

## **Relato de experiência: produção audiovisual para aplicativo educativo sobre coleta de resíduos sólidos em Marechal Deodoro-AL**

Rodrigo de Melo Lucena <sup>1</sup>  
Acássia Delié Mendonça Alves <sup>2</sup>  
Davi Lira de Carvalho <sup>3</sup>

### **RESUMO**

Recursos audiovisuais e de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) são fundamentais nas práticas de ensino e aprendizagem contemporâneas. No Nordeste, 77% dos estudantes de escolas públicas acessaram a internet em 2019, de acordo com o IBGE (2021). Este trabalho relata a experiência de produção de vídeos, incluindo uma vinheta utilizando a técnica de animação de fotografias (stop motion), como ferramentas para o aplicativo educativo desenvolvido no projeto de pesquisa Conectados à Coopmar, vinculado ao Instituto Federal de Alagoas - Campus Marechal Deodoro. O projeto recebeu financiamento do Governo do Estado de Alagoas, por meio da Fundação de Amparo à Pesquisa (Fapeal) e Secretaria de Ciências e Tecnologia, e tem por objetivo a promoção de educação ambiental nas escolas municipais, auxiliando a execução de desafios e gincanas ambientais conectando as ações da Cooperativa dos Catadores de Materiais de Marechal Deodoro às atividades acadêmicas desenvolvidas pelos/as professores da rede municipal. Com apoio do setor de Comunicação do IFAL – Campus Marechal Deodoro, a produção audiovisual foi desenvolvida a partir do modelo de oficina pedagógica, alinhado teoria e prática, com os sujeitos participantes sendo atores ativos no processo de ensino-aprendizagem. Foram produzidos 15 vídeos educativos, em formato 19:6 para aparelhos celulares, com temas educativos relacionados à coleta seletiva de resíduos sólidos, apresentados pelos próprios trabalhadores da cooperativa e também por estudantes e professores do curso técnico em Meio Ambiente do campus. Além disso, o grupo de pesquisa desenvolveu uma vinheta animada para o projeto, confeccionada com materiais coletados na própria cooperativa, como embalagens de produtos de limpeza, papelão e eletrônicos. Esses vídeos estão desempenhando um papel importante de divulgação das atividades da cooperativa, assim como, de promoção de educação ambiental junto aos estudantes das escolas municipais de Marechal Deodoro.

**Palavras-chave:** audiovisual, comunicação, cooperativa, tecnologia, educação ambiental

---

<sup>1</sup> Mestre em Engenharia da Produção – UFPE, [rodrigo.lucena@ifal.edu.br](mailto:rodrigo.lucena@ifal.edu.br);

<sup>2</sup> Jornalista, Mestra em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT/IFAL, [acassia.delie@ifal.edu.br](mailto:acassia.delie@ifal.edu.br);

<sup>3</sup> Estudante do curso técnico em Meio Ambiente – IFAL, [dlc3@aluno.ifal.edu.br](mailto:dlc3@aluno.ifal.edu.br).

## INTRODUÇÃO

Em 2024, o Instituto Federal de Alagoas - Campus Marechal Deodoro começou a desenvolver o projeto de pesquisa Conectados à Coopmar, com o objetivo de criar um aplicativo para promover conscientização ambiental quanto à coleta seletiva os/às estudantes do ensino fundamental da rede municipal de educação de Marechal Deodoro, ampliando assim, a coleta de resíduos sólidos para a Cooperativa de Catadores do município (Coopmar), por meio de parceria com a Secretaria Municipal de Educação (escolas municipais) e Secretaria Municipal de Meio Ambiente. O projeto recebeu financiamento do Governo do Estado de Alagoas, por meio da Fundação de Amparo à Pesquisa (Fapeal) e da Secretaria de Ciências e Tecnologia (Secti-AL).

Por meio do aplicativo, professores da rede municipal de ensino lançam desafios às turmas, que participam de uma trilha virtual com atividades que promovem a coleta seletiva. Em 2024, 66.1 toneladas de materiais recicláveis foram coletados pelos estudantes e destinados à Coopmar durante a realização dos desafios.

