



SOCIOCOMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL

curso escolar para alunos do ensino fundamental II e médio

MANUAL-GUIA
PARA EDUCADORAS/ES

Autor:
Alejandro Vaillant Valdes



UNEB
UNIVERSIDADE DO
ESTADO DA BAHIA





SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
1 Conceito de Sociocomunicação	7
2 Fundamentos e objetivos	10
3 Implementação	13
4 Estrutura, métodos e práticas	17
5 Exemplos de aulas e conteúdos específicos	23
REFERÊNCIAS	33
APÊNDICE I Slides para produção audiovisual	34
APÊNDICE II Questionários	38
EXPEDIENTE	46



1. INTRODUÇÃO

Bem-vindo ao Curso de Sociocomunicação Audiovisual (SOA), pensado para alunos do ensino fundamental II e médio. O Curso e este manual-guia são o resultado do projeto de pesquisa “Sociocomunicação Audiovisual: construindo métodos e práticas para uma educação emancipadora”, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). A intenção do autor é dar continuidade a este projeto, tanto na sua dimensão acadêmica, através da pesquisa integrada e contínua, quanto na sua dimensão pedagógica e socioeducativa, através do suporte aos educadores para conduzir o Curso SOA. Neste sentido, a continuidade se dará através de um desenvolvimento progressivo do produto e seus elementos facilitadores para pesquisadores, educadores e escolas.

O uso deste produto e dos materiais disponibilizados na internet é livre. É importante que você esteja ciente de que este manual-guia oferece apenas suporte e recomendações; as certezas terão que ser construídas por você mesmo.

O objetivo deste Manual é facilitar aos educadores a organização e condução do curso SOA, e orientar na produção de novos cursos e práticas na perspectiva emancipadora. Quem procura um curso para ensinar os aspectos técnicos e artísticos da produção audiovisual, envolvendo uso de equipamentos, noções de estética, etc, seguramente achará outros cursos mais adequados. Mas para quem se interessa no desenvolvimento integral do educando, na função social que a educação escolar cumpre, e na centralidade que a compreensão e a comunicação da realidade têm numa sociedade democrática, então seguramente este curso lhe resultará útil e instrutivo. Para uma maior compreensão dos alcances deste curso, recomenda-se consultar o relatório de mestrado, disponível no repositório da UNEB:

(<https://saberaberto.uneb.br/handle/20.500.11896/1937>)

RECURSOS PARA O CURSO SOA
www.soa.in21.com



Neste Manual você encontrará informações sobre:

- a) o fundamento epistemológico da educação emancipadora e da sociocomunicação;
- b) a estrutura pedagógica, metodológica e temática do curso;
- c) métodos e ferramentas para conduzir o curso;
- d) exemplos e referências sobre seus resultados;

MELHORIA CONTÍNUA

Os instrumentos metodológicos e tecnológicos do curso viabilizarão um processo de avaliação e melhora contínua, registrando e analisando os resultados de outras implementações. Se espera que no decorrer do tempo, tanto o conteúdo quanto os saberes aqui sintetizados evoluam, e permitam produzir novas versões deste Manual e também novas ferramentas tecnológicas que facilitem a implementação do curso SOA e o compartilhamento de experiências e conhecimentos.

FORMAÇÃO DOCENTE

Dentre as ações previstas para promover e otimizar o Curso SOA, constitui uma prioridade implementar seminários de formação docente que sirvam a três objetivos específicos:

- a) otimizar as implementações do Curso SOA, aproveitando ao máximo os instrumentos pedagógicos disponibilizados no manual do curso e no site da internet;
- b) aprimorar o conhecimento multidisciplinar, tal que permita aos educadores participar ativamente nos debates e projetos acerca de novos métodos e práticas emancipadoras;
- c) promover a pesquisa educacional a partir de um modelo metodológico rigoroso, com o suporte tecnológico desenvolvido ao longo deste projeto.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

Vejam agora as características que distinguem o Curso SOA, e que mais foram apontadas ao longo das entrevistas com o educando e com educadores durante a pesquisa. Primeiramente, o curso é intrinsecamente multidisciplinar e multidimensional, porquanto a realidade social que o curso propõe desvelar possui essas propriedades; e também porque anos de práticas nesta perspectiva educacional mostraram que quanto maior a complexidade dos objetos de estudo, maior o desenvolvimento integral do educando.

O curso é centrado no exercício do pensamento crítico, através de métodos e práticas socioeducativas, onde a escolha de tópicos e conteúdos é totalmente flexível. A metodologia propõe trabalhar conceitos de filosofia, sociologia, psicologia e comunicação, muito ausentes no âmbito escolar atual. O curso utiliza a projeção de material audiovisual, e o uso de games digitais e aplicativos web, que ajudam a registrar o rendimento do educando, e também a organizar e divulgar os trabalhos.

A relação educador-educando é pautada como uma “parceria”, na qual se definem metas comuns para a produção audiovisual, priorizando aquilo que o educando pensa e lhe resulta relevante acerca da realidade e o convívio escolar. Através de uma série de atividades coletivas que se repetem ciclicamente, o educando constrói seu parecer e seu discurso; dentre elas: dinâmicas de grupo, reflexão coletiva, pesquisa e encenação crítica.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

**pesquisa multidisciplinar
reflexão coletiva
encenação crítica**

**projeção audiovisual
jogos de lógica
games digitais
aplicativos web**

SUPORTE TÉCNICO-OPERACIONAL

Como indicado na Introdução, há uma série de serviços e aplicativos web que servem de suporte tanto para o curso quanto para projetos de pesquisa.

Cadastro online

Semanas antes do início de cada trimestre, esta função permite que qualquer aluno se cadastra-se no Curso SOA, indicando apenas série-turma, nome e contato. Estes registros atualizam uma “lista de solicitações”. No mesmo site o inscrito baixa o documento de autorização que o responsável legal deve assinar para poder participar.

Histórico de registros audiovisuais

Além dos vídeos de divulgação, que servem de referência, o site mostra um histórico de trabalhos finalizados. Ao longo do curso SOA este espaço foi servindo de “vitrine oficial” para os participantes mostrarem seus trabalhos.

Questionários online

Num contexto de pesquisa acadêmica, a cada semana do curso é disponibilizado um questionário diferente, as vezes dois, que o participante pode preencher a qualquer momento pelo celular, ou nos computadores da escola. No último encontro de cada semana se apresentavam os questionários da semana seguinte. Os questionários, salvo exceções, não requerem de respostas escritas, apenas de toque/clique. O respondente visualiza as perguntas em sequência e individualmente, não sendo possível voltar atrás e mudar uma resposta anterior. Não há tempo limite de preenchimento, contudo o aplicativo registra o tempo total e tentativas de refazer o questionário se houver.

