

**Experiência docente na disciplina do curso ProFIS CS-093 - Comunicação, Arte, Cultura e Sociedade, Universidade Estadual de Campinas**

**Teaching experience in the subject of the ProFIS CS-093 course - Communication, Art, Culture and Society, State University of Campinas**

**Experiencia docente en la disciplina del curso ProFIS CS-093 - Comunicación, Arte, Cultura y Sociedad, Universidad Estatal de Campinas**

Ronaldo Barbosa<sup>1</sup>

Kênia Kemp<sup>2</sup>

Beatriz Pierre Sforça<sup>3</sup>

Giovana Camargo Ribeiro<sup>4</sup>

**Resumo:** Este artigo examina criticamente a experiência docente no curso CS-093: Comunicação, Arte, Cultura e Sociedade, oferecido no ProFIS, um curso sequencial da Universidade Estadual de Campinas. A reflexão abrange desde o planejamento das aulas até o modelo de avaliação, com foco em assuntos como comunicação, criatividade artística e usos sociais, presentes na ementa. Diferentes professores conduziram alternadamente, com métodos avaliativos distintos ao longo do semestre. A produção do aluno e a reflexão sobre a prática didática são as duas partes da discussão. Assim, aponta a possibilidade de subsidiar propostas de avaliação a partir da efetividade do trabalho docente e do modelo de qualidade do aprendizado.

**Palavras-chave:** ProFIS; Experiência docente; Interdisciplinaridade.

**Abstract:** This article is a critical thinking about the teaching experience in the CS-093 course: Communication, Art, Culture and Society, offered at ProFIS, a sequential course at the State University of Campinas. The reflection covers everything from lesson planning to the assessment model, focusing on topics such as communication, artistic creativity, and social uses, which are present in the course syllabus. Different teachers conducted the course alternately, using different assessment methods throughout the semester. The student's production and the reflection on teaching practice are the two parts of the discussion. Thus, it points to the possibility of supporting assessment proposals based on the effectiveness of teaching work and the learning quality model.

**Keywords:** ProFIS; Teaching experience; Interdisciplinarity.

**Resumen:** Este artículo examina críticamente la experiencia docente en el curso CS-093: Comunicación, Arte, Cultura y Sociedad, ofrecido en ProFIS, un curso secuencial de la Universidad Estadual de Campinas. La reflexión abarca desde la planificación de la lección hasta el modelo de evaluación, centrándose en temas como la comunicación, la creatividad artística y los usos sociales, presentes en el plan de estudios. Diferentes profesores lo realizaron de forma alternada, con diferentes métodos de evaluación a lo largo del semestre. La producción del estudiante y la reflexión sobre la práctica docente son las dos partes de la discusión. Así, apunta a la posibilidad de sustentar propuestas de evaluación basadas en la efectividad del trabajo docente y el modelo de calidad del aprendizaje.

**Palabras clave:** ProFIS ; Experiencia docente; Interdisciplinarietà.

---

<sup>1</sup> Universidade Estadual de Campinas

<sup>2</sup> Universidade Estadual de Campinas

<sup>3</sup> Universidade Estadual de Campinas

<sup>4</sup> Universidade Estadual de Campinas

## Introdução

O presente texto é uma reflexão sobre a experiência didática de condução, no ano de 2022, da disciplina *CS-093 Comunicação, Arte, Cultura e Sociedade*. Trata-se de um estudo de caso particularmente interessante, porque a disciplina: (i) foi dirigida aos alunos do Programa de Formação Interdisciplinar Superior (ProFIS) ingressantes em 2021, que já haviam cursado metade do curso de forma remota devido à pandemia e que no início de 2022 retornavam ao ensino presencial; (ii) resultou em um acervo rico e diversificado de produções dos estudantes, bastante superior às três edições anteriores ocorridas nos anos de 2019, 2020 e 2021<sup>5</sup>, dentro do curso ProFIS.

O processo de seleção anual para ingresso no Programa ProFIS oferece vagas aos estudantes melhor classificados de cada escola pública de Campinas, concluinte do ensino médio, sem passar pelo vestibular. Após concluir o ProFIS, além de receber um certificado de conclusão de curso sequencial de ensino superior, o aluno pode ingressar, sem vestibular, em outro curso de graduação da Unicamp, segundo critérios de pontuação estabelecidos pela universidade.

