



A PRODUÇÃO DE ROTEIROS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SEUS DESDOBRAMENTOS

Ms. Vera Nácia Duarte Franco

RESUMO

Esse relato de experiência é fruto de ações desenvolvidas no ano de 2022, com crianças de 5 e 6 anos de idade da E. M. General Humberto de Souza Mello na cidade do Rio de Janeiro. O principal objetivo desse trabalho consiste em refletir sobre o processo de ensino e aprendizagem das crianças durante a construção de roteiros numa abordagem colaborativa e intervencionista, utilizando estratégias de mediação e uma prática pedagógica que foge ao modelo atual, respeitando as especificidades dos alunos e contribuindo com a socialização e a aprendizagem de forma mais lúdica e significativa, oportunizando diferentes formas de comunicação, incentivando o desenvolvimento de habilidades e competências e instrumentalizando os estudantes para o uso criativo e autônomo das ferramentas digitais para a produção autoral de vídeos estudantis. As ações motivam os estudantes envolvidos a utilizar sua criatividade explorando as possibilidades de um trabalho colaborativo mediado pela professora. A metodologia utilizada foi construída sobre os quatro pilares necessários a educação do século XXI, segundo Delors (1998), aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser, sempre numa visão sócio interacionista, utilizando o constructo de Vygotsky de ZPD (zona de desenvolvimento proximal). A proposta, estruturada em oficinas de roteiros de vídeos, ressignificou o processo de ensino e de aprendizagem, tornou a escola um espaço mais lúdico e os conteúdos mais expressivos, auxiliou no desenvolvimento cognitivo e afetivo dos alunos e possibilitou aos mesmos desenvolver habilidades e competências de forma lúdica, usando o brincar como uma forma de explorar o vídeo como linguagem.

Palavras Chaves

Roteiro, criatividade, vídeo estudantil

INTRODUÇÃO

A organização do currículo escolar fragmentado nas diversas áreas do conhecimento cria disciplinas estanques impedindo o educando de estabelecer as relações entre os conhecimentos das diferentes áreas e de fazer conexões com a vida. A integração das diversas áreas do conhecimento, de forma transversal, auxilia o professor a trabalhar de forma interdisciplinar, os conceitos de Educação e Tecnologia ganham novas dimensões onde, de forma integrada, redefinem propostas pedagógicas que englobam as potencialidades que o uso das novas tecnologias origina para o processo de ensino e



aprendizagem colaborando na construção do conhecimento e para a democratização do saber (LIBÂNEO, 2012).

Apesar das dificuldades e desafios enfrentados pelo professor, é importante que o uso das novas tecnologias no cotidiano escolar venha acompanhado de questionamentos e reflexões sobre a contribuição destas no processo de ensino e aprendizagem e do papel da escola de oportunizar que o aluno se aproprie de linguagens e tecnologias que fazem parte de seu cotidiano (KENSKI, 2012).

Esse trabalho apresenta um relato de experiência a respeito da implementação de projetos com a utilização da linguagem audiovisual, mais especificamente a produção de roteiros por alunos da Educação Infantil com a mediação da professora. Os vídeos provenientes desses roteiros demonstram seu potencial como fator de inclusão e desenvolvimento de habilidades e competências, incentivando a produção autoral numa abordagem colaborativa, afinal, a produção de roteiros tem como fim a produção audiovisual.

Considerando as especificidades dos alunos da Educação Infantil de 5 e 6 anos e compreendendo que a inclusão digital é também uma forma de inclusão social, permitindo a participação e o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social de alunos desde a sua iniciação no espaço escolar, esse projeto foi planejado cuidadosamente, com objetivos claros e explícitos, utilizando uma sequência didática onde as atividades foram subdivididas e avaliadas, valorizando o brincar. De acordo com Barbosa (2009, p.48):

O objetivo da Educação Infantil, do ponto de vista do conhecimento e da aprendizagem, é o de favorecer experiências que permitam às crianças a apropriação e a imersão em sua sociedade, através das práticas sociais de sua cultura, das linguagens que essa cultura produz, e produziu, para construir, expressar e comunicar significados e sentidos.