Recursos para o Pesquisador

O site do curso também disponibiliza aplicativos para conduzir e registrar as entrevistas; para efetuar os registros diários nas aulas; e para elaborar relatórios com as respostas dos questionários.

1. Conceito de Sociocomunicação

Este curso opera na emancipação humana, conceito visceral da teoria social crítica, que busca entender como algumas estruturas sociais produzem desigualdade, alienação e dominação. Convém então citar a Habermas (2006), para quem a comunicação na esfera pública é essencial para uma democracia funcional, viabilizando a participação cidadã, o controle do poder, e a formação da opinião pública. Segundo o autor, exemplos práticos-concretos da comunicação na esfera pública seriam um debate público transmitido pela mídia, um programa de entrevistas, ou algum tipo de fórum aberto. Esta interação entre cidadãos e meios de comunicação cria um espaço “público” no qual as questões políticas e sociais são discutidas e debatidas de maneira aberta, acessível e racional.

Nesta perspectiva comunicacional, se entende que na sociedade contemporânea a comunicação cumpre um papel fundamental na formação de opiniões, na configuração do espaço público e na priorização do bem-estar geral. Entende-se também que a função primordial de uma educação emancipadora é fazer possível o cenário descrito por Habermas. Nesse cenário o espaço envolvido entre aquilo que é promovido, aquilo que é verdadeiro, e aquilo que lhe convém a sociedade se expande pela própria sinergia produzida nessa dimensão da comunicação e da existência.

**a comunicação social
é fundamental na formação
de opiniões acerca da realidade**

Contudo, é preciso compreender o movimento histórico dos meios de comunicação de massa e acompanhar a sua exponencial concentração nos últimos quarenta anos, uma concorrência pelo controle da comunicação como instrumento de lucro. Como afirma Chomsky (2008), os grandes grupos midiáticos comunicam em benefício próprio, em detrimento da sociedade. Assim, além da sua propriedade "social" esta comunicação é também "particular", pois atende interesses e objetivos político-econômicos particulares sem nenhuma função social; um modelo de comunicação que dificulta tanto a formação de uma consciência coletiva acerca das necessidades sociais, quanto à formação de uma opinião pública baseada no que lhe convém à sociedade.

No contexto educacional deste trabalho, se pensa a Sociocomunicação como um paradigma comunicacional diferente daquele baseado no lucro, e que possui como características determinantes:

- a) uma comunicação compreendida e vivenciada ao longo da vida escolar, ao longo do desenvolvimento do pensamento lógico-linguístico.
- b) construída por pessoas organizadas em volta a um fim-função social que contribui efetivamente com o bem-estar geral.
- c) é independente das hierarquias institucionais e das mediações fornecidas por organizações focadas no lucro.

**a Sociocomunicação se pensa
como um paradigma diferente
daquele baseado no lucro**

Se entende que a educação escolar pode contribuir com o desenvolvimento integral do educando e sua emancipação, disponibilizando os elementos para que construa uma relação diferente com a comunicação midiática, e possa vivenciar uma outra dimensão da comunicação, participando ativamente da sua produção. Não obstante, o fim deste processo não se esgota no acesso a um espaço comunicacional; se trata também de operar um processo vivencial distinto, vital, verdadeiramente social, não apenas na sua magnitude, mas na sua configuração e função.

Desta forma, a Sociocomunicação queda definida aqui como um processo-dimensão elaborado por indivíduos em conjunto, de forma independente e participativa, com um genuíno fim social, com conteúdos objetivamente úteis ao público em geral, e com qualidades e recursos que possibilitem a sua amplificação. Um bom exemplo prático da Sociocomunicação seria a veiculação organizada e socialmente eficaz dos resultados das pesquisas acadêmicas, processo bem mais complexo do que a simples publicação dos trabalhos.

**Sociocomunicação:
processo informacional elaborado
por indivíduos em conjunto,
com um genuíno fim social**

2. Fundamentos e Objetivos

Considera-se que mais importante do que os conteúdos apresentados e produzidos no curso, é a vivência e a exercitação do educando, através da reflexão em conjunto sobre as questões sociais, e de práticas para desenvolver o domínio da linguagem, a manipulação de conceitos e a compreensão de categorias específicas. Certa exercitação e domínio da linguagem viabiliza um maior desenvolvimento da capacidade de abstrair e simbolizar, de expandir o universo simbólico e cultural. É nessa direção onde a consciência social se faz possível como reflexão e logo como atitude.

**focalize nos métodos e atividades
que provoquem exercício intelectual
e vivências enriquecedoras**

Não obstante, que os conteúdos sejam secundários não quer dizer que é tudo igual e então você pode escolher o que lhe convém. Justamente porque os conteúdos são secundários, você pode atender aos interesses do educando; só não pode atender ao interesse de não fazer esforço nenhum. Não esqueça que estamos numa escola. Salvando as distâncias, escola para uma criança é mais importante do que trabalho para um adulto, porquanto a escola, com as vivências que ali se dão, cumpre um papel estruturante na vida de um sujeito que ainda precisa desenvolver funções chave, criança não é adulto. Se a escola se converter num parque de entretenimento, a criança só será feliz na escola, e quando tiver que sair para viver uma vida como adulto sofrerá. Entender isto requer conhecer o processo de desenvolvimento cognitivo e psicológico da criança descrito por Piaget (1976, 1991) e Freud (2014), dentre outros.

É importante compreender que o persistente deterioro da educação escolar gerou dois terços de analfabetos funcionais (ARTEBRA, 2023). Se você tem experiência em escolas públicas, sabe muito bem como funciona o processo de avaliação para passar de ano. Se você estudou pedagogia sabe muito bem o dano que esse processo e as políticas que o determinam causam aos menores, à educação e à sociedade. O Curso SOA, não foi pensado para “repassar” temáticas ou atividades, mas para enfrentar esse processo de deterioro, como uma abordagem epistemológica para uma educação escolar muito deteriorada. Vejamos os diferentes tipos de objetivos do curso, cada um operando numa dimensão distinta:

Objetivo cognitivo-educativo

em termos de práticas e conhecimento produzido: que o curso promova no educando um desenvolvimento da capacidade de abstração;

Objetivo subjetivo-pragmático

em termos da vivência e desenvolvimento do educando: que o curso promova experiências que reforcem a auto-estima do educando, a empatia e o valor da comunicação para o trabalho em conjunto;

Objetivo sociocomunicacional

em termos da construção discursiva em conjunto e da interação com o contexto: que o curso promova um processo comunicacional de construção coletiva de discursos e conteúdo audiovisual com fins sociais.

