

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS - 27 e 28 de junho de 2013

Educomunicação e Abordagem Lúdica em Oficinas de Fotografia¹

Araciele Maria Ketzer²

Paulo Ernesto Scortegagna³

Universidade Regional do Noroeste do Estado do RS
Ijuí, RS

Resumo

No contexto do Projeto de Extensão “Câmara Escura: História e Práticas Fotográficas” o trabalho apresenta aspectos de como a utilização de uma abordagem lúdica e da educomunicação, nas Oficinas de Fotografia, pode contribuir para a compreensão da Linguagem e Cultura Fotográfica. Tal abordagem prevê: Definição dos conteúdos, pesquisa bibliográfica dos mesmos; planejamento do processo de ensino aprendizagem e construção de materiais didático-pedagógicos; diagnóstico do “gosto” pelo brincar/jogar, da seleção, adaptação e construção de jogos e brincadeiras tradicionais; apresentação e debate dialógico dos conteúdos e respectiva prática do brincar/jogar. Na medida em que os alunos constroem conceitos e desenvolvem habilidades educacionais a partir de teorias e brincadeiras aprimoram-se na cultura fotográfica.

Palavras-chave: Educomunicação; Fotografia; Oficinas; Brincadeiras.

Introdução

O Projeto “Câmara Escura: Histórias e Práticas Fotográficas” funciona desde o ano de 2010 e através de “Oficinas de Fotografia” têm proporcionado o ensino da fotografia e o debate dialógico, democrático e lúdico a alunos do ensino fundamental, da Escola Municipal Fundamental Thomé de Souza (2013).

¹ Trabalho apresentado no GT 2 Comunicações Científicas: Usos das Mídias e Tecnologias na Educação do II Encontro de Educomunicação da Região Sul. Ijuí/RS, 27 e 28 de junho de 2013.

² Estudante de Graduação - Comunicação Social - Habilitação Jornalismo – Unijuí - Bolsista PIBEX/UNIJUI. email: celikety@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Departamento de Humanidades e Educação (DHE) da UNIJUI. email: paulosc@unijui.edu.br

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

Considerando-se que “Uma cultura fotográfica se expressa nos usos e funções das fotografias, tanto quanto nas representações imaginárias associadas ao conteúdo ou à utilização dessas imagens em uma dada sociedade” (TURAZZI, 1998, p.9), o problema em questão compreende a relação entre a cultura fotográfica universalizada e a aquisição de repertórios cognitivos que visem à construção de uma cultura individual e coletiva.

Nesse contexto, acredita-se que uma abordagem lúdica pode favorecer a compreensão dessas relações, bem como a aquisição de tais repertórios.

A brincadeira é universal e facilita o conhecimento, portanto, a saúde. (...) O ato de brincar, por si só, é terapêutico e é necessário que se tenha uma atitude social positiva em relação à brincadeira. Brincar, como uma experiência de continuidade do espaço transicional, é uma forma básica de viver (PIMENTA, 1996, p.49).

A utilização de jogos e brincadeiras nesse processo está argumentada a partir da compreensão de que é “Através do brinquedo educativo, a pedagogia aparece justaposta ao lúdico. (...) Não é mais “apenas” o instrumento que as crianças utilizam para se divertir e ocupar seu tempo, mas é um objeto capaz de educá-las e torná-las felizes” (OLIVEIRA, 1984, p.50).

Desse modo, estabelece-se uma relação intrínseca entre os objetivos do projeto de extensão e os objetivos da opção por uma abordagem lúdica. Assim, o objetivo geral visa oportunizar o debate e o ensino da história da fotografia e da prática de sua linguagem e os específicos que dizem respeito a: Desenvolver o aprimoramento da cultura fotográfica no município de Ijuí; Criar/produzir materiais que auxiliem na educação da cultura fotográfica; Estabelecer um vínculo entre os acadêmicos dos cursos de graduação da UNIJUÍ com o Museu Antropológico Diretor Pestana e os espaços educativos e culturais de Ijuí-RS.

Em sua proposta metodológica geral o projeto faz uso da Pesquisa-Ação.

É um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (THIOLLENT, 1996, p.14).

