

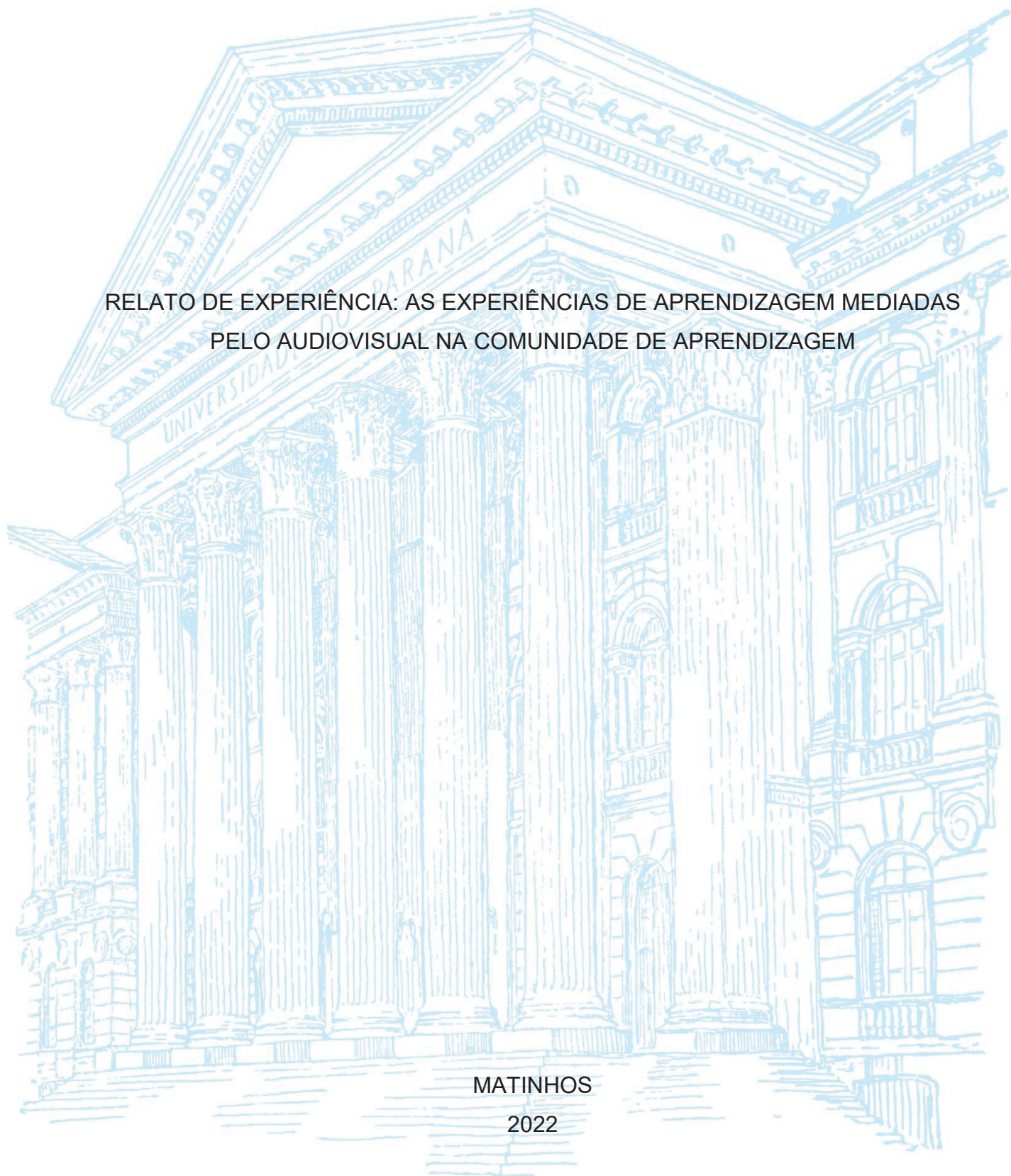
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ELIDIANA OLIVEIRA DAS NEVES

RELATO DE EXPERIÊNCIA: AS EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGEM MEDIADAS
PELO AUDIOVISUAL NA COMUNIDADE DE APRENDIZAGEM

MATINHOS

2022



ELIDIANA OLIVEIRA DAS NEVES

RELATO DE EXPERIÊNCIA: AS EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGEM MEDIADAS
PELO AUDIOVISUAL NA COMUNIDADE DE APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pós-Graduação em Alternativas para uma Nova Educação, setor Litoral da Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Educação.