A pesquisa "Sociocomunicação Audiovisual" surge no percurso da construção de uma educação emancipadora, que focaliza num desenvolvimento integral do educando, a partir de processos de construção de conhecimento multidimensional, muito além do currículo e das disciplinas.

Produção de Conhecimento Multidimensional

- a) capacidade de abstração e pensamento crítico;
- b) conhecimento sobre si;
- c) conhecimento sobre as questões sociais;
- d) conhecimento para organizar trabalho coletivo;
- e) conhecimento sobre a comunicação social e a relação com a imagem;
- f) experiências que promovam uma consciência social;

Democracia e civilidade são possíveis unicamente num estágio evoluído de convívio social. Um estágio onde "o outro" é imprescindível, como colaborador e como limite da própria individualidade. Disto decorre a afirmação de que o principal aprendizado é compreender aquilo que se vivencia, porque ali está o conhecimento sobre si mesmo e logo sobre os outros. Sem esse conhecimento o convívio social se torna incerto, instável, infantil e conflituoso.

**Democracia e Civilidade
são possíveis num estágio
evoluído de convívio social**

3. Implementação

O primeiro desafio na implementação do curso se resume na seguinte pergunta: como despertar o interesse no educando por algo que eles ainda não conseguem pensar? Por enquanto, a resposta do curso é, primeiro, associar conceitos desconhecidos com algo já conhecido, tal como o audiovisual; e segundo, mostrar os trabalhos de outros participantes e destacar seus benefícios.

A primeira ação comunicativa para divulgar o curso é produzir dois vídeos de um minuto, apresentá-los nas salas de aula e divulgá-los nas redes sociais. A diferença entre ambos vídeos consiste em que o primeiro tem um perfil mais formal, para público adulto, e o segundo está mais direcionado ao educando. Se para as escolas o primeiro vídeo foi muito bem recebido, o segundo vídeo gerou quase 80% dos interessados em participar. Ambos os vídeos se encontram disponíveis na internet:

Link 1: www.soa.in21.com/videos/soa_video_promo_escola1.mp4

Link 2: www.soa.in21.com/videos/soa_video_promo_escola2.mp4



Retomando a ideia básica da Sociocomunicação, se trata então de que no curso o educando aprenda através da experiência o significado e o processo de construção de um consenso coletivo; de um espaço existencial formado por inúmeras vivências, envolvendo reflexão objetiva sobre as questões sociais e pessoas conscientes da função que cumprem tais vivências. Para o leitor que se pergunta se o educando consegue compreender esta definição, a resposta é não! Acrescentarei que precisamente disso se trata o curso, provocar um desenvolvimento tal que o educando consiga expandir sua compreensão do que vivencia para além da dimensão escolar-pedagógica.

Os resultados iniciais mostraram que o curso SOA estimula o desenvolvimento do educando em múltiplas dimensões. Contudo, estimasse que após três trimestres a simples repetição dos métodos e práticas não impactará no educando na mesma magnitude. Portanto, a configuração do curso que aqui se apresenta resultará muito útil se utilizada como atividade optativa e inicial, limitando as turmas a quinze participantes, quando possível.

Uma diretoria escolar eficiente e consciente. sabe que a educação, o conhecimento, e a aprendizagem, acontecem, de fato, como fenômeno humano e social, na confluência de múltiplas dimensões. Melhor que treinar as regras de português é treinar distintos modos de comunicação e expressão, não porque isso seja mais importante, mas porque esse tipo de exercício irá facilitar a aprendizagem das regras.

Caso o leitor queira dar continuidade ao curso SOA e fazer outro ano com as mesmas turmas, recomendasse revisar cuidadosamente a evolução do educando para ajustar o tipo de atividades. A experiência mostra que grupos de quinze a vinte alunos é um limite adequado. Não há inconveniente em misturar series e idades. Dado que a questão da disciplina e dos limites continua sendo algo não resolvido no âmbito escolar, o educando nunca é obrigado a participar ou ficar em sala de aula se não quiser. Estimasse que acima de 75% de presença ativa no curso, por parte do educando, permite um bom aproveitamento do curso.

Embora as pesquisas ainda não mostraram um público “ideal” para o curso, se espera que as turmas de ensino fundamental se beneficiem mais por estarem no início da janela de tempo biológica para desenvolver o pensamento e suas funções psicológicas, cognitivas e sociais. A partir dos 10-11 anos se inicia a etapa das operações formais (PIAGET, 1976). Esta etapa, como quase tudo o desenvolvimento humano a partir dessa idade, não acontece por si só; trata-se de uma (pre)disposição, uma “oportunidade”. Diversos fatores, dentre eles o processo educacional, determinarão o grau de aproveitamento dessas oportunidades.

**o curso SOA estimula
o desenvolvimento do educando
em múltiplas dimensões**

Quem entende que um dos grandes entraves da sociedade moderna é a persistência do patriarquismo como estrutura social presente em múltiplas culturas, pode aproveitar o Curso SOA para “ensaiar” soluções para este fato, que poderia ser considerado como um atraso civilizatório. Guerras, Feminicídios, Pedofilia, Estupros, Racismos, Desigualdades extremas; são todos subprodutos do patriarquismo, categorias onde o homem é responsável por mais de 80% dos casos. A perspectiva do Curso SOA entende que o patriarquismo só pode ser superado a partir da educação.

A experiência demonstrou que o rendimento do educando é melhor em cursos optativos. Não obstante, há um processo seletivo que visa, em primeiro lugar, garantir condições ótimas de convívio para que todos os participantes aproveitem ao máximo as possibilidades; contudo, seguir o procedimento de seleção é uma prerrogativa de quem o organiza o curso. O nivelamento sempre se faz para acima, em direção daquilo que convêm à maioria, embora nem sempre o que convêm é aquilo desejado. Uma educação inclusiva deve proporcionar as experiências que viabilizem um desenvolvimento integral pleno, e condições para que todos possam aprender em conjunto,

Recomenda-se também prestar atenção ao ambiente familiar dos inscritos. A violência doméstica continua muito sub-notificada e é um fator disruptivo. Recomenda-se também olhar o histórico comportamental e manter um equilíbrio nos gêneros. Se espera que entre dois e quatro semestres depois de participar do curso SOA o educando consiga entender que a grande utilidade do curso foi entender como se dá o atual processo democrático e a influência que as pessoas em conjunto podem exercer através da Sociocomunicação.

