 360°. Porém no campo do documentário já temos verdadeiras obras-primas, o que influenciou a nossa aposta no documentário como eixo de criação para os jovens. Assim trouxemos o conhecimento que a América Latina tem construído sobre este gênero para o coração de nosso projeto.

ENSINO E TUTORIA À DISTÂNCIA

Reconhecemos a importância de acompanhar e dar suporte às práticas dos educadores. Assim transformamos as TICs em uma possibilidade de nos tornarmos presentes nas salas de aula de todo o país, seja na orientação dos educadores quanto no próprio contato com os jovens. Através de vídeo-chamadas, grupos de mensagens e postagens de conteúdos, construímos um braço virtual que se manteve presente durante toda a jornada.



AS METODOLOGIAS

principais inovações implementadas em 2019

Nesse primeiro semestre de 2019 tiveram inovações na implementação do projeto nas escolas, a saber:

CADASTRO E ACESSO AOS MATERIAIS VIA PLATAFORMA RECODE

Neste semestre a Plataforma Recode se tornou uma ferramenta presente no cotidiano dos participantes do projeto. Implementamos o cadastro dos participantes do projeto via plataforma, o que permitiu a centralização de informações e um convite direto para as escolas integrarem os outros cursos da Recode em sua programação. Via Plataforma

Recode é possível emitir os certificados do projeto, o que deu agilidade e economia ao processo de certificação dos participantes. A Plataforma Recode também centraliza o acervo de documentos e filmes do projeto, o que permite uma navegação facilitada e a categorização dos filmes do projeto por Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis.

IMPLEMENTAÇÃO DE NOVO PACOTE DE EXERCÍCIOS DE ROTEIRO

Nos processos de avaliação do projeto implementados nos semestres anteriores identificamos que a etapa de roteirização é crucial para o projeto. Observamos uma grande quantidade de desistentes neste momento, o que consideramos ser uma dificuldade dos estudantes de escola pública do país.

Criamos um conjunto de novos exercícios de roteirização para apoiar os professores e os estudantes nesta atividade. São atividades que contribuem para o processo de escolha dos universos de pesquisa, delineação de personagens e locações, criação de estrutura de roteiro e desenho das cenas.

AS METODOLOGIAS

**principais inovações
implementadas em 2019**

EDIÇÃO DE VÍDEOS EXCLUSIVAMENTE POR CELULAR

Tendo em vista os altos índices de ausência de laboratórios de informática nas escolas brasileiras, ainda mais com a potência necessária para alto nível de processamento gráfico, além do alto índice de uso de celulares pela juventude, e não de computadores, observamos que a edição de vídeos através de computadores é um ponto problemático dentro do projeto. Ademais, nos últimos semestres identificamos que os estudantes tinham dificuldades para atravessar a curva de aprendizagem dentro do software de edição dentro do tempo do projeto. Isto nos levou a uma pesquisa sobre dispositivos de captura de imagens em 360° que permitissem dois procedimentos por celular: o stitch, que é a costura de imagens es-

féricas em uma imagem panorâmica, e a própria edição em si. A mudança no modo de edição de vídeos exigiu o desenvolvimento de uma nova metodologia para a organização do processo de edição. Assim surgiu o novo capítulo sobre edição dentro do Caderno de Produção do projeto. Graças às características dos apps disponíveis para edição de áudio e vídeo 360°, este processo exige uma maior roteirização do material audiovisual, além de colocar a edição de som à frente da edição de imagens. Com a entrega dos vídeos, observamos que editar os vídeos por celular manteve a qualidade dos filmes e contornou a ausência de investimento público na capacidade informática das escolas brasileiras.

APOSTILAS - NOVOS FORMATOS E CADERNOS

A consolidação de nosso material didático permitiu uma elevação na sua qualidade de forma e conteúdo. Neste semestre implementamos o Caderno de Mobilização, um guia para os professores reconhecerem a complexidade do processo de implementação do

projeto, colocarem-se com suas habilidades perante os desafios exigidos e convocarem colaboradores para processos que lhe excedam. Ainda, elevamos o formato de impressão de todo o material didático, que agora conta com encadernação colada.

__O FACEBOOK COMO PLATAFORMA

Utilizamos uma página no Facebook para concentrar todas as vídeo-aulas do projeto. Assim utilizamos a rede social como uma plataforma para o compartilhamento de conhecimentos. Também no Facebook pudemos postar vídeo-aulas em 360°, um formato inovador para os materiais didáticos audiovisuais. Por fim, é através do Facebook que os jovens têm acesso aos seus próprios curtas realizados.

__O WHATSAPP COMO MEIO

O Whatsapp foi nossa ferramenta mais utilizada. Aproveitamos as possibilidades que ele oferece para compartilhamento de arquivos e enquanto fórum. Por lá realizamos sessões de tutoria, distribuimos informativos e compartilhamos arquivos importantes para o projeto.

__O INSTAGRAM COMO INTEGRADOR

Utilizamos o Instagram como uma forma de integrar os jovens das diferentes regiões. Através de hashtags como #cineastas360 e #360emsp eles puderam documentar sua passagem pelo projeto e pelos eventos, sendo encorajados a criarem vídeos e fotografias.



AVALIAÇÃO DO PROJETO



AVALIAÇÃO DO PROJETO

Metodologia de pesquisa

Para efeitos da avaliação do projeto, foram utilizadas as seguintes metodologias com professores e alunos:

1. Quantitativa

Antes do início da implementação do projeto nas escolas, os interessados (professores e alunos) em participar do projeto eram convidados a responderem a um questionário de inscrição na plataforma Recode. Esse instrumento de coleta de dados continha o perfil socioeconômico dos participantes e informações sobre o conhecimento e interesse nos temas do projeto. Nessa coleta de dados chegamos ou a um total de 21 professores e 109 alunos (17 alunos não quiseram responder as questões).

Há duas semanas antes do festival nacional, os professores e alunos receberam um link contendo um questionário de avaliação do projeto. Deve-se salientar que os participantes são convidados a responderem o questionário de avaliação (após os cursos) e não obrigados, o que justifica que o total de respostas após o projeto pode

não ser o mesmo que antes dos cursos. Dessa forma, chegamos a um total **de 14 professores e 35 alunos**, revelando uma taxa de respostas entre os dois momentos de coleta de dados de 67% e de 32%, respectivamente.

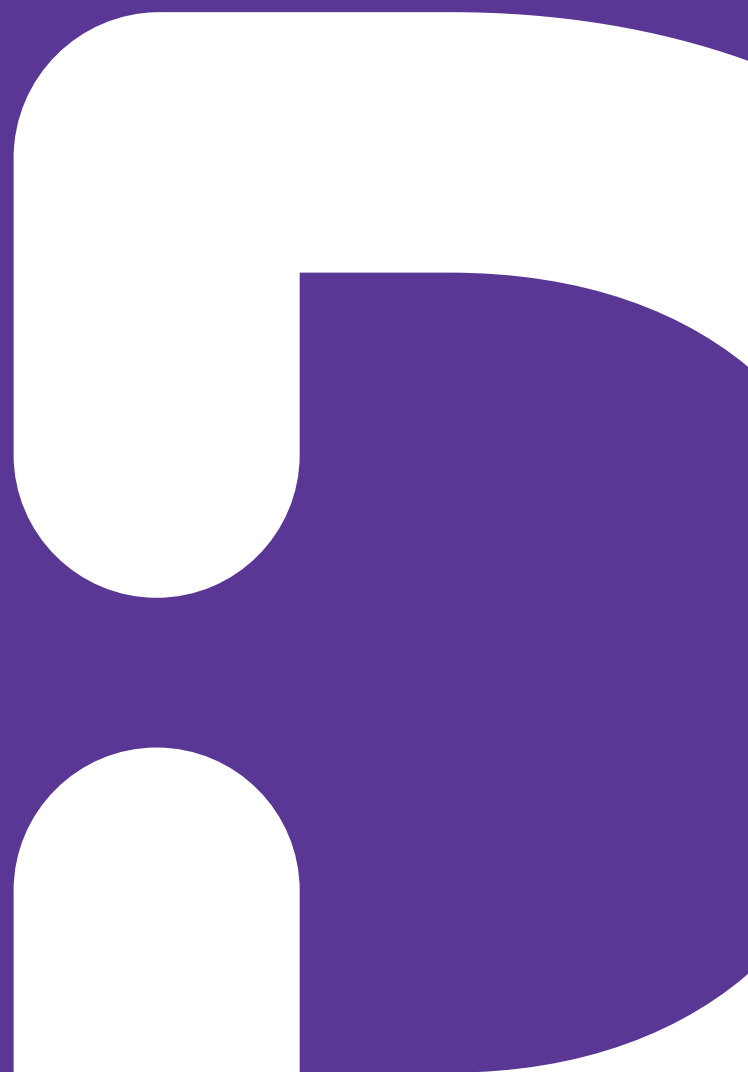
2. Qualitativa

Aproveitando a presença dos vencedores regionais no festival nacional em Brasília, foram planejados dois grupos focais (GF) com os seguintes beneficiários: alunos (6 alunas, 2 alunos e duas interpretes de sinais) e o outro com professores (4 professoras e 1 professor).

A Recode respeita o direito do anonimato dos alunos e professores entrevistados nas duas técnicas utilizadas e, dessa forma, ratifica e assegura que as informações relatadas ao longo da avaliação serão apresentadas sem menções a nomes pessoais e das escolas.

PROFESSORAS/ES

O projeto Cineastas 360° teve 21 professores inscritos no primeiro semestre de 2019. Dentre eles, havia professores responsáveis pelo projeto nas escolas, professores orientadores e monitores.



