

EDUCAÇÃO, MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA E REALIDADE VIRTUAL: RELATOS DE EXPERIÊNCIA DE MONITORIAS NO PROJETO CINEASTAS 360°

Kelvi Henrique cunha ¹

Rafael Oliveira dos Santos ²

Márcia Gardenia Lustosa Pires ³

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem por objetivo socializar os aprendizados adquiridos por meio da participação como monitores do projeto Cineastas 360°, realizado em parceria com a Organização Não Governamental (ONG) *Instituto Recode* e *FACEBOOK*, no período 2019.1. Referido projeto foi protagonizado por alunos do Ensino Médio Integrado ao Técnico do Instituto Federal de Ciências de Tecnologia da Paraíba - IFPB, *campus* Campina Grande, com a colaboração dos discentes do ensino superior dos cursos de Tecnologia em Telemática (Tecnólogo) e Engenharia de Computação (Bacharelado), na monitoria do projeto, sob a orientação dos professores da Instituição. Neste escrito relatamos como foi vivenciar esta experiência de monitoria com uso da tecnologia da Realidade Virtual (VR), como instrumento de mediação pedagógica, na produção de vídeos em 360° (curtas metragens) para impacto social.

Este projeto se constitui de suma importância para a comunidade acadêmica do IFPB, uma vez que despertou nos alunos a atenção para questões de cunho social, instigando-os a pensarem nos problemas vivenciados na realidade local, que impactam diretamente na vida em sociedade. Desta feita, os objetivos anunciados pelos idealizadores do projeto destacam a intenção de empoderar os jovens no desenvolvimento de competências tecnológicas e sociais para impacto social. Embora compreendendo os interesses que subjazem ao uso excessivo da tecnologia nos diversos âmbitos da vida em sociedade, percebendo as contradições presentes neste processo, não podemos negar que as novas tecnologias podem se tornar um importante aliado para auxiliar no aprendizado de conteúdos escolares, podendo servir como instrumento educativo e pedagógico.

Segundo Braga (2001, p. 6), a VR vem se expandindo ao longo dos anos e se inserido, cada vez mais na vida social, estando presente de forma notável nos espaços educativos. Dessa forma, as novas tecnologias podem ser instrumentos de colaboração na educação, uma vez que contribuem para mediar o processo de ensino e aprendizagem de determinados

¹ Graduando pelo Curso de Tecnologia em Telemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia P IFPB, kelvi.henrique@academico.ifpb.edu.br;

² Graduando pelo Curso de Tecnologia em Telemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba- IFPB, santos.oliveira@academico.ifpb.edu.br;

³ Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba- IFPB; Doutora em Educação Brasileira, pela Universidade Federal do Ceará (UFC); Mestre em Educação Brasileira, pela Universidade Federal do Ceará (UFC); Coordenadora do Laboratório Multidisciplinar de Estudos e Pesquisas sobre Juventude e Mundo do Trabalho (LAMPEJU). gardenialustosa@yahoo.com.br

conteúdos. Assim, com o uso das novas tecnologias, o conhecimento pode ser adquirido de forma mais dinâmica e interessante pelos discentes, quando, por exemplo, na apreensão de determinados conteúdos, posto que esta poderá servir como uma ferramenta auxiliar que pode levar os educandos a se deslocarem, de forma virtual, para outros contextos, não sendo necessário que os alunos estejam, verdadeiramente, presentes na situação e/ou ambiente de aprendizagem idealizados pelo professor, para adquirirem um novo conhecimento. Assim, novas situações de ensino e aprendizagens podem ser pensadas com uso das tecnologias que se utilizam da *RV*.

Intencionados em fornecer uma Tecnologia de considerado valor financeiro e, por isso, ainda pouco acessível a muitos ambientes educativos, o projeto Cineastas 360° tem por objetivo provocar o empoderamento dos jovens para a criação de seus próprios filmes, buscando instigar suas habilidades criativas, competências e responsabilidades que são fatores necessários para a elaboração dos seus curtas metragens.

MATERIAIS E MÉTODOS

Nesta seção apresentaremos a metodologia adotada no desenvolvimento do projeto, no IFPB, de acordo com o cronograma estabelecido pelos idealizadores desta ação. Nesse contexto, tivemos um prazo de três meses (março a junho de 2019), para a elaboração dos documentários, conforme orientações da ONG *Recode*. É válido ressaltar que o IFPB *campus* Campina Grande, foi a única instituição escolhida para representar a região nordeste, na edição do projeto no ano de 2019.