4. Estrutura, Métodos e Práticas

Qual é a lógica para definir os métodos necessários para conduzir as atividades do curso? Vejamos, o curso está baseado num modelo socioeducativo direcionado para o desenvolvimento integral do educando. Aqui a propriedade “integral” está referenciando as múltiplas dimensões da vida do educando (indivíduo, aluno, cidadão, estrutura psíquica, habilidades cognitivas, relação com o grupo, relações sociais, etc.).

Quando no curso se propõe uma roda de conversa sobre aquilo que causa mal-estar na escola, na qual além de dar uma opinião própria os participantes são chamados a se posicionar sobre as opiniões dos colegas, o próprio método, sem importar o conteúdo da conversa, já está operacionalizando um outro tipo-modo de saber, consistente com os objetivos e pressupostos do curso.

O Curso SOA, foi implementado em três trimestres de doze semanas cada um; sendo dois dias por semana, não contíguos, com aulas de duas horas para cada turma, com um intervalo de cinco minutos. A prática demonstrou até agora que resulta difícil aproveitar mais do que 80 minutos dos 110 restantes; a diferença de tempo pode ser utilizada para criar registros acerca do andamento do curso.

**Períodos mínimos:
12 semanas; 2 dias por semana,
2 horas de aula por dia,
com intervalo de cinco minutos.**

As metas do curso em termos de número de roteiros e minutos de vídeo produzidos como projeto de trabalho, podem ser consensuados com a turma. É fundamental que os pais dos participantes, além de assinarem uma autorização para participarem do curso, assistam a uma primeira reunião explicativa.

O curso não exige avaliações de desempenho individual, apenas propõe o uso de questionários para qualificar o andamento da turma. Recomenda-se que a disciplina e os limites sejam rigorosos, em relação ao respeito aos outros, às atividades e “à imagem de si mesmo”. A reunião inicial serve para aclarar bem esta questão, e estabelecer um vínculo de parceria, onde cada participante seja solidário com a aprendizagem dos outros.

No projeto de pesquisa, as atividades foram organizadas, primeiro, numa dimensão funcional-metodológica, e depois numa dimensão temática-prática. É possível conduzir o curso com uma programação linear, de começo ao fim, mas melhor ainda é utilizar um ciclo iterativo que percorra várias vezes um roteiro de atividades, mudando os conteúdos.

**estabeleça um vínculo de parceria
com o educando,
onde cada um seja solidário
com a aprendizagem dos outros**

Estrutura do Curso SOA

Módulo 1

- 1.1 Compreensão da realidade social;
- 1.2 Apropriação e manipulação das questões sociais através da leitura;
e visualização de conteúdos, debates, encenação crítica, expressões artísticas
e experimentação audiovisual.

Módulo 2

- 2.1 Produção de conteúdo;
- 2.2 Relação mídia-público;
- 2.3 Conteúdos conceitual-textual e material-visual.

Módulo 3

- 3.1 Produção Audiovisual;
- 3.2 Etapas, técnicas e funções de produção;
- 3.3 Tecnologias e equipamentos;
- 3.4 Estéticas.

Módulo 4

- 4.1 Divulgação de mensagens sociais;
- 4.2 Estratégias e suportes;
- 4.3 Valor e impacto social dos audiovisuais produzidos.

**o que define o conteúdo das aulas
é o tipo de atividade
e o método de exercitação**

Ciclo iterativo do Curso SOA

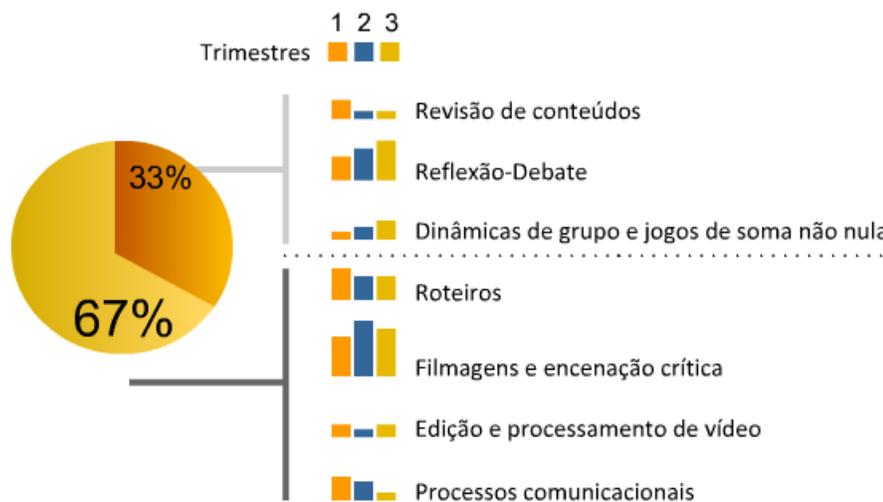
- a) Reflexão-Debate sobre as questões que interessam ao educando;
- b) Produção de textos e identificação de mensagens;
- c) Dinâmicas de grupo e jogos de soma não nula;
- d) Filmagens e Encenações críticas;
- e) Discussão sobre a produção audiovisual;
- f) Edição e processamento de vídeo;
- g) Divulgação de trabalhos;
- h) Reflexão sobre os resultados cognitivos, vivenciais e comunicacionais;

Distribuição do tempo por tipo de atividade

TIPO DE ATIVIDADE	TRIM 1	TRIM 2	TRIM 3
Revisão de conteúdos	12%	5%	5%
Reflexão-Debate	15%	20%	25%
Dinâmicas de grupo e jogos de soma não nula	5%	8%	12%
Roteiros	20%	15%	15%
Filmagens e encenação crítica	25%	35%	30%
Edição e processamento de vídeo	8%	5%	8%
Processos comunicacionais	15%	12%	5%

**as atividades se organizam
a partir de um ciclo iterativo
que otimiza o engajamento
e a compreensão**

Distribuição do tempo por tipo de atividade



Colocar o conteúdo em segundo plano implica colocar também as "delimitações" em segundo plano, ou seja, evitam-se, tanto quanto possível, os recortes temáticos a priori, pois isto gera duas interferências no processo de aprendizagem: a) o que se "escolhe" já carrega em si a lógica e a perspectiva que operacionalizou tal escolha; b) o que se "descarta", além de igualmente arbitrário, limita o campo de aprendizagem. A proposta do curso é que as focalizações ou recortes temáticos se efetuem em função das condições específicas do curso (turma, momento, dinâmica). Assim, não há tópicos "fixos", mas métodos e funções a serem exercitados e apreendidos.