A experiência didática apresentada neste artigo é singular devido às condições específicas de oferta da disciplina e ao contexto do curso ao qual se vincula. Reunir, analisar, avaliar e divulgar os trabalhos é uma forma de compartilhar aprendizados, valorizar o esforço dos estudantes e a relevância da proposta do ProFIS. Sem pretender articular, em profundidade, os resultados obtidos com teorias da comunicação ou fazer referência a pesquisas educacionais, descrevem-se resultados interessantes que podem proporcionar reflexões propositivas para educadores. Ao mesmo tempo, este estudo de caso pode subsidiar a formulação de uma proposta de avaliação da efetividade do trabalho docente.

O objetivo deste artigo é descrever as características básicas da disciplina *CS-093* ministrada em 2022, com destaque para os trabalhos desenvolvidos pelo conjunto de estudantes. Tenciona-se realizar uma avaliação baseada no modelo de qualidade do aprendizado, oferecido por Johnson, Kahle e Fargo (2009).

---

<sup>5</sup> A disciplina foi ministrada por um dos autores deste trabalho a partir de 2019.

## **A disciplina Comunicação, Arte, Cultura e Sociedade**

A disciplina CS-093, *Comunicação, Arte, Cultura e Sociedade*, atende estudantes do terceiro semestre do curso, sendo oferecida pelo Instituto de Artes da Unicamp, sempre no primeiro semestre de cada ano (UNICAMP, 2019). A iniciativa do ProFIS pretende capacitar cada aluno e ao mesmo tempo conduzi-lo para ingressar em outros cursos. A proposta pode inspirar cursos das universidades públicas brasileiras.

Como o nome revela, a disciplina CS-093 é bastante abrangente e busca dialogar com temas de interesse social ligados às artes, comunicação e à cultura. Assim se apresenta a ementa original da disciplina Comunicação, Arte, Cultura e Sociedade (de acordo com o site do próprio curso (UNICAMP, 2024):

Estudo das relações entre os meios audiovisuais, a cultura de massa e a arte, notando de que maneiras tais relações redimensionam historicamente o imaginário social entre os séculos XIX e XXI, nos contextos nacional e internacional. Estudo dos meios audiovisuais, por intermédio da produção, difusão, reapropriação, interpretação e ressignificação das imagens na sociedade, na passagem do analógico para o digital, e a formação de uma cultura de convergência.

Tal diversidade e riqueza de temas faz com que a disciplina carregue em si uma dinâmica de movimento e de mudança. No primeiro semestre de 2022, recém-saídos do afastamento social, buscávamos novas fórmulas para recobrar o ânimo da turma e levantar junto aos estudantes (cerca de uma centena de alunos) alguns dos efeitos transformadores da pandemia na cultura e na sociedade. Um dos vieses encontrados foi buscar associações entre criatividade e cultura digital.

### **Delineamento dos objetivos da disciplina CS-093 na edição de 2022**

Concebida dentro de um programa cujo objetivo é “oferecer aos alunos uma visão integrada do mundo contemporâneo, capacitando-os para exercer as mais distintas profissões” (UNICAMP, 2024), a disciplina CS-093 se propõe a atingir um conjunto de objetivos específicos:

- Ampliar a noção de cultura.
- Reconhecer evolução das modalidades de comunicação ao longo do tempo.
- Pensar com criticidade o uso de novos formatos de comunicação.

- Problematizar o uso das redes sociais e novas formas de dominação.
- Reconhecer preconceitos embutidos em soluções algorítmicas.
- Aprofundar a compreensão do multiculturalismo.
- Refletir sobre expressões artísticas.
- Exercitar a criatividade por diferentes meios na perspectiva da comunicação e da cultura.