FORMAÇÃO DE PROFESSORAS/ES

trilha formativa

Pelo planejamento inicial, cada escola¹ enviaria um professor representante do projeto ao Rio de Janeiro para participarem de 32 horas de formação do projeto, na qual poderão se apropriar de nosso material didático sobre criação de documentários em realidade virtual, bem como dominar o uso dos headsets Gear VR Samsung. No fim da formação, os professores deve-

rão também ter filmado um documentário em 360° sobre o Rio de Janeiro e o editado através de nossa metodologia de edição em celulares.

Esses professores seriam os responsáveis pela metodologia em suas escolas e, ao regressarem às suas escolas, multiplicariam o conteúdo para outros professores e seriam os coordenadores do projeto localmente.

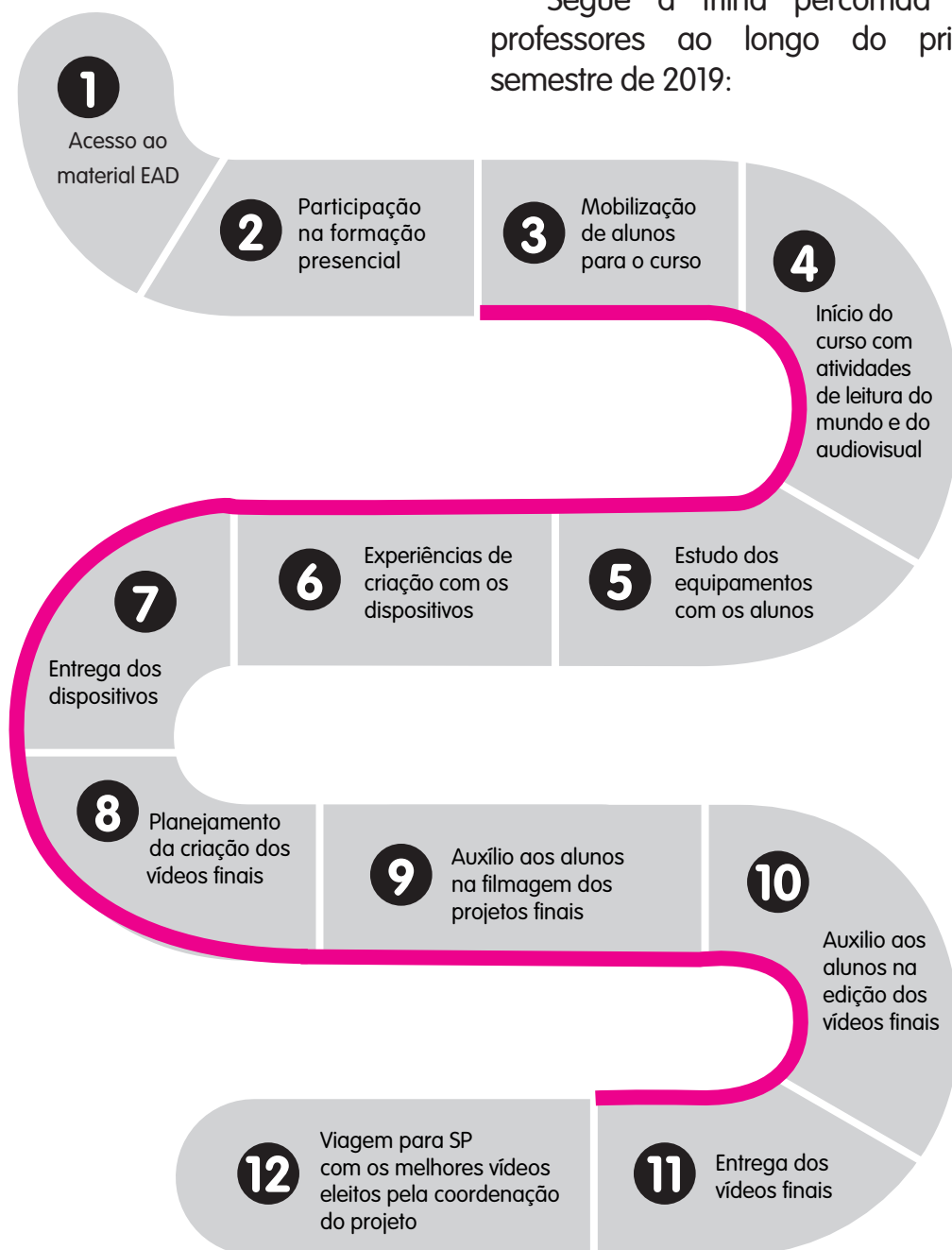


¹A escola de Mato Grosso do Sul apoiou o projeto de tal maneira que investiu na vinda de um segundo professor para a formação no Rio de Janeiro.

FORMAÇÃO DE PROFESSORAS/ES

trilha formativa

Segue a trilha percorrida pelos professores ao longo do primeiro semestre de 2019:



■ Tutoria de professores via Whatsapp

FORMAÇÃO DE PROFESSORAS/ES

nossa perspectiva

EMPODERAMENTO DIGITAL

Acreditamos na importância de formar indivíduos para o uso consciente, ético e cidadão da tecnologia, que sejam protagonistas de soluções para os desafios de suas vidas e suas comunidades. A tecnologia tem imenso potencial para estimular nos jovens suas possibilidades de ação e criação em benefício de um impacto positivo.

TRANSDISCIPLINARIDADE

Consideramos a interconexão entre as diferentes áreas do saber, bem como as potências que cada uma delas traz para a criação audiovisual e tecnológica. Apostamos na capacidade que os professores possuem de colaboração, o que se traduz por uma abordagem transdisciplinar da tecnologia.

PEDAGOGIA DA CRIAÇÃO

Professoras/es são importantes agentes da criatividade na vida dos jovens. Contribuímos para que os mestres abordem os objetos culturais nas perspectivas de seus criadores, o que envolve se posicionar perante os mesmos dilemas vividos pelos artistas. Não se trata tanto de "o que ele quis dizer?", mas "o que o artista fez e que efeitos essa organização da obra nos gera?", além de permitir que o próprio professor em formação também experimente a tecnologia.

EDUCADOR-ORIENTADOR

Convidamos os educadores a não assumirem uma postura diretiva em relação aos projetos dos jovens. Assim eles contribuem para o protagonismo juvenil.

_FORMAÇÃO DE PROFESSORAS/ES

— nossa perspectiva

PEDAGOGIA DE PROJETOS

Uma das habilidades mais exigidas pelo mercado contemporâneo é a multi-tarefa, ou seja, a capacidade de os profissionais atenderem a diferentes áreas de conhecimento e trabalho. In-

centivamos os professores a se desenvolverem neste sentido, principalmente porque a própria tecnologia de Realidade Virtual exige esta postura. Isto se relaciona com a Pedagogia de Projetos, onde o professor se lança em um processo de orientação personalizada de jovens de acordo com seus muitos interesses e perfis.



FORMAÇÃO DE PROFESSORAS/ES

a abrangência do Cineastas 360°

	PB	MS	TO	SC	SP
Número de professores responsáveis pelo projeto	1	2	1	1	1
Número de professores, técnicos e gestores participantes no total do projeto	5	3	2	4	1
Dias de formação presencial para professores	4	4	4	4	4
Semanas de implementação	11	11	11	11	11
Semanas de aulas	9	9	10	10	10
Periodicidade	2x por semana	1x por semana	3x por semana	2x por semana	1x por semana
Carga horária semanal	4h	2h	6h	2h30	2h30
Número de turmas	1	2	1	1	1

FORMAÇÃO DE PROFESSORAS/ES

a abrangência do Cineastas 360°

	PB	MS	TO	SC	SP
Método de seleção	Livre interesse	Livre interesse	Livre interesse	Livre interesse	Livre interesse em classes selecionadas
Número de professores, técnicos e gestores participantes no total do projeto	15	11	2	2	2
Número de professores que assumiram as aulas e projeto	6	5	3	5	2
Horas dedicadas por professores ao projeto	44	22	66	18	18
Quantidade de filmes filmados ao longo do semestre	8	6	6	5	11
Quantidade de filmes entregues ao fim do projeto	7	6	5	5	9

PROFESSORAS/ES

perfil dos professores/as

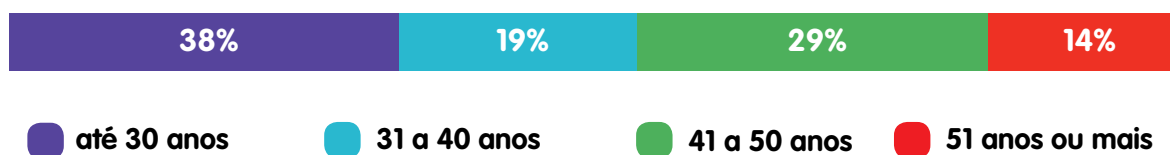
Antes do início da implementação do projeto nas escolas, todos os professores participantes do projeto eram convidados a responderem a uma ficha de inscrição na plataforma da Recode (N=21). Dessa forma, segue o perfil dos professores participantes e inscritos na plataforma Recode:

PERFIL DOS PROFESSORES (N=21)

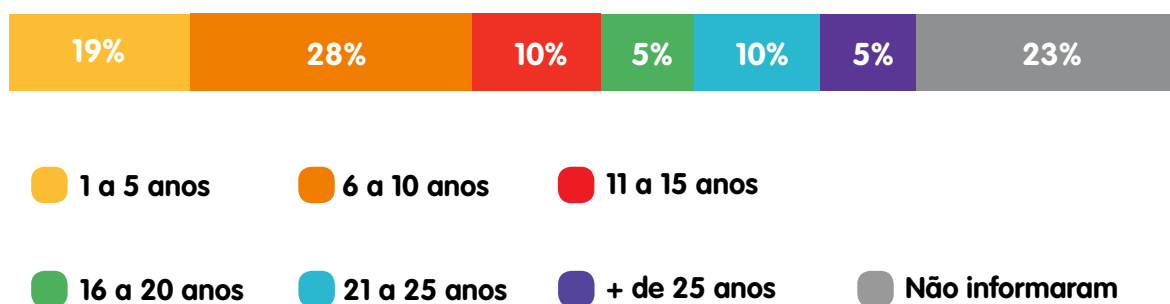
Mulheres ou homens?