Como parte desta exercitação o educador pode organizar os conteúdos a partir da estrutura de dados utilizada na pesquisa acadêmica SOA, com especial ênfase no conjunto de categorias “4. Consciência Social”.

Categorias de Análise

VARIÁVEIS (RI) REFERENTES DO APRENDIZADO
1. (DL) Domínio da Linguagem
1.1 Melhoras no teste de AF
1.2 Compreensão das questões
1.3 Capacidade narrativa e expressar ideias
1.4 Capacidade discursiva em textos e vídeos
1.5 Capacidade de síntese temático-textual
1.6 Capacidade de síntese ideacional
1.7 Melhora no rendimento de Português
2. (CO) Conhecimento de si
2.1 Auto-conceituação
2.2 Compreensão emocional
2.3 Consciência de valores e crenças
3. (PC) Pensamento crítico
3.1 Análise (organização e manipulação conceitual)
3.2 Autocrítica
3.3 Motivação intelectual (ou filosófica)
3.4 Argumentação

4. (CS) Consciência social
4.1 Aceitação racional de Princípios
4.1.1 Diversidade
4.1.2 Equidade
4.1.3 Integração
4.2 Aceitação racional de Compromisso
4.2.1 Respeito
4.2.2 Responsabilidade
4.2.3 Colaboração
4.2.4 Sociocomunicação
4.3 Compreensão lógica
4.3.1 Civilidade
4.3.2 Democracia
4.3.3 Cidadania
4.3.4 Sustentabilidade
4.3.5 Liberdade

VARIÁVEIS (IP) INTERVENÇÃO E PRODUTIVIDADE
5. (RA) Resposta Atitudinal
5.1 Expressividade
5.2 Comunicação
5.3 Disposição
6. (TR) Trabalho Realizado
6.1 Conhecimento novo/aprimorado
6.2 Complexidade
6.3 Equilíbrio tempo-esforço

5. Exemplos de aulas e conteúdos

Jogo “REALIDADES FICTÍCIAS”

Para abordar a ideia de “Sociocomunicação” se expõe a comunicação social de massa como seu oposto, isto é, grupos empresários que utilizam múltiplos meios de comunicação para produzir lucro. Esta condição de interesse particular, e não geral, determina tanto os conteúdos específicos que ganham destaque quanto o sentido que se lhes outorga. Estas duas ações, prerrogativas dos meios de comunicação, geram em conjunto uma imagem fictícia da realidade, uma sucessão de narrativas construídas para atingir objetivos particulares, e não para mostrar a realidade de modo objetivo.

A ideia do jogo é que após uma primeira versão “dirigida”, se repita com dois grupos, um produzindo uma narrativa fictícia com algum objetivo oculto, e o outro tentando descobrir o engano. Como resultado deste jogo, o educando vivencia a centralidade da “intenção” e da “posição” em relação às notícias e à ideia de opinião pública.

Ao longo destas dinâmicas se espera que o educando desenvolva uma “relação” distinta frente aos meios de comunicação e seus conteúdos; e mesmo que não possa compreendê-los e analisá-los, construa um saber que lhe sirva de suporte para desenvolver aos poucos um senso crítico próprio.

Sempre que possível, recomenda-se trabalhar acima de conteúdos jornalísticos de algum meio de comunicação de grande escala. A depender do perfil da turma, podem ser utilizadas “séries” de notícias que evidenciem um viés ou interesse particular. No exemplo fornecido, o artigo utilizado está pré-formatado para facilitar a análise. Ao longo do curso o educador pode confrontar estas experiências com a Sociocomunicação apreendida e produzida pelo educando.

IDEIA CHAVE: Embora seja uma ideia complexa para o educando, o educador pode tentar mostrar de que forma o interesse dos meios de comunicação pelo lucro cria vieses na apresentação das notícias e narrativas, estabelecendo assim um tipo de relação violenta, de abuso, onde o “público” é tratado como combustível de um negócio alheio do qual nada recebe.

No estágio de formação da criança, resulta importante estabelecer claramente a distinção entre o sentido subjetivo que qualquer comunicador outorga a um conteúdo ou narrativa, e a intenção a priori de manipular ou direcionar a interpretação-compreensão do público em favor de um interesse particular. Em outros termos, se trata de diferenciar o ato de convencer do ato de enganar; só é lícito tentar convencer o outro sobre algo que se tem como certo, como verdade.

só é lícito tentar convencer o outro sobre algo que se tem como certo, como verdade

Exemplo de um artigo manipulador

Título: "Onda crescente de crime ameaça a segurança da cidade".

Vejamos a estrutura de seu conteúdo

Introdução indutiva

Nos últimos meses a cidade tem testemunhado um alarmante aumento de crimes violentos.

Dados e amostras parciais-pontuais

Estudos recentes revelam que os relatos de crimes aumentaram 20% em comparação com o mesmo período do ano passado.

Testemunhos personalizados e subjetivos

Entrevistas com vítimas de crimes destacam o medo crescente entre os residentes, que expressam sua preocupação com a segurança.

Fundamento e legitimidade

Especialistas em segurança pública afirmam que esses números indicam um problema estrutural mais profundo que requer ação imediata.

Conclusão-Interpretação lógica

Dada a magnitude do problema, muitos cidadãos concordam que são necessárias medidas mais rigorosas para restaurar a segurança.

Problema-Obstáculo

Apesar das crescentes preocupações, algumas autoridades argumentam que o governo atual não tomou medidas suficientes para abordar esta crise de segurança.

Conclusão indutiva

Diante da ineficácia percebida do governo, faz-se um apelo à população para exigir mudanças e leis mais contundentes, que garantam a segurança das pessoas.

