



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# GUIA DE LITERACIA CINEMATOGRAFICA PARA PROFESSORES

PREPARADO PELO LYCEUM  
26 EM ŁÓDŹ (POLÓNIA)  
2023



Conselho de Oútes



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Agrupamento  
de Escolas  
de Aveiro



ALEXANDRU IOAN CUZA  
UNIVERSITY of IAȘI

## LISTA DE CONTÉUDOS

---

INTRODUÇÃO	2
CINEMA E TEATRO NO ENSINO	3
O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE FILMES	5
O GUIÃO LITERÁRIO	6
O GUIÃO TÉCNICO	8
FUNÇÕES DA EQUIPA	12
CONHECER A CÂMARA E O MICROFONE	14
GRAVAÇÃO EM DSLR E SMARTPHONE	16
ACTUAÇÃO, ENSAIO E PREPARAÇÃO DE PALCO	18
O DIA DA GRAVAÇÃO	20
EDIÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO	22
DISTRIBUIÇÃO DO FILME	24
TEATRO ESCOLAR	26
VISUALIZAÇÃO DE FORMATOS PREENCHIDOS	28
PLANOS DE AULA REALIZADOS COM O PROJECTO e-InnoEduCO2	28
OUTRAS IDEIAS PARA AULAS	33
BIBLIOGRAFIA	34

## INTRODUÇÃO

Este guia contém orientações sobre a metodologia para a formação de estudantes do ensino secundário no meio cinematográfico através de material didático especialmente concebido para a produção de curtas-metragens que servem de recursos didáticos para o campo e para o laboratório.

Este guia é uma ferramenta pedagógica que permitirá aos professores trabalhar com os alunos em várias linguagens cinematográficas e teatrais para criar e ler criticamente e para interagir e participar com outras pessoas ou comunidades de forma real e/ou virtual.

O material facilitará a criação de modelos de introdução ao filme em aulas telemáticas, o que permitirá expressar as conclusões obtidas no desenvolvimento de estratégias de investigação através do filme de ciência, contribuindo para a divulgação e sensibilização de diferentes públicos.

## CINEMA E TEATRO NA EDUCAÇÃO

A educação cultural é uma parte importante da aprendizagem das crianças desde as primeiras fases da educação, mas depende frequentemente da competência e do empenhamento dos educadores.

O cinema e o teatro são um meio de comunicação popular, especialmente nas ciências humanas. Os educadores concentram-se sobretudo na análise e interpretação dos conteúdos, encarando-os como uma espécie de auxiliar pedagógico para acompanhar ou mesmo substituir o livro de texto ou a leitura nas aulas de literatura. Também os tutores utilizam frequentemente filmes e peças de teatro como pretexto para discussão, tratando-os como ilustrações de questões relacionadas com estados mentais, problemas sociais ou educativos.

Esta utilização de obras visuais visa a formação de um espetador informado, preparado para viver um filme ou uma peça de teatro e que adopte uma atitude crítica em relação à obra vista. Assim, uma forma frequente de educação para o teatro e o cinema são as visitas de estudo ou de escola ao teatro ou ao cinema, por vezes - no melhor dos casos - combinadas com a participação em workshops ou encontros com cineastas.

Uma outra forma popular de contacto entre os alunos e o cinema ou o teatro é, no primeiro caso, a projeção de um filme durante as aulas e, no segundo caso, a apresentação de espectáculos convidados por teatros em digressão.

Muitos jardins-de-infância e escolas organizam também espectáculos para os alunos. Oficinas de teatro ou alunos seleccionados de uma determinada turma preparam pequenas cenas dramáticas e cómicas para celebrar o fim do ano letivo, as festas de fim de ano e outras férias escolares. Dependendo do tipo de instituição, as crianças têm diferentes graus de subjetividade na atividade teatral: o professor pode atribuir papéis, delegar tarefas e até forçar a participação, mas também é possível dar às crianças responsabilidades dentro de um quadro definido pelo supervisor, desde a preparação do guião até à expressão artística no palco.

O aspeto prático da educação cinematográfica, ou seja, a aquisição pelos alunos das competências técnicas necessárias para criar o seu próprio material audiovisual, ainda está pouco desenvolvido nas escolas.

Entretanto, o conhecimento da linguagem cinematográfica e a capacidade de a criar são essenciais para fazer face à convergência do mundo dos meios de comunicação social, em que o desenvolvimento da Internet de banda larga amplamente disponível e a digitalização dos meios de comunicação social aceleraram o esbatimento das fronteiras entre as três tecnologias de base do século XX: o telefone, a televisão e o computador. Na realidade atual, dominada pela cultura audiovisual, as fronteiras entre o público, os meios de comunicação social e os criadores profissionais e amadores que co-produzem conteúdos em diferentes plataformas multimédia estão a esbater-se e, por conseguinte, também entre o jogo e o trabalho e/ou o estudo. Os jovens não são apenas confrontados com filmes e séries televisivas, que os colocam no papel de espectadores passivos, mas também interagem diariamente com sítios como o TikTok ou o YouTube, onde podem facilmente tornar-se utilizadores activos. Com um simples computador doméstico ou um smartphone, software livre e a Internet, qualquer pessoa pode tornar-se um criador, cujas possibilidades são limitadas apenas pela sua própria criatividade e imaginação.

