ISSN: 2358-8829

EDUCAÇÃO NO FOCO: OFICINAS DE FOTO E VÍDEO NA FUNDAÇÃO GOL DE LETRA

Victor Luiz da Silva Santos[1]

INTRODUÇÃO

A presença das imagens no cotidiano dos jovens é cada vez mais intensa. Fotografias, vídeos curtos, filmes, séries, transmissões e conteúdos produzidos para as redes sociais participam das maneiras de se comunicar, construir referências e interpretar o mundo. Nesse contexto, trabalhar com fotografia e vídeo em um espaço educativo significa aproximar a aprendizagem de linguagens que já fazem parte da experiência dos participantes, mas também criar oportunidades para que eles deixem de ocupar apenas o lugar de espectadores e experimentem o lugar de quem produz, escolhe, organiza e compartilha imagens.

Este artigo apresenta uma reflexão sobre as oficinas de fotografia e vídeo desenvolvidas no Programa de Jovens, no eixo de Arte e Cultura da Fundação Gol de Letra. A experiência é realizada com jovens da região da Vila Albertina, na zona norte da cidade de São Paulo, e em articulação com escolas públicas parceiras. As oficinas propõem o contato com conhecimentos técnicos e estéticos do audiovisual, mas compreendem a produção de imagens como uma prática que envolve expressão, leitura crítica, diálogo, colaboração e participação.

A proposta parte do entendimento de que aprender audiovisual não se resume a dominar equipamentos ou reproduzir procedimentos. Fotografar implica escolher um ponto de vista, observar a luz, decidir o que entra e o que fica fora do enquadramento. Produzir um vídeo exige imaginar uma situação, construir uma narrativa, organizar tarefas, gravar, rever o material e tomar decisões durante a edição. Em todas essas etapas, os participantes mobilizam repertórios, negociam sentidos e elaboram formas próprias de comunicar ideias. Essa compreensão também encontra respaldo no reconhecimento legal da educação e da cultura como direitos de crianças e adolescentes, bem como na valorização das manifestações artísticas e culturais no percurso formativo (BRASIL, 1990; BRASIL, 1996).

O objetivo deste trabalho é refletir sobre as possibilidades educativas das oficinas de foto e vídeo, tomando como base situações concretas registradas durante os encontros. Entre elas estão a utilização de um jogo de RPG como estratégia para superar um bloqueio na criação de roteiro; a organização progressiva da escrita e da gravação de um curta-metragem; a produção de vídeos breves sobre o tema adolescência; as apresentações de projetos para a coordenação; e uma roda de escuta musical que contribuiu para a

[1] Formado em Comunicação Social com habilitação em Rádio e TV na Universidade São Judas Tadeu. vitorvint@gmail.com

elaboração de questões narrativas. Esses episódios permitem observar como os interesses e as referências dos jovens podem ser incorporados ao planejamento pedagógico.

A reflexão também considera os desafios cotidianos do trabalho com grupos: diferenças no ritmo de participação, dificuldades de concentração, necessidade de mediação constante e construção de acordos coletivos. Em vez de tratar esses aspectos como obstáculos externos à aprendizagem, o artigo os considera parte do processo educativo. A experiência indica que a flexibilidade metodológica, quando orientada por objetivos claros, pode favorecer a participação e manter o sentido pedagógico das atividades.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A condução das atividades também se orienta pelos princípios educacionais da Fundação Gol de Letra: Aprender, Conviver e Multiplicar. Esses princípios atravessam tanto a organização das propostas quanto as relações construídas durante os encontros. Aprender aparece na experimentação das linguagens da fotografia e do vídeo, na apropriação de conhecimentos técnicos e na elaboração de narrativas próprias. Conviver se expressa na escuta, no respeito às diferentes opiniões, na negociação de ideias e na realização de produções coletivas. Multiplicar está relacionado à possibilidade de compartilhar conhecimentos, experiências e produções, fazendo circular aquilo que é construído nas oficinas. Assim, os princípios não são tratados como temas isolados, mas como dimensões articuladas da prática educativa.