Faixa etária?



Experiência profissional como professor?



São de quais áreas do conhecimento?



PROFESSORAS/ES

perfil dos professores/as

O quanto gostam de tecnologia?

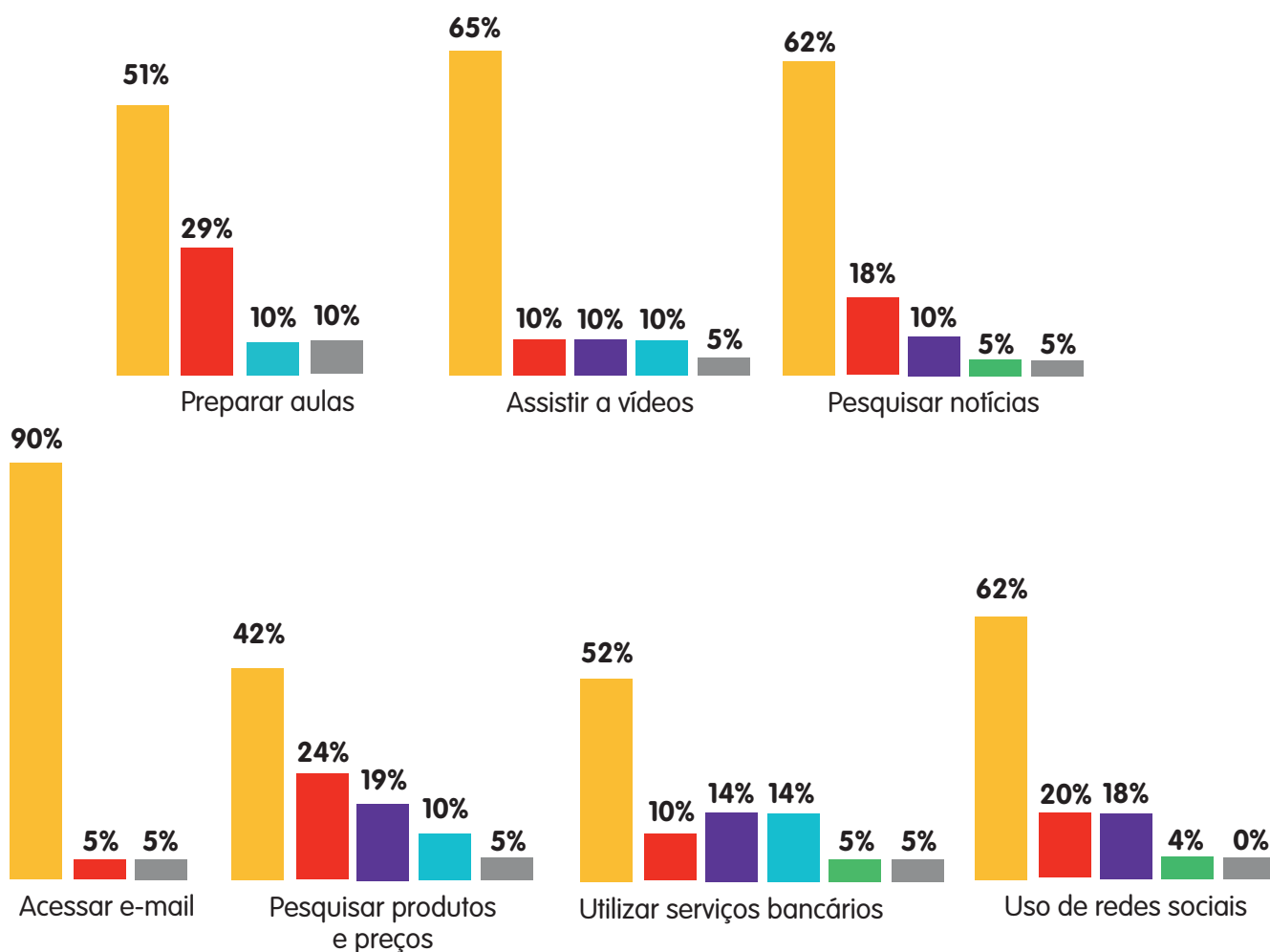


● Não sabem/Não gostam
 ● Gostam
 ● Gostam muito
 ● Não informaram

Para que acessam cotidianamente a internet?

● Sempre
 ● Com muita frequência
 ● Com alguma frequência

● Raramente
 ● Nunca
 ● Não informaram



PROFESSORAS/ES

As principais motivações para participarem do projeto

Novas tecnologias e linguagens aplicadas à educação.

O aspecto social, a relação tecnológica entre a base de atuação do estudante e a escola

O poder transformador que o projeto pode oferecer por conferir uma ferramenta poderosa nas mãos de estudantes cheios de ideias e potencialidades

Empoderamento dos alunos, protagonismo, acesso à tecnologia e oportunidade de reflexão sobre a comunidade

Trazer inovação para escola, pois somos uma comunidade carente socialmente e tecnologicamente e o projeto vai acender principalmente nos alunos vontade de descobrir novas formas de se comunicar, se mostrar

Potência de mostrar algo de maneira nova

O uso da tecnologia como metodologia e nas inovações tecnológicas

Acho muito interessante trabalhar com a tecnologia e, acredito, que este projeto pode ajudar os alunos a mostrarem seu potencial

A proposta do uso de tecnologia para proporcionar a acessibilidade

O interesse em novos conhecimentos aprendidos, essa tecnologia de realidade virtual envolvida no projeto

O interesse pela nova mídia em 360°

PROFESSORAS/ES

Como acham que o projeto vai contribuir para a vida dos alunos

Conseguir compreender como a comunidade impacta na sua visão de mundo

A interação com novas tecnologias irá abrir novos interesses nessa área, a formação do jovem para a sociedade de modo que reveja seu conceito como um todo

Muitos se interessarão em fazer desse projeto uma oportunidade profissional para suas vidas

Para extrapolarem o mundo que vivem e conhecerem um mundo novo de tecnologia mostrando como eles podem fazer a diferença no meio social com uma simples câmera (mesmo que seja em 360°)

Será uma grande oportunidade de oferecer aos estudantes um novo olhar sobre o próprio cotidiano, se sentindo mais empoderados para superarem seus desafios diários

Interação com novas realidades e tecnologias podem melhorar a vida dos alunos

Potencializar o aprendizado, contribuir para o projeto de vida do aluno e favorecer o uso da tecnologia

No conhecimento e aprendizagem sobre a comunidade e tecnológico

Vão-se perceber enquanto cidadãos ativos que podem trazer mudanças para a comunidade

O projeto possa ajudá-los a desenvolverem seu senso crítico e ter um olhar diferenciado com algumas situações dentro da comunidade que eles vivem

FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Avaliação

"As causas sociais e o processo de humanização que são transmitidos através da tecnologia foram mais interessantes neste projeto."

Professor

FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Avaliação

Para efeitos de resultados do projeto, 14 professores responderam o questionário de avaliação ao final da implementação do projeto nas escolas e 5 professores participaram de um grupo focal. Seguem os principais achados nesse primeiro semestre de 2019

Formação foi fundamental para o sucesso do projeto

“O jeito que foi desenvolvido na **RE-CODE**, fez com que a gente treinasse desde como fazer a entrevista, não deixar a entrevista maçante, como conseguir capturar boas imagens, trabalhar bem o áudio... e o jeito que foi desenvolvido fazendo com que a gente passasse por todas as oficinas que a gente fosse desenvolver, isso facilita a previsão de problemas que podem acontecer.”

“Facilitou bastante nosso trabalho, eu acho que não sairiam documentários tão bons se não fosse o trabalho de formação e uma observação interessante é que acontecer no Rio também é uma coisa legal! Não necessariamente no Rio, mas em uma cidade que seja neutra (nenhuma das cidades das escolas selecionadas).”

Apesar da avaliação positiva da formação, os professores demandam mais tempo de capacitação e um maior número de professores na formação

“Que deveria a gente ter mais tempo, para que a gente pudesse compartilhar mais esse aprendizado.”

“Duas pessoas por escola seriam ideais porque os meus erros às vezes não são os erros da outra professora e os dela não são os meus erros, então complementa.”

“Foi bom ter duas pessoas acho no Rio, pra que reforce ainda esse negócio de prever o que pode dar errado, né?”

“Esse tempo de formação que também acabou ficando muito corrido.”

Impacto da tecnologia no professor e em suas atividades em sala de aula

“Foi muito legal porque eu não tenho experiência prática nenhuma com tecnologia, eu tenho com dificuldades.... Quando eu fui assistir aos documentários, eu comecei a me sentir mal. Não sei se é falta de costume, tá imerso na realidade virtual por muito tempo, talvez não sei. Pra mim causou um certo desconforto, não sei se é a mesma coisa que as outras pessoas... agora já não tenho mais isso.”

“Porque eu que não tinha muita experiência (com tecnologia). Estava aprendendo. Pra mim tudo era novo e chegar lá e ter que passar algumas coisas né?! Então assim, pra mim foi primordial a participação no projeto.”

Impacto da tecnologia nas atividades em sala de aula

“Esse tipo de projeto fez com que a gente abrisse horizontes para pensar em outras formas, sair dos muros. Abrir a mente para outras formas de ensinar.”

“Eu acho que pra mim o principal foi essa abertura do horizonte para outras possibilidades, inclusive entender que a sala de aula não é aquela de quatro paredes, as carteiras. Abrir nossas mentes e as dos alunos inclusive para isso e empoderar o aluno para que ele traga sugestão também. Essa questão do empoderamento, autonomia, eu acho que isso é uma coisa principal.”