Dada a onnipresença do meio cinematográfico no mundo atual, é surpreendente o mito que ainda persiste entre os professores de ciências de que a utilização do cinema ou do teatro como ferramenta educativa e didática só se justifica nas humanidades. Pelo contrário, estes meios didáticos permitem que o processo educativo ultrapasse a sala de aula, complementando outras formas de aprendizagem como as experiências, as observações de campo ou as aulas interactivas.

A familiarização desde a infância com a interatividade, através da utilização da Web e de jogos de computador, faz com que os jovens estejam dispostos e prontos a desempenhar um papel ativo também no processo de aprendizagem: “Contrariamente à perceção social, esta não é uma geração de observadores passivos, mas de participantes activos que esperam interagir e envolver-se plenamente com a sua cultura” <sup>1</sup>. A participação será tanto mais valiosa quanto melhor preparado estiver o jovem cineasta para ela, tanto em termos de aquisição da capacidade de pensar criticamente e de aplicar os filtros cognitivos adequados, como em termos de seleção dos elementos adequados da linguagem cinematográfica: planos e enquadramentos, edição, luz, som, diálogo ou narração. Quando se filma uma curta reportagem, um documentário ou um registo de experiências, é também importante ter em conta uma divisão clara de tarefas no seio do grupo, a preparação do guião e do storyboard e até as condições da projeção posterior.

Assim, este guia fornece orientações sobre como, através de várias técnicas, suportes e convenções do cinema e do teatro, criar uma ferramenta educativa audiovisual útil nas escolas.

<sup>1</sup> L. Proserpio, D.A. Gioia, “Teaching the Virtual Generation”, w: Academy Management Learning and Education, vol. 6, nr 1, 2007, s.72.

## O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE FILMES

---

O processo de produção de um filme pode ser resumido nas seguintes fases:

**1. Conceber uma ideia e transformá-la numa narrativa.**

Qual é o tema central do filme e que mensagem pretende transmitir?

**2. Desenvolver um guião.**

Como é que um conjunto de palavras pode ser transformado numa sequência coerente de imagens e sons?

**3. Planear a filmagem.**

O que, quando e onde filmar? Que equipamento, técnicas e pessoal serão necessários?

**4. Captura de imagens (áudio e vídeo).**

Certifique-se de que compreende claramente o que vai filmar e como filmar (ângulos, iluminação, câmaras, sons, etc.) e não termine a sessão de filmagem até ter obtido todos os planos necessários.

**5. Editar o material.**

Selecionar e combinar de forma coerente os diferentes planos que compõem o filme.

**6. Distribuir o filme.**

Quando a edição estiver concluída, partilhe o filme em linha (através de blogues, redes sociais, sítios Web, etc.) ou coordene as projecções e a distribuição em diferentes plataformas.

## O GUIÃO LITERÁRIO

Criar um guião para um filme educativo com os alunos pode ser uma experiência enriquecedora que envolve criatividade, colaboração e aprendizagem. No entanto, é importante efetuar previamente uma série de etapas para garantir que o processo de criação é eficiente e eficaz:

### 1. Definir o objetivo pedagógico:

Antes de começar a desenvolver um guião, estabeleça claramente qual é o objetivo educativo do filme. Que conceitos, temas ou lições quer transmitir aos alunos através deste filme?

### 2. Selecionar o tema e o conteúdo:

Escolha um tema relevante para o currículo escolar ou para os interesses dos alunos. Certifique-se de que o conteúdo é adequado à idade e ao nível educacional do seu público. Incentive os alunos a gerar ideias sobre como apresentar o tema de uma forma interessante e educativa. Incentive o debate e o brainstorming para alargar a história.

### 3. Pesquisar e recolher informações:

Pesquise exaustivamente o tema escolhido. Recolha informações, dados e recursos para apoiar o conteúdo educativo que pretende transmitir no filme.

### 4. Definir o público-alvo:

Determinar quem será o público do filme - destina-se a alunos de um grupo etário específico, professores, pais ou outros membros da comunidade educativa?

### 5. Estabelecer o formato e a duração:

Decidir se o filme será uma curta-metragem, um documentário, uma animação ou outro formato. Determinar também a duração prevista do filme.

### 6. Criar um esboço básico ou guião:

Antes de entrar nos pormenores do argumento, crie um esboço do filme. Divida o enredo em secções-chave e decida que informação será apresentada em cada uma delas.

Seguem-se as etapas do processo de criação de um guião literário:

## ETAPA 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E CENÁRIOS

---

- Desenvolver personagens que sejam relevantes para a história e para a mensagem educativa.
- Estabelece os locais e os cenários em que o enredo se desenrola.

## ETAPA 2: ESTRUTURA DO GUIÃO

---

- Introdução: Define o cenário, as personagens e o problema a abordar.
- Desenvolvimento: Dividir o enredo em diferentes partes que apresentem informações educativas fundamentais de forma progressiva.
- Clímax: Chega ao clímax da história onde o problema é resolvido ou a lição principal é apresentada.
- Conclusão: Proporciona um encerramento satisfatório e reforça a mensagem educativa.

## ETAPA 3: DIÁLOGO E NARRATIVA

---

- Desenvolver um diálogo realista que faça avançar o enredo e transmita informações educativas de uma forma natural.
- Certifique-se de que a narrativa flui de forma coerente e tem um bom ritmo.
- Se houver uma locução, incluir narração e comentários para orientar a compreensão dos telespectadores.

## ETAPA 4: GUIÃO CLARO E CONCISO

---

- O guião deve ser fácil de compreender e seguir. Utilize uma linguagem simples e evite pormenores técnicos que os alunos possam não compreender.