Tais desafios consistem na definição de uma quantidade mínima de materiais que devem ser coletadas pelos/as estudantes de cada uma das turmas das escolas. Além desse quantitativo, os/as professores/as envolvidos no projeto determinam os tipos de materiais que deverão ser considerados nas coletas e as atividades para o seu componente curricular relacionadas à temática da coleta seletiva, assim como, escolhem, dentre vários vídeos previamente inseridos na plataforma, alguns que seus/as estudantes deverão assistir.

Portanto, com o objetivo de possibilitar aos/às estudantes um conhecimento mais aprofundado da estrutura e ações da cooperativa, assim como abordar aspectos que se correlacionem com as temáticas ambientais, necessárias ao conhecimento de cada um dos estudantes da rede municipal de ensino de Marechal Deodoro que se submeterão aos desafios, foram produzidos 16 vídeos educativos, sobre temas relacionados à coleta de resíduos sólidos e à gestão da Coopmar. Este trabalho relata a experiência dessa produção audiovisual, incluindo uma vinheta utilizando a técnica de animação de fotografias (stop motion), confeccionada com materiais coletados na própria cooperativa, como embalagens de produtos de limpeza, papelão e eletrônicos.

Com apoio do setor de Comunicação do IFAL – Campus Marechal Deodoro, os vídeos foram elaborados a partir do modelo de oficina pedagógica, com os sujeitos participantes sendo atores ativos no processo de ensino-aprendizagem. Foram produzidos

15 vídeos educativos, em formato 19:6 para aparelhos celulares, apresentados pelos próprios trabalhadores da cooperativa e também por estudantes e professores do curso técnico em Meio Ambiente do IFAL.

Além disso, o grupo de pesquisa desenvolveu uma vinheta animada para o projeto, confeccionada com materiais coletados na própria cooperativa, como embalagens de produtos de limpeza, papelão e eletrônicos. Esses vídeos estão desempenhando um papel importante de divulgação das atividades da cooperativa, assim como, de promoção de educação ambiental junto aos estudantes das escolas municipais de Marechal Deodoro.

## **METODOLOGIA**

Os vídeos para o aplicativo do projeto Conectados à Coopmar foram elaborados a partir de uma oficina pedagógica realizada pelo setor de Comunicação do IFAL - Campus Marechal Deodoro, sob orientação da jornalista Acássia Deliê, com os estudantes participantes do projeto de pesquisa. A oficina foi dividida em quatro etapas, abaixo listadas:

1. Pesquisa e roteiro;
2. Produção audiovisual;
3. Edição audiovisual;
4. Produção de animação.

Na primeira etapa, os temas dos vídeos foram previamente definidos, a partir de pesquisa realizada pelos estudantes. Na oficina pedagógica, os estudantes foram estimulados a entrevistar familiares e vizinhos para identificar as principais dúvidas sobre o descarte e a coleta de resíduos sólidos em Marechal Deodoro-AL. A partir dessa identificação, foram definidos quatro eixos temáticos para criação de 16 vídeos: triagem, impactos ambientais, coleta da Coopmar e por dentro da Coopmar.

Ainda nesta primeira etapa, os estudantes definiram quem seriam os apresentadores de cada vídeo, de acordo com cada tema escolhido, agendando os horários de gravação previamente. Assim, os temas relacionados à gestão e funcionamento da Coopmar foram apresentados pelos próprios catadores. Os demais vídeos, relacionados à educação ambiental, foram divididos entre estudantes e professores do curso técnico em Meio Ambiente do IFAL.

Na segunda etapa da oficina, estudantes captaram os vídeos em forma de entrevistas breves, com o uso de duas câmeras simultâneas, sendo uma câmera DSLR

com microfone direcional e um celular, ambos fornecidos pelo setor de Comunicação do IFAL - Campus Marechal Deodoro. Aqui, os estudantes se revezaram entre entrevistadores e entrevistados, tanto no espaço da escola, quanto no espaço da cooperativa, captando, além das entrevistas, imagens do trabalho de coleta realizado pelos catadores e pelas máquinas operadas por eles na cooperativa. Todos os entrevistados assinaram termos de autorização para uso de imagem e som.