Abertura de novos horizontes com audiovisual

“O que acontecia com tudo é que o áudio visual era passado como puro e simplesmente algo extra ao conteúdo...no máximo usávamos um vídeo. Agora (com o projeto) temos a oportunidade de criar.”

“O projeto ajudou a gente a trabalhar essas habilidades sócio emocionais, as habilidades de pesquisa, pra que os alunos possam levantar todas essas informações e gerar materiais, que são escassos, em realidade virtual ou não mas, em áudio visual criado por alunos e para alunos o que é importante.”

“Aí assim, os pontos positivos acho muito interessante esse horizonte que se abre para a gente, como provocar os alunos pra pensar em sala de aula. Que aí já veio a ideia de utilizar como material didático os vídeos que foram feitos, os meninos começaram a ter ideias de como professor utilizar isso em sala de aula, formar grupos, sei lá uma coisa assim. Aí foi bem interessante.”

Impacto do projeto foram revelados nas escolas, mas limitados para as escolas da zona rural

“Projeto estimulou a discussão do uso da tecnologia no ambiente escolar, inclusive entre os que já tinham algum conhecimento do assunto.”

“Na questão do 360 tem muitos interessados, muitos. Mas, o acesso é só dentro da escola (zona rural) mesmo.”

“Esse poder (do uso da tecnologia) mesmo só dentro da escola (da zona rural).”

O projeto fez com que os alunos buscassem mais informações e materiais, além dos disponibilizados nas guias

“A apostila aconselha o uso de um aplicativo, mas os próprios alunos pesquisaram e acharam melhor usar outro: “professora esse (aplicativo) é muito mais fácil, muito mais simples!” E realmente foi.”

“A gente também usou um aplicativo que era para 2D, mas os meninos conseguiram adaptar ele pro 360°. Alguns tiveram um problema e tiveram que voltar pro celular, mas outros funcionou e liberava um pouco mais de recursos.”

Possibilidades futuras para se trabalhar nas escolas a partir da implementação do projeto

“Eu acho que precisaria de mais coisa da tecnologia do que simplesmente de ideias e do que foi realizado”. E vamos ir atrás de cursos na área de tecnologias.”

“Porque uma das coisas que ia colocar daqui para usar na sala de aula, por exemplo uma aula de biologia a pessoa se sentir dentro do corpo humano. Olha pra um canto ver um órgão, olha pro outro e aí a realidade virtual sendo aproveitada para isso. Eu não sei como desenvolver isso, não sei se seria alguma coisa do Facebook, da Recode... Provocar a comunidade para fazer, eu não sei como!”

“Eu já estou começando a pensar como aplicar na aula de Libras. Como aplicar nas minhas aulas e eu sei também que é um desafio principalmente para os alunos que é a quem a gente está provocando, estimulando o empoderamento. Mas, eu sei que também é responsabilidade da gente. É de voltar para a escola e envolver mais professores nessa possibilidade de uso desse material.”

“Então, há um novo movimento surgindo na nossa escola, para geração de conteúdo através dos alunos para que esse conteúdo possa ser replicado nos anos posteriores.”

“Há uma dupla de alunos que querem realizar um clube juvenil...Então, eu não

só me sinto como multiplicador (do projeto), mas sinto que a gente formou multiplicadores também.”

Os materiais recebidos ao longo do projeto são bem avaliados, mas demandam mais para aprimorar os filmes, principalmente para edição dos filmes

“Nossa escola teve um grupo muito amplo para filmagem, na hora da edição eram poucos equipamentos, deste modo, tendo o software disponível, favoreceria essa etapa.”

“Se fosse possível sugeriria um material extra pra ser doado para as escolas para pelo menos um desses capacetes para a gente usar junto com o tripé porque daí ele possibilita esse tipo de imersão...a gente filmava nossas eletivas através de um capacete de GoPro (emprestadas por um professor que não fazia parte do projeto). Na verdade, não era nem um capacete, era um elástico que a gente prendia a GoPro.”

Competências socioemocionais foram avaliadas positivamente

“É bizarro como eles desenvolvem essas habilidades socioemocionais. E assim, não só eles, a gente também. Crescemos com eles.”

“Então começa a ter um material criado por alunos que a perspectiva que o aluno precisa para aprender determina-

do conteúdo. O projeto acaba facilitando nosso trabalho.”

“Impressionante os alunos ao longo do projeto em conhecer novas histórias, pessoas iluminadas da nossa comunidade que realmente fazem a diferença. Ver o esforço dos alunos e os olhos brilhando quando conheceram essas histórias.”

Os professores demandam mais tempo de implementação do projeto

“Há um material ali que pra ter tempo de vocês ver tudo e aplicar o projeto, que a gente teve aí 10 semanas eu vejo como ideal 20 semanas. Para a gente passar 15 semanas fazendo uma espécie de pré-teste do documentário e mais algumas semanas para a gente consiga refazer e aumentar o nível.”

“E depois dessas 15 semanas que são as 15 de planos de aula, que são previstas a gente tenha que entregar um documentário para confirmar a inscrição no festival final. Mas, que se tenha um tempo depois, para que a gente possa lapidar os filmes, digamos assim. Melhorar o áudio, acertar uma coisinha ou outra que no tempo não deu para a gente fazer, que a gente não conseguiu fazer exatamente o que a gente queria.”

“Acredito que o tempo para elaboração do projeto é pequeno. Um mês a mais e os trabalhos teriam uma qualidade melhor. O ideal era após a primeira finalização do

vídeo ter um tempo de replanejamento para arrumar algumas questões que só são vistas assistindo o vídeo no óculos.”

“Quando vocês trabalha com jovem, você tem que ter muito cuidado em como gerenciar... a implementação ela já é difícil por si só, quando mais se trata de jovens, em um contexto vulnerável, em uma escola que atende um bairro que quase inteiro... Então as variáveis precisam ser pensadas. Às vezes é melhor você atrasar uma semana, mas pensar direito em como você vai abordar isso com os jovens. Pelo, a meu ver foi o que a gente fez e no fim deu certo, do que simplesmente atrapalhar tudo. Quando se trata de jovens até seu silêncio fala muito para eles, entendeu?”

O apoio da Recode é avaliado positivamente, no entanto a cobrança do cronograma deve vir aliada com ações propositivas e não apenas de exigências

“Nunca aconteceu de eu não perguntar nada e ele sempre estava de prontidão.”

“Nós temos o nosso trabalho como professor e eu tenho 36 aulas na escola. Eu tenho que dar conta dessas 36 aulas e mais o projeto. Então assim, de repente a Recode se responsabilizaria em entrar em acordo com os Diretores da escola para que ele venha nos apoiar com a coordenação porque se por exemplo, tiver uma, um dia de prova, porque nós temos uma semana de prova, que nós não pre-

cisássemos entrar na sala. Eles (diretores) darem esse suporte, é o suporte que a gente precisa.”

“O sentimento que a gente tem, que a gente volta para casa é um sentimento muito bom. Que nós conseguimos vencer. Fizemos a diferença lá com os jovens e até no meio dos professores, porque muitos professores nos cumprimentaram hoje, são pessoas que não quiseram se envolver, mas que hoje estavam dando a cara a tapa porque viu que deu resultado.”

Projeto provocou discussão sobre acessibilidade dos jovens com surdez, mas deve-se apoiar a expansão de materiais e pessoal para outros tipos de deficiência.

“Achei foi bom porque eu precisei trabalhar com duas línguas e dois mundos... Só que eu estava com dois alunos do mundo ouvinte e um aluno do mundo surdos. Eu falando assim, parece uma coisa simples para quem não conhece as coisas, mas não é fácil.”

“Aí assim, esses materiais que estão direcionados para as pessoas ouvintes da língua portuguesa, mas tem de pensar na adaptação para pessoas surdas na língua de sinais. Usuários da língua de sinais, e aí, só que tem um público diverso, cada vez mais gigante porque estou falando de surdos usuários de língua de sinais, porém, tem pessoas com deficiência auditiva e não são usuários de língua de sinais. E aí se for algum vídeo, precisa

da legenda que a língua de escolha deles é a língua portuguesa.”

“E as pessoas cegas precisam de áudio book. Tem a questão do braille: uma apostila poderia ficar equivalente a três. Isso seria uma coisa a se discutir, se faz braille ou não? Se faz áudio book que até na plataforma virtual poderia estar disponível para baixar ou poderia vim num DVD ou em um pendrive.”

“E tem o autista tem pessoas com outros tipos de deficiências que eu não consigo alcançar que minha especialidade é a surdez. Conheço um pouco em relação a cegueira, mas é muito pouco e agora das outras deficiências sei que existe, mas eu não tenho competência para dizer o que que seria, o que que seria necessário para fazer adaptação.”

“Quando a capacitação fosse dada era para pensar na acessibilidade também. Porque a intenção é que o vídeo saia da escola.”

“A Recode e o facebook pensam como tornar o nosso projeto, contemplando todas essas minorias? O que que a gente precisa fazer?”

Se em primeiro momento o projeto traz competitividade entre os alunos, há uma tendência de cooperação entre os alunos a fim de apresentar um vídeo bem produzido para o Festival Nacional

“O fato de ter um festival em Brasília isso motiva os alunos a participarem do projeto...do jeito que foi colocado lá no Congresso, Senadores aparecendo a formalidades isso tudo traz um valor muito grande.”

“Eu lembro que lá na formação o Rafael (educador da Recode) lembrou a gente disso para trabalhar com os grupos para não ter essa competitividade... no início tinha sim essa competitividade, depois que ele começaram a se unir, um ajudar o outro, com certeza passaram a entender melhor que a escola estaria ganhando, independente de quem venceu, né?”

As expectativas dos professores em relação ao programa foram totalmente alcançadas

“Posso afirmar que superaram as expectativas, conhecer mais sobre a tecnologia aplicado a um viés social foi muito bom.”

“Todas as etapas foram interessantes e muito repleta de conhecimento e descobertas e o contato dos alunos com a sociedade acho que foi a melhor etapa.”