## ETAPA 5: REVISÃO DO GUIÃO

---

- Quando tiver uma versão preliminar do guião, peça aos alunos que o revejam e lhe dêem feedback. Isto ajudá-lo-á a identificar possíveis problemas ou melhorias.



## O GUIÃO TÉCNICO

Para escrever um guião técnico para um filme educativo escolar, é importante seguir as seguintes etapas:

**1.** Ler o guião. O guião é o primeiro passo na criação de um filme. Descreve a história, as personagens e o diálogo.

**2.** Analisar os objectivos educativos - o que pretende que os alunos aprendam com o filme? Quando souber quais são os objectivos, pode adaptar o guião técnico para se concentrar neles.

**3.** Escreva uma lista de imagens. Para cada plano, escreva as seguintes informações:

- Cena: O número da cena.
- Disparo: O tipo de disparo (geral, médio, grande plano, etc.)
- Local: Para rodar um filme, é importante encontrar um local que se adeque à história e às necessidades da produção. Uma vez escolhido o local, este deve ser visitado previamente para garantir que é adequado. Ao visitar o local, devem ser tidos em conta os seguintes factores:
  - É necessária uma autorização para filmar neste local?
  - Será cobrada uma taxa pela utilização do sítio?
  - Todas as cenas do filme podem ser filmadas no mesmo sítio?
  - A luz natural é adequada para filmar e serão necessários reflectores?
  - É possível ter acesso ao local durante o tempo necessário para as filmagens?
  - Haverá ruídos de fundo perturbadores que possam interferir com a gravação do som?
- Atividade: A atividade que tem lugar no local.
- Actores: Os actores que aparecem na cena.
- Equipamento: O equipamento a utilizar na cena (os objectos ou adereços necessários).
- Figurino e maquilhagem: Identificação dos requisitos de figurino e maquilhagem para cada personagem e cena.

**4.** Acrescentar pormenores técnicos. Para cada cena, escreva as seguintes informações:

- Iluminação - é uma ferramenta poderosa que pode ser utilizada para criar um ambiente visual num filme. A luz pode ser natural ou artificial, e os cineastas devem ter em conta a cor, a temperatura, a colocação dos actores e outros factores ao definir a iluminação. O principal objetivo é iluminar os objectos e criar uma atmosfera que apoie a história.

- Movimento de câmara - é importante determinar os ângulos de câmara correctos, os melhores locais para colocar a câmara e testar a existência de problemas visuais, como superfícies reflectoras, distrações ou flashes. A melhor maneira de o fazer é colocar um objeto ou um voluntário no local onde os actores vão estar. Os movimentos de câmara são uma ferramenta poderosa que pode ser utilizada para controlar a perspetiva e o ritmo de um filme. Podem ser utilizados para criar uma sensação de movimento, emoção ou realismo. Os movimentos de câmara dividem-se em três categorias principais:

- Panorâmica: a câmara roda no seu eixo para mostrar um ambiente amplo.
- Deslocação: a câmara desloca-se no espaço para seguir uma personagem ou um objeto.
- Zoom: a câmara aproxima ou afasta o motivo enquadrado para aumentar ou diminuir a sua importância.
- Som - se houver efeitos sonoros ou música específicos, indicá-los no guião.

**5.** Para ajudar a visualizar a história e planear a produção, deve ser preparado um storyboard. Um storyboard é um conjunto de esboços que representam as cenas de um filme ou vídeo. Os storyboards servem os seguintes objectivos:

- Visualizar a história: O storyboard permite que a equipa criativa visualize a história e se certifique de que todos estão na mesma página.
- Planear a produção: O storyboard ajuda a planear a produção, incluindo o local, os actores, a equipa e o orçamento.
- Comunicar a visão: O storyboard é uma forma de comunicar a visão do realizador à equipa criativa.
- Recolher feedback: O storyboard pode ser utilizado para recolher comentários dos membros da equipa e dos produtores.

Os storyboards podem ser simples ou complexos, dependendo do projeto. Os storyboards simples consistem normalmente em esboços rápidos que descrevem a ação básica da cena. Os storyboards complexos podem incluir detalhes adicionais, como a iluminação, o movimento da câmara e o som. Não existe uma forma certa ou errada de criar um storyboard. O processo de criação de um storyboard pode ser diferente para cada pessoa ou equipa.

## EXEMPLO DE UMA PÁGINA DE STORYBOARD

PROJECT NAME: \_\_\_\_\_

PAGE: \_\_\_\_\_

SCENE	SHOT	SHOT SIZE

SCENE	SHOT	SHOT SIZE

SCENE	SHOT	SHOT SIZE

SCENE	SHOT	SHOT SIZE

SCENE	SHOT	SHOT SIZE

SCENE	SHOT	SHOT SIZE

## 6. Preparar o calendário de registo:

- Definir um horário para a gravação de cada cena.
- Ter em conta a disponibilidade dos actores e da equipa de produção.

7. Rever o guião técnico com outros profissionais e educadores. Quando tiver uma versão preliminar do guião técnico, peça a outros profissionais, como um realizador ou um diretor de fotografia, para o reverem e lhe darem feedback. Isto ajudá-lo-á a identificar potenciais problemas ou melhorias.

