

**OFICINA DE CINEMA – LUMIAR-SP**  
*(Cuiabinha Studios)*

Autor1: Francisley da Silva Dias

Autor 2: F3T

Modalidade: RELATO DE EXPERIÊNCIA



## **Resumo**

Este relato de experiência se propõe a apresentar reflexões sobre parte da metodologia da escola Lumiar, tendo como base uma oficina de cinema para uma sala multisseriada com estudantes do 7º ao 9º ano do Ensino Fundamental. Essa oficina foi conduzida principalmente pela turma, no constante exercício da autonomia; o adulto responsável, chamado de Tutor, participou nas mediações entre impasses e avanços na criação de roteiros e registros. Além da metodologia, será apresentada uma produção realizada: um plano-sequência para mostrar as dependências da escola.

Palavras-chave: Escola Lumiar; Oficina de Cinema; Cultura Digital, Autonomia e Mediação Pedagógica.

## **1. Problema (ou Solução)**

Desde o ano passado, a turma multisseriada (com estudantes de 7º a 9º) do F3T trabalha com produções audiovisuais, por conter aspectos que fazem parte de sua rotina dentro e fora da escola. Além de possuírem equipamentos e conhecimentos sobre gravação, criação e edição de vídeos, gostam muito de atuar.

Percebendo o potencial da proposta para o desenvolvimento de habilidades e competências relacionadas sobretudo à comunicação e também por atender aos interesses da turma, podendo-se trabalhar necessidades de registro e sistematização de conhecimentos, a equipe educadora atendeu ao pedido de permanecer com a proposta, propondo avanços em seu funcionamento.

Sendo assim, seguimos neste ano de 2018 com a Oficina de Cinema *Cuiabinha Studios*.

Pedidos de estudantes em muitos lugares tornam-se problemas – de planejamento, adaptação e desenvolvimento –, aqui mostramos que eles podem ser usados como soluções pedagógicas.

## **2. Objetivos**

O principal objetivo desta oficina é permitir que estudantes tenham o direito de executar ideias dentro de propostas elaboradas por sua turma, valorizando os potenciais apresentados, autonomia, capacidade de negociar e argumentar para executar planos e desejos.

Como escola, o objetivo é aproveitar a espontaneidade e força criativa juvenil para aprofundar conhecimentos, elevar saberes, aprimorar registros e desenvolver habilidades e competências especificamente relacionadas à cultura escolar e científica. Sabemos que a escola, de um modo geral, é o espaço social de garantia para consolidação de saberes.

Aqui, temos como objetivos específicos o planejamento de roteiros para atuação, registro audiovisual e escrito para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à comunicação oral (escutar com atenção e expor ideias com respeito) e escrita (elaborar roteiros no papel ou programas de edição de textos e no sistema digital próprio da escola). Essas habilidades diretamente relacionadas ao uso das tecnologias digitais estão alicerçadas na competência *Cultura Digital*, proposta pela Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017).

### **3. Metodologia**

Na Lumiar, os conteúdos escolares são desenvolvidos por meio de oficinas ou projetos. Acompanhados diariamente por uma pessoa que é chamada de Tutora/Tutor, ela é responsável por acompanhar o desenvolvimento individual de cada estudante, além de administrar esta individualidade dentro das necessidades apresentadas pelo grupo.

Além disso, a Tutora ou Tutor, coordena o trabalho da assistência de estagiárias e estagiários e das Mestras e Mestres, essas, pessoas responsáveis por levar os saberes específicos de cada área do conhecimento para o desenvolvimento das propostas pedagógicas que acontecem trimestralmente. Há uma concepção da Lumiar que essas pessoas não precisam necessariamente atuarem na sua área de formação, e sim, se sentirem-se seguras, podem atuar com suas paixões.

As salas da Lumiar são compostas por estudantes de três anos diferentes. No caso do F3 (nosso ciclo de estudo aqui neste trabalho), a turma é composta por estudantes do 7º ao 9º ano do Ensino Fundamental – o F1 do 1º ao 3º, F2 do 4º ao 6º. Esta experiência multisseriada enriquece o processo de aprendizagem das crianças e jovens, por aprenderem a lidar com as diferenças e diversidades de tempos e etapas do conhecimento, assim como exige mais da equipe educadora, que ao final se fortalece em suas práticas e percepções.

As oficinas e projetos inicialmente são sugeridas pela própria turma de estudantes. A partir disso, a equipe educadora avalia os interesses e as necessidades, buscando o equilíbrio entre as particularidades individuais e coletivas. Cada atividade desenvolve sua rotina de trabalho semanal. Vejamos especificamente a da *Cuiabinha Studios*.