Após a captação de todas as imagens, os estudantes passaram à terceira etapa da oficina, de edição do material captado. Para isso, utilizaram a versão gratuita do aplicativo *Inshot*, que permite a inserção de legendas descritivas em vídeos de até um minuto de duração. Já na etapa final, o grupo coletou materiais recicláveis na própria cooperativa, como embalagens de produtos de limpeza, papelão e eletrônicos, para produzir a vinheta do projeto, remontando a marca “Conectados à Coopmar” a partir desses materiais, com uso da técnica de animação de imagens (*stop motion*).

## REFERENCIAL TEÓRICO

Recursos audiovisuais e de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) são fundamentais nas práticas de ensino e aprendizagem contemporâneas. Em relação ao Ensino Médio, a Base Nacional Comum Curricular enfatiza a presença das TDIC no mundo do trabalho contemporâneo e a necessidade de compreender o funcionamento de tais tecnologias (Brasil, 2018).

No Nordeste, 77% dos estudantes de escolas públicas acessaram a internet em 2019, de acordo com o IBGE (2021), sobretudo para enviar e receber mensagens de texto, voz ou imagens por aplicativos, segundo 95,7% das pessoas entrevistadas, com 10 anos ou mais de idade que utilizaram a rede em 2019.

Nesse sentido, o uso das mídias no ambiente educacional é não apenas viável, como fundamental para jovens estudantes inseridos no mundo da comunicação digital (Freire e Guimarães, 2021; Kaplún, 2003; Soares, 2018). Propostas educomunicativas são importantes em escolas públicas, pois inserem estudantes em ambientes criativos e interativos, o que favorece a alfabetização midiática informacional (Bomfim; Miranda, 2018).

Já a oficina é um instrumento pedagógico que promove a interação entre teoria e prática (Do Valle; Arriada, 2012), tomando como ponto de partida a realidade para produzir conhecimento com vistas a transformar essa realidade. Assim, os sujeitos

participantes da oficina não são meros expectadores, mas tornam-se atores da aprendizagem (Vieira; Volquind, 2002).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para concepção da etapa de pesquisa e definição dos roteiros, a equipe coordenadora do projeto se reuniu com os bolsistas para planejamento de todo o processo de levantamento de dados, promovendo momentos ricos de alinhamento e realinhamento das ações. Na foto abaixo, é possível verificar alguns desses momentos.

**Foto 1:** reunião para planejamento das ações da pesquisa.



Na sequência, a definição dos roteiros se mostrou um momento rico de profunda participação, onde os/as bolsistas tiveram total liberdade em definir as sequências necessárias para as gravações, com os encadeamentos necessários para produção de cada um dos vídeos.

**Foto 2:** Reunião para estruturação dos roteiros



**Fonte:** Os autores (2024)

Após a definição dos roteiros, para executar a produção audiovisual, foram necessárias formações para manuseio dos equipamentos. Tais momentos foram extremamente importantes para os/as bolsistas, uma vez que os conhecimentos adquiridos não são abordados em nenhum componente curricular dos cursos regulares em que estão matriculados/as.

**Foto 3:** Oficina de gravação



Fonte: Os autores (2024)

**Foto 4:** Gravação dos vídeos com os professores



Fonte: Os autores (2024)

Ao final da oficina, foram produzidos 15 vídeos educativos, em formato de entrevista, no formato 16:9, para exibição em aparelhos celulares. Além disso, foi produzido um vídeo com a técnica de animação fotográfica (*stop motion*), para a abertura de todos os demais vídeos. Abaixo é possível visualizar a disposição dos equipamentos usados para gravação do vídeo em *stop motion*.