Orientadora: Profa. Dra. Lenir Maristela Silva

MATINHOS

2022

RESUMO

Trata-se de um relato de experiência com reflexões sobre as experiências de aprendizagem mediadas pelo audiovisual na criação de vínculos e saberes na comunidade de aprendizagem em Bananeiras/PB. Nesse sentido, busca-se responder como o audiovisual pode possibilitar a construção de vínculos e saberes por meio de experiências de aprendizagem com a metodologia de trabalho por projetos. As relações estabelecidas durante o desenvolvimento das atividades com os dispositivos audiovisuais apresentaram a integração entre os(as) próprios(as) educando(as) de várias faixas etárias, na medida em que se envolvem no processo de criação das imagens e sons de forma coletiva e colaborativa. Percebeu-se a valorização do aspecto intergeracional mediado pelo audiovisual demonstrando o estabelecimento do vínculo e troca de saberes com as partilhas nas rodas de conversa, bem como dos gestos e atitudes percebidos no ver, no fazer e na apreciação coletiva.

Palavras-chave: Educação intergeracional. Ensino por projetos. Nova Educação.

RELATO DE EXPERIÊNCIA: AS EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGEM MEDIADAS PELO AUDIOVISUAL NA COMUNIDADE DE APRENDIZAGEM

Elidiana Oliveira das Neves
Lenir Maristela Silva

SOBRE O QUE QUERO CONTAR?

Esse relato de experiência tem como objetivo apresentar reflexões sobre as experiências de aprendizagem mediadas pelo audiovisual na criação de vínculos e saberes na comunidade de aprendizagem. Nesse sentido, busca-se responder como o audiovisual pode possibilitar a construção de vínculos e saberes por meio de experiências de aprendizagem realizadas na comunidade de aprendizagem.

Nessa direção, reconhece-se que as práticas com os dispositivos de criação audiovisual favorecem as relações entre escola e comunidade, estabelecendo conexões entre pessoas de diferentes faixas etárias, ou seja, as atividades intergeracionais, bem como a valorização de saberes, novos modos de aprender e a construção do conhecimento. Consideram-se os dispositivos, como jogos, brincadeiras ou exercícios que podem ser realizados com ou sem o uso da câmera e do microfone (MIGLIORIN, 2016), de forma coletiva e colaborativa, objetivando o acesso aos saberes e a vinculação com o outro e com o mundo.

No desenvolvimento das experiências de aprendizagens mediadas pelo dispositivo audiovisual, considera-se a realização de experiências que permitam aos sujeitos serem transformados pela própria experiência (LARROSA, 2011), na medida em que se sintam afetados e cultivem aspectos que os levem ao cultivo da atenção, à sensibilização do olhar, à expressão do que acontece. Contudo, a criação e a realização de dispositivos no projeto de aprendizagem configura uma das possibilidades de se aprender com o audiovisual de maneira significativa e contextualizada.

De tal modo, nesse relato, compreende-se, como comunidade de aprendizagem, a Escola Nossa Senhora do Carmo (atualmente, em transição de nome para “Escola dos Sonhos”), devido às transformações empreendidas no seu fazer pedagógico e na relação com a comunidade. Localizada no interior da Paraíba, é uma Escola comunitária cujos(as) educandos(as) desenvolvem os estudos mediante projetos de aprendizagem.

Diante disso, o objetivo geral desse trabalho foi analisar experiências de aprendizagem mediadas pelo audiovisual na criação de vínculos e saberes na comunidade de aprendizagem.

E, para alcançá-lo, elencaram-se os seguintes objetivos específicos: caracterizar como as experiências mediadas pelo audiovisual se configuram no desenvolvimento de projetos de aprendizagem nos anos finais do Ensino Fundamental; realizar rodas de conversas com os(as) educandos(as) para identificar os saberes construídos na relação com as pessoas e com o meio; descrever algumas das experiências de aprendizagem mediadas pelo audiovisual durante a relação de um projeto de aprendizagem.