A história real por trás da notícia

O que não é mencionado na notícia é que por trás do suposto aumento na criminalidade existem interesses econômicos que buscam promover a aprovação de leis mais permissivas para a posse de armas. Uma grande empresa do ramo de armamentos tem investido pesadamente em campanhas políticas e grupos de pressão para alterar a legislação atual. Vejamos quais são essas ações:

Lobby para nova lei de posse de armas

A empresa tem insistido e oferecido benefícios a políticos para que promovam leis mais flexíveis sobre a posse de armas, o que permitirá aumentar as vendas. Estes benefícios são totalmente legais, dentre eles, convites para palestrar em eventos importantes, geralmente organizados ou patrocinados pela própria empresa; aquisição de direitos para publicar projetos ou trabalhos escritos pelo agente político; e contratação de profissionais indicados por este.

Relação com o aumento na criminalidade

Apesar que as estatísticas mostram um aumento nos relatos de crimes, a conexão entre esse aumento e a necessidade de leis de posse de armas mais flexíveis é fraca. Não há evidências sólidas que garantam que aumentar a posse de armas reduzirá a criminalidade.

Compra de espaço em meios de comunicação

A empresa de armas tem financiado sutilmente meios de comunicação que veiculam artigos e notícias vinculados com o aumento da criminalidade, garantindo que as narrativas focalizem na necessidade de medidas menos restritivas para a posse de armas. Este financiamento "sutil" acontece também dentro da legalidade. Vejamos como funciona.

A empresa de armas contrata agências de comunicação e publicidade para elaborar “campanhas de conscientização” sobre a ideia de que a posse de armas é uma solução para o aumento da criminalidade. Estas agências, ao longo de um cronograma estabelecido, produzem e encomendam os textos e imagens que a campanha requer.

A veiculação e conversão destes materiais em notícias e manchetes “críveis e autênticas” se produzem, principalmente, a través da “propaganda”; a empresa de armas assina um contrato de publicidade anual para colocar dez anúncios num jornal ou revista; em troca, como “brindes” ou “serviço editorial”, o jornal irá veicular o material de campanha num formato jornalístico, seja publicando os materiais na íntegra, seja encomendando essa produção para os próprios jornalistas. Muitas vezes, campanhas como a venda de armas se operacionalizam através de uma simples diretiva editorial numa reunião de trabalho: “gente! precisamos dar mais destaque ao problema da criminalidade...”, deste modo nem os próprios jornalistas sabem da existência da empresa de armas e da sua campanha de conscientização.

Resumindo o exemplo, a notícia sobre o aumento na criminalidade não revela a influência de interesses econômicos, neste caso, aumentar a venda de armas. A história real destaca como os meios de comunicação influenciam a opinião pública ao apresentar informações seletivamente e omitir detalhes importantes. Isto não poderia ser de outro modo. O principal ingresso dos meios de comunicação é a propaganda, e o preço da propaganda depende fundamentalmente do público. Portanto, os meios agradam seus públicos para melhorar a relação com seus anunciantes e o lucro; não há nisto nenhuma função social que beneficie a maioria.

As preferências políticas e ideológicas dos meios de comunicação, tanto as explícitas quanto as ocultas, funcionam dentro deste paradigma; seja para agradar seus públicos, realizar os interesses de seus anunciantes ou até mesmo garantir negócios de propaganda bilionários com governos.

Jogo "DILEMA DOS PRISIONEIROS"

Este é um jogo de soma não zero. O roteiro é que dois suspeitos de cometer um roubo são levados à delegacia e colocados em celas separadas de modo que não possam se comunicar entre si. A polícia deseja acusá-los por assalto a um banco, mas não tem provas e só pode culpá-los por um crime menor que resulta em dois anos de prisão. Assim, cada um deles recebe a seguinte proposta, e ambos sabem que a mesma proposta será feita ao outro:

::: se confessar, ficará livre e seu parceiro será condenado a cinco anos de prisão; mas, se seu parceiro também confessar, ambos serão condenados a quatro anos;

::: se seu parceiro confessar e você não, você será condenado a cinco anos e seu parceiro ficará livre;

::: se nem você nem seu parceiro confessam, ambos serão condenados a só dois anos;

Deste modo João e Pedro têm duas opções, cooperar (C) com seu parceiro, ou trai-lo (T). Assim, resulta definida uma matriz que representa as possíveis escolhas dos prisioneiros e suas consequências;

JOGO DOS PRISIONEIROS	PEDRO coopera	PEDRO trai
JOÃO coopera	-2 -2	-5 0
JOÃO trai	0 -5	-4 -4

Na matriz, o primeiro número em cada célula representa a quantidade de anos de prisão que João receberia. O segundo número (à direita) representa a quantidade de anos que Pedro receberia. A lógica por trás do jogo é que, ainda que a melhor opção para ambos os prisioneiros seria cooperar (C, C), existe uma pressão individual para trair, dado que, independentemente da escolha do outro, trair leva a um resultado individualmente melhor, do tipo "ou ganho a liberdade ou perco menos que se sou traído". Contudo, se ambos os suspeitos escolhem trair o outro, o resultado geral é o pior para os dois (-4 -4).

Este dilema mostra e permite vivenciar como as decisões individuais podem ter consequências coletivas, e como a cooperação pode ser difícil de alcançar quando existem incentivos para trair. Este jogo também mostra o valor da vivência-experiência no processo de aprendizagem. Inclusive, recomenda-se utilizar a mesma estrutura com resultados mais positivos. Por exemplo, nesta configuração, "ganhar", na perspectiva do conjunto, implica ter uma pena menor, ou seja, o prêmio é uma perda, algo negativo, o único verdadeiro ganho individual possível é trair o parceiro. Quando a opção de "ganhar" envolve algo positivo o número de traições cai (isto testado com alunos que não conhecem o jogo).

A teoria dos jogos é um ramo da matemática que estuda o comportamento de jogadores que interagem e tomam decisões dentro de regras claramente definidas e que buscam maximizar seu benefício sabendo que os outros jogadores tomam decisões racionais (fator importante). Na teoria dos jogos, a palavra "jogo" refere-se a um conflito que envolve um número específico de pessoas-participantes.

IDEIA CHAVE: há uma relação entre este jogo e o equilíbrio de Nash, que estabelece que mesmo existindo uma estratégia cooperativa que conduz a um melhor resultado para ambos os jogadores, a falta de confiança e a maximização do interesse próprio conduzem a um equilíbrio no qual os jogadores escolhem trair o o outro, embora isto resulte num resultado sub-ótimo.

Tópicos e Perguntas para dinâmicas de grupo

Lembrando que a prioridade é o método de exercitação, e não o conteúdo, portanto, é possível e até recomendável criar dinâmicas de grupo misturando estas sugestões e acrescentando outras.