O planejamento da disciplina CS-093 Comunicação, Arte, Cultura e Sociedade deve se articular com outras atividades previstas no ProFIS. O ponto de partida foi o pressuposto de que as tecnologias digitais e a internet ocupam grande parte da vida dos jovens brasileiros; muitos estão “on” desde tenra idade. Prensky (2001) cunhou a expressão “nativos digitais” para designar tal grupo de pessoas, sugerindo que poderiam demandar novas formas de pensar e de aprender. De acordo com o Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), entre os jovens que usam a Internet no Brasil, cerca de 80% frequentam redes sociais; tal volume aumentou de forma expressiva durante a pandemia.

O alunado do ProFIS tem familiaridade com mídias sociais, mensagens instantâneas e com uma série de aplicativos populares que rodam em seus celulares, para captar e editar som e imagem. Tais experiências e habilidades técnicas foram o substrato para o desenvolvimento de atividades importantes da disciplina.

Dividida em blocos temáticos, conforme a ementa, a disciplina contou com a participação de vários convidados com diferentes focos e interesses, tais como elaborar e aprofundar a noção de cultura, de multiculturalismo e sentidos da arte e da Dança. Contamos com participações das professoras Kênia Kemp, Jussara Miller e de alunos de graduação e pós-graduação do próprio Instituto de Artes da Unicamp (Ligia dos Anjos e Jeronimo Augusto Jacomette Salvador).

### **A teoria por detrás da definição de atividades**

Há vasto material em educação que aponta a necessidade de novas formas de ensino e de aprendizagem. Em lugar de uma educação baseada exclusivamente na oralidade e na escrita, formas mais globais de percepção têm sido objeto de discussões frequentes (BATES, 2019; STERNBERG, 2006; RIZZO JÚNIOR, 2011; BRUSI; ALFARO; GONZÁLEZ, 2011; MIGLIORIN, 2014). Em paralelo, incentivos à capacidade de comunicação, de colaboração e

fomento à criatividade tornaram-se também comuns no debate educacional (AOUN, 2017; KELLY, 2016; BATES, 2019).

É possível perceber que as habilidades criativas e de comunicação podem ser interpretadas, muitas vezes, como uma característica inata dos indivíduos, ou talvez uma questão de “dom”; por exemplo: “ou você tem” ou “não tem criatividade”. Este tende a ser um fator inibidor quando colocado como prática educativa. Buscamos romper tal barreira planejando na disciplina a criação de espaços de livre expressão pelos discentes, que permitissem a reflexão sobre o papel e a importância da comunicação e da cultura. O expediente da produção visual e do uso de imagens como recurso didático não depende do aprendizado de habilidades técnicas, tampouco requer o uso de equipamentos especiais. Constata-se que boa parte do alunado do ProFIS tem familiaridade com uma gama de recursos tecnológicos, acessíveis por celulares e equipamentos pessoais.

O planejamento dos materiais envolvidos na disciplina envolveu referências acadêmicas, artigos de divulgação científica, obras literárias, produções importantes do cinema e das artes. Os estudantes fizeram suas leituras e assistiram aos filmes fora do horário das aulas para posterior debate e discussão na semana seguinte, com exceção de textos mais curtos e alguns breves documentários que seriam assistidos e discutidos em um mesmo encontro<sup>6</sup>.

Um grande desafio colocado desde o início seria como avaliar o trabalho criativo dos alunos. A tarefa docente de analisar e avaliar as imagens produzidas pode ser fundamentada em alguns instrumentos encontrados na literatura (MORAIS; ALMEIDA, 2016; PATSTON et al., 2021). O uso da imagem como prática educativa, nos contextos em que o objetivo é estimular a criatividade como processo de mobilização de recursos cognitivos e suas relações com a sensibilidade, tem gerado pesquisas como em Oliveira et al. (2023), Nunes; Ferreira e Silva (2023), Faria et al. (2018). Por se tratar de um conceito polissêmico e de usos sociais em contextos diversos, abordar a criatividade nessa situação educacional revelou-se um desafio para discentes e docentes, mas com resultados promissores.