Assim, as experiências de aprendizagem mediadas pelo audiovisual apresentadas foram desenvolvidas do projeto de aprendizagem “Reciclando e Plantado para cuidar do mundo”, realizado por 12 crianças e adolescentes de 11 a 15 anos de idades. O recorte abordado trata da realização do dispositivo “Palavra Narrada” e “Inventário das Plantas”, de momentos de rodas de conversa em que eram apreciadas as imagens produzidas pelos(as) próprios(as) educandos(as) e tecido o diálogo sobre a experiência vívida com o intuito de identificar os saberes aprendidos na relação com as pessoas e o meio.

POR QUE O AUDIOVISUAL?

A Pedagogia do Dispositivo desenvolvida no âmbito do projeto *Inventar com a diferença*, da Universidade Federal Fluminense (UFF), em parceria com a Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República, durante os anos 2014 e 2015, fundamenta a relação que atribuímos à presença do audiovisual na escola como ponte na elaboração de experiências de aprendizagem criativas e pedagógicas.

Nessa perspectiva, os dispositivos de criação audiovisual, entendidos a partir do escopo desse projeto, podem ser compreendidos como jogos, brincadeiras, exercícios simples e sensíveis que favorecem a invenção, as descobertas, o colocar-se no mundo (MIGLIORIN, 2016), ao modo que, também, proporciona o trabalho com os aspectos básicos da linguagem audiovisual. O seu uso dá-se por meio da apresentação de um conjunto de regras que dão condições para os(as) educandos(as) construírem novos modos de olhar, de aprender e se relacionar.

Nessa direção, a experiência é considerada como algo importante na formação do(a) educando(a), sendo ela parte constituidora do sujeito (LARROSA, 2011). Entendemos, pois, que, ao afetar o sujeito, a experiência o modifica em algum grau, e isso permite uma vinculação mais positiva ao desenvolvimento de aprendizagens, ao modo que permite a produção de narrativas, sentidos e significados.

Diante da possibilidade de o sujeito transformar-se pela própria experiência, na medida em que se torna poroso, aberto a olhar para o próprio acontecimento como algo que o afeta (LARROSA, 2011), compreende-se a importância desse conceito para que se possa pensar sobre que experiência de aprendizagem com o audiovisual queremos promover. Para além das discussões em torno de como o audiovisual pode possibilitar a construção de vínculos e saberes, isso se torna relevante, visto que se esperam transformações nos sujeitos e no mundo ao ponto que se propõe uma experiência coletiva e colaborativa.

De tal modo, a valorização da experiência sensível do sujeito no mundo possibilita o desenvolvimento reflexivo, crítico, colaborativo, numa ligação direta com a realidade social, permitindo que os(as) estudantes vivenciem um processo de vinculação e investigação da realidade e com ela. Dessa forma, o potencial criativo e o pedagógico empreendidos nas práticas com os dispositivos, segundo Migliorin (2016), são possíveis devido à sua organização legítima de aprendizagens, valores e gestos, anunciando, assim, modos específicos de ser afetados pela arte ao dar abertura para participar do mundo, relacionar-se com as coisas, as pessoas, os acontecimentos, promovendo experiências dentro e fora da escola.

Ramos e Barquete (2021) acrescentam que as práticas com os dispositivos audiovisuais estimulam um aprofundamento da relação entre escola e a comunidade ao modo que “fomentam o encontro entre as gerações e os saberes nos seus diferentes modos de existência, fundando um território de criação e aprendizagem a partir da motivação dos educandos” (RAMOS E BARQUETE, 2021, p. 126).

Partindo disso, considera-se o aspecto intergeracional importante nessa discussão, visto que as experiências de aprendizagem com o audiovisual favoreceram a relação entre crianças e adolescentes de diferentes idades, adultos e pessoas idosas. A autora Sara Oliveira (2018) aborda a educação intergeracional como forma de favorecer novos conhecimentos, aprendizagens e benefícios para o desenvolvimento individual e social. Sendo “uma forma de interceção psicossocial” que auxilia “na mudança de comportamentos e aquisição de novas competências sociais por parte de todos” (OLIVEIRA, 2018, p. 11). Ou seja, as relações intergeracionais impulsionam a construção de vínculos, a elaboração de saberes e a partilha.