O trabalho tem caráter qualitativo e configura-se como uma reflexão sobre a prática educativa desenvolvida nas oficinas de fotografia e vídeo do Programa de Jovens da Fundação Gol de Letra. A análise toma como fonte registros descritivos dos encontros, elaborados no acompanhamento cotidiano das atividades. Esses registros apresentam os objetivos de cada proposta, os conteúdos trabalhados, as estratégias utilizadas, as respostas dos grupos e aspectos observados durante o desenvolvimento das produções.

Foram selecionados episódios que permitem discutir dimensões recorrentes da experiência: criação narrativa, valorização das referências culturais juvenis, adaptação do planejamento, comunicação oral, trabalho em equipe e autonomia. A seleção não pretende representar todas as atividades realizadas nem estabelecer uma avaliação quantitativa dos participantes. Busca, antes, analisar situações nas quais as escolhas pedagógicas e as respostas dos jovens tornam visíveis possibilidades e desafios do trabalho com audiovisual.

Os episódios foram organizados em eixos de análise. O primeiro reúne situações de criação de roteiro e experimentação, incluindo o uso do RPG e a alternância entre escrita e gravação. O segundo aborda a construção de projetos a partir de temas escolhidos pelos jovens, com destaque para a produção sobre adolescência e as apresentações à coordenação. O terceiro discute a escuta e a construção de repertório, a partir da atividade com músicas que mobilizaram conversas sobre juventude e relações familiares.

ISSN: 2358-8829

A análise considera os registros como documentação da prática e procura relacionar as situações descritas aos objetivos pedagógicos das oficinas. Não são atribuídas falas individuais nem identificados jovens ou escolas. Como os relatos utilizados não apresentam dados de identificação dos participantes, os episódios são descritos coletivamente e com foco nos processos de aprendizagem. A utilização de imagens de participantes em eventual divulgação ou publicação deve observar as autorizações e os procedimentos institucionais pertinentes; este artigo não reproduz fotografias nem dados pessoais.

Por se tratar de uma reflexão baseada em registros de atividades educativas, o texto não apresenta entrevistas formais, questionários ou instrumentos de avaliação individual. As interpretações são construídas a partir do acompanhamento dos encontros e devem ser compreendidas dentro dos limites desse material. Essa delimitação é importante para não transformar observações situadas em afirmações generalizantes sobre todos os jovens ou sobre todos os contextos de educação não formal.

REFERENCIAL TEÓRICO

A compreensão das oficinas como espaço de construção de conhecimento dialoga com a perspectiva de Paulo Freire, para quem ensinar não significa transferir conteúdos prontos, mas criar condições para que os sujeitos produzam conhecimento. Em Pedagogia da autonomia, Freire (1996) destaca a importância da curiosidade, do respeito aos saberes dos educandos, da reflexão crítica e da disponibilidade para o diálogo. Essa perspectiva contribui para pensar uma prática em que os interesses trazidos pelos jovens não são considerados desvios do planejamento, mas pontos de partida possíveis para o trabalho educativo.

Nas oficinas, essa compreensão aparece quando uma conversa sobre um jogo passa a orientar uma atividade de roteiro ou quando músicas escolhidas pelos participantes provocam reflexões que alimentam a criação de uma narrativa. O educador não precisa abandonar os objetivos da aula para acolher essas referências. Seu papel é estabelecer relações entre o repertório do grupo e os conhecimentos que pretende desenvolver, criando situações em que a experiência cotidiana possa ser elaborada e transformada em aprendizagem.

A educação para as mídias também oferece elementos importantes para compreender o trabalho com fotografia e vídeo. Buckingham (2003) defende que a educação midiática deve considerar tanto a leitura crítica quanto a produção de mídia. Isso significa que os participantes precisam ter oportunidades de analisar como os conteúdos são construídos, mas também de experimentar os processos de produção, reconhecendo escolhas de linguagem, representação e comunicação.