Dessa forma, para corroborar com esse objetivo, o projeto promoveu o envolvimento do núcleo familiar, uma vez que a aproximação entre escola e família é um facilitador para o desenvolvimento de ações que visam a inclusão e a transformação da escola e da sociedade.

Embora a escola ande a passos lentos, tanto com relação ao uso de novas metodologias de ensino como da inclusão das tecnologias, identificamos as potencialidades de seu uso permitindo ao aluno adquirir autonomia, habilidades e competências individuais, sem esquecer das especificidades e adequação, respeitando seus interesses e utilizando as tecnologias como meio facilitador.

A produção de roteiros na Educação Infantil faz emergir um ambiente de interação e pode motivar as crianças a participar mais das aulas, numa relação horizontal, na qual todos colaboram igualmente, pois seus saberes são valorizados e a perspectiva de erro e acerto é anulada, tendo o



professor o papel de mediador, numa metodologia de ensino que valoriza o brincar e favorece a apropriação de maneiras mais eficientes de comunicação, colaboração, interatividade, desenvolvimento de novas habilidades e competências que colaboram para um aprendizado mais significativo e permite sua inclusão como cidadão em uma sociedade onde seus direitos são respeitados.

Dar voz às crianças é essencial para o seu desenvolvimento cognitivo e afetivo e estabelece uma relação de respeito às diferenças, valoriza seus saberes e permite uma escuta qualificada.

Através de projetos de vídeo na educação, o professor mediador partilha suas experiências com os educandos numa relação dialógica. Novas metodologias e estratégias utilizadas enriquecem seu fazer pedagógico, permitindo a reflexão sobre a própria prática.

METODOLOGIA

A produção de roteiros na Educação Infantil é um recorte de uma metodologia mais ampla que incluiu oficinas de linguagem audiovisual, utilizando-se Sequências Didáticas em oficinas, tendo o professor como o mediador e o observador do processo de ensino e aprendizagem, participando ativamente do desenvolvimento de habilidades e competências dos alunos numa perspectiva autoral.

A metodologia utilizada foi construída sobre os quatro pilares necessários a educação do século XXI, segundo Delors (2003), aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a ser, sempre numa visão sócio interacionista, utilizando o constructo de Vygotsky de ZPD (zona de desenvolvimento proximal). A proposta, estruturada em oficinas, ressignificou o processo de ensino e de aprendizagem, tornando a escola um espaço mais lúdico, auxiliou no desenvolvimento cognitivo e afetivo dos alunos, possibilitando aos mesmos desenvolver habilidades e competências para transpor os conhecimentos adquiridos em roteiros de vídeos.

O brincar faz parte do currículo da Educação Infantil e é extremamente importante para o desenvolvimento social e cognitivo da criança.

Sendo a criança um sujeito histórico e de direitos, nas interações, nas relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2010, p.12)

Através de atividades planejadas e orientadas pela professora, é possível que esse sujeito, que também é social, descubra e aprenda coisas novas a respeito de si mesmo, do outro e do mundo na interação com seus pares, com seus professores e na interação com o seu ambiente.



Inicialmente, as crianças puderam brincar com os “brinquedos óticos” e produziram o seu com a mediação da professora. Esse primeiro contato com o brinquedo teve como objetivo despertar o interesse das crianças pela linguagem visual por estimular a criatividade e utilizar suas vivências e experiências em um processo que envolve a observação do movimento e suas mudanças para criar a ilusão do movimento e despertar o gosto estético, a reprodução de ações cotidianas e a oralidade, uma vez que todos querem saber mais, participar e demonstrar seus conhecimentos e interesse na construção de um personagem e de suas ações.



Figura1: brinquedo ótico – Taumatrópio



Figura 2: brinquedo ótico – “Dobradinha”

Na segunda etapa as crianças puderam conversar sobre cinema, televisão, imagens e as possibilidades de produção autoral após uma seção de cineclube na escola para aumentar o repertório e descobrir outras formas de expressão que o cinema comercial e a televisão não mostram.