Nesse contexto, a autora aponta implicações das práticas intergeracionais que, convergidas com o audiovisual, favorecem o vínculo com as pessoas das diferentes gerações, na aquisição de valores, na produção do conhecimento, na promoção de gestos e atitudes.

Contudo, isso pressupõe seu envolvimento na prática pedagógica de forma intencional, visto que, por ser uma linguagem mediadora de processos, apresenta possibilidades de ser aplicada de diferentes formas.

Por isso, outro aspecto apontado é que a prática com os dispositivos audiovisuais estimula o protagonismo ao modo que o(a) educando(a) se propõe a experimentar a construção de imagens e sons para expressar seus sentimentos, emoções, pensamentos, visões de mundo. Corroborando isso, Fórum Nicarágua (2021) diz que “falar em dispositivo significa [...] colocar suas possibilidades e potências em circulação com as coisas do mundo e os próprios sujeitos engajados com seu fazer”.

OS DISPOSITIVOS AUDIOVISUAIS NO PROJETO DE APRENDIZAGEM

Ao trazer, neste relato de experiência, o uso de dispositivo audiovisual no desenvolvimento de projeto de aprendizagem, revelam-se, inicialmente, aspectos importantes sobre o campo empírico onde aconteceu a experiência vívida: a Escola Nossa Senhora do Carmo, localizada no interior da Paraíba, na cidade de Bananeiras.

Tomando como base o que o(a) educando(a) quer aprender, surgem projetos de aprendizagem que podem ser desenvolvidos de modo individual e coletivo. Dessa forma, são valorizadas as necessidades de aprendizagem do sujeito no contexto real. Assim, as experiências de aprendizagem com o audiovisual desempenham um importante articulador das relações entre eles(elas), os(as) próprios(as) educandos(as), em um processo de investigação e invenção no território mobilizado por experiências de aprendizagem interdisciplinar e transdisciplinar.

Diante disso, compreende-se que, ao se aproximar do currículo escolar, podem-se estabelecer processos de abertura ao novo e às transformações, contribuindo, assim, na reestruturação de práticas educativas que fortaleçam as mudanças necessárias na educação, ao modo que integra e interliga as diversas áreas de conhecimento. Nesse sentido, instaura-se com o conceito de Hernández e Ventura (1998) a respeito da organização do currículo por projetos a possibilidade de transformar a postura do(a) educando(a), mediante a busca pelo conhecimento como algo a ser construído no processo em que se pode conhecer e intervir no real, gerando, assim, situações de aprendizagens diversificadas. Isso também favorece a autonomia e a autorregulação, como apontam os autores:

Descobrem que eles também têm uma responsabilidade na sua própria aprendizagem, que não podem esperar passivamente que o professor tenha todas as respostas e lhe ofereça todas as soluções, especialmente porque, como já foi dito, o educador é um facilitador e, com frequência, um estudante a mais (HERNÁNDEZ; VENTURA, 1998, p. 74).

Ao tornar-se sujeito do próprio conhecimento, o(a) educando(a) passar a ser cocriador(a) do processo de ensinar e aprender junto com o educador. Diante disso, a iniciativa do(a) educando(a) em aprender algo que lhe interessa, seja individual ou coletivamente, coloca-o(a) a viver momentos de falar o que sente, de tomar decisões, fazer escolhas, expressar sua opinião. Assim, o desenvolvimento de projetos é uma possibilidade de tornar a aprendizagem mais interessante, significativa, além de permitir a experimentação, a pesquisa, a troca de saberes e a promoção de ações que favorecem a transformação do meio e de si.

A propósito, sobre a importância do desenvolvimento de uma aprendizagem que considere o interesse dos(as) educandos(as), concorda-se com Meirieu (1998) ao esboçar que estratégias de aprendizagem devem vincular as escolhas deles(as), incluindo-os(as), assim, em processos pedagógicos que permitam elaborar maneiras próprias de aprender, a partir da forma como se relacionam com a construção do conhecimento por meio da elaboração de questões pertinentes, que partem do seu contexto, de sua realidade.

O recorte dos dispositivos audiovisuais trazidos nesse relato foi desenvolvido no âmbito do projeto intitulado “Reciclando e Plantando para cuidar do mundo”, realizado no primeiro semestre do ano de 2022, por educandos(as) de 11 a 15 anos de idade. Esse projeto surgiu do interesse de 12 educandos, entre meninos e meninas, que, durante o preenchimento de uma ficha de interesse, agregaram ideias em torno da temática da reciclagem e da plantação de mudas.