Essa abordagem é especialmente pertinente em oficinas de audiovisual. Ao produzir uma cena, os jovens precisam decidir o que será mostrado, como os personagens serão apresentados, qual será a sequência dos acontecimentos e que efeito pretendem

produzir em quem assiste. Essas decisões permitem compreender que uma imagem não é simplesmente uma reprodução neutra da realidade. Ela é resultado de escolhas e de um ponto de vista.

No campo da arte-educação, Ana Mae Barbosa (2002) contribui para pensar a articulação entre fazer artístico, leitura e contextualização. Essa relação ajuda a evitar que a prática se limite à execução de uma técnica ou que a apreciação fique separada da criação. Nas oficinas, experimentar a câmera, observar imagens, discutir referências e produzir vídeos são dimensões que podem se complementar. O fazer ganha sentido quando os participantes também refletem sobre aquilo que produzem e sobre as referências que mobilizam.

A partir desses referenciais, o audiovisual é compreendido neste artigo como linguagem e prática cultural. Seu potencial educativo não está apenas no produto final, mas no percurso de criação: pesquisar, conversar, imaginar, escrever, experimentar, rever, negociar e apresentar. É nesse percurso que conhecimentos técnicos se relacionam com expressão, pensamento crítico e convivência.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As oficinas ampliaram o repertório técnico e criativo dos jovens, estimularam a expressão de ideias e vivências por meio da fotografia e do vídeo, fortaleceram a colaboração e a escuta coletiva e promoveram maior autonomia e confiança na criação e apresentação de suas próprias produções.

Sendo assim, deixo abaixo alguns resultados concretos destrinchados em tópicos:

O RPG como disparador da criação narrativa

Um dos episódios mais expressivos ocorreu durante a continuidade de um roteiro de curta-metragem. O grupo precisava encontrar ideias para a cena seguinte, mas demonstrava dificuldade para avançar. Durante a conversa, alguns jovens mencionaram um jogo de RPG que estavam jogando. A partir dessa referência, a atividade foi reorganizada: em vez de insistir apenas na busca por ideias, o educador pediu que explicassem como o jogo funcionava e qual era seu objetivo.

Na explicação dos participantes, apareceu um elemento que se relacionava diretamente ao desafio do roteiro: no RPG, a história pode seguir diferentes caminhos conforme as decisões dos jogadores e os resultados obtidos nos dados. O grupo realizou algumas rodadas utilizando um dado de vinte lados para definir possibilidades para a próxima cena do curta. A dinâmica introduziu o acaso como provocação criativa e permitiu que os jovens experimentassem caminhos narrativos que talvez não surgissem em uma conversa convencional.

ISSN: 2358-8829

O resultado pedagógico mais relevante não foi simplesmente encontrar uma solução imediata para a cena, mas transformar uma referência cultural do grupo em ferramenta de criação. O RPG já fazia parte do repertório dos jovens; a oficina estabeleceu uma ponte entre essa experiência e os conteúdos de roteiro, narrativa e criação coletiva. A atividade também mostrou que o bloqueio criativo pode ser enfrentado por meio da mudança de estratégia, da experimentação e da improvisação.

A situação dialoga com a perspectiva freireana de valorização dos saberes dos educandos. O conhecimento que os jovens possuíam sobre o jogo foi reconhecido como ponto de partida legítimo para a aprendizagem. Ao mesmo tempo, o educador contribuiu para ampliar essa experiência, relacionando-a a uma linguagem artística e a um objetivo definido: desenvolver a narrativa do curta-metragem. O episódio evidencia uma mediação que não entrega uma resposta pronta, mas organiza condições para que o próprio grupo encontre possibilidades.