DINÂMICA #26

Como funciona a mente?

A importância do exercício mental



DINÂMICA #27

O que é uma "perspectiva"?

A vida é multidimensional



DINÂMICA #28

O que é um "conceito"?

A ambiguidade da linguagem



DINÂMICA #29

O que é uma "contradição"?

A contradição enlouquece



DINÂMICA #30

O que é uma "possibilidade"?

Condição necessária e suficiente



DINÂMICA #31

Por que errar é necessário?

Toda verdade surge do erro



DINÂMICA #32

O que é "responsabilidade"?

Saber das coisas nos faz responsáveis por elas



DINÂMICA #33

Por que perguntar é importante?

As perguntas apontam a resposta

**DINÂMICA #34**

Como dividir um problema difícil em questões simples?

**DINÂMICA #36**

O aprendizado mais essencial é compreender o que se vivencia

**DINÂMICA #38**

Como usar a Sociocomunicação e as imagens para melhorar a situação?

**DINÂMICA #35**

A imagem como referência da realidade. Tudo é vendido pela imagem

**DINÂMICA #37**

Os alunos são bem tratados na escola? Quais são as "violências" que se vivenciam na escola?

Dinâmica sobre a Edição de Vídeos

Trabalhar os seguintes interrogantes e seus desdobramentos



Será que a edição de vídeos, as formas de editar os vídeos, a lógica de fazer os cortes de uma maneira, e de juntar duas imagens, e de colocar efeitos, e tudo isso faz parte de uma linguagem cultural já estabelecida, e portanto, já decidida por outras pessoas?



Será que quando a gente edita vídeos estamos fazendo realmente o que a gente quer, o que a gente acha melhor, ou estamos fazendo aquilo que outros acham que é melhor? Mas, reparemos, como é possível que alguém que não viu o vídeo que você está editando, possa “saber” quais formas são melhores para seu vídeo ficar melhor?



Será que o vídeo fica mesmo melhor seguindo a receita? e se fizer diferente? Será que fica esquisito? ou será que eu vou achar esquisito porque é diferente do que os outros pensam? A final, como vou editar meu vídeo? Sou eu quem vai escolher os efeitos? ou os efeitos já foram escolhidos e são os que o aplicativo oferece?



É o aplicativo que me oferece as opções?
ou são as pessoas que pensaram e fizeram o aplicativo?
Mas será que a gente consegue resolver a questão apenas refletindo?
ou vamos ter que editar um vídeo e ver o resultado?

REFERÊNCIAS

ARTEBRA Realidades na Educação Escolar. Estado da Bahia 2022/23.

Revista Consciência Social, 2023. Acesso em: 12/12/2023.

Disponível em: <http://www.conscienciasocial.org/?202311010270>

CHOMSKY, N.; HERMAN, E.S. Fabricando Consentimento:

A política econômica dos meios de comunicação. Londres: Bodley Head, 2008.

FREUD, S. As pulsões e seus destinos. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

HABERMAS, J. Teoria da ação comunicativa: Racionalização da ação

e racionalização social (Vol. 1). São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

PIAGET, J.; INHELDER, B. Da lógica da criança à lógica do adolescente:

ensaio sobre a construção das estruturas operatórias formais. São Paulo: Pioneira, 1976.

PIAGET, J. Seis estudos de psicologia. Barcelona: Labor, 1991.

APÊNDICE I

SLIDES SOBRE A PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

VAMOS PENSAR O QUE É UM FILME?

FILME
é uma construção voluntária
que tem um fim específico
FILME É VONTADE

FILME
é feito para ser assistido
e ser aceito por alguém
FILME É COMUNICAÇÃO

FILME
é uma sucessão de imagens
reproduzidas a certa velocidade
FILME É MOVIMENTO

O QUE É UM FILME?

VONTADE
+
COMUNICAÇÃO
+
MOVIMENTO

TIPOS DE FILMES

DURAÇÃO	COMUNICAÇÃO	IMAGEM
CURTA	DOCUMENTÁRIO	QUADRO-A-QUADRO
MEDIA	PROPAGANDA	ANIMAÇÃO
LONGA	FIÇÃO	CINEMA - VÍDEO
SERIADO		

NOSSOS FILMES

DOCUMENTÁRIO
CINEMA - VÍDEO
QUESTÃO SOCIAL

NOSSOS FILMES

DOCUMENTÁRIO CINEMA - VÍDEO QUESTÃO SOCIAL
6 ou 20 min

Asédio e Violência na Escola

Vítimas de Bullying

Fala Escola! (Canal Youtube)



NOSSOS FILMES

ATIVIDADES

Roteiro
 Direção
 Cenário e Figurinos
 Filmagem
 Edição
 Sonorização
 Divulgação

→ se baseia no roteiro e segue a orientação do diretor

QUANDO VAMOS FAZER TUDO ISSO ?

precisamos de um **CRONOGRAMA**

CRONOGRAMA - QUANDO FAZER

TAREFAS	Semana	1	2	3	4	5	6
Roteiro		x	x	x	x		
Direção					x ▶	x	x
Cenário e Figurinos			x	x			
Filmagem				x	x	x	
Edição					x	x	x
Sonorização					x	x	x
Divulgação							