Dessa forma, no preenchimento da ficha, salientaram o que já sabiam: listaram suas curiosidades para serem estudadas no desenvolvimento do projeto, envolvendo o estudo sobre a reciclagem, os materiais que podem ser reciclados e reutilizados, assim como reaproveitados por meio da construção de uma composteira, o mapeamento das plantas e os tipos de plantas que são melhores para o plantio, utilizando recipientes recicláveis, e como gostariam de aprender e apresentar o aprendizado construído. Como também disseram como queriam aprender, apresentando as formas como querem estudar. Sendo assim, as práticas com audiovisual tornam-se presentes desde a ver vídeos, até produzir imagens e sons.

Suas intenções pautadas no melhoramento do mundo, na diminuição do lixo do mundo, no cuidado com a natureza e no aprendizado sobre como reutilizar materiais e organizar os espaços livres da escola foram cumpridos em sete roteiros de aprendizagem. Para isso, foi definido o objetivo geral do projeto de aprendizagem: reutilizar materiais recicláveis por meio do plantio de mudas para colorir a Escola dos Sonhos e seu entorno, e os seguintes objetivos específicos: (1) compreender o que é a reciclagem, os tipos de reciclagem e os materiais que

podem ser reciclados; (2) ouvir pessoas que trabalham na coleta de materiais recicláveis no intuito de saber quais materiais os resíduos coletam e o seu destino, bem como sobre aterro sanitário; (3) conhecer o que é compostagem, para que serve e fazer uma composteira; (4) mapear as plantas que existem na região e conhecer quais os tipos de plantas são melhores para o plantio; (5) aprender como plantar mudas, definir quais serão plantadas e onde, bem como preparar o plantio com a reutilização de materiais recicláveis; (6) realizar a distribuição das mudas plantadas na escola e no seu entorno.

Assim, abaixo, descrevemos e refletimos sobre dois dispositivos audiovisuais que ajudaram os estudantes a atingirem o objetivo proposto. O disposto “Palavra Narrada”, realizado durante o estudo do objetivo 2 e o objetivo 3 do projeto de aprendizagem junto com o dispositivo “Inventário das Plantas”.

O DISPOSITIVO “PALAVRA NARRADA”

O mosaico de imagens abaixo (Figura 1) apresenta momentos da vivência do dispositivo “Palavra Narrada”. Essa etapa fez parte do percurso feito para alcançar o objetivo do terceiro roteiro de aprendizagem desenvolvido pelo grupo: *“Ouvir as pessoas que trabalham na coleta de materiais recicláveis no intuito de saber quais os materiais os resíduos coletam e o seu destino, bem como sobre aterro sanitário”*.

Antes da realização do dispositivo na casa de uma moradora de catadora de materiais recicláveis, vale ressaltar que essa sugestão foi dada pelos(as) próprios(as) educandos(as), durante um dos momentos de mediação do projeto. Ao mencionarem pessoas conhecidas em suas comunidades por desempenharem o trabalho, afirmavam que seria importante visitá-las para aprender mais sobre os materiais que coletavam e o destino deles. Com o intuito de permear o gesto de ouvir, inserimos, por meio de uma discussão coletiva no roteiro de aprendizagem, o dispositivo “Palavra Narrada”, na intenção de escutar o que a catadora compreendia sobre palavras que foram listadas pelos(as) educandos e aprendidas por eles(elas) no roteiro, como: matéria-prima, reciclagem, incineração.

Figura 1: Mosaico do dispositivo “Palavra Narrada” – Reciclagem



Fonte: Acervo da pesquisadora

O dispositivo palavra narrada promove a criação audiovisual por meio do levantamento de palavras que significaram descobertas dos(as) educandos(as) diante da temática escolhida para o desenvolvimento do projeto de aprendizagem na escola. Com um isso, um educando estabeleceu o contato com a moradora, apresentando o interesse do grupo em conhecer mais sobre o seu trabalho, os materiais que coletam e para onde se destina o material, pois a vivência para esse grupo sempre era posta como algo importante. Aprender na prática, como diziam, estava sendo uma das formas de estudar mais recorrentes. O momento da prática suscitava o trabalho colaborativo do grupo, a construção de vínculo, a troca de experiência, a valorização do saber do outro, entendendo que, além da Internet e do livro didático, era possível aprender de maneira significativa. Não foi somente ao outro que estava na comunidade, mas ao outro educando, ao outro educador, ao outro mundo.