## EXEMPLO DE UM GUIÃO TÉCNICO PARA UM FILME EDUCATIVO ESCOLAR

### Cena 1

**Plano:** Geral

**Localização:** Sala de aula

**Atividade:** Os alunos estão sentados nas suas carteiras, a ouvir o professor.

**Actores:** Professor, alunos

**Equipamento:** Câmara em tripé, microfone

**Iluminação:** Luz natural

**Movimento da câmara:** plano fixo

**Som:** Voz do professor

### Cena 2

**Nível:** Médio

**Localização:** Laboratório de ciências

**Atividade:** Os alunos estão a trabalhar numa experiência.

**Actores:** Estudantes

**Equipamento:** Câmara de mão, microfone

**Iluminação:** Luz artificial

**Movimento de câmara:** Seguimento e travelling

**Som:** Ruído de experiências

Este é apenas um exemplo, e o guião técnico pode variar de filme para filme.

## FUNÇÕES DA EQUIPA

---

Não devemos esquecer um elemento muito importante do processo de escrita do guião (tanto literário como técnico), ou seja, a seleção dos alunos certos para determinados papéis. A atribuição de papéis num filme escolar com alunos é uma parte crucial do processo de produção. Aqui está um guia para o fazer de forma eficaz:

### 1. Identifica as competências e os pontos fortes dos alunos:

Antes de atribuir papéis, avalie as competências individuais dos alunos. Alguns podem ter experiência de representação, enquanto outros se podem destacar na edição, escrita ou realização.

### 2. Explicar as diferentes funções:

Assegurar que todos os alunos compreendem as responsabilidades associadas a cada função, quer se trate de realizador, ator, operador de câmara, editor, sonoplasta, etc.

### 3. Incentiva a escolha e a participação ativa:

Permitir que os alunos expressem as suas preferências. Perguntar quem está interessado em que papéis e ter em conta os seus desejos sempre que possível.

### 4. Equilibrar as funções de acordo com as competências e a carga de trabalho:

Distribua os papéis equitativamente e certifique-se de que não existe uma carga de trabalho excessiva para um aluno. Por exemplo, se alguém for um ator principal, pode não ter o mesmo tempo para assumir outro papel intensivo.

### 5. Oferece oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento:

Considere a possibilidade de atribuir funções para que os alunos tenham a oportunidade de aprender e desenvolver novas competências. Esta pode ser uma forma valiosa de alargar os seus horizontes.

#### 6. Incentiva a colaboração:

Algumas funções, como a de diretor ou editor, podem exigir decisões em colaboração. Incentive os alunos a trabalharem em conjunto e a desenvolverem os seus pontos fortes individuais.

#### 7. Considerar a disponibilidade e o empenhamento:

Assegurar que os alunos que assumem papéis-chave estejam disponíveis durante todo o processo de produção e tenham o empenhamento necessário para realizar as suas tarefas.

#### 8. Acompanhar os progressos e prestar apoio:

Manter uma comunicação aberta com os alunos durante todo o processo de produção. Garantir apoio e soluções caso surjam desafios.

#### 9. Incentivar a rotação de papéis:

Se possível, considere a possibilidade de alternar os papéis para que os alunos possam experimentar diferentes aspectos da realização de filmes.

Lembre-se de que, ao atribuir funções num filme escolar, não se trata apenas de distribuir tarefas, mas também de promover a aprendizagem, o crescimento e a colaboração entre os alunos.

## CONHECER A CÂMARA E O MICROFONE

Nesta fase, professores e alunos adquirem uma compreensão fundamental da utilização eficaz da câmara e do microfone na produção de filmes escolares. Aprenderão as funções básicas deste equipamento e a aplicar os princípios técnicos para obter uma qualidade visual e sonora óptima nos seus projectos.

### ACTIVIDADES

#### 1. Introdução à câmara e ao microfone:

- Exploração dos componentes básicos de uma câmara e de um microfone.
- Debate sobre a importância da qualidade visual e sonora na produção cinematográfica.

#### 2. Funções básicas da câmara:

- Demonstração de como ligar e desligar a câmara.
- Explicação das definições de focagem, zoom e exposição.

#### 3. Funcionamento da câmara:

- Praticar a forma correcta de segurar e estabilizar a câmara.
- Exercícios para ajustar a composição e o enquadramento.

#### 4. Configuração do microfone:

- Introdução aos diferentes tipos de microfones e suas aplicações.
- Demonstração de como ligar e posicionar um microfone externo.

#### 5. Gravação de cenas individuais:

- Atribuir a pares de alunos a realização de pequenas gravações.
- Prática de captação de vídeo e áudio de forma sincronizada.





## GRAVAÇÃO EM DSLR E SMARTPHONE

---

Nesta fase, professores e alunos aprenderão a utilizar uma câmara DSLR e um smartphone para realizar filmes escolares. Explorarão as diferenças e semelhanças entre as duas opções, compreendendo como tirar o máximo partido das capacidades técnicas destes dispositivos para criar conteúdos visuais poderosos.

### ACTIVIDADES

---

#### 1. Introdução às ferramentas de registo:

- Descrição das características e vantagens das câmaras DSLR e dos smartphones para a gravação de filmes.
- Discussão sobre quando e porquê escolher um ou outro dispositivo de acordo com as necessidades do projeto.

#### 2. Funções básicas de uma DSLR:

- Explicação dos controlos essenciais de uma câmara DSLR, como a focagem, a abertura e a velocidade do obturador.
- Demonstração de como ajustar estes parâmetros para obter os resultados desejados.

#### 3. Utilização efectiva de um smartphone:

- Apresentando as funcionalidades de gravação de alta qualidade disponíveis nos smartphones modernos.
- Exemplos de aplicações e definições para otimizar a gravação com telemóveis.