A ideia de que aprendemos o tempo todo, mesmo quando não somos ensinados (HOLT, 2006), nos levou a planejar experiências de aprendizagem mais autônomas embora o desenvolvimento da disciplina contemplasse em si muitos momentos expositivos e blocos temáticos bem claros no sentido de cumprimento da ementa e objetivos colocados. As

---

<sup>6</sup> Incluem-se, no leque de materiais, os filmes *Muito Além do Jardim* (*Being There*, 1979, dir. Hal Ashby), *O Enigma de Kaspar Hauser* (*Jeder für sich und Gott gegen alle*, 1974, dir. Werner Herzog), *A Vida Não Basta* (2013, dir. Caio Tozzi e Pedro Ferrarini) e as obras literárias *1984* (George Orwell) e *Admirável Mundo Novo* (Aldous Huxley), entre outros materiais.

atividades de produção dos estudantes na disciplina contemplaram três momentos que procuraremos destacar: (i) elaboração de desenho; (ii) composição de cartum; (iii) produção de curta-metragem.

## **Desenhos**

A importância da linguagem visual é amplamente reconhecida. Arhein (1969), em trabalho clássico, destaca a complexidade da relação entre pensamento e imagem; apresenta a riqueza de significados em desenhos simples produzidos por crianças em que se representam emoções e raciocínios complexos, entre outros exemplos e argumentos.

O domínio, ainda que mínimo, de habilidades de desenho à mão livre amplia fortemente a capacidade de expressão visual e o desenvolvimento de raciocínios visuais (NUNES; FERREIRA; SILVA, 2023). Expressar-se por meio de desenhos pode estar ao alcance das pessoas mais do que se pensa. Roam (2013) defende a importância da linguagem visual para uma comunicação eficiente e eficaz e sugere técnicas simples em que o conteúdo expresso na mensagem desenhada dependa muito pouco das habilidades técnicas ou estéticas do desenhista.

A ideia (ou o preconceito) plantada em muitos alunos de que “fazer desenhos cabe somente a quem sabe desenhar” mostrou-se prevalente no início da disciplina e foi uma das barreiras ao aprendizado que procuramos superar. Ideias prévias sobre sentimentos, arte e expressão poderiam emergir por meio dos desenhos produzidos enriquecendo o caminhar da própria disciplina.

## **Composição de cartuns**

Cartum é considerado um gênero jornalístico. Uma relação entre texto e imagem geralmente relacionada a um tema contemporâneo e que se estabelece de forma bem-humorada. O humor vem do absurdo de uma situação de conflito cognitivo. Toda forma de comunicação humana ocorre em um ambiente semântico que é o lócus da comunicação. Um discurso pertencente a um domínio semântico não deveria invadir outro domínio semântico para não tornar a comunicação inadequada, sem sentido, irônica ou até intencionalmente enganosa. Muitas anedotas e tiradas humorísticas exploram o desencontro entre o discurso e o contexto semântico em que ele se encontra (BARBOSA; CARNEIRO, 2024).

A experiência com o universo dos cartuns condicionou um exercício em que o aluno poderia acrescentar texto a um desenho, exercitando assim suas capacidades e atribuindo um significado novo a uma imagem previamente expressa.

### **Educação audiovisual**

A utilização de imagens em sala de aula representa um desafio. Segundo Amador (1998) a utilização didaticamente pobre de imagens em aula se deve às ideias partilhadas por muitos professores de que o papel das imagens é o de meramente auxiliar na comunicação baseada na informação textual e verbal, e que a leitura de imagens não necessita ser treinada, bastando para tal uso a intuição e experiência do professor.

Imagens em movimento propiciam discussão equivalente ou superior.

O aproveitamento de obras cinematográficas em educação é assunto bastante decantado e remonta praticamente às origens do próprio cinema. Entretanto, quando se usam filmes no processo educativo, prevalece ainda hoje a ideia da busca pela mensagem neutra, da mera discussão do conteúdo, “do que ele quis dizer”, em lugar das múltiplas possibilidades de geração de sentido em relação às obras cinematográficas (RIZZO JÚNIOR, 2011).