Para mediar o encontro com a catadora, pensamos na linguagem audiovisual com uma ponte de estabelecer a busca, a partilha, o diálogo. Diante disso, em sua casa, no momento da roda de conversa, os(as) educandos(as) mostraram as palavras. Ela leu com atenção, dizendo que a palavra reciclagem resumia todas as outras que estavam ali. De frente para a câmera, segurando a tarjeta em que a palavra foi escrita com as duas mãos, eles(as) posicionaram a câmera fixada no tripé, mostrando a senhora segurando o papel. Do lado da câmera, um auxiliava o outro na organização do plano, e todos atentamente ouviram-na contar o porquê

dessa palavra ser importante para ela. Seus saberes os(as) tocavam à medida em que sua história de vida, suas percepções permearam a construção do conhecimento ligado à experiência de vida, a uma compreensão prática daquilo que não está nos livros: o conhecimento vivo. Os conceitos que se deslocam ao fazer pedagógico, de forma a provocar pensamentos antes não despertados, trazem o olhar de uma das educandas para sua fala sobre a questão do preconceito, antes não encontrada nos livros e vídeos assistidos. O que confirma, segundo Ramos e Barquete (2021), uma relação crítica e criativa fomentada pela criação de imagens e sons. Isso gerou a reflexão relacionada às maneiras como se concebem as relações de trabalho, ao custo dos materiais que custavam tão pouco. As inquietações provocadas neles(as) também sobre o processo de coleta seletiva na comunidade, de como ela fazia o recolhimento dos materiais, e as situações já vividas possibilitavam o diálogo e uma dinâmica própria que se constituía na medida em que apresentava o espaço e os materiais, fazendo com que a câmera, ao passar pela mão de cada educando(a), estabelecesse novos olhares e percepções. Assim, permearam descobertas relacionadas a sua memória, à história de vida e do trabalho e aos sentimentos.

Essa experiência de aprendizagem reverberou no fazer pedagógico, ganhando contornos peculiares diante da maneira como os(as) educandos(as) se sentiram tocados(as) e afetados(as) pela experiência. Ao ver as imagens e sons produzidos, foram reelaborados sentimentos, lembrando falas, opiniões e percepções de como se relacionaram com o saber do outro e com o próprio fazer. Isso é possível diante de uma escuta legítima do que o outro precisa (FREIRE, 2011).

O dispositivo palavra narrada desperta a curiosidade, o que move o sujeito a acrescentar algo no mundo, com diz Paulo Freire (2011). Como também, o interesse pelo que outro tem a dizer, a contar. Isso transborda o cultivo da atenção (LARROSA, 2011) nas situações vivenciadas em que o olhar, o ouvir e o sentir são importantes para que se estabeleça uma conexão mediada pelas telas em torno de um processo de sensibilização do olhar e da abertura necessária pelo próprio processo de aprender na relação com outro.

A figura 2 mostra o momento de roda de conversa com o Senhor Luiz, agricultor e conhecedor das plantas, por meio de uma roda de conversa promovida na intenção de os(as) educandos(as) saberem mais das plantas da região. Estabeleceram-se pontes também com os saberes aprendidos com os pais e avós, porque isso se constituía uma relação com a própria experiência do(a) educando(a) em casa, com os familiares, ou até mesmo de outras ações do projeto.

Figura 2: Realização do dispositivo “Palavra Narrada” – Aroeira



Fonte: Acervo da pesquisadora

A realização desse dispositivo foi estabelecida por meio das palavras que despertaram a atenção dos(as) educandos(as) durante a troca de experiência com o Senhor Luiz, tais como: flor, plantar, fruto, aroeira, planta. Sua escolha, a palavra aroeira, trouxe aos educandos a percepção de que se tratava de uma palavra que trazia, para ele, memórias afetivas e a valorização do saber popular por meio da importância das plantas medicinais.

Ao fazer exercício de captura de imagem e som, o grupo se conectou também suas próprias memórias do cultivo e utilidades das plantas, resultando, assim, em uma atividade intergeracional que propiciou o contato com a pessoa idosa e interação (OLIVEIRA, 2018).