**Foto 5:** Estrutura para gravação do vídeo em *stop motion*



Fonte: Os autores (2024)

**Quadro 1** - Lista de temas dos vídeos produzidos para o aplicativo Conectados à Coopmar

<b>Eixo temático</b>	<b>Tema do vídeo</b>
VINHETA	Animação fotográfica ( <i>stop motion</i> )
TRIAGEM	Para onde vão os resíduos coletados? O que significam os símbolos da reciclagem? O que acontece com os resíduos eletrônicos? Qual a diferença do resíduo sólido para o orgânico? Quais resíduos não são coletados pela Coopmar?
IMPACTOS AMBIENTAIS	Quais os impactos ambientais do descarte incorreto? Por que é importante coletar e reciclar? O que são os três Rs?
COLETA DA COOPMAR	Como entrar em contato com a Coopmar? Como e onde acontece a coleta? Como começar a separar os resíduos em casa? Quais resíduos são perigosos e como fazer?
POR DENTRO DA COOPMAR	O que é a Coopmar? Quais os riscos e as medidas protetivas dos cooperados? Como funciona a cooperativa?

Algumas edições dos vídeos precisaram ser revistas pela supervisora, pois havia problemas que impactariam na experiência dos usuários do aplicativo, sobretudo erros na legendagem. Após as devidas correções, os vídeos foram inseridos no aplicativo Conectados à Coopmar, para serem assistidos de forma gameficada pelos estudantes participantes dos desafios e gincanas organizadas por três escolas municipais de Marechal Deodoro.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção audiovisual possibilitou aos/às bolsistas, além do fortalecimento da competência em trabalhar em equipe, um conhecimento formidável relacionado à definição de roteiros, gravações e edições de vídeos, assim como, o planejamento e execução de uma técnica complexa e bastante sofisticada, que é a gravação em *stop motion*.

Sob a ótica dos/as estudantes das escolas municipais que participaram dos desafios, a produção dos vídeos foi crucial, uma vez que tiveram acesso a conteúdos específicos à proposta do projeto Conectados à Coopmar, assim como, puderam visualizar aspectos da rotina dos processos da Coopmar, conhecendo de forma mais profunda a cooperativa.

Nesse sentido, tudo isso só foi possível, mediante o aproveitamento/participação direta da servidora com formação em Comunicação Social lotada no campus Marechal Deodoro do IFAL, para ações educacionais de ensino, pesquisa e extensão, que garantiu ao projeto, um fortalecimento de sua proposta de educação midiática.

## REFERÊNCIAS

BOMFIM, Filomena Maria Avelina; MIRANDA, Marcelo Mauricio. **41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom**, 2018, Joinville. Educomunicação & criatividade: a ação política em sala de aula. São Paulo: Intercom, 2018. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2018>. Acesso em: 25 mar. 2022.

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

DO VALLE, Hardalla Santos; ARRIADA, Eduardo. “Educar para transformar”: a prática das oficinas. **Revista Didática Sistêmica**, v. 14, n. 1, p. 3-14, 2012. experiência. **CONJECTURA: filosofia e educação**, v. 14, n. 2, 2009.

FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sérgio. **Educar com a mídia: novos diálogos sobre educação**. São Paulo: Paz e Terra, 2021.

IBGE. **Pesquisa nacional por amostra de domicílios: PNAD Contínua TIC**. Rio de Janeiro: IBGE, 2021. Disponível em [https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101794\\_informativo.pdf](https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101794_informativo.pdf), acesso em 02.Nov.2021.

KAPLÚN, Gabriel. Material educativo: a experiência do aprendizado. **Comunicação & Educação**, São Paulo, n. 27, mai-ago 2003, p. 46-60.

SOARES, Ismar de Oliveira. Educomunicação, paradigma indispensável à renovação curricular no ensino básico no Brasil. **Comunicação & Educação**, Ano XXIII, n. 1, jan/jun 2018

VIEIRA, Elaine; VOLQUIND, Lea. **Oficinas de ensino: O quê? Por quê? Como?** 4. ed. Porto Alegre: Edipucrs, 2002.