Figura 3: apreciação de vídeos infantis e conversa sobre os mesmos

Em outro momento eles exploraram tabletes, celulares e câmeras e tripés para conhecer os equipamentos e descobrir as possibilidades de uso. Nesse momento dialogamos sobre o assunto e as crianças surpreendem por apresentar um vocabulário próprio da era tecnológica e suas experiências em assistir vídeos sobre o assunto, mas poucos tem a possibilidade de manipular tais aparelhos e produzir conteúdo com eles fora do espaço da escola.



Figura 4: conhecendo e explorando os equipamentos

Em seguida, foi realizada uma oficina de fotografia no pátio da escola. Essa oficina teve como objetivo despertar o olhar das crianças para coisas do cotidiano e estabelecer uma relação de cooperação e organização, oportunizando a todos essa experiência. As crianças se organizaram em pequenos grupos e escolheram um tema para fotografar, bem como o equipamento a ser utilizado. A professora mediu esse processo com a ajuda de três monitores, alunos da escola.



Figura 5: oficina de fotografia

Na quarta etapa conversamos sobre roteiro, mas antes vimos alguns curtas na Sala de Leitura, inclusive vídeos e animações produzidos em outros anos na mesma escola. Essas atividades preliminares foram importantes para educar o olhar das crianças, organizar os grupos e socializar os conhecimentos adquiridos, bem como compreender os espaços, tempos e habilidades necessárias para a criação de um roteiro.



Figura 6: apresentação de vídeos com a participação dos pais

O primeiro roteiro foi um *storyboard*, ou seja, a história contada através de desenhos. O primeiro *storyboard* foi individual e o segundo, após um consenso, foi feito coletivamente e exposto no mural. Depois as crianças contaram oralmente a história construída para ser filmada cena a cena. Nessa etapa dialogamos sobre planos, mas sem nomenclaturas, apenas utilizando os desenhos feitos por elas.



Figura 7: criação de um Storyboard

No segundo roteiro foi utilizada uma técnica do Curso de Produção de Vídeo Estudantil da UFPel (PVE) onde as crianças capturaram 5 fotos para contar uma história. Foi trabalhada a sequência lógica dos fatos, com começo, meio e fim.



Figura 8: plano e contra plano

No terceiro roteiro estabeleci o mínimo de 10 fotos e o máximo de 15, usando o mesmo processo anterior para a criação de um roteiro mais detalhado. Nessa etapa relembramos os planos e falamos sobre o movimento da câmera.

No quarto roteiro a turma foi dividida em quatro grupos de seis alunos e cada grupo conversou sobre um roteiro livre ou a partir de uma história já conhecida por eles. Nessa etapa valorizamos o brincar, a imaginação e inventividade das crianças e os jogos simbólicos.



Figura 10: roteiro na prática

Na Educação Infantil o brinquedo e a brincadeira são levados a sério por ter uma representação da ação em si e da interação do objeto brinquedo com a ação de brincar, isso promove uma interação individual e coletiva com situações reais ou imaginárias. Ao usar o celular ou uma câmera para fotografar ou filmar ações representadas pelas crianças do ponto de vista delas, a criança tem a possibilidade de brincar e desenvolver conhecimentos acerca de si mesma e do mundo que a rodeia.

DISCUSSÃO

As crianças sabem que um roteiro é uma atividade preliminar e que depois dessa “brincadeira” com palavras ou imagens, vem a atividade propriamente dita que é a filmagem. Eles gostam de se ver na tela e de criar um mundo imaginário. Essa brincadeira permite o uso da imaginação e a criança se sente livre para criar, o que desperta a curiosidade e o desejo de experimentar novas formas de ver e compreender o mundo de forma lúdica e significativa.

Embora esse aspecto lúdico não exclua os elementos do mundo real e as regras e normas, o que ajuda a criança a organizar o pensamento e respeitar as regras de convivência.

Dessa forma, a brincadeira que a produção de roteiros e vídeos na Educação Infantil promove, através de jogos teatrais, vídeo fotos, reconto de histórias já conhecidas, storyboard, entre outros recursos, ressignifica o currículo e leva em conta a necessidade e o direito de expressão das crianças através desse brincar.

O brinquedo e o brincar são encarados enquanto movimento de libertação da criança na medida em que possibilitam à criança reinventar seu mundo (BENJAMIN, 1984, p.120)



Segundo Vygotsky, o brinquedo e o brincar podem criar uma Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), na qual as crianças aprendem umas com as outras em um processo dialógico e carregado de signos e significados.