APÊNDICE II

QUESTIONÁRIOS ÚTEIS

Questionário #82

1. Quando está na escola sem aula, você prefere...

voltar para casa

curtir o pátio

ficar num lugar calmo

2. Num sábado à tarde, você prefere...

ficar na praia com amigas

passar no shopping sozinha

ir na igreja com sua mãe

3. De presente, você prefere algo...

gostoso

útil

bonito

4. Quando chove, você prefere...

dormir

assistir filme

conversar no telefone

5. No futuro, você prefere...

cuidar da família

trabalhar numa escola

ter seu próprio negocio

6. Para assistir às aulas, você prefere...

a sala com a sua turma

uma sala só de mulheres

estar em casa sozinha

QUESTIONÁRIOS ÚTEIS

Questionário #82

7. Para trabalhar, você prefere...

uma loja de roupas

um consultório médico

uma livraria

8. Para assistir vídeos, você usa mais...

instagram

tik-tok

youtube

9. Quando tem trabalho de aula, você prefere...

fazer em grupo de cinco

fazer sozinha

fazer com um/a colega

10. Já fez vídeos no Tik tok?

sim

não

11. Consegue fazer contas rápido?

sim

não

12. Consegue se ver no espelho com os olhos fechados?

sim

não

13. Tem computador em casa?

sim

não

14. Gosta de mexer com imagens?

sim

não

15. Tem celular próprio?

sim

não

QUESTIONÁRIOS ÚTEIS

Questionário #82

16. Se sente segura/o na escola?

 sim não

17. Tem bom relacionamento com sua Mãe?

 sim não

18. Tem bom relacionamento com seu Pai?

 sim não

19. Alguém na sua casa já fez faculdade?

 sim não

20. Se conseguisse uma faculdade de graça, começaria amanhã?

 sim não

QUESTIONÁRIOS ÚTEIS

Questionário #87

1. O que é algo abstrato?

Uma ideia ou conceito sem existência tangível

Um objeto físico

Algo que pode ser tocado

Uma emoção que pode ser sentida fisicamente

2. O que é uma ideia?

um pensamento inicial que pode ser desenvolvido

uma conclusão sem fundamentos

uma resposta definitiva

um desejo sem base

3. O que é um conceito?

uma ideia clara e distinta

uma ideia vaga

uma opinião subjetiva

uma noção confusa

4. O que é uma categoria?

um grupo de elementos com características comuns

uma divisão entre pessoas

uma coleção de objetos aleatórios

uma classificação confusa

5. O que é Consciência?

perceber e compreender o mundo ao seu redor

estar acordado

não ter preocupações

viver sem propósito

6. O que é Pensamento Crítico?

analisar e repensar informações de forma reflexiva

aceitar todas as informações sem questionar

seguir pensamentos populares

ignorar informações importantes

OBS: Intencionalmente as respostas corretas aparecem sempre na primeira opção

QUESTIONÁRIOS ÚTEIS

Questionário #87

7. O que é Analisar um texto?

examinar detalhadamente informações de um texto

ler sem compreender

ignorar um texto

aceitar tudo o que está escrito

8. O que é Analisar opções?

avaliar diferentes escolhas de maneira reflexiva

escolher aleatoriamente

sempre seguir a primeira opção

ignorar as opções disponíveis

9. O que é Analisar uma situação?

examinar cuidadosamente todos seus aspectos

ignorar o contexto

tomar decisões impulsivas

seguir as opiniões dos outros

10. O que é Autocrítica?

refletir e questionar suas próprias ações

aceitar todas as ações como corretas

criticar constantemente os outros

ignorar as próprias ações

11. O que é Motivação?

o desejo de alcançar metas

falta de interesse

seguir ordens sem questionar

a procrastinação constante

12. O que é Filosofia?

uma disciplina que estuda eventos históricos

a busca pelo significado da vida e do conhecimento

uma ciência exata

um conjunto de regras morais

OBS: Intencionalmente as respostas corretas aparecem sempre na primeira opção

QUESTIONÁRIOS ÚTEIS

Questionário #87

13. O que é Argumentar?

apresentar ideias de forma clara e lógica

aceitar todas as opiniões sem questionar

ignorar opiniões diferentes

gritar para impor pontos de vista

14. O que é Consciência Social?

respeitar a diversidade e a equidade social

ignorar as diferenças culturais

promover a desigualdade

seguir apenas as próprias crenças

15. O que é Raciocínio?

pensar de forma lógica e ordenada

agir impulsivamente sem considerar consequências

seguir as emoções sem questionar

ignorar o pensamento lógico

16. O que é Pensamento Lógico?

analisar situações de forma coerente e racional

aceitar qualquer ideia sem questionar

seguir intuições sem evidências

tomar decisões aleatórias

17. O que são Princípios Éticos?

regras morais que guiam o comportamento

normas sociais sem importância

ignorar questões éticas

seguir apenas as próprias vontades

18. O que é Integrar?

unir diferentes elementos em um todo coeso

isolar-se dos outros

ignorar a colaboração

aceitar apenas opiniões semelhantes

OBS: Intencionalmente as respostas corretas aparecem sempre na primeira opção

QUESTIONÁRIOS ÚTEIS

Questionário #87

19. O que é Diversidade?

variedade de características e opiniões

uniformidade e homogeneidade

ignorar as diferenças

aceitar apenas uma perspectiva

20. O que é Equidade?

tratar todos de maneira justa

favorecer um grupo em detrimento de outros

ignorar a justiça

seguir apenas as próprias preferências

21. O que é Desigualdade?

diferenças injustas entre grupos

falta de diversidade social

igualdade absoluta em todas as áreas

uma expressão de colaboração

22. O que é Respeito?

reconhecimento e consideração pelas outros

desconsideração pelos outros

ignorar as opiniões alheias

uma forma de desigualdade

23. O que é Responsabilidade?

cumprimento de deveres e obrigações

falta de comprometimento

ignorar as consequências das ações

uma expressão de liberdade

24. O que é Colaboração?

trabalho conjunto para atingir um objetivo comum

ação individual sem interação

competição desigual

uma forma de desrespeito

OBS: Intencionalmente as respostas corretas aparecem sempre na primeira opção

QUESTIONÁRIOS ÚTEIS

Questionário #87

25. O que é Sociocomunicação?

comunicação eficaz pensada para o bem-estar geral

isolamento social

ignorar interações sociais

uma expressão de civilidade

26. O que é Compreensão lógica?

análise racional de informações para compreender relações e padrões

aceitação cega de informações

ignorar o pensamento lógico

uma expressão de liberdade

27.. O que é Civilidade?

respeito e cortesia nas interações sociais

comportamento desrespeitoso

ignorar as normas sociais

uma forma de desigualdade

28. O que é Democracia?

participação dos cidadãos nas decisões políticas

sistema de governo autoritário

ignorar os direitos civis

uma forma de colaboração

29. O que é Cidadania?

cumprimento dos deveres e participação ativa nas questões públicas e sociais

ausência de responsabilidades civis

ignorar os direitos civis

uma forma de desigualdade

30. O que é Sustentabilidade?

uso equilibrado dos recursos para atender às necessidades presentes e futuras

exploração irresponsável dos recursos naturais

ignorar os impactos ambientais

uma expressão de liberdade

OBS: Intencionalmente as respostas corretas aparecem sempre na primeira opção



EXPEDIENTE

O presente manual-guia é resultado da pesquisa educacional de mestrado profissional "Sociocomunicação Audiovisual: métodos e práticas para uma educação emancipadora".

Período de realização: Março/2022 - Dezembro/2023

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Souza da Silva



SOCIOCOMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL

UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
2023



UNEB
UNIVERSIDADE DO
ESTADO DA BAHIA



GESTEC