O encontro inicia-se com uma roda de conversa para pensar o roteiro do dia (ou a continuidade de algum já em desenvolvimento), assim a turma toda trabalha na elaboração do trabalho, desenvolvendo habilidades da comunicação oral. Após a decisão, são divididas as funções – escrita do roteiro, quem atuará, quem filmará, ideias para a trilha sonora, quem editará e quem registrará a avaliação do encontro no Mosaico Digital.

A Lumiar possui um sistema próprio de registro de suas atividades, baseado no currículo da escola, que também é próprio, alicerçado nos parâmetros curriculares nacionais. Este sistema é chamado de Mosaico Digital, um espaço para registro das atividades, anotando as habilidades e conteúdos desenvolvidos em cada encontro, além da avaliação da atividade considerando o grupo e a individualidade de cada estudante. Com a *Cuiabinha Studios* iniciamos uma nova experiência, a de deixar com a turma, com auxílio da tutoria, o registro dos encontros e seus planejamentos no sistema (esta função geralmente é das Mestras, Mestres e tutoria). Com isso, aprimoramos a consciência das estudantes e dos estudantes sobre os processos, de seus registros e avaliações.

Vale dizer que cada oficina e projeto possui nome escolhido pela turma, em um processo democrático de sugestões e escolhas. Qualquer estudante pode propor possibilidades para que a turma vote pelo melhor para ela.

*Cuiabinha* é uma homenagem divertida e carinhosa a uma pessoa querida pelo grupo, nascida em Cuiabá.

#### **4. Fundamentação Teórica**

Segundo Semler (2004), a ideia da Lumiar passou por um processo de elaboração de três anos, antes de se efetivar como prática:

Então, primeiro, formamos um grupo de 21 pessoas, com a Helena Singer [...] e fomos pesquisar o que já existia. Visitamos mais de 200 escolas, foram longas visitas, tentando entender como funcionava cada uma. Fomos a algumas universidades que acompanham o que acontece pelo mundo afora (SEMLER, 2004, p.10).

Nesse período, participaram da elaboração nomes como Seymour Papert, Paulo Renato Souza, Fernando de Almeida e Cristovam Buarque, ainda segundo o autor. No final de 2002 a Lumiar São Paulo é inaugurada.

Ativamente neste processo estava Helena Singer, socióloga e educadora que teve como desenvolvimento de sua dissertação de mestrado o livro *República de Crianças*, um estudo sobre escolas inovadoras que receberam diferentes nomeações, mas que a autora escolheu tratá-las como livres ou democráticas, por considerar os termos abrangentes, além de utilizados pelas pessoas que atuam nelas; seu trabalho está consolidado sobre a crítica e a problematização das propostas educativas e à sociedade disciplinar, tendo como principais pensadores Émile Durkheim e Michel Foucault (Singer, 1997, p.11).

A Lumiar segue com características das escolas chamadas democráticas, principalmente por manter as assembleias semanais para discutir assuntos da convivência do espaço escolar, considerando o todo, como os específicos de ciclo, tendo como prática para isso, assembleias em cada turma. Vale ressaltar que:

As escolas democráticas são comumente arroladas em um movimento mais amplo de renovação pedagógica chamado de "Escola Nova" e que tem sua origem na segunda metade do século XIX, na Europa. Um dos pioneiros desse movimento foi justamente o fundador da primeira escola democrática de que se tem notícia: Leon Tolstoi. (SINGER, 1997, p.16).

No entanto, hoje podemos dizer que a Escola Lumiar se desenvolve constantemente em busca de

melhorias e inovações, levando em consideração o que há de importante e interessante nas práticas pedagógicas do mundo. Ela não apresenta apenas uma linha teórica, busca envolver em sua rotina experiências e vivências de sua equipe educadora, considerando diferentes concepções que busquem a autonomia para a construção de uma sociedade baseada em ideias humanísticas de cooperação e justiça.

Em 2010, a Escola Lumiar foi escolhida pelo programa *Escolas Inovadoras pelo Mundo* da Microsoft como uma das escolas mais inovadoras do mundo<sup>1</sup>. Um dos fatores para essa escolha foi a presença da tecnologia no acompanhamento pedagógico, tanto na rotina das propostas como no desenvolvimento do Mosaico Digital.

A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017) apresenta o conceito de 10 Competências Gerais, ou seja, atitudes e valores que devem estar presentes ao longo da educação básica, permeando as atividades pedagógicas. Uma delas é a Cultura Digital: *compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética.*

Almeida (2007) nos diz o seguinte:

O processo de entrada da informática na escola vem-se dando de múltiplas maneiras, nem sempre adequadas. Ora por sedução, ora por arrombamento, ora pela porta dos fundos, ora desdenhando do que a escola faz, ora fazendo-lhe promessas mirabolantes, ora por imposição do mercado, ora pelo mero encantamento das cores, movimentos e sons que ela traz. (ALMEIDA, 2007, p.18).