Em nossa instituição foram selecionados 30 alunos dos mais diversos cursos técnicos presentes na escola. Além disso, foram selecionados também 15 monitores para apoio técnico no uso dos equipamentos. Vale salientar que todos os monitores eram dos cursos de Telemática (Tecnólogo) e Engenharia de Computação (Bacharelado). Esclarecemos que as aulas eram oferecidas com uma estimativa de 90 minutos de duração, nos momentos destinados a formação dos alunos, seguindo as orientações da apostila fornecida pelo Instituto *Recode*. Esses encontros eram ministrados pela orientadora geral do projeto em nível local, sempre auxiliada pelos monitores, após um cuidadoso processo de planejamento das aulas e de preparação para a transmissão dos conhecimentos necessários ao desenvolvimento do projeto, notadamente no que tange a aquisição de competências e habilidades para uso das novas tecnologias, nesse caso a *VR*.

Nos primeiros momentos do projeto os monitores foram orientados a se apropriarem dos conhecimentos obtidos no material de estudo disponibilizado, no que tange aos procedimentos adotados para uso correto dos equipamentos tecnológicos utilizados na produção dos vídeos. Os materiais utilizados nas produções foram: três Celulares *Samsung*; três Câmeras *VR 360° Samsung*; três tripés para as Câmeras; três fones de ouvido *Samsung*; três óculos de Realidade Virtual *Samsung*. Assim, as apostilas destinadas as aulas do projeto e os manuais referentes aos equipamentos foram estudados detalhadamente pelos monitores, para uma melhor interação com os alunos produtores dos documentários.

No que tange a parte do projeto que exigia um maior domínio dos equipamentos tecnológicos, o apoio dos monitores foi imprescindível, embora essa empreitada tenha exigido de professores e alunos um domínio não só dos equipamentos em si, mas também sendo necessário adquirirem noções de elaboração de documentário, no que concerne a produção de roteiros, cenários, planos, personagens, etc., sendo possível, assim, aos alunos e professores envolvidos nesta ação, a aquisição de uma gama de conhecimentos novos, que fogem ao que

comumente se apresenta em situações tradicionais de ensino, que se espraiam para além das áreas específicas de formação de cada grupo que estava participando dessa produção.

Para uma melhor abordagem da problemática local, os alunos foram divididos em grupos de três, sendo que cada grupo ficava sob responsabilidade de um professor orientador e recebendo apoio de um ou dois monitores. Cada grupo ficou incumbido de abordar um tema pertencente ao seu cotidiano e que se configurasse como uma problemática que merecesse uma intervenção. Dentre os temas abordados pelos alunos durante o processo de formação, foram sugeridos, pelos jovens, os seguintes temas para documentação: transposição das águas do Rio São Francisco, abuso infantil, gênero e educação no semiárido nordestino, segurança alimentar e Sementes Transgênicas, feminicídio, educação e inclusão) e juventude e novas tecnologias.

No desenrolar das ações do projeto houve necessidade da aplicação dos saberes específicos dos monitores, no que se referia ao domínio das competências técnicas e habilidades necessárias para uso dos equipamentos tecnológicos fornecidos ao IFPB. Assim, tal conhecimento era acessado e repassado aos discentes produtores nos processos de formação, produção, filmagens e edições dos vídeos, sendo desenvolvido um trabalho de aprendizagem cooperativa e colaborativa. Dessa forma, no decorrer do projeto os alunos foram constantemente auxiliados pelos monitores, uma vez que tal empreitada exigia destes aptidões para uso da tecnologia em suas produções, uma vez que na produção dos documentários era necessário o conhecimento sobre uso de *software* para edições, tanto de áudio quanto de imagens, já que a tecnologia 360° é algo ainda considerado bastante inovador na sétima arte.

DESENVOLVIMENTO

Segundo Campos (2007, p.3), a revolução industrial causa um impacto indiretamente no cinema. Assim, no ano de 1895, com a tecnologia ainda muito escassa, no lançamento do equipamento denominado cinematógrafo, haviam 33 pessoas assistindo as imagens geradas por esta película. Esse novo aparelho logo se tornou popular pois com uma invenção considerada das mais avançadas para a sociedade daquela época, todos queriam provar sua veracidade. Com o desenrolar da história e da sociedade a tecnologia se torna um fator fundamental e imprescindível na esfera social. Para Campos (2007), uma tecnologia se introduz na história como agente multiplicador de conhecimento. Assim, com a constante evolução das tecnologias haverá sempre a necessidade de implementações de novos conhecimentos, surgindo assim a necessidade de romper com a realidade do cinema 2D, em virtude do surgimento de uma tecnologia mais nova, no caso a RV.