ALUNOS



ALUNOS

perfil dos alunos

Um total de 126 alunos participaram do projeto nesse primeiro semestre de 2019. No entanto, quando convidados a preencherem a ficha de inscrição do projeto, 17 deles optaram em não responder. Dessa forma, temos informações sociodemográficas de apenas 109 alunos.

PERFIL DE ALUNOS (N=109)

Homens ou mulheres?



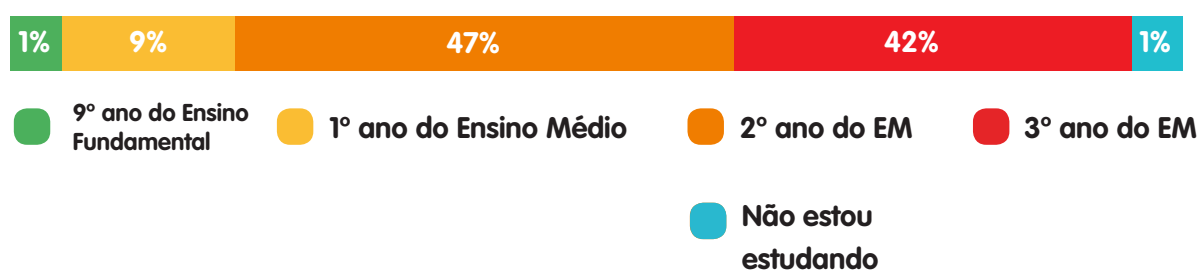
Faixa etária?



Declara qual pertencimento étnico-racial ?



Nível de escolaridade?



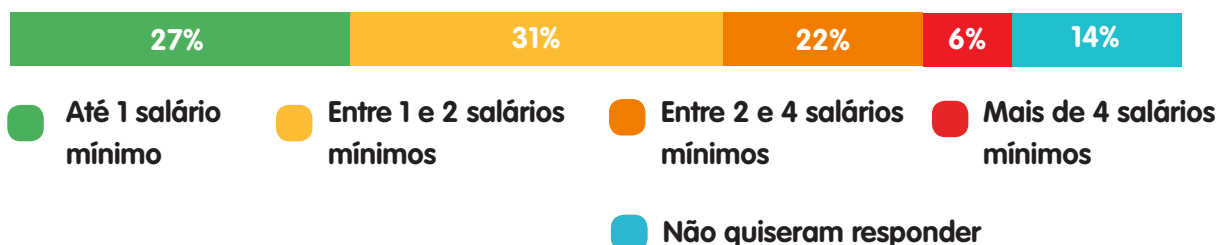
ALUNOS

perfil dos alunos

Contando com você, quantas pessoas moram na sua casa?

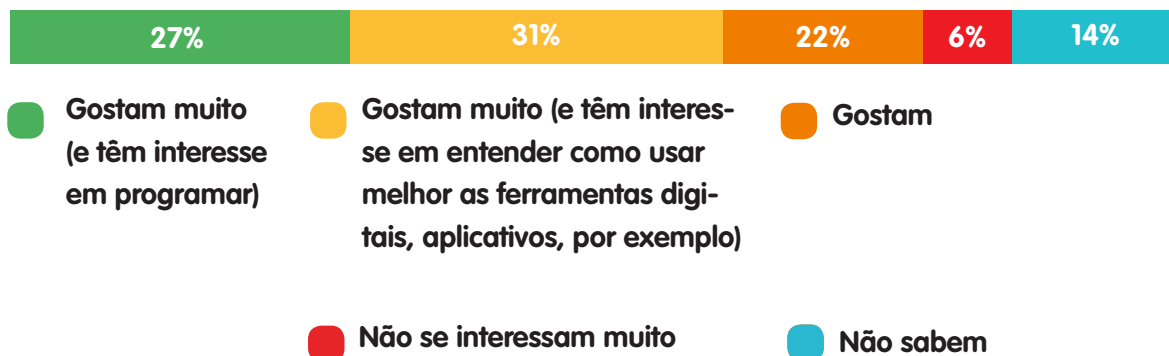


Renda per capita média dos alunos

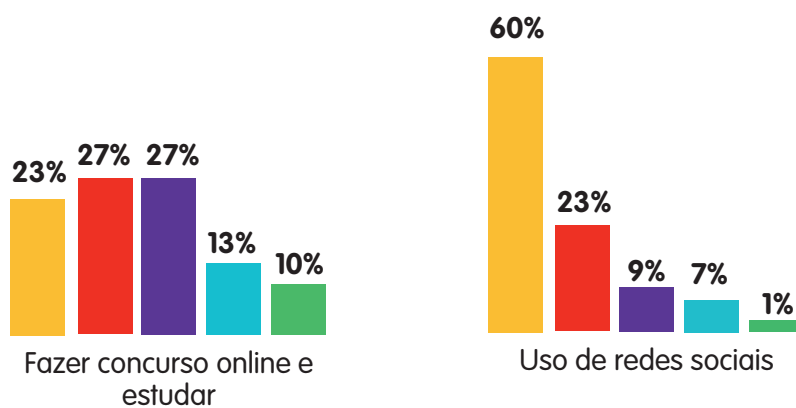
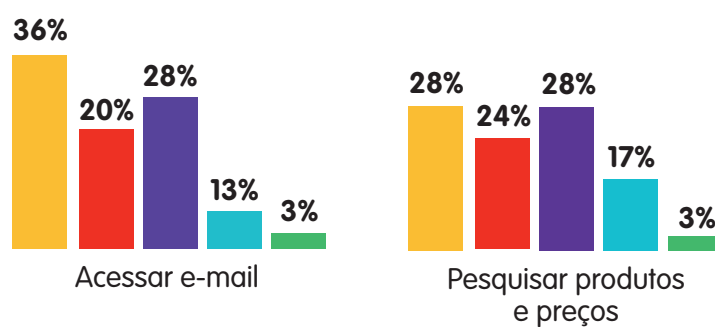
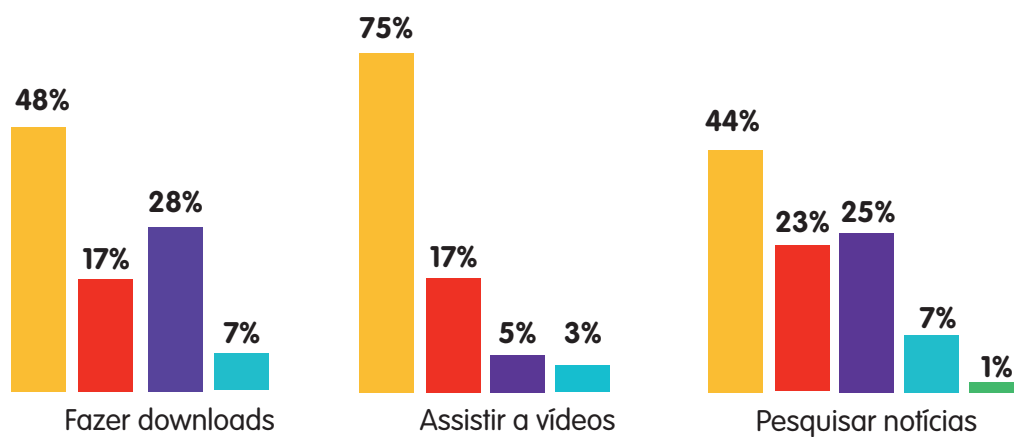


89% não recebem nenhum auxílio governamental
19% recebem Bolsa-Família

O quanto gostam de tecnologia?



Para que acessam cotidianamente a internet?



ALUNOS

As principais motivações para participarem do projeto

Aprender tudo o que envolve computação, diversas tecnologias que irão me ajudar no futuro a ter uma base nessa área

Aprender mais sobre minha cidade e terei maior visão sobre os problemas em torno de mim e como poderia contribuir para ajudar

Vai me ensinar a usar melhor as tecnologias e aprender a me expressar através de uma câmera através de técnicas de filmagem, como manusear equipamentos modernos de filmagens e técnicas de produção de documentários

Aprender a fazer roteiros, produzir e editar vídeos em 360°. Esse projeto irá acrescentar na questão da melhora da minha empatia e procurar cada vez mais conhecer as histórias das pessoas e levar isso comigo como um aprendizado

O projeto tem por alicerce mostrar as realidades que se escondem sob a história, a cultura, e os problemas sociais do nosso dia a dia, retratando os aspectos de nossa realidade e suas complexidades. Sendo assim, baseado no questionamento, indignação, e compreensão do nosso meio. Por consequência, a participação de fato no processo, traz uma infinita possibilidade de conhecer uma nova esfera, que vai além dos limites da minha vida. E assim, aprender com outras vidas, e poder documentá-las, é fundamental, para sobrevivência de vozes tantas vezes esquecidas

No término deste curso, acredito estar de certa forma preparado para utilizar a câmera 360 e ser mais capacitado com o uso de novas tecnologias. Este curso irá proporcionar mais sensibilidade diante de problemas sociais, que são comuns para milhares de pessoas

No final deste projeto, com certeza terei mais conhecimento sobre assuntos aos quais eu não conhecia. Além disso, irá acrescentar em planos futuros profissionalmente

_ALUNOS

As principais motivações para participarem do projeto

Aprender a utilizar tecnologia de vídeo. Vou aprender a me posicionar e adquirir uma percepção melhor de problemáticas de minha comunidade

Enxergar comunidades que antes, passavam despercebidas; Ter olhar crítico para comportamentos da sociedade e saber lidar com problemas dentro da comunidade

Aprender a fazer documentários, mas o mais importante que isso é em enxergar o mundo de formas diferentes das habituais que temos. Imagino que iremos abrir nossas mentes e imaginar coisas que estavam mais adentro do nosso óbvio, que iram enfim nos chocar e incentivar a melhorar nossa comunidade

Considero que ao final do curso irei ter adquirido uma experiência e uma excelente oportunidade em ter contato com câmeras e filmagens de realidade virtual, onde irá me proporcionar em desenvolver habilidades para trabalhar com as tecnologias mais avançadas e despertar uma sensibilidade sobre questões relevantes da humanidade

Aspectos necessários para análise de informações e acontecimentos, além de conhecimentos mais profundos sobre a realidade virtual interagindo com o 360°, além de outros aspectos de programação, gravação e edição de vídeos. Fora o trabalho em equipe proporcionado pelo trabalho entre o meu grupo

Aprender mais sobre a tecnologia em 360°, com a possibilidade de criar projetos que possam mudar a vida de um grupo de pessoas da comunidade

Aprender utilizar equipamentos 360°, impactar comunidades e conscientizar pessoas através de documentário

As diferentes formas de conseguir enxergar as coisas, o quanto a realidade virtual influência no impacto social. Tentar se relativizar com várias situações

_ALUNOS

Além disso, 69,7% (76) dos alunos nunca tinham usado óculos de realidade virtual antes de do projeto em suas escolas, ao mesmo tempo em que 66% (72) já criaram algum conteúdo audiovisual (curta, vídeo para o youtube, stories, etc).