#### 4. Praticar a gravação com DSLR:

- Atribuição de cenários e filmagens de situações para aplicar os conceitos aprendidos.
- Experiência prática com a utilização de uma câmara DSLR para gravar cenas com diferentes definições.

**5. Praticar a gravação com um smartphone:**

- Actividades práticas de gravação com smartphones, centradas na estabilidade e na composição.

**6. Comparação dos resultados:**

- Reprodução de gravações efectuadas com ambas as ferramentas.
- Análise da qualidade da imagem e do som, bem como das possíveis vantagens e desvantagens de cada opção.

**7. Edição de material gravado:**

- Introdução à edição básica de vídeo utilizando software acessível.
- Edição de sequências gravadas para criar uma narrativa coerente.

**8. Criação de uma curta-metragem:**

- Organizar grupos de alunos para trabalharem em conjunto na produção de uma curta-metragem utilizando DSLR e smartphones.

**9. Apresentação e análise:**

- Projeção das curtas-metragens criadas pelos grupos.
- Análise em aula das escolhas técnicas, da qualidade da produção e do impacto visual de cada filme.

**Resultados esperados:**

No final desta fase, os alunos serão capazes de tirar o máximo partido das capacidades de gravação de uma câmara DSLR e de um smartphone. Terão a capacidade de decidir qual a ferramenta mais adequada para diferentes situações e estarão mais bem equipados para criar conteúdos visuais de alta qualidade para os seus projectos escolares.

## ACTUAÇÃO, ENSAIO E PREPARAÇÃO DE PALCO

A representação, o ensaio e a preparação para o palco são etapas fundamentais no processo de criação de um filme escolar. Nesta fase, os alunos tornam-se actores e atrizes e aprendem a representar as suas personagens. Também ensaiam as cenas do filme e preparam o cenário para as filmagens.

A representação é uma competência que requer prática e treino. Os alunos podem aprender a representar participando em jogos e exercícios que os ajudam a desenvolver as suas capacidades de linguagem corporal, voz e improvisação. Podem também receber conselhos de um professor de teatro ou de um diretor.

O ensaio é uma oportunidade para os alunos praticarem as suas cenas e se familiarizarem com o guião. É também uma oportunidade para os realizadores e a equipa técnica fazerem ajustes e melhoramentos. Os ensaios são muitas vezes longos e trabalhosos, mas são essenciais para garantir que o filme seja de alta qualidade.

A preparação do cenário é o processo de preparação do local onde o filme vai ser rodado. Inclui a montagem do equipamento de iluminação, de som e de filmagem. Inclui também a organização dos actores e da equipa técnica.

A montagem do palco é uma tarefa complexa que exige coordenação e planeamento. Os alunos podem ajudar na preparação do palco, aprendendo sobre as diferentes tarefas e responsabilidades envolvidas.

## DICAS PARA A REPRESENTAÇÃO, O ENSAIO E A PREPARAÇÃO DO CENÁRIO EM FILMES ESCOLARES

- Fazer com que os alunos se sintam à vontade: É importante que os alunos se sintam à vontade para atuar em frente à câmara. Para tal, pode criar um ambiente descontraído e de apoio.
- Exercício para os alunos: Os alunos precisam de praticar as suas cenas para as tornar credíveis. Pode organizar sessões de ensaio regulares para que os alunos tenham a oportunidade de melhorar o seu desempenho.
- Dar liberdade criativa aos alunos: Incentivar os alunos a serem criativos e a improvisarem. Isto ajudá-los-á a desenvolver o seu próprio estilo de atuação.
- Escolher um cenário adequado: O cenário deve ser apropriado para a história e para as personagens do filme. Deve ser um local onde os alunos se sintam confortáveis e onde possam atuar de forma natural.
- Envolver os alunos na preparação: Os alunos podem ajudar na preparação do cenário, aprendendo sobre as diferentes tarefas e responsabilidades envolvidas. Isto dar-lhes-á uma maior compreensão do processo de realização do filme.

A representação, o ensaio e a preparação do cenário são fases interessantes do processo de criação de um filme escolar. São oportunidades para os alunos desenvolverem as suas capacidades criativas e técnicas e trabalharem em equipa para criar um filme de alta qualidade.

## O DIA DA GRAVAÇÃO

---

O dia da rodagem é um dia emocionante no processo de criação de um filme escolar. É o dia em que os alunos põem em prática tudo o que aprenderam e trabalharam até agora.

O dia de rodagem começa normalmente com uma reunião de produção para discutir o plano de rodagem. O realizador de cinema analisa o guião, as filmagens e os horários. Também atribui tarefas à equipa técnica.

Uma vez terminada a reunião de produção, os alunos preparam-se para as filmagens. Os actores colocam a maquilhagem e os fatos e a equipa técnica verifica o equipamento.

As filmagens começam com a primeira cena. O realizador dirige os actores e a equipa técnica. Os alunos podem ajudar nas filmagens, aprendendo sobre as diferentes tarefas e responsabilidades envolvidas.

As filmagens podem demorar horas ou dias, consoante a duração do filme. Os alunos devem estar preparados para trabalhar arduamente e ser pacientes.

No final do dia de filmagens, os alunos podem estar cansados, mas também estão entusiasmados com o trabalho que fizeram. Aprenderam muito sobre representação, produção e realização de filmes.

## CONSELHOS PARA O DIA DA RODAGEM DE FILMES ESCOLARES

---

- Chegar cedo: É importante chegar cedo ao local de filmagem para ter tempo para se preparar e relaxar.
- Seja flexível: As coisas nem sempre correm como planeado, por isso seja flexível e adaptável.
- Ouvir as instruções: Seguir as instruções do diretor e da equipa técnica.
- Divirta-se: As filmagens devem ser uma experiência divertida, por isso aproveite o processo.