Portanto, é importante que as ações pedagógicas na Educação Infantil promovam atividades que envolvam o brincar e o experimentar novas formas de brincar utilizando os roteiros e produções de vídeos. Esse currículo carregado de sentidos e significado permite que as crianças tenham a liberdade de criar, inventar, experimentar e imaginar novos contextos, ações e personagens.

Foram observadas mudanças substanciais no que diz respeito ao trabalho colaborativo, a criatividade e a liberdade de expressão das crianças. As relações que se estabeleceram entre os grupos e desses com a turma como um todo, demonstrou que eles adquiriram habilidades e competências para lidarem, não só com a tecnologia, mas melhoraram suas relações interpessoais.

4. CONCLUSÃO

A produção de roteiros e, conseqüentemente, de vídeos na escola, são capazes de promover a autonomia, a criatividade, a curiosidade e a inventividade das crianças. A capacidade de interação e de uso interdisciplinar e multidisciplinar aumentam e transformam o tempo e o espaço da sala de aula, colaborando para a construção de conhecimentos numa prática dialógica, onde professor e aluno interagem de forma linear e compartilham experiências e saberes.

O encantamento que o vídeo provoca nas crianças desde muito pequenas é uma “chave” para despertar o seu interesse em produzir suas próprias narrativas e aprender de uma forma mais lúdica e envolvente. Os conhecimentos passam a ser mais significativos a medida em que eles inventam seus roteiros, constroem seus personagens e cenários, organizam e distribuem as tarefas e ainda fazem com prazer uma atividade que eles dizem parecer mágica e dessa forma querem encantar a todos.

Logo, o professor da Educação Infantil deve propiciar aos alunos experiências que os conduzam às várias formas de expressão e produção, sempre colaborando para um ambiente de pesquisa. Além disso, como veículo cultural e social, a produção de vídeo favorece experiências aos alunos que os ajudam a se apropriarem de sua identidade e cultura.

É muito importante oferecer oportunidades para que as crianças possam vivenciar situações práticas e vivências cotidianas através de brincadeiras e jogos simbólicos, tendo o roteiro como um diálogo inicial e a produção de vídeo como produto de uma experimentação, seleção, classificação e organização do pensamento.



A produção de roteiros e de vídeos na Educação Infantil é um espaço privilegiado de socialização, pesquisa e construção de conhecimentos, bem como uma possibilidade de adquirir habilidades e competências, de forma lúdica, respeitando o direito da criança de brincar.

As crianças nos surpreendem quando abrimos espaço para novas aprendizagens. A mediação do professor nesse processo criativo, permite tecer diálogos, construir espaços de possibilidades onde são criadas narrativas com autonomia e criatividade.

Essas são algumas das possibilidades que a produção de audiovisual na escola permite, na descoberta, no encantamento, na intensidade e na ressignificação dos espaços e tempos em que a criança passa a ser o centro do processo, inacabado e em constante reconstrução.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, M. C. S. Práticas Cotidianas na Educação Infantil: Bases para a reflexão sobre as orientações curriculares. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Coordenação geral de Educação Infantil. UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Pág. 31, 48. UFRGS - Brasília. 2009.

BENJAMIN, Walter. A criança, o brinquedo e a educação. Trad. Marcos Vinicius Mazzari. São Paulo, Summus, 1984, p.120.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2010

DELORS, Jacques (Coord.). Os quatro pilares da educação. In: Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortez, 2003, p. 89-102.

FRANCO, V. N. D. O uso das tecnologias da informação e da comunicação no ensino fundamental: possibilidades e desafios, 2015. 162 p. Dissertação (Mestrado em Ensino) – Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira – CAp – UERJ. Rio de Janeiro, 2015.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação. 8ª ed – Campinas, SP: Papirus, 2012.

LIBÂNEO, J. C. OLIVEIRA, J. F.; TOSCHI, M. S. Educação escolar: políticas, estrutura e organização. 10ª ed., 2012; 5ª reimpressão, 2014. São Paulo: Cortez, 2012.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: M. Fontes, 1984.