Em relação ao posicionamento dos alunos como “consumidores” de materiais audiovisuais, 42,2% (46) quase não assiste a documentários; os mesmos 42,2% (46) que assistem frequentemente e 15,6% (17) que assistem com muita frequência. E, finalmente, 62,4%(68) dos alunos não vão todos os meses ao cinema.



ALUNOS

Avaliação

“O modo com que foi pensado no próximo! Se colocando no lugar do outro e tendo muita empatia quanto a isso. E também todo o conhecimento aprendido... analisar os diferentes problemas presentes no município em que antes do projeto não tinha conhecimento, sensibilizou-me a ponto de gerar muita empatia em casos que antes julgaria errado, aprendi com novas tecnologias e fiquei aberta para o trabalho em grupo e para saber agir em diferentes contextos. O projeto me fez evoluir como pessoa e refletir no ambiente em que vivo, sem procurar problemas, mas sim, soluções”.

Aluna

“Me impactou as histórias e pessoas que tive oportunidade de conhecer, foi uma ótima experiência, me fez conhecer minha comunidade”.

Aluno

Para efeitos de resultados do projeto, 35 alunos responderam o questionário de avaliação ao final da implementação do projeto nas escolas e 8 alunos (e duas interpretes de sinais) participaram de um grupo focal. Seguem os principais achados nesse primeiro semestre de 2019:

Experiência com a metodologia foi uma novidade e trouxe melhorias inclusive para as atividades corriqueiras nas escolas

“Gravar em 360, editar em 360 foi uma experiência assim, que vamos levar para a vida toda, né?”

“Ver forma diferente, metodologia diferente, ideias diferentes junto com os alunos ouvintes e comigo que sou surda e foi uma troca de opiniões, de experiências, mas, foi muito legal isso. Por exemplo, questão de filmar e eu fazendo linguagem de sinais, as expressões, mostrar para a sociedade que é possível sim, ter essa comunicação e desenvolvimento do surdo.”

“Foi novidade trabalhar com 360, mas acho que veio para agregar não é uma coisa que eu nunca sonharia em trabalhar, coisa que eram um dos meus próximos planos.”

Demandam mais professores envolvidos no projeto, principalmente se tiver alunos deficientes nas escolas

“Eu acho que se tivesse mais professores, seria um pouco melhor para separar as turmas e não ficar tão corrido.”

“Mais professores, porque o professor tem que aprender junto com nós, para ele ensinar como ele vai aprender no mesmo, no mesmo jeito que nós e nos ensinar do mesmo jeito. Sendo que só dois, dois professores tinham que passar pros outros que não ficou só responsável, só dois professores. Então eu acho que deveria ter mais professor.”

“Lá no meu grupo da escola, não teve nenhum com necessidade especial a participar do projeto né?! Mas, caso tivesse, porque tem alunos especiais na minha escola eu acho que seria interessante levar o professor orientador dessa pessoa junto para a formação.”

Demandam mais tempo e materiais para uma melhor realização dos filmes

“O tempo é curto. E acho que também se tivesse umas duas ou três semanas a mais, também ajudaria um pouco.”

“Em grupos que tem 30 alunos fechadinhos como eles iam fazer para utilizar 3 óculos, 3 celulares e 3 câmeras? Porque teve um dia que lá na minha escola foram 3 grupos gravando, aí a gente teve que fazer tipo bem ‘corridão’, para dar tempo de o outro grupo pegar nossa câmera e gravar. Então, tipo para nós foi corrido, mas não tanto.”

“Teve muita gente, muita participação da escola então foi corrido para utilizar os materiais. É, acho que enquanto a gente estava gravando, acabava a bateria.”

“Creio que explicações e dicas de edições mais detalhadas iriam auxiliar melhor.”

A discussão sobre acessibilidade foi um dos destaques do impacto do projeto nas escolas

“Tem que ter a questão do intérprete, então tinha que ver os horários dos intérpretes para poder também eu falar das minhas opiniões e a intérprete passava minha opinião pra os alunos ouvintes. Essa interação foi extremamente importante, experiência pra mim foi muito boa.”

“O que estava por trás desse projeto, aí foi a questão do surdo: os impasses que o surdo enfrenta, a empatia que as pessoas sintam na pele que o surdo passa no dia a dia, mas não para as pessoas sentirem pena do surdo, não seria isso, mas sim, para mostrar que o surdo ele é capaz de viver como um ouvinte.”

“Foi muito importante a questão da empatia com o surdo e para a sociedade sentir o que o surdo passa todo o dia, nos impasses da vida dele.”

“Por mais, que tenha, teria que ter uma equipe de alunos especiais, assim tipo com síndrome ou com autismo. Porque para eles entenderem no meio assim de muitas gentes eles não conseguem entender. Eles precisam de uma professora, então acho que tem um professor especial independente de aluno especial ou com problema de audição, visão precisava de um pelo menos por escola.”

Material de apoio foi avaliado de forma satisfatória pelos alunos

“Porque a apostila que veio junto com os materiais e a professora explicando ajudou bastante a gente a saber a mexer nos equipamentos, saber editar e criar roteiro que tinha até o passo a passo para fazer os roteiros lá. Foi, ajudou bastante então nessa parte.”

Avaliação dos materiais pelos alunos (N=35)

Visual do guia

63% avaliaram como muito bom
37% avaliaram como bom

Compreensão do guia

49% avaliaram como muito bom
37% avaliaram como bom
14% avaliaram como mais ou menos

Atividades Realizadas (dispositivos)

68% avaliaram como muito boas
26% avaliaram como boas
6% avaliaram como mais ou menos

Duração do curso com relação aos conteúdos abordados

28% avaliaram como muito bom
46% avaliaram como bom
23% avaliaram como mais ou menos
3% avaliaram como ruim

Equipamentos (computadores, óculos, celulares) disponíveis (n=35)

80% avaliaram como muito bom
20% avaliaram como bom

O projeto alcançou o objetivo de trabalhar as habilidades socioemocionais dos alunos

“O projeto foi ótimo para eu conseguir trabalhar em grupo e criar novas ideias... Ter que resolver problemas até chegar em um resultado que agrade todos os integrantes do grupo.”

“A gente gosta de curtir e tal, mas a gente precisa pensar nos outros também né?! Questão que o projeto traz bastante sobre empatia então é isso que a gente tem que passar, né?”

“No meu grupo, a gente tinha basicamente todas as mesmas ideias, né?! A gente só criou o roteiro e decidiu como ia fazer e abrangendo mais a parte dos outros grupos que estavam participando todos foram muito colaborativos, porque todo mundo se ajudou, participou do vídeo um do outro, isso foi a parte interessante.

Porque a gente não estava somente competindo, a gente estava se ajudando para que esse projeto fosse realmente para impacto social.”

“Foi incrível trabalhar com tecnologia 360! Adorei aprender coisas novas e melhorar meu olhar crítico, além é claro conhecer e conviver com pessoas diferentes que conhecemos durante as gravações!”

“No meu caso também é, questão da percepção do filme a gente pensou muito nisso, né: Como é que isso ia emocionar quem tivesse visto isso? Como é que a pessoa ia se colocar no lugar do surdo, como é que a pessoa na sociedade e realmente ter esse sentimento de empatia. De ver as tentativas do surdo, contato dos surdos com os ouvintes e realmente entender o que o surdo passa no dia a dia, isso que era o objetivo do projeto era que a sociedade visse aquele filme e entendesse real-

mente e tivesse um aprendizado daquele projeto, daquele filme. E é por isso, que me emocionou e que eu aceitei e gostei tanto desse projeto.”

O recolhimento das autorizações de imagem ainda não é clara e as versões diferentes das organizações do projeto dificultam ainda mais esse processo

“Eu estou até hoje para pedir autorização de imagem de várias pessoas na minha escola, então é muita correria, saber lidar com muita burocracia, então é um trabalho que também requer o coletivo mesmo a pessoa não estando diretamente conectado ao projeto.”

Relação com educador é a melhor possível e de grande valia para o sucesso do projeto na escola

“No nosso caso a nossa professora que nos orientou ela é maravilhosa, assim. Desde professora, até amiga. Ela, a gente não tem dificuldade de se comunicar com ela, de contar nossas angústias para ela, ela sempre teve do nosso lado apoiando então para de reclamar dela não tenho nada.”

“Ela ficava com o marido dela ou com a mão da professora no caso também é por conta de que ela estava ali sempre do nosso lado querendo que saísse um vídeo bom, que a gente fosse selecionado, que todo mundo tivesse um desempenho bom. Então, ela foi bastante dedicada no projeto.”