Precisamos expandir o termo “informática” para *Cultura Digital*, pois em dez anos, a presença das tecnologias da informação e comunicação estão cada vez mais presentes dentro das escolas, mais ainda, muito mais nas mãos de estudantes do que nas práticas pedagógicas. Elas ainda seduzem, arrombam, desdenham, dissimulam e prometem muitas coisas. E podemos acrescentar os perigos apresentados e levados às crianças e jovens – notamos que a maior

---

<sup>1</sup> Conferir matéria em: <<http://www.ralstonsemmler.org.br/Fundacao/2010/?p=358>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

preocupação, sobretudo das famílias é o acesso à pornografia e outras violências.

É inegável que o caminho do desenvolvimento tecnológico é de expansão, sem retorno. A escola precisa estar atenta e fomentar práticas seguras para as crianças e jovens, contra qualquer tipo de violência e discriminação, além de desenvolver a consciência sustentável ambientalmente para o uso das tecnologias dentro dos espaços pedagógicos para auxiliar os usos externos a esses lugares educacionais.

## **5. Resultados obtidos**

Ao longo do semestre podemos notar resultados muito positivos dentro da proposta da oficina *Cuiabinha Studios*.

A criatividade no desenvolvimento de roteiros a partir de elementos criados ou existentes, adaptando linguagens; a capacidade de argumentar e negociar alterações, ou aceitar propostas; a divisão justa de tarefas; a aprendizagem cooperativa e compartilhada; o exercício de atuar, com confiança; os registros escritos e a alegria de visualizar resultados.

Além de produções audiovisuais autorais e de grande qualidade técnica, praticando competências essenciais para o presente e o futuro.

Todo trabalho gira em torno da constante busca do equilíbrio entre a frieza dos equipamentos e a força humana das habilidades socioemocionais.

## **6. Conclusão**

Podemos concluir que a escola pode ser um espaço de acolhimento de propostas feitas por estudantes, aproveitando para aprender com a contemporaneidade que avança em velocidades além do comum, da qual as jovens e os jovens entendem e se utilizam em seus movimentos. Elas também são fruto do conhecimento adquirido e desenvolvido ao

longo dos tempos da História da humanidade, por isso devem ser tratadas dentro dos espaços formais de aprendizagem.

Nada impede a escola de ser um espaço convidativo e de apoio para sugestões, ideias, registros e sistematizações interessantes para crianças, jovens, famílias e profissionais da educação.

Kessel (2014), em seu trabalho sobre a importância da memória para a divulgação e permanência de atividades significativas, dentro e fora da escola (aspecto importantíssimo que muitas vezes é negligenciado pelas instituições – qual a memória que as escolas guardam de suas práticas?), nos recorda parte de uma mitologia muito importante para o desenvolvimento do pensamento escolar científico ocidental:

Uma das titânidas é Mnemosine que é a personificação da Memória. Outro titã, o despótico Cronos (o deus que controla o tempo) é vencido pelo rei que, por sua vez, será então destronado pelo próprio filho, Zeus, num terrível combate. Para celebrar esta vitória sobre o pai, Zeus une-se a Mnemosine, durante 9 noites consecutivas e, da união, nascem 9 filhas, as musas, cantoras divinas, que têm como função presidir as diversas formas de pensamento (eloquência, história, poesia lírica, música, tragédia, comédia, dança, astronomia, elegia) (KESSEL, 2014, p.31).

Permitamos que essas musas e tantas outras possam inspirar nossas rotinas escolares para que nosso trabalho seja bom para todas as pessoas envolvidas.

A Lumiar pode ser vista como um exemplo, uma de suas grandes intenções é apresentar suas práticas e resultados para que tantas outras escolas e sistemas educacionais vejam que sim, podemos modificar os processos educacionais, tornando-os mais proveitosos e inspiradores.

## **Referências bibliográficas**

Almeida, Fernando José de. **Computador, escola e vida**: aprendizagem e tecnologias dirigidas ao conhecimento. São Paulo: Cubzac, 2007.

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa/ Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

Brasil. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

Kessel, Zilda. **A memória escolar no virtual**: Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), lugares da memória e da cultura escolar. Tese (Doutorado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

São Paulo (Estado) Secretaria da Educação. **Currículo do Estado de São Paulo**: Linguagens, códigos e suas tecnologias/Secretaria da Educação; coordenação geral, Maria Inês Fini; coordenação de área, Alice Vieira. – 2. ed. São Paulo: SE, 2011. 260 p.

São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. **Currículo da Cidade**: Ensino Fundamental: Língua Portuguesa. São Paulo: SME / COPED, 2017.

Semler, Ricardo. **Escola sem Sala de Aula**/Ricardo Semler, Gilberto Dimenstein, Antonio Carlos Gomes da Costa. Campinas: Papyrus, 2004.

Singer, Helena. **República de Crianças**: uma investigação sobre experiências escolares de resistência. São Paulo: HUCITEC, 1997.