Planejamento flexível e respeito ao ritmo dos grupos

Outro registro descreve um processo de produção organizado de forma progressiva. Em uma das turmas, a escrita do roteiro de uma só vez apresentava dificuldades relacionadas à concentração e à continuidade da tarefa. Como alternativa, os encontros passaram a alternar uma semana de gravação com outra de escrita e preparação da próxima cena. Essa dinâmica permitiu dividir o processo em etapas e manter o desenvolvimento do curta sem exigir que todas as decisões fossem concluídas em um único encontro.

A adaptação demonstra que flexibilidade não significa ausência de planejamento. O objetivo permaneceu o mesmo: fortalecer a construção narrativa e a compreensão do processo de produção audiovisual. O que foi modificado foi a organização temporal da atividade, considerando as características observadas naquele grupo. Essa decisão exige acompanhamento do educador, que precisa avaliar o andamento do trabalho e propor ajustes sem perder de vista os conteúdos.

Em outra atividade, os jovens foram divididos em grupos e convidados a realizar uma chuva de ideias para definir um tema. Depois, cada grupo utilizou o celular para gravar uma cena experimental relacionada ao assunto escolhido. A passagem da conversa para a experimentação permitiu que as ideias fossem testadas por meio da imagem e do movimento. A proposta trabalhou roteiro e criatividade, mas também os vínculos entre os integrantes, que precisaram combinar o que seria realizado e como seria registrado.

Os registros também apontam que alguns grupos necessitam de orientação e acompanhamento mais frequentes para concluir as tarefas. Ainda assim, com mediação e acompanhamento, conseguem realizar as propostas. Essa observação é importante porque evita uma leitura simplificada da participação: o envolvimento nem sempre aparece como autonomia imediata ou execução independente. Em determinados momentos, a aprendizagem depende de orientações próximas, retomada de combinados e divisão das tarefas em etapas menores.

ISSN: 2358-8829

Adolescência: da escolha do tema à produção audiovisual

A escolha dos temas para os curtas-metragens de culminância foi organizada a partir dos interesses dos próprios jovens. Com a turma dividida em grupos, cada equipe iniciou um processo de debate e pesquisa para decidir o assunto que gostaria de desenvolver. Essa etapa valorizou a participação na definição do conteúdo e permitiu que os projetos começassem por questões consideradas relevantes pelos participantes.

Em uma das turmas, o tema escolhido foi "Adolescência". Para desenvolver a proposta, os jovens foram divididos em dois grupos e receberam a tarefa de criar, gravar e editar um vídeo de um a dois minutos. Cada grupo sorteou três papéis com elementos, situações ou sentimentos relacionados à adolescência. Os itens sorteados deveriam funcionar como disparadores para uma narrativa curta, que também serviria de subsídio para a apresentação do tema à coordenação.

O exercício articulou diferentes etapas da produção em uma atividade de curta duração. Os participantes precisaram relacionar elementos inesperados, construir uma situação, organizar uma sequência e utilizar os recursos disponíveis para gravar e editar. O limite de um a dois minutos também exigiu escolhas: nem tudo poderia entrar no vídeo, e o grupo precisou selecionar o que considerava essencial para comunicar a ideia.

Em encontro posterior, o vídeo foi exibido à coordenação e duas jovens apresentaram o tema, explicando as motivações da escolha e os objetivos do trabalho. Depois, houve uma rodada de falas e um momento de perguntas. O registro aponta que os jovens demonstraram segurança ao falar sobre o processo e defender suas ideias. A apresentação, portanto, ampliou a experiência para além da realização técnica do vídeo, incluindo comunicação oral, argumentação e autonomia.

O episódio permite observar a importância de dar continuidade ao processo depois da gravação. Quando os jovens apresentam o próprio trabalho, precisam organizar o que aprenderam, explicar decisões e compartilhar com outras pessoas o sentido da produção. O produto audiovisual torna-se, assim, um meio para a comunicação, e não um fim isolado.