O dia de filmagem é uma oportunidade única para os alunos aprenderem e experimentarem o processo de realização de um filme. É um dia que nunca esquecerão.



## DICAS PARA A EDIÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO DE FILMES ESCOLARES

- Comece a editar o filme o mais cedo possível: isto permitir-lhe-á ver como a história se desenvolve e fazer alterações, se necessário.
- Não tenha medo de experimentar: tente diferentes técnicas de edição para ver o que funciona melhor para o seu filme.
- Cuidar dos pormenores: os efeitos visuais e o som devem ser de alta qualidade para que o filme seja credível.

A edição e a pós-produção são fases emocionantes que permitem aos alunos dar largas à sua criatividade e ver o seu filme ganhar forma. É uma oportunidade para aprenderem a linguagem cinematográfica e desenvolverem as suas competências técnicas.



## DISTRIBUIÇÃO DO FILME

---

Uma vez concluído o processo de edição, chega o momento crucial da distribuição do filme. Esta fase consiste em partilhar a obra audiovisual de forma a atingir o público a que se destina e a maximizar o seu impacto educativo. Existem várias estratégias e opções para esta distribuição.

- Partilhar em linha:

Uma das formas mais eficazes é partilhar o filme em linha, tirando partido de plataformas como blogs, redes sociais e sítios Web. Estes meios oferecem uma ampla visibilidade e permitem que o conteúdo seja acessível a um público global. Publicar o filme em plataformas de vídeo em linha, como o YouTube ou o Vimeo, é uma excelente forma de chegar a um público vasto e diversificado. Além disso, pode criar perfis nas redes sociais para o filme e utilizar hashtags relevantes para aumentar a sua visibilidade.

- Projeções e apresentações:

Outra opção é organizar projeções e apresentações no ambiente escolar e fora dele. Podem ser programados eventos especiais na escola, convidando colegas, professores e pais a assistir a uma projeção exclusiva do filme. Pode também explorar oportunidades para apresentar o filme em eventos comunitários, festivais escolares ou conferências locais relacionadas com o tema do filme.

- Participação em convites à apresentação de propostas e concursos:

Para além das opções acima mencionadas, uma oportunidade interessante é participar em convites à apresentação de propostas e concursos que permitam dar a conhecer o filme a um público mais vasto e obter o reconhecimento do esforço realizado. Um exemplo é o convite à apresentação de propostas do campus “Climántica Virtual Youth Congress”, disponível no sítio Web <http://congresovirtual.climantica.org/finalidades-de-la-convocatoria/>. Este congresso virtual constitui uma plataforma para exibir o filme e partilhar a perspetiva dos estudantes sobre as questões ambientais. A participação neste tipo de eventos não só alarga o público, como também promove o envolvimento e a ligação com uma comunidade interessada na questão.

- Interação e feedback:

Durante a distribuição, é importante incentivar a interação com o público. Podem ser criadas secções de comentários em plataformas em linha para que o público partilhe as suas opiniões e reflexões sobre o filme. Também podem ser organizadas sessões de perguntas e respostas após as projecções para obter um feedback direto e enriquecedor.

Em suma, a fase de distribuição é crucial para que o filme escolar atinja todo o seu potencial. Utilizando estratégias em linha, projecções, participação em convites à apresentação de propostas e concursos, bem como incentivando a interação com o público, os alunos podem fazer com que o seu filme chegue a um público mais vasto e tenha um impacto positivo na sociedade e no ambiente.

## TEATRO ESCOLAR

O teatro, tal como o cinema, é uma ferramenta educativa poderosa que pode ser utilizada eficazmente para abordar questões ambientais com alunos do ensino secundário. Ao combinar criatividade e expressão artística com consciência ambiental, o teatro oferece uma forma única de transmitir mensagens e gerar reflexões profundas sobre a importância de cuidar do nosso ambiente. Neste capítulo, vamos explorar como utilizar o teatro como ferramenta de comunicação ambiental na sala de aula, fornecendo dicas e exemplos práticos para os professores.

### 1. Seleção do tema ambiental

O primeiro passo é escolher uma questão ambiental que seja relevante e significativa para os alunos. Pode ser a conservação da água, a desflorestação, as alterações climáticas ou qualquer outro tema que deseje abordar. É importante que o tema seja adequado ao nível de compreensão e sensibilidade dos alunos.

### 2. Investigação e sensibilização

Antes de iniciar o processo criativo, encoraje os alunos a pesquisar exaustivamente e a compreender o tema que escolheram. Forneça recursos como artigos, vídeos e dados para familiarizar os alunos com os aspectos científicos e sociais do tema. Promover a consciencialização é essencial para que os alunos sejam capazes de representar com autenticidade e exatidão as suas actuações.

### 3. Criação do guião

Divida os alunos em grupos e peça-lhes que trabalhem em conjunto para criar pequenos guiões de teatro com base no tema escolhido. Os guiões devem abordar diferentes perspectivas e situações relacionadas com a questão ambiental. Podem incluir personagens que representam a comunidade, cientistas, políticos e defensores do ambiente.

### 4. Desenvolvimento de personagens e cenas

Cada grupo deve concentrar-se em desenvolver personagens autênticas e cenas realistas que reflectam situações do quotidiano relacionadas com o tema. Incentive a criatividade e encoraje os alunos a utilizar o diálogo e as interações para transmitir eficazmente as mensagens-chave.