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

Nas especificidades do processo educativo têm-se as seguintes orientações metodológicas: Pesquisa bibliográfica dos temas e conteúdos a serem desenvolvidos; Planejamento geral dos “projetos/temas” previstos para cada semestre; Planejamento prévio e específico de todas as “aulas/oficinas” onde são definidos os seguintes itens: objetivos, temas, conteúdos, atividades, metodologia, materiais, avaliação e equipamentos. As oficinas são ministradas pelos integrantes do projeto de modo expositivo e com a integração dialógica de todos os integrantes, onde os conteúdos relacionados aos temas gerais, dizem respeito a conceitos de imagem fotográfica, imagem técnica, de fotografia; da nomenclatura de sua linguagem e de seus elementos (ângulo, enquadramento, planos), de composição fotográfica, dos princípios de fotogenia (regra dos terços), conceitos e classificação das máquinas fotográficas, explicitação das partes e mecanismos de ajustes das máquinas fotográficas digitais compactas, estudo das origens e história da fotografia, conceitos fundamentais da fotografia analógica e digital.

Em relação à abordagem lúdica têm-se os seguintes procedimentos: Definição dos conteúdos, pesquisa bibliográfica dos mesmos; planejamento do processo de ensino aprendizagem e construção de materiais didático-pedagógicos; diagnóstico do “gosto” pelo brincar/jogar, da seleção, adaptação e construção de jogos e brincadeiras tradicionais; apresentação e debate dialógico dos conteúdos e respectiva prática do brincar/jogar. Cada aula é dividida em três momentos: um primeiro momento de socialização/integração; um momento intermediário onde se trabalha o conteúdo e um momento final que se define como avaliação. A situação inicial das aulas se desenvolve através de dinâmicas, jogos e brincadeiras. O ensino do conteúdo sobre fotografia, bem como a prática de avaliação, ocorre através da exposição de vídeos e imagens, recortes de revistas, colagens, visitas in loco, mas, essencialmente, através da lúdica infantil, com o trabalho com músicas, com o jogo stop fotográfico, com o jogo da memória, jogo da forca, palavras-cruzadas, o acróstico, entre outros.

Comunicação e Educação



II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

Em sua base conceitual a Educomunicação, primeiramente, visa integrar às práticas educativas o estudo dos sistemas de comunicação, de modo a construir uma convivência positiva e crítica entre alunos e mensagens midiáticas. A aplicação educ comunicativa pretende também criar e fortalecer ecossistemas comunicativos nas escolas. Um ecossistema educativo consiste no sistema de troca recíproca de saberes e ideias entre todos os participantes do círculo que formam o ecossistema comunicativo: alunos, pais, professores etc. Além disso, outra ação é melhorar o coeficiente expressivo e comunicativo das ações comunicativas, através do uso dos meios de comunicação para trabalhar os conteúdos escolares.

Por volta dos anos 30 com o surgimento da televisão, algumas discussões sobre a comunicação e educação começaram a ser instaladas nos EUA. Em 1960, Paulo Freire avistava que a educação é um processo comunicativo em sua essência. Mas foi somente em 1970 que o conceito de Educomunicação passou a ser difundido de forma concreta, em Universidades e sociedade. No Brasil, a partir da divulgação do MEC em 1998, do documento "O Novo Ensino Médio", é que o conceito ganha popularidade e importância entre as escolas e instituições e projetos que envolvam a educomunicação começam a ser desenvolvidos com mais frequência e qualidade, inclusive a definição do educ comunicador que irá atuar na área, um profissional que demonstra a capacidade para elaborar diagnósticos e de coordenar projetos que envolvam a inter-relação entre educação/comunicação.

A influência da mídia nas práticas sociais já é um fato. Dessa forma é inevitável pensar a utilização dos meios como uma forma de atualizar as metodologias do âmbito Educacional. Os meios de comunicação constituem uma agência de socialização, pois possuem qualidades e peculiaridades de intervenção na vida social. Unindo nichos de pessoas, constituindo valores, significados e formando, com isso, uma cultura midiática. Mas os meios passaram a ser vistos como agências de socialização recentemente, a partir da evolução das teorias que estudam o processo comunicacional.