A música e a escuta como caminhos para o roteiro

Em outro encontro, a escrita do roteiro foi antecedida por uma roda de escuta musical. Os jovens retomaram canções selecionadas a partir do tema definido anteriormente: "Tempo Perdido" e "Pais e Filhos", da Legião Urbana; "Como Nossos Pais", na interpretação de Elis Regina; e "Hora do Almoço", de Belchior. A cada música, foi realizada uma rodada para que os participantes compartilhassem impressões e emoções.

A escuta provocou conversas sobre como os jovens se sentiam nessa fase da vida e sobre suas relações com pais e familiares. Também surgiram discussões políticas e filosóficas. A partir das falas, o grupo começou a definir questões conceituais para o roteiro e estabeleceu pontos que deveriam ser considerados durante a escrita. Desse modo, a música não foi utilizada apenas como referência estética ou trilha sonora, mas como disparadora de reflexão e construção narrativa.

A atividade evidencia que o roteiro pode nascer de experiências de escuta e diálogo. Antes de escrever cenas e diálogos, o grupo teve a oportunidade de identificar sentimentos, conflitos e questões que considerava importantes. A conversa coletiva ajudou a construir um repertório comum e a transformar impressões individuais em possibilidades para uma narrativa compartilhada.

Também merece destaque a dimensão da escuta ativa. Em uma atividade coletiva, expressar uma opinião é importante, mas ouvir as contribuições dos demais é igualmente necessário. A roda criou um espaço em que diferentes percepções puderam aparecer e alimentar a elaboração do roteiro. A mediação pedagógica consistiu em organizar a conversa e relacioná-la ao objetivo de escrita, sem reduzir os depoimentos a respostas certas ou erradas.

Apresentar, argumentar e defender uma proposta

Os registros das oficinas incluem apresentações de projetos para a coordenação, nas quais os grupos explicaram as propostas que pretendiam desenvolver. Entre os temas apresentados estavam uma ficção sobre mulheres que, por meio da resistência, transformaram a história; uma produção sobre a rotina de um professor da rede pública, abordando alegrias e desafios do cotidiano escolar; uma proposta de conscientização sobre os riscos das bets e de outras formas de aposta; e uma ideia que trabalhava o gênero de terror pelo humor e pela diversão.

Durante as apresentações, os jovens foram à frente da sala, explicaram suas ideias e responderam a perguntas. Embora alguns participantes tenham assumido maior protagonismo na exposição oral, todos tiveram oportunidade de participar, seja apresentando, seja contribuindo nas respostas e conversas. Em um dos encontros, também houve espaço para que falassem sobre como se sentiam ao ter a possibilidade de expressar suas ideias e desenvolvê-las nas oficinas.

Essas situações mostram que a elaboração de um projeto audiovisual envolve competências que não se restringem à câmera ou à edição. Apresentar uma proposta exige organizar argumentos, comunicar intenções, considerar perguntas e, quando necessário, rever aspectos do projeto. A atividade aproxima o processo de criação de situações reais de comunicação e fortalece a compreensão de que uma produção precisa ser pensada também em relação ao público.

Os temas escolhidos revelam diferentes interesses e modos de olhar para o mundo. A presença de assuntos sociais, experiências escolares, questões relacionadas às apostas e referências ao cinema de terror mostra que os jovens podem transitar entre a reflexão sobre problemas cotidianos e a experimentação de gêneros narrativos. O papel da oficina é oferecer ferramentas para que essas ideias sejam desenvolvidas com responsabilidade, clareza e liberdade criativa.

O que os episódios revelam sobre a mediação educativa

Considerados em conjunto, os episódios apontam alguns aspectos da prática pedagógica. O primeiro é a importância de reconhecer os repertórios dos jovens como parte do processo de aprendizagem. O RPG e as músicas não estavam previstos como

conteúdos técnicos centrais, mas se tornaram recursos para desenvolver roteiro, narrativa, escuta e criação coletiva. O segundo aspecto é a necessidade de ajustar estratégias e tempos às características dos grupos, mantendo objetivos pedagógicos claros.