## 5. Práticas e ensaios

Quando os guiões estiverem prontos, guie os grupos através da prática e dos ensaios. Incentiva a colaboração e o feedback construtivo entre os membros do grupo. Incentive os alunos a trabalhar a entoação, a expressão facial e os movimentos de palco para melhorar as suas actuações.

## 6. Conceção de cenários e figurinos

Ajuda os alunos a conceber cenários simples mas eficazes que enriquecem a narrativa. Também incentiva os alunos a seleccionar figurinos adequados que reflectam as personagens e o cenário da peça.

## 7. Apresentação e reflexão

Organizar representações teatrais na sala de aula ou em eventos escolares. Após as actuações, incentive o debate e a reflexão sobre as mensagens e lições transmitidas. Pergunte aos alunos como se sentiram ao representar as personagens e como se relacionaram com a questão ambiental.

## 8. Alargar o impacto

Incentivar os alunos a levarem as suas actuações a um público mais vasto. Isto pode incluir actuações em assembleias escolares, festivais culturais ou eventos comunitários relacionados com o ambiente. Quanto maior for o público a que o espetáculo chegar, maior será o seu impacto educativo.

## 9. Integração interdisciplinar

Aproveitar a oportunidade para ligar o teatro a outras disciplinas, como as ciências, a literatura, a comunicação, mas também a música, como fizemos no projeto e-InnoEduCO<sub>2</sub>, criando um teatro musical durante o One Health Campus em Aveiro, em setembro de 2022: <https://www.innoeduco2.org/presentacion-de-productos-en-direto-del-campus-internacional-de-iniciacion-a-la-investigacion-y-comunicacion-one-health-aveiro-2022/>

Isto enriquecerá a experiência de aprendizagem e permitirá aos estudantes ver como as questões ambientais estão interligadas em vários domínios.

O teatro não só dá aos alunos a oportunidade de serem criativos e expressivos, como também lhes permite ligarem-se emocionalmente a questões ambientais e terem um impacto duradouro na comunidade. Ao orientar os alunos através deste processo, os professores podem capacitar a próxima geração de defensores do ambiente através da arte e da educação.



## Lição 1

**Tema:** A importância das pradarias de ervas marinhas

**Duração da aula:** 90 minutos

### Objetivos:

- Apresentação do projeto e-InnoEduCO<sub>2</sub>
- Compreender a importância das ervas marinhas no ecossistema
- Analisar os factores que ameaçam a existência das pradarias de ervas marinhas
- Explorar as medidas de conservação e a sua relação com a atenuação das alterações climáticas
- Criar um cartaz informativo sobre a importância das pradarias de ervas marinhas

### Materiais de sala de aula:

- O sítio Web do projeto:
  - <https://www.innoeduco2.org/>
- O vídeo de Fernando Valladares, Professor de Ecologia na Universidade de Vigo:
  - <https://www.innoeduco2.org/la-importancia-de-las-praderas-marinas-fernando-valladares/> - Duração do vídeo: 1:58 minutos
- Telefones para estudantes
- Um diapositivo com perguntas relacionadas com o vídeo
- Papel grande para cada grupo, marcadores, lápis de cor, imagens relacionadas com o tema

### Guião:

#### Introdução (10 minutos)

1. O professor introduz o tema e explica brevemente o que são as ervas marinhas e a sua importância no ecossistema marinho.
2. O professor apresenta o projeto e-InnoEduCO<sub>2</sub> utilizando o sítio Web do projeto e convida os alunos a procurar informações importantes sobre o projeto utilizando os seus telemóveis.

### Exploração do vídeo por Fernando Valladares (20 minutos)

**3.** Passar o vídeo de Fernando Valladares - mostrar o vídeo para que os alunos obtenham informações diretamente do especialista. Se necessário, o professor passa o filme duas vezes.

**4.** O professor mostra um diapositivo com as seguintes perguntas baseadas no vídeo e convida os alunos a responderem às perguntas em pequenos grupos:

- Que factores afectam as pradarias de ervas marinhas?
- Qual é a função do carbono azul?
- Porque é que é importante sequestrar o CO<sub>2</sub> da atmosfera?
- O que é necessário para evitar a deterioração das lagoas?
- Que medidas podem ser tomadas para conservar as pradarias de ervas marinhas?
- Como é que as ervas marinhas podem contribuir para a atenuação das alterações climáticas?

### Discussão e análise (15 minutos)

**5.** Revisão das respostas ao exercício de compreensão.

**6.** Discussão em grupo sobre a importância das pradarias de ervas marinhas e possíveis acções a tomar para a sua conservação.

### Tarefa criativa: Criar um cartaz (30 minutos)

**7.** Explicação da tarefa: Os alunos devem criar um cartaz informativo que destaque a importância das ervas marinhas, os factores que as ameaçam e as medidas de conservação.

**8.** Trabalho de grupo: Divida os alunos em pequenos grupos para conceberem e criarem os seus cartazes.

**9.** Preparação das apresentações: Cada grupo preparará uma breve apresentação para partilhar o seu cartaz e explicar os seus pontos-chave.