“Estar dentro de uma realidade virtual com os óculos 360 sensacional, a disponibilidade da professora sempre tirando nossa dúvida, o que mais me impactou foi ver todo trabalho sendo finalizado com sucesso todos felizes e unidos.”

Avaliação do educador (N=35)

86% avaliaram o professor como muito bom
11% avaliaram o professor como bom
3% avaliaram o professor como ruim

Domínio do conteúdo e condução de discussão com o grupo

80% avaliaram como muito bom
14% avaliaram como bom
3% avaliaram como mais ou menos
3% avaliaram como ruim

Clareza nas explicações e uso de linguagem compreensível e adequada para sala de aula

71% avaliaram como muito bom
23% avaliaram como bom
6% avaliaram como mais ou menos

Esclarecimento de dúvidas e apresentação de exemplos para facilitar a compreensão do conteúdo

71% avaliaram como muito bom
26% avaliaram como bom
3% avaliaram como ruim

Trato respeitoso e estabelecimento de uma boa relação com o grupo de alunos

83% avaliaram como muito bom
14% avaliaram como bom
3% avaliaram como ruim

Impacto positivo do projeto na comunidade escolar

“A gente foi gravar com uma psicóloga e ela nunca tinha tido contato com uma câmera daquele jeito, aí ela, quando ela estava lá dentro gravando, daí quando ela saiu pra fora ela disse que achou maravilhoso aquele tipo de câmera que ela ia sair e comprar uma na hora. Então, não é uma coisa normal do cotidiano das pessoas terem contato com esse tipo de coisa.”

“Foi que quando fomos gravar, teve um grupo de crianças que ficou encantado com o nosso equipamento e queria que voltássemos para que eles pudessem ver algum vídeo em 360°.”

“Descobrir coisas que não estavam no meu cotidiano, possibilitando notar problemas que são vitais para o desenvolvimento social, juntamente com uma experiência real com a tecnologia, fator que me considero leigo, porém uma área nova, capaz de mudar vidas.”

A partir da realização dos vídeos 360°, os alunos avaliaram a experiência altamente transformadoras

89% enxergaram coisas interessantes na comunidade deles que não tinham observado antes.

89% ficaram mais consciente de seus papéis como cidadãos e com maior consciência do coletivo.

86% sentiram que deram mais valor onde vivem após o projeto.

Impacto do projeto também se deu com a percepção dos alunos de outros temas desenvolvidos nas escolas

“Eu achei mais importante foi a forma da gente olhar as coisas. Porque, primeiramente, a gente estava muito preso ao nosso tema né?! A gente queria fazer só nosso vídeo, mas daí, a partir do momento que a gente começou a ver o tema dos outros grupos, que eles abrangiam outras, outras dificuldades que tinham na nossa comunidade, a gente percebeu e até mesmo depois de assistir os vídeos nos óculos, a gente teve esse impacto de se pôr no lugar da pessoa, de saber que não é só a gente que está precisando daquilo, a gente se por, realmente ter empatia pelo outro foi que possibilitou o projeto.”

“O meu foi mais amizade, porque a maioria do pessoal que estava no grupo eu não conversava com ninguém, aí eu comecei a conversar e conheci bastante. Eu tinha meio que noção dos projetos, mas não sabia tanto assim, tipo do hospital, da própria história da Blenda eu conheci um pouco porque são meus amigos. É, deixa eu ver... Dos presidiários eu não fazia a mínima sobre a vida deles.... Aí foi, abriu a mente, depois você escuta assim, você já fala assim: É, mas, não é daquele jeito que você pensava, você muda o pensamento. O projeto meio que me ajudou a amadurecer um pouco.”

“Percepção da comunidade. Foram muitos temas trabalhados no projeto, foram muitas áreas apresentadas, foram diversas maneiras de se expressar. Acho

que foi uma, querendo ou não, foi uma expressão artística e foi de um valor sentimental muito grande para todo mundo que participou, independente se o trabalho veio pra cá ou se o trabalho só vai emitir certificado ou se vai passar para família, acho que passou uma visão diferente de como enxergar o presente.”

O impacto do projeto pode ser maior caso haja mais de uma escola selecionada por cidade

“Porque às vezes você conversa com seus colegas de fora (da escola), eles nem sabem o que está acontecendo. Então, eu acho, que também está reprimindo o conhecimento de outras pessoas dando demais para uma. Então, acho que se expandir seria bem melhor, pra conhecimento assim de todos. Abranger mais a cidade.”

As atividades do projeto serão incorporadas após a implementação do mesmo nas escolas

“A professora desde o começo deixou claro que aquilo lá ia ficar disponível para a escola e que todo mundo ia poder utilizar. Tanto que durante o projeto ou até mesmo depois que acabar, hã... Já teve a professora de Artes que utilizou os óculos para mostrar pras crianças do ensino fundamental as, as como é que vou dizer, as obras, as artes de Van Gogh né?! Eles viam aquilo de uma forma diferente, então eles já utilizaram para outros fins né?! Eu acredito que isso vai ser um, uma gama muito enorme para nós tá podendo ver outra, outras formas de ver as

coisas das outras disciplinas né?! Coisas de, eu acho que vai dar de ver coisas do tipo de corpo humano, as coisas de artes outras. A gente não precisa ficar somente em tecnologia ou assistir filme essas coisas né?! A gente pode incluir isso na nossa disciplina de conhecimento, de aprender.”

“E aí já tem algum tipo de posicionamento da professora, da escola, tá, nos temos esse material, fizemos esse projeto que a gente chama de “Projeto Piloto” por ser o primeiro. E aí? Os próximos semestres o que que vai, alguém já indicou alguma coisa?”

O Festival nacional é reconhecido como fundamental e de grande reconhecimento das atividades realizadas ao longo do projeto

“Fiquei emocionado, muito alegre, muito feliz de vim para Brasília conhecer, poder compartilhar com os outros alunos, poder conversar achei muito bom, um prazer enorme estar no projeto.”

“Ver o pessoal ali aplaudindo em libras, emoção, fiquei muito feliz. Falou pra mãe também: “ô estou muito feliz que nosso projeto venceu e vamos para Brasília.” A mãe disse: “isso você se esforçou.” Passou vencendo o projeto, a mãe disse: “viu.” A mãe estava sempre aconselhando, ajudando, para que ela se esforçasse, não desanimasse, não ficasse triste que ela ia conseguir, estava torcendo esperando em Deus uma resposta. Tô muito feliz, muito alegre.”

OS FILMES DOS JOVENS

“É muito incrível ter um filme nosso num festival. Passar por tudo que passamos e poder mostrar nossa realidade para o resto do país”.

Aluno



OS FILMES EM ODS

principais características e mapa de temas

- Curtas de até 5 minutos
- Documentários

- ODS mais filmado: ODS 10
Redução das desigualdades (8 filmes)

10 REDUÇÃO DAS DESIGALDADES

Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles



ODS POR ESTADO



OS FILMES DOS JOVENS

avaliação dos filmes

REPRESENTATIVIDADE

Tanto nos processos avaliativos dos Festivais Regionais quanto do Nacional buscamos pela representatividade da comunidade participante do projeto. Nos eventos regionais os júris foram compostos por professores, estudantes e membros das organizações gestoras do projeto. No evento nacional o júri foi composto por especialistas em Educação, Audiovisual e 360°.

RESPEITO

Buscamos estratégias que valorizassem avaliações que efetivamente se debruçassem sobre as qualidades dos vídeos. Portanto convidamos para o júri apenas os professores que passaram pela formação oferecida presencialmente pela Recode, criamos estratégias específicas para os votos dos alunos e relativizamos o peso de grupos leigos nas notas. Assim contribuimos para um processo justo que excluísse desigualdades em termos de sociabilidade, proximidades e conhecimento audiovisual.

CRITÉRIOS

Os principais critérios para a avaliação dos vídeos envolvem as próprias perspectivas metodológicas incorporadas pelo projeto: o proveito das possibilidades de linguagem do audiovisual 360°, a pertinência comunitária da abordagem escolhida e o diálogo com a tradição do documentário brasileiro.

MEMBROS DO JÚRI DE ESPECIALISTAS

Márcio Moraes, cineasta e professor

Diretor do estúdio de animação, filmes e jogos Tree House Studios, empresa especializada em narrativas imersivas e realidade mista, além de ser professor nos cursos de Jogos Digitais e Cinema no Centro Universitário IESB em Brasília.

Graduado em Comunicação pela Université de Toulouse III, Paul Sabatier, especialista em animação pela Lusófona e em Docência pelo Unicesp. Atualmente, produz e dirige o filme e o game "Na terra dos Ekitumans" projeto transmídia com tecnologia de VR e RA. Dirigiu o Curta em stop motion "A Árvore dos Sonhos" e o filme de animação em 360° "O Sumidouro de Ágrede". Interessa-se por fotogrametria, captura de movimento, EaD e Libras.

Ana Arruda, produtora, curadora e programadora

Com experiência em mais de 50 Mostras e Festivais de cinema em Brasília e em outras cidades, jornalista e atuante na área de produção cultural há mais de 10 anos, Ana tem se dedicado a projetos voltados a políticas públicas de promoção, acesso e difusão do audiovisual, tais como: idealização e coordenação de projetos de exibição e distribuição de curtas-metragens, de formação em audiovisual e de eventos que unem cinema, música e outras artes.

**OS FESTIVAIS
CINEASTAS 360°**



OS FESTIVAIS CINEASTAS 360°

OS FESTIVAIS

Os Festivais regionais foram realizados em cada escola e os envolvidos de cada filme vencedor nos regionais foram a Brasília para participar do Festival Nacional Cineastas 360°, que teve como objetivo a reunião e celebração das escolas implementadoras do projeto.