Os documentários produzidos tiveram como objetivo retratar temas diversos, mas todos diretamente ligados a problemas sociais relevantes, possibilitando assim uma rica experiência formativa tanto para os monitores, quanto para os alunos integrantes do projeto.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto foi introduzido no instituto com o objetivo de promover a formação de jovens cineastas com competências e habilidades para uso da RV, para impacto social. Referido projeto veio trazer uma colaboração significativa nas vidas dos monitores e alunos participantes desta ação, agregando valor quanto ao uso da tecnologia da RV e a experiência

de monitoria em si. Nesse processo de formação os estudantes produtores foram instigados a lançarem um olhar mais crítico para o meio social no qual estão inseridos.

Dessa forma, os alunos puderam adentrar em contextos reais de aprendizagem, retratando-a por meio da sétima arte. Nesta incursão, foi necessário o desenvolvimento de um trabalho em equipe, com a cooperação de outros membros da comunidade escolar.

Nesse processo de ensino e aprendizagem, de acordo com Silva (2000), o professor passa a ser um multiplicador de caminhos, rompendo com a tradição falar/ditar, e construindo um patamar aberto para a interação. Portanto, possibilitando vários caminhos a serem investigados pelos alunos, deixando assim que os alunos busquem seus objetivos por conta própria. O que dá a entender que, nesse trabalho, o professor ultrapassa a fase de apenas instrutor, chegando a um nível que vai lapidar a informação e expor de forma simplificada e didática para o estudante.

A produção do documentário “Guardiões das Sementes” foi de extrema importância ambiental, pois retratou a realidade vivenciada pelos moradores do Quilombo Santa Rosa, localizado na cidade de Boa Vista, na Paraíba, retratando o cotidiano dos moradores de lá. O documentário “E se você fosse surdo, o que faria?”, aborda o cotidiano escolar do surdo e as dificuldades enfrentadas por estes quanto a compreensão da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS). O documentário “Mágoas da Transposição” retrata o histórico problema da seca no Nordeste brasileiro, focalizando a transposição das águas do Rio São Francisco e a luta do sertanejo por água, com suas polêmicas e problemas geopolíticos. Esses são alguns exemplos dos aprendizados favorecidos durante a produção dos documentários produzidos pelos jovens estudantes.

Com os equipamentos de filmagens nas mãos e com uma equipe de monitores disponível, as gravações foram realizadas com êxito, tendo, ao término do processo, um dos vídeos eleitos como vencedor da etapa regional, em um processo de seleção local. O documentário vencedor dessa fase concorreu em nível nacional, no mês de junho de 2019, competindo com outras escolas públicas também envolvidas neste projeto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos inferir que, uma vez trabalhado com a tecnologia de Realidade Virtual, foi lançado aos educadores (as) e alunos (as) o desafio de dar continuidade a esta proposta de incorporar as novas tecnologias para criação de novas situações de aprendizagem, notadamente com trabalhos cooperativos.

Em suma, no contexto da tecnologia 360° atrelado aos recursos necessários da RV, pode se estender para várias linhas de pesquisas, logo sendo uma tecnologia ainda não muito aplicada em situações de aprendizagem. Com a incorporação dessa tecnologia na sala de aula, tal inovação irá atrair a atenção da nova geração, tendo em vista ser esta, uma importante fatia da massa consumidora de dados digitais do século XXI.

Palavras-chave: Tecnologia, Realidade Virtual, Educação, Monitoria.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, L.C.J. **Cinema, História e Literatura: Possibilidades de Diálogo.** UENP/Fafija/Imesa.2, 2007 Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/5o-encontro-2007-1/Cinema-%20Historia%20e%20Literatura%20Possibilidades%20de%20Dialogo..pdf> Acesso em : 15 ago. 2019.

MORAN J.M. *in* revista Informática na Educação: Teoria & Prática. Porto Alegre, vol. 3, n.1 (set. 2000) UFRGS. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, 2000 Disponível em: http://www.pucrs.br/ciencias/viali/tic_literatura/artigos/tics/Ensino%20e%20aprendizagem%20inovadores%20com%20tecnologias.pdf Acesso em: 15 ago. 2019.

BRAGA M. **Realidade Virtual e Educação.** *In:* REVISTA DE BIOLOGIA E CIÊNCIAS DA TERRA. Volume 1 - Número 1 – 2001. Disponível em: <http://joaootavio.com.br/bioterra/workspace/uploads/artigos/realidadevirtual-5155c805d3801.pdf> Acesso em: 15 ago. 2019.

KALLEDER H. **A IMPORTÂNCIA DO TRABALHO EM EQUIPE NO AMBIENTE COOPERATIVO.** Bertioga/SP. 2012. Disponível em: <http://fabeemrevista.com.br/3/02.pdf> .Acesso em 16 ago. 2019.