### Apresentação e encerramento (15 minutos)

**10.** Apresentação do cartaz: Cada grupo apresenta o seu cartaz e partilha as suas ideias com a turma.

**11.** Reflexão final: Debate sobre o que aprenderam e a importância da conservação das ervas marinhas.



## Lição 2

**Tema:** Modelo de investigação em ciências escolares

**Duração da aula:** 90 minutos

### Objetivos:

- Compreender as etapas de um modelo de investigação científica e académica
- Analisar os elementos que influenciam os benefícios de um ecossistema marinho
- Explorar a importância da observação, das perguntas e das hipóteses na investigação
- Realizar um exercício prático com base nas informações do vídeo

### Materiais de sala de aula:

- O vídeo:
  - <https://www.innoeduco2.org/modelo-de-investigacion-cientifico-escolar-en-el-oceano-atlantico/> - Duração do vídeo: 18 minutos
- Um diapositivo com perguntas relacionadas com o vídeo

### Guião:

#### Introdução (10 minutos)

**1.** Apresentação do tema: Explicar a importância da investigação científica e a sua aplicação em contexto escolar.

#### Explorar o vídeo (15 minutos)

**2.** Passar o vídeo de Fernando Valladares: Mostre o vídeo para que os alunos aprendam sobre a investigação científica num ecossistema marinho.



### Exercício de compreensão (20 minutos)

3. O professor mostra um diapositivo com as seguintes perguntas baseadas no vídeo e convida os alunos a responderem às perguntas em pequenos grupos:

- Qual é o objetivo da investigação no vídeo?
- Quais são os dois factores que condicionam os benefícios de um ecossistema?
- Como é que se podem recolher amostras a diferentes níveis do ecossistema?
- Que etapas são mencionadas no modelo de investigação em ciências escolares?
- Porque é que é importante atribuir códigos às amostras numa experiência?

### Discussão e análise (15 minutos)

4. Revisão das respostas ao exercício de compreensão.

5. Discussão em grupo sobre a importância da observação, das perguntas, das hipóteses e da ordem na investigação científica.

### Exercício prático (30 minutos)

6. Explicação do exercício prático: Os alunos realizarão uma experiência que conceberão com o professor com base no modelo mencionado no vídeo, em função da região em que a escola se situa. É necessário:

- Seleccione um fator a investigar.
- Colocar uma questão e formular uma hipótese.
- Atribuir códigos aos copos para identificar cada amostra.
- Realizar a experiência, recolher dados e observações.
- Registar os resultados obtidos utilizando a aplicação CESGA:  
**<https://www.innoeduco2.org/app/>** e registar a experiência.

## OUTRAS IDEIAS PARA A SALA DE AULA

---

**1.** A questão dos problemas do Mar Báltico:

**<https://www.youtube.com/watch?v=czevtq76L8c>**

**2.** A questão dos problemas do Mar Negro:

**[https://www.youtube.com/watch?v=VpkhTu\\_Vrfs](https://www.youtube.com/watch?v=VpkhTu_Vrfs)**

**3.** A questão da eutrofização:

**<https://www.youtube.com/watch?v=P3lExwtmJOQ>**

## BIBLIOGRAFIA

- Bobiński, W. (2017), Wykształcić widza. Sztuka oglądania w edukacji polonistycznej, Kraków: Wydawnictwo Universitas.
- Brol, M. (2014), "Rola filmu w prowadzeniu zajęć dydaktycznych", in: B. Kozusznik, J. Polak (red.), Uczyć z pasją : wskazówki dla nauczycieli akademickich, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, p. 209-232.
- Camuñas García-Miguel, A. (2017), "El cine en la escuela", in: Calanda. Revista Didáctica de la acción educativa española en Francia, no. 12, p. 17-24.
- Casoli, S. (2022), "Making Movies for Environmental Communication. A Practical Guide for Beginners", Università di Bologna, <https://www.educinema-cta.org/ebook-metodologico-sobre-el-lenguaje-del-cine/>
- Dussel, I. (2014), "Usos del cine en la escuela: una experiencia atravesada por la visualidad", in: Estudios de Língua(gem). Memória, Cinema e Linguagem, vol. 12, n.º 1, p. 77-100.
- Kalinowska, K. (2013), Teatralny Plac Zabaw Jana Dormana. Edukacja teatralna w szkołach podstawowych - raport z badań, Warszawa: Instytut Teatralny im. Zbigniewa Raszewskiego, Fundacja sztuka.idea, <https://www.instytut-teatralny.pl/dzialalnosc/raporty-i-badania/edukacja-teatralna-w-szkolach-podstawowych-raport-z-badan/>
- Kopecka-Piech, K. (2011), "Koncepcja konwergencji mediów", in: Studia Medioznawcze, vol. 46, no. 3, p. 11- 26.
- Jakubowski, W. (2018), "Film jako medium edukacyjne", in: Studia edukacyjne, n.º 47, p. 95-113.
- Jenkins, H. (2007), Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Proserpio, L. D.A. Gioia (2007), "Ensinar a Geração Virtual", in: Academy Management Learning and Education, vol. 6, n.º 1, p. 72.
- Nobile, N. (2022), Making Theatre for Environmental Communication. Um guia prático para principiantes, Università di Bologna, <https://www.educinema-cta.org/ebook-metodologico-para-el-teatro-musical-y-shows-de-divulgacion-cientifica/>
- Szoska, M. (2019), "Nieuchwytna obecność. Film i nowe media w nowej podstawie programowej kształcenia ogólnego", in: Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis, no. 285, p. 183-193.
- Velarde Alvarado, Alicia et al. (2017), "Los vídeo tutoriales como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje y sus implicaciones pedagógicas en el diseño instruccional", in: Revista EducaTeConCiencia, vol. 14, no. 15, p.68-87.

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.