TURISMO-EDUCAÇÃO

Aqui pensamos em um processo de Turismo-Educação que foca em experiências que são geralmente pouco exploradas quando se pensa na cidade de destino. Assim nos foi importante criar espaços onde os jovens poderiam se conhecer e se integrar, encontrar conhecimentos sobre o Audiovisual que ficaram de fora do ciclo formativo do Cineastas 360°, conhecer possibilidade de integração entre arte e tecnologias e visitar um espaço tão caro ao projeto: o cinema, ao qual muitos nunca tinham ido.

2019

Passeios realizados com os alunos e professores presentes no Festival Nacional de Brasília:

EXPOSIÇÃO: A beleza sombria dos Monstros: 10 anos da arte de Tim Burton

VISITA AO MEMORIAL DE JK: Ênfase nas cidades satélites e na desmitificação da cidade

GAMIFICAÇÃO

O Festival Nacional faz parte de uma estratégia consciente de gamificação do projeto, onde o faseamento contribui tanto para a motivação dos jovens em atravessar o projeto quanto para criar experiências que focam em grupos específicos de cada localidade. Isso nos ajuda a fortalecer equipes que podem se comprometer com a multiplicação das atividades e saberes. Por entender que os grupos vencedores da etapa regional possuíam esta importância de carregar e transmitir o bastão do empoderamento digital, transformamos a viagem a Brasília em uma verdadeira experiência de encontrar o conhecimento do Audiovisual e das Tecnologias.



**FESTIVAL
REGIONAL
CINEASTAS 360°**

OS FESTIVAIS CINEASTAS 360°

Filmes premiados



Grande vencedor do
Festival Nacional

Filme: Construindo a Liberdade

ODS 16: Paz, Justiça e instituições eficazes

Escola: Escola Estadual Lino Villachá em MS

Realizadores: Ryan Soares Ferreira, Lucas Santos Felix e Guilherme Augusto De Jesus Gomes

Professores orientadores: Camila Machado e Roze Maclaine

Sinopse: O documentário busca mostrar a realidade de alguns presos que com trabalho assalariado, dentro do projeto "Pintando e revitalizando a educação com liberdade", participam das reformas de escolas públicas em Campo Grande - MS.

Mostrando a realidade de alguns presidiários, assim como suas histórias, o vídeo retrata um projeto que foi criado com o intuito de colaborar para a redução de gastos públicos nas reformas e contribuir com a ressocialização dos presos através do trabalho.



Filme: Uma curva na história

ODS 3: Saúde de qualidade

Escola: Escola Estadual Lino Villachá em MS

Realizadores: Carlos Magno, Lauanda Loren Souza Teixeira e Pedro Vinícius Gimenez dos Santos

Professores orientadores: Camila/Roze + Camila/Marilene

Sinopse: Brenda aos 17 anos, sofreu um acidente de carro ocasionado por um rapaz alcoolizado. Após um longo período de recuperação, Brenda mostra como este acidente afetou sua vida e como enfrenta as dificuldades para superar os desafios da acessibilidade. Este documentário também retrata o recomeço de sua vida após perdas tão especiais. Dois anos após o ocorrido, Brenda nos mostra que há esperança mesmo quando a vida nos surpreende com curvas inesperadas.

OS FESTIVAIS CINEASTAS 360°

Filmes premiados



Filme: A luta pelo equilíbrio

ODS 3: Saúde de qualidade

Escola: Escola de Educação Básica Mater Dolorum em SC

Realizadores: Emily Reichert, Luana Merfort Spielmann e Maria Cecília da Rosa

Professores orientadores: Karine Bürgel Facin e Cleciane Calegari

Sinopse: Um vídeo em primeira pessoa mostrando sintomas e casos de uma pessoa que sofre de ansiedade, retratando um pouco do seu dia a dia, é um vídeo elaborado através de pesquisas e conversas com pessoas que sofrem disso e com especialistas da área, por fim a leitura de um manifesto sobre ansiedade com imagens aleatórias ilustrando seu contexto.



Um projeto educativo de facebook Brasil RECODE



Filme: Mudarte

ODS 8: Trabalho digno e crescimento econômico

Escola: E.E. Culto à Ciência em SP

Realizadores: João Pedro Gonçalves Paulo, Pedro Henrique Ferreira Rissardi e Rafael Castellani de Carvalho

Professores orientadores: Anderson Vieira dos Santos e Patrícia Ramos Costa Lionello

Sinopse: O vídeo trata sobre as dificuldades que artistas em geral apresentam ao decorrer de sua vida profissional, enfrentando casos de falta de reconhecimento, desrespeito e falta de sensibilidade.



Um projeto educativo de facebook Brasil RECODE

OS FESTIVAIS CINEASTAS 360°

Filmes premiados



Filme: E se você fosse surdo, o que você faria?

ODS 10: Reduzir as desigualdades

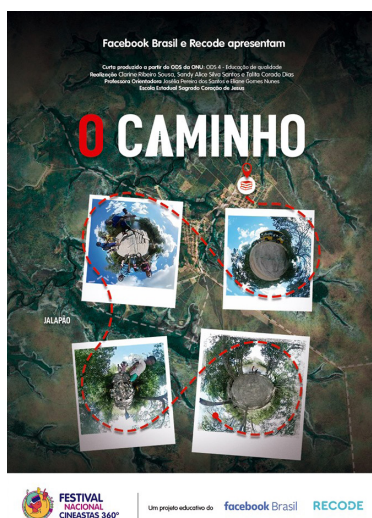
Escola: Instituto Federal da Paraíba (IFPB) em Campina Grande, Paraíba

Realizadores: José Gomes de Andrade Neto, Raissa de Macedo Bezerra e Wanderlecio Rodrigues da Silva

Professores orientadores: Marcia Gardenia Lustosa Pires e Germana Silva de Oliveira

Sinopse: Esse documentário tem o objetivo de mostrar um pouco do mundo dos surdos, usuários da Libras e proporcionar ao espectador a possibilidade de refletir sobre esta questão, inclusive, se imaginando nesta realidade.

O vídeo inicia com uma pergunta que dá título ao documentário, logo em seguida, são apresentadas várias cenas que mostram de perto e em 360° situações e relatos de alguns surdos e surdas sobre suas experiências e percepções. Ao final você pode refletir sobre a possibilidade de resposta para pergunta inicial “E se você fosse surdo, o que você faria?” e perceber que a diferença existente entre surdos e ouvintes é apenas na língua



Filme: O caminho

ODS 4: Educação de qualidade

Escola: E. E Sagrado coração de Jesus em TO

Realizadores: Clarine Ribeiro Sousa, Sandy Alice Silva Santos e Talita Corado Dias

Professores orientadores: Josélia Pereira dos Santos e Eliane Gomes Nunes

Sinopse: O vídeo retrata o percurso que estudantes de uma comunidade Quilombola realizam para chegar à Escola Estadual de São Félix do Tocantins. No documentário “O Caminho”, é mostrado o trajeto que esses alunos percorrem desde suas casas até a escola, as “aventuras” que vivem diariamente para continuar os estudos e as dificuldades que enfrentam nesse caminho.

RECOMENDAÇÕES E DESAFIOS

Seguem algumas recomendações para posterior implementação do projeto nas escolas públicas:

SELECIONAR AS ESCOLAS UM ANO ANTES DA IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO

Ao serem informadas no final do ano, as escolas têm a possibilidade de maior engajamento da comunidade escolar no projeto ao colocarem para discussão e planejamento do projeto em sua semana pedagógica, momento no início de cada ano letivo no qual há a programação das atividades escolares ao longo do ano.

Esse planejamento também ajudaria na incorporação das atividades na agenda escolar, oferecimento do projeto dentro de horário que não estimule a evasão dos participantes, tempo de planejamento e de implementação das atividades mais elásticos e, teoricamente, com maior finalização dos resultados esperados. Assim sendo, estariam mais preparadas para receberem e otimizarem a implementação do projeto.

SELECIONAR O PÚBLICO ANTES DA PARTICIPAÇÃO NA FORMAÇÃO AUXILIARIA AINDA MAIS A IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO NAS ESCOLAS

A indicação das escolas deve vir aliada com um perfil organizacional (número de computadores, wifi disponível, situação escolar - tempo integral ou parcial -, presença de alunos especiais, etc.). Essas informações auxiliariam desde a formação do projeto até a implementação e a avaliação da intervenção.

_RECOMENDAÇÕES E DESAFIOS

_FLEXIBILIDADE NO MATERIAL DISPONIBILIZADO, NAS EXIGÊNCIAS E NO CRONOGRAMA DA IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO, UMA VEZ QUE AS ESCOLAS TÊM REALIDADES DIFERENTES, SEJAM GEOGRÁFICAS, DA SITUAÇÃO ESCOLAR (PARCIAL OU INTEGRAL) E DAS CONDIÇÕES DOS PRÓPRIOS ALUNOS.

A diversidade social dos alunos tem de ser refletida também no cronograma de implementação e de expectativas por parte das instituições parceiras. Alunos residentes em zona rural com pouca oferta de tecnologia não podem ser exigidos e cobrados da mesma for-

ma daqueles que moram em centros urbanos e que têm acesso diversificado à tecnologia. Torna-se fundamental salientar que ambos poderiam ter acesso e ser expostos aos objetivos e metas propostos. A questão é o tempo de reflexão ao longo do semestre do projeto.

_MELHORAR PROCESSO DE AUTORIZAÇÃO DE IMAGENS DEMANDADOS PELOS PARCEIROS DO PROJETO

Duas questões foram citadas e merecem atenção para posterior multiplicação do projeto: melhor entendimento de em quais momentos e locais as autorizações precisam ser pedidas e a elaboração de um modelo único de

autorização para todos os parceiros do projeto e que, inclusive, sejam claras para os diversos públicos, sabendo que alguns pais dos alunos possam ter pouca capacidade de leitura.

_AUMENTAR RESPONDENTES DA AVALIAÇÃO

Disponibilizar o link contendo o questionário de avaliação dos alunos antes da emissão de certificados e dos festivais regionais a fim de alcançar um número mais expressivo dos participantes do projeto.