O DISPOSITIVO “INVENTÁRIO DAS PLANTAS”

O desenvolvimento do dispositivo “Inventário das plantas” aconteceu durante o estudo de um roteiro de aprendizagem voltado ao mapeamento das plantas da Escola dos Sonhos e seu entorno. A intenção era utilizar as lentes da câmera portátil e dos celulares para investigar as plantas, agregando gestos como: pesquisar, procurar, inventariar, colecionar, ouvir, escutar.

Diante disso, Ramos e Barquete (2021, p. 132) apontam que o ato de produzir imagens e sons predispõe escolhas internas sobre aquilo que se quer, por exemplo: mostrar ou ocultar. Tais gestos permitidos com o uso da câmera e microfone são provocados pela intenção humana ao demarcarem formas de expressão que mobilizam experiências de aprendizagem no contexto real:

[...] para que as lentes e microfones de uma câmera gravem uma imagem ou um som, é necessário que exista uma intenção humana, uma motivação, um movimento interno visando a criar algo no e com o mundo, tendo como material a vida em si, o real que se manifesta ao nosso redor. (RAMOS E BARQUETE, 2021, p. 132).

Assim, o audiovisual conecta intenções internas que são exteriorizadas no ato de filmar, revelando sentidos e significados, bem como processos subjetivos vinculados à percepção de si mesmo, do outro e do mundo.

Refletindo sobre o dispositivo realizado coletivamente pelos(as) educandos(as), iniciamos a proposta de construir o inventário de imagens e sons a partir do significado da palavra inventariar, que seria o mesmo de catalogar bens. Em seguida, foram estabelecidas algumas regras para a realização do dispositivo em que eles(as) deveriam encontrar uma planta ou árvore, chegar perto, ficar em silêncio, olhar seus detalhes com atenção, escutar o som ao redor, observar suas cores, formas e tamanhos e, depois, fazer uma fotografia, gravar um vídeo de 30 segundos com o aparelho na horizontal em um movimento das raízes até o céu.

Cientes do que foi solicitado, os(as) educando(as) iniciaram a investigação pelas plantas e árvores da Escola de Sonhos. Algumas eram de conhecimento do grupo, como pé de quiabo, abacate, goiaba, amora. Os nomes de outras eram desconhecidos, como o pé de madeira nova, a viúva-negra, o nim, mas que foram descobertas por eles(as) por meio da utilização de um aplicativo de identificação das espécies, chamado “Plantnet”, bem como conversando com outras pessoas.

Lembrando-se do vínculo estabelecido com as pessoas da comunidade, os(as) educandos(as) passaram a dialogar mais com elas sobre as plantas que existiam ali. Por exemplo, eles(as) ressaltaram que a atividade de produzir imagens das plantas gerou o interesse em saber das espécies filmadas, como da árvore nim e os efeitos que podiam causar ao meio ambiente, havendo uma relação direta com a curiosidade do grupo de pesquisar sobre benefícios dos insetos para as plantas, bem como ao identificar a existência de árvores de pau-brasil no entorno da escola.

Nesse aspecto, nos momentos de roda de conversa sobre a experiência vivida, dialogamos sobre o porquê do envolvimento do audiovisual na atividade. Um educando enfatizou que se sentiu mais entusiasmado e o ajudou a perceber árvores que, mesmo passando por elas todos os dias, não tinha dado atenção. Ou seja, o fazer coletivo na busca pelas plantas e árvores colaborou para o cultivo da atenção, elemento essencial, de acordo com o pensamento de Larrosa (2011), para viver uma experiência em que o sujeito se sinta tocado.

Na imagem a seguir (Figura 3), é possível perceber, por meio das visualidades, alguns gestos permitidos pela experiência com o dispositivo. Um deles se dá pelo movimento do corpo provocado pela observação das cores, formas e tamanhos, aproximação e distanciamento do objeto, do corpo ao segurar a câmera e levá-la em um plano que capture das raízes até o céu. O vínculo de aproximação também proporciona estar perto do outro, atento, ajudando quando necessário. Olhando a tela, a presença do outro ao lado demanda uma segurança, de tal modo que as intenções são colocadas no jogo.