Outrora, as agências de socialização eram apenas a escola e a família. Esses dois segmentos são considerados os responsáveis por envolver e orientar as crianças/educando para a vida em sociedade, direcionando-as para seguir os princípios da cidadania. Embora encarada com resiliência pelas agências tradicionais, o contexto

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS - 27 e 28 de junho de 2013

atual exige, pois, uma fusão entre as três agências de socialização influentes na vida social do século XXI, para que a escola e a família, as duas agências tradicionais sejam mediadoras para a recepção dos meios na vida educacional da contemporaneidade.

A partir disso, a educação contemporânea precisa trabalhar com uma nova realidade da comunidade discente. Os alunos não mais trazem para a escola uma mente passiva e receptiva às informações que serão ensinadas pelos professores. Eles irão trazer à aula uma mente repleta de informação adquirida pelos diversos meios que os rodeiam em seu dia a dia, e, por isso, sendo um tanto avessos a um conteúdo fechado e sem o ritmo e a dinamicidade que o contexto contemporâneo imprime em suas culturas individuais. Dessa forma, para haver um equilíbrio entre as necessidades atuais dos alunos, o ensino precisa não mais apenas transmitir o conteúdo para os alunos, pois o conteúdo eles podem ter acesso em um simples acesso à internet, mas sim, desenvolver habilidades de construção do conhecimento. E isso só será possível na medida em que haver metodologias que atuem instigando o aluno a produzir as suas próprias mensagens e sendo críticos às mensagens externas dos meios, por exemplo.

Em virtude desse cenário, o processo que a Educomunicação pretende reformular está na posição do aluno na metodologia de aprendizagem em sala de aula. Ou seja, ele não mais é mero ouvinte do conteúdo, como também possui habilidades para contribuir com o conhecimento, sendo também produtor do mesmo. Esse perfil de educando passou a se evidenciar mais a partir da disseminação das tecnologias, essencialmente as digitais, que proporcionaram o acesso ilimitado às informações disponibilizadas através da web, por exemplo. Se esse cenário já existe, a Educomunicação visa fortalecer e organizar esse novo contexto de aprendizado, onde as tecnologias passam a ser mediadoras do conhecimento.

Esse processo de receptor ativo que a fusão entre as áreas de Comunicação e Educação visa criar e fortalecer se justifica por meio da Teoria da Recepção. De acordo com os princípios teóricos da mesma, os meios de comunicação de massa atuam de forma a proporcionar a interação social entre os personagens do processo comunicativo. Para JACKS (2005) “A análise da recepção entende os receptores como indivíduos ativos, os quais podem fazer muitas coisas com os meios de comunicação - do simples

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

consumo a um uso social mais relevante” (JACKS, 2005, p.42). Roseli Fígaro, também discute os estudos sobre recepção midiática.

Pensar a comunicação a partir da recepção permite entender o papel dos meios de comunicação na vida da sociedade contemporânea, como eles atuam no cotidiano dos grupos sociais, nas diferentes comunidades e culturas. Possibilita sair da oposição emissor todo-poderoso versus receptor passivo, ou, por outro lado, emissor neutro versus receptor/consumidor todo-poderoso (FÍGARO, 2011, p.91).

Assim, nessa teoria, descredibiliza-se o receptor como passivo. Ao contrário, ao mesmo tempo, que ele recebe a mensagem, a decodifica, ele também a modifica e envia outra mensagem remodelada de acordo com sua intenção. Ou seja, existe uma troca entre emissor e receptor. Uma concepção que pode ser discutida no contexto de criação dos ecossistemas comunicativos, produto das ações de educomunicação. Neste cenário, tanto alunos, professores e a comunidade em geral são protagonistas, e participam reciprocamente com conteúdo, ideias, sugestões e participação ativa.

A fotografia constitui um meio de comunicação que marca as sociedades. Desde seu surgimento no século XIX sua função é salvar a história do esquecimento e registrar instantes inéditos. Conforme Kossoy (2001, p. 135-6) “A fotografia no início do século XX já havia cumprido o papel revolucionário em termos de disseminação maciça de imagens do mundo”.