O terceiro aspecto diz respeito à relação entre produção e reflexão. Os jovens não apenas gravaram vídeos; também escolheram temas, discutiram referências, apresentaram projetos e explicaram suas decisões. Essa articulação entre fazer, analisar e contextualizar aproxima-se da perspectiva de arte-educação discutida por Barbosa (2002). O trabalho prático ganha profundidade quando os participantes podem pensar sobre o que fazem e sobre os sentidos das imagens que produzem.

Por fim, os registros mostram que autonomia e protagonismo são processos construídos. Em alguns momentos, os jovens conduzem partes importantes da atividade; em outros, precisam de acompanhamento, orientação e retomada dos combinados. Não se trata de opor dependência e autonomia, mas de reconhecer que a mediação pode criar condições para que os participantes assumam gradualmente mais responsabilidades. A oficina se torna um espaço de experimentação no qual errar, reformular, negociar e tentar novamente fazem parte da aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A reflexão sobre as oficinas de fotografia e vídeo da Fundação Gol de Letra permite compreender o audiovisual como uma linguagem que articula conhecimentos técnicos, expressão artística, diálogo e participação. Os episódios analisados mostram que a aprendizagem não acontece somente quando um conteúdo é apresentado de maneira direta. Ela também se desenvolve quando o educador reconhece uma referência trazida pelos jovens, modifica uma estratégia diante de uma dificuldade ou organiza uma situação em que diferentes experiências possam contribuir para uma produção coletiva.

A utilização do RPG para retomar a criação de um roteiro demonstra como os repertórios culturais dos participantes podem se transformar em ferramentas pedagógicas. A alternância entre escrita e gravação evidencia a importância de organizar o tempo de acordo com as necessidades de cada grupo. A produção de vídeos sobre adolescência e as apresentações de projetos mostram que escolher um tema, construir uma narrativa e defender uma ideia são experiências que fortalecem a comunicação e a autonomia. Já a roda de escuta musical revela que a criação pode começar pela escuta, pela conversa e pela elaboração de questões que fazem sentido para os participantes.

Essas experiências também apontam que o trabalho educativo exige atenção às diferenças de ritmo e participação. Alguns jovens assumem espontaneamente a condução de tarefas, enquanto outros precisam de acompanhamento mais próximo. O desafio do educador é construir condições para que todos possam participar e avançar, sem confundir protagonismo com independência imediata ou exigir que todos aprendam da mesma maneira.

Conclui-se que as oficinas de foto e vídeo podem contribuir para a formação estética, social e crítica dos jovens quando articulam o domínio da linguagem audiovisual à possibilidade de produzir narrativas próprias. Mais do que ensinar a operar equipamentos, trata-se de criar oportunidades para observar, escolher, imaginar, argumentar, trabalhar em grupo e compartilhar diferentes leituras do mundo. A câmera e o celular são ferramentas; o processo educativo se realiza nas relações, nas decisões e nos sentidos construídos ao longo da produção.

Como continuidade, considera-se importante aprofundar o registro sistemático dos processos, incluindo a documentação das etapas de fotografia, composição, edição e circulação das produções, além da reflexão dos próprios participantes sobre o que aprenderam. Esse acompanhamento poderá ampliar a compreensão dos efeitos educativos das oficinas e contribuir para o aperfeiçoamento das práticas de arte e cultura em espaços de educação não formal.

PALAVRAS-CHAVE: EDUCAÇÃO INTEGRAL; GOL DE LETRA; AUDIOVISUAL; CULTURA; JUVENTUDES.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae (org.). Inquietações e mudanças no ensino da arte. São Paulo: Cortez, 2002.

BUCKINGHAM, David. Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture. Cambridge: Polity Press, 2003.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/529732/lei_de_diretrizes_e_bases_1ed.pdf

https://www.jusbrasil.com.br/legislacao/91764/estatuto-da-crianca-e-do-adolescente-lei-8069-90