Figura 3: Educandos(as) mapeando as plantas da Escola dos Sonhos e seu entorno.



Fonte: Acervo da pesquisadora

Outro aspecto importante suscitado nessa atividade está relacionado ao engajamento dos(as) educandos(as), trazendo-nos a reflexão de que o fazer ativa neles(as) o desejo de agir, de se arriscar, de pedir ajuda quando se sente motivado a produzir uma imagem. O pedido para usar a câmera aflorou a vontade de aprender. A entreaajuda apareceu, como mostra nas imagens da figura 3, a aproximação entre educandos na produção de imagens.

Outro ponto é a transversalidade da experiência audiovisual. Nos roteiros de aprendizagem, busca-se o desenvolvimento da interdisciplinaridade e da transdisciplinaridade. Diante da produção de imagens e apreciação delas por todos do grupo, aconteceram outros desdobramentos, desde a realização de uma obra artística com as técnicas de frotagem e tinta guache sobre A60, a exposição. Como também o aprofundamento das plantas exóticas, nativas, medicinais e ornamentais. Fizemos também uso do *padlet*, um mural colaborativo, para compartilhamento dos vídeos e fotos.

APRENDIZADOS

Diante da pergunta inicial disparadora das reflexões suscitadas nesse relato de partilha de experiências, sobre como o audiovisual pode contribuir na construção de vínculos e saberes na comunidade de aprendizagem, percebe-se que os dispositivos de criação audiovisual permitem, de modo singular, promover experiências de aprendizagem significativas no território quando há uma prática pedagógica pensada na intenção de promover ações voltadas à vinculação e à valorização dos saberes.

De tal modo, as relações estabelecidas durante o desenvolvimento das atividades com os dispositivos apresentam a integração entre os(as) próprios(as) educando(as) de várias faixas etárias, na medida em que se envolvem no processo de criação das imagens e sons de forma coletiva e colaborativa. Dessa forma, aprendem a pedir ajuda do outro e ajudar quando percebem que podem fazê-lo, ao se aproximar para manusear o equipamento, ao observar o enquadramento feito pelo outro, partilhando suas descobertas, motivações, enfim, aquilo que lhes aconteceu, relacionando-se, assim, com as coisas do mundo, no contexto real em que as situações de aprendizagem se tornam significativas e prazerosas.

Portanto, as ações que valorizam o aspecto intergeracional mediado pelo audiovisual demonstram o estabelecimento do vínculo e troca de saberes mais profícua para o desenvolvimento do individual e social dos sujeitos, sendo observado na maneira de se relacionar com o outro, no momento de partilhar os saberes aprendizados nas rodas de conversa, bem como dos gestos e atitudes percebidos no ver, no fazer e na apreciação coletiva.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

HERNÁNDEZ, Fernando & VENTURA, Nontserrat. **A organização do currículo por projetos de trabalho: o conhecimento é um caleidoscópio**. 5 ed. Porto Alegre: Artmed, 1998.

LARROSA, Jorge Bondia. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação** [online]. 2002, n.19, pp.20-28. ISSN 1413-2478. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-24782002000100003>.

MERIEU, Philippe. **Aprender... sim, mas como**. Tradução Vanise Dresh. 7 ed – Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

MIGLIORIN, Cezar. et al. **Cadernos do inventar: cinema, educação e direitos humanos**. Niterói (RJ): EDG, 2016.

OLIVEIRA, Sara Margarida Ribeiro. **A educação intergeracional como processo de desenvolvimento pessoal e social**. Tese de Mestrado. Universidade do Ninho – 2018.

RAMOS, Ana Bárbara. BARQUETE, Felipe Leal. Educação audiovisual na infância: percursos criativos-pedagógicos entre escola e comunidade. IN: CAMPOS, Kátia Patrício Benevides. OLIVEIRA, Maria das Graças. BOITO, Crisliane (Orgs.). **Infância, arte e produção cultural**. Estância Velha: Z Multi Editora, 2021.

FÓRUM NICARÁGUA. A pedagogia do dispositivo: pistas para criação de imagens. In: LEITA, Cesar; OMELCZUK, Fernanda; e REZENDE, Luiz Augusto (Orgs). **Cinema-Educação: política e poéticas**. 1. ed. Macaé: Editora NUPEM, 2021.