Entretanto, as novas tecnologias, como as populares câmeras digitais compactas e o sistema digital proporcionam a dispersão do universo de significados que distanciam a cultura fotográfica tradicional da atual, consolidando-se em uma nova cultura fotográfica. Cada vez mais cedo, as crianças têm acesso aos meios de comunicação. O ato fotográfico banalizou-se. Qualquer momento é motivo para um clique. Os celulares estão sempre na mão para registrar as cenas. Tal cenário torna a fotografia parte do contexto desses jovens. As imagens chamam a atenção muito mais que o texto impresso. Paulo Freire (1983) já alertava para a importância de se explorar os objetos apreciados na vida cotidiana do aluno para atrair a sua atenção no processo de aprendizagem.

A escola trabalharia melhor se usasse instrumentos que ajudassem os estudantes a exercitar a curiosidade pelo saber, conhecendo as experiências estudantis extra-escolares: ‘que fazem, como fazem, como brincam, como trabalham’ e

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

com esses instrumentos aguçar a curiosidade e a possibilidade de crianças conhecerem melhor o que conhecem e conhecerem de forma sistematizada o que não conhecem” (Freire, 1983, 44).

Oficinas de Fotografia: Uma abordagem Lúdica

Nas Oficinas de Fotografia desenvolvidas na Escola Tomé de Souza de Ijuí – RS compõe as atividades desenvolvidas pelos alunos a organização de um Mural Fotográfico. Toda a semana os alunos expõe à comunidade escolar as atividades que realizaram por meio do Mural. Além disso, eventualmente, preparam um recreio diferente denominado “Recreio Fotográfico”, onde fotografam alunos, professores, funcionários, locais da escola e reproduzem em um telão, atraindo a todos para assistir à apresentação no pátio da escola. Os conteúdos, como conceitos e história da fotografia, técnica e linguagem fotográfica são trabalhados a partir de brincadeiras e métodos lúdicos.

A seguir apresentam-se exemplos de como a abordagem lúdica é empregada no desenvolvimento das oficinas. A música “Fotografia” de Leoni e Léo Jaime é trabalhada nas aulas a partir da prática do canto, da leitura coletiva e individual da letra, do uso em jogos como palavras-cruzadas e da construção de significados autônomos sobre o conteúdo. A avaliação do ritmo e da dicção dos alunos mescla-se à atividade. A interpretação e discussão advinda do exercício com a música faz com que os alunos transportem para o contexto de suas vidas o conceito de fotografia. “As cores, figuras, motivos...”, os alunos também são desafiados a escolher palavras-chave na letra de Leoni. Essa atividade faz com que eles imprimam e revelem na identificação dos termos, suas concepções pessoais, como suas preferências e sua cultura.

Desse modo, a resposta à assimilação do conteúdo resulta em um processo construtivo, dinâmico em que se valorize o papel ativo dos sujeitos no processo de aprendizagem. Além disso, essa atividade também resulta no desenvolvimento de relações sociais entre os sujeitos, afinal, “O que vai ficar na fotografia são os laços invisíveis que havia...” No estudo da História da Fotografia ocorre um método semelhante. Parte-se da valorização da história pessoal com base nas datas de nascimento e respectivos aniversários dos alunos e sua relação com a construção de uma linha de tempo com as principais datas na evolução da fotografia. Soma-se ainda outras

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

datas debatidas conjuntamente, tais como a fundação da escola, do município, etc. A partir dessas atividades se trabalha com a comparação das dimensões conteúdo e vida pessoal, aproximando da realidade dos aprendizes os conceitos a serem aprendidos.

Nesse contexto, o Jogo da Força e o Acróstico são outras possibilidades lúdicas que servem de instrumento no decorrer da Oficina de fotografia. O Jogo da Força é utilizado fazendo-se o uso de palavras que envolvem desde o conceito, a história, a linguagem e a técnica fotográfica. Os alunos são incitados a adivinhar palavras, considerando o número de letras, vogais, consoantes, ortografia e o resgate de teorias.

Nota-se, as dificuldades dos alunos de juntarem as sílabas, de associarem proposições e dicas, dificuldades gramaticais e morfológicas, dificuldades em refletir a partir da linguagem mais simples. No trabalho com o acróstico, o exercício também é brincar com as palavras. Os alunos devem escrever vocábulos a partir das letras que compõem a palavra “Fotografia”. Nesse exercício, se avalia seus conceitos, sua capacidade de escrita, de formação de palavras, de saber escrever o lugar certo de cada letra, do uso correto da ortografia, de organizar o espaço, de associação de temáticas, enfim, o desenvolvimento da linguagem visual e escrita se associa na atividade Acróstico. Do universo conceitual parte-se para a prática fotográfica.

Na metodologia empregada, ao mesmo tempo em que se conhece a máquina fotográfica digital (compacta), suas funções e uso (Menu: modos, resolução, iso, foco, balanço de branco, temporizador, etc.) são expostos os elementos da linguagem fotográfica, tais como ângulo, enquadramento, planos e regra de terços. No primeiro contato que as crianças têm com esse tema, confundem-se e as dificuldades são evidentes. Para facilitar o aprendizado utiliza-se de uma prática conhecida no universo das brincadeiras: O Jogo do Stop, renomeado como “Stop Fotográfico”. A partir da apresentação de imagens fotográficas há uma tabela com itens relacionados aos elementos da linguagem fotográfica que devem ser preenchidos. Quem terminar primeiro diz STOP, cada acerto vale dez pontos. Na soma total, o aluno que tiver a maior quantidade de pontos ganha um prêmio simbólico. Além do Stop fotográfico, o jogo da memória é usado para avaliar o aprendizado dos alunos em relação aos planos: Primeiro plano, plano médio, plano total, plano americano, etc.

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS – 27 e 28 de junho de 2013

Considerações Finais

O uso da abordagem lúdica, efetivado no processo de ensino aprendizagem, facilita a aquisição de repertórios cognitivos e se constitui em um método para a compreensão e reconhecimento da cultura fotográfica universal, bem como na construção de uma cultura individual e coletiva.

Paralelamente às brincadeiras os alunos desenvolvem sua capacidade autônoma de construção de conceitos e habilidades no âmbito do aprendizado. Os alunos são ativos e junto com os professores são protagonistas em sala de aula. Nesse sentido, o ensino da fotografia contribui também para o desenvolvimento de sujeitos mais críticos e conscientes de sua cidadania.

A fotografia apesar de ser um conteúdo prático por si só diferente, compreende conteúdos teóricos com graus de dificuldade que precisam ser adaptados ao contexto etário dos alunos e a sua realidade escolar. Assim, as brincadeiras são ferramentas de sucesso para atrair a atenção das crianças já que a faixa etária atingida é entre 10 e 15 anos.

As práticas lúdicas citadas além de ser um instrumento de fixação do conteúdo corroboram no desenvolvimento de aspectos educativos, tais como a capacidade de concentração, leitura visual, relacionamento social e, em uma dimensão normativa dos jogos, promovem a consciência do espírito esportivo para além do “ganhar ou perder”. A adesão ao lúdico resulta em um entusiasmo positivo das crianças. Sendo a apreensão dos conceitos comprovada em avaliações escritas e orais, pode-se afirmar que a construção do conhecimento é um fato e que isso ocorre em um ambiente de estudo agradável e familiar proporcionada pela abordagem lúdica.

Nesse sentido, a escola é um ambiente ideal para a discussão do papel dos meios de comunicação na sociedade. Não mais se pode fugir dessa realidade, pois a mídia já se consagrou como um agente de socialização, junto com a família e a própria escola. Nessa medida trabalhar com ela e sobre ela é fundamental para a constituição de sujeitos mais ativos, com senso crítico mais desenvolvido e cidadãos mais responsáveis e cientes de sua cidadania.

II Educom Sul

Educomunicação e Direitos Humanos

Ijuí - RS - 27 e 28 de junho de 2013

Referências bibliográficas

DUARTE, Rosália. Cinema e Educação. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina; JACKS, Nilda. Comunicação e recepção. São Paulo: Hacker Editores, 2005.

FREIRE, P.; GUIMARÃES, S. Sobre educação: diálogos - Volume II – RJ, Paz e Terra, 1983.

KOSSOY, Boris. Fotografia & história. 2. ed. rev. – São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. O que é brinquedo. São Paulo: Brasiliense, 1984.

PIMENTA, Arlindo C. Sonhar, brincar, criar, interpretar. São Paulo: Ática, 1986.

THIOLLENT, Michel. Metodologia da Pesquisa-Ação. São Paulo: Cortez, 1996.

TURAZZI, Maria Inez. Uma cultura fotográfica. In Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Fotografia. Nº 27. São Paulo: IPHAN, 1998.