Passadas muitas décadas sem assimilarmos claramente o papel do cinema ou mesmo das imagens de forma geral na educação, avançamos rumo a uma multiplicidade de novos recursos digitais sem mesmo ter acumulado uma compreensão básica da linguagem do vídeo e ainda menos na exploração adequada de tal recurso na educação (MORAN, 2000; BARBOSA; CARNEIRO, 2024). Em contraposição a isso surgem na Internet novos e ricos ambientes para a produção, a circulação, o consumo e a apreciação de obras audiovisuais, ao mesmo tempo em que aparecem novas tecnologias de produção, armazenamento e difusão bastante acessíveis. Os efeitos da “revolução digital” com relação ao cotidiano de professores e de alunos envolvendo recursos audiovisuais podem ser usados para variados propósitos. Novos sistemas de gravação e difusão de informação modificam a percepção do mundo em que vivemos, podendo provocar novas reflexões e debates (ARMES, 1999).

A produção de vídeos pelos estudantes é capaz de evocar também novas formas de perceber a realidade e a própria linguagem, desenvolvendo múltiplas habilidades perceptivas tais como a imaginação e sensibilidade, em complemento à linguagem oral e escrita tradicionalmente explorada na escola (MORAN, 2000).

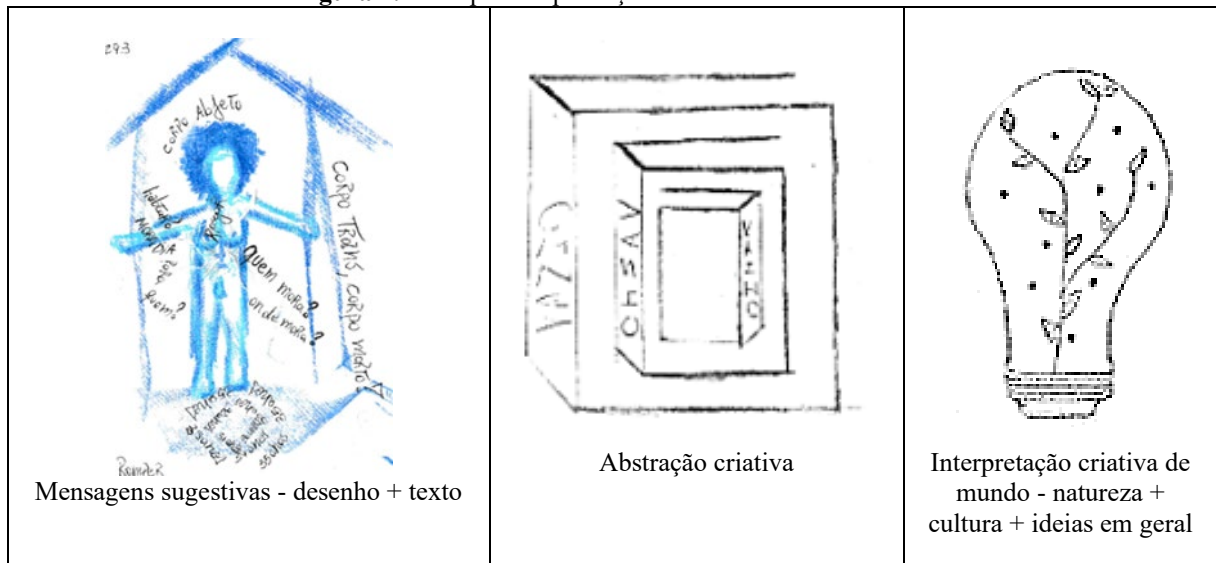
Atualmente, em tempos de *fake-news* e expansão da Inteligência Artificial em todos os setores da vida humana, há o crescente risco de confusão em se considerar o que vemos nas telas como a realidade em si, ou a problemática de que novas formas sofisticadas de simulação confundem a diferença entre o que é real do que é virtual, resultando em elevado prejuízo emocional, entre outras questões (TURKLE, 2011, LANIER, 2018, RUSHKOFF, 2019). Desta forma, o acesso a novas formas de produzir informação condiciona novas percepções sobre os novos meios e a uma melhor compreensão do mundo em que vivemos bem como alerta para novas formas de dominação, daí a necessidade de esforços maiores em prol da educação audiovisual.

Conforme já exposto, as principais atividades criativas dos alunos incluíram a produção de desenhos a mão livre, cartuns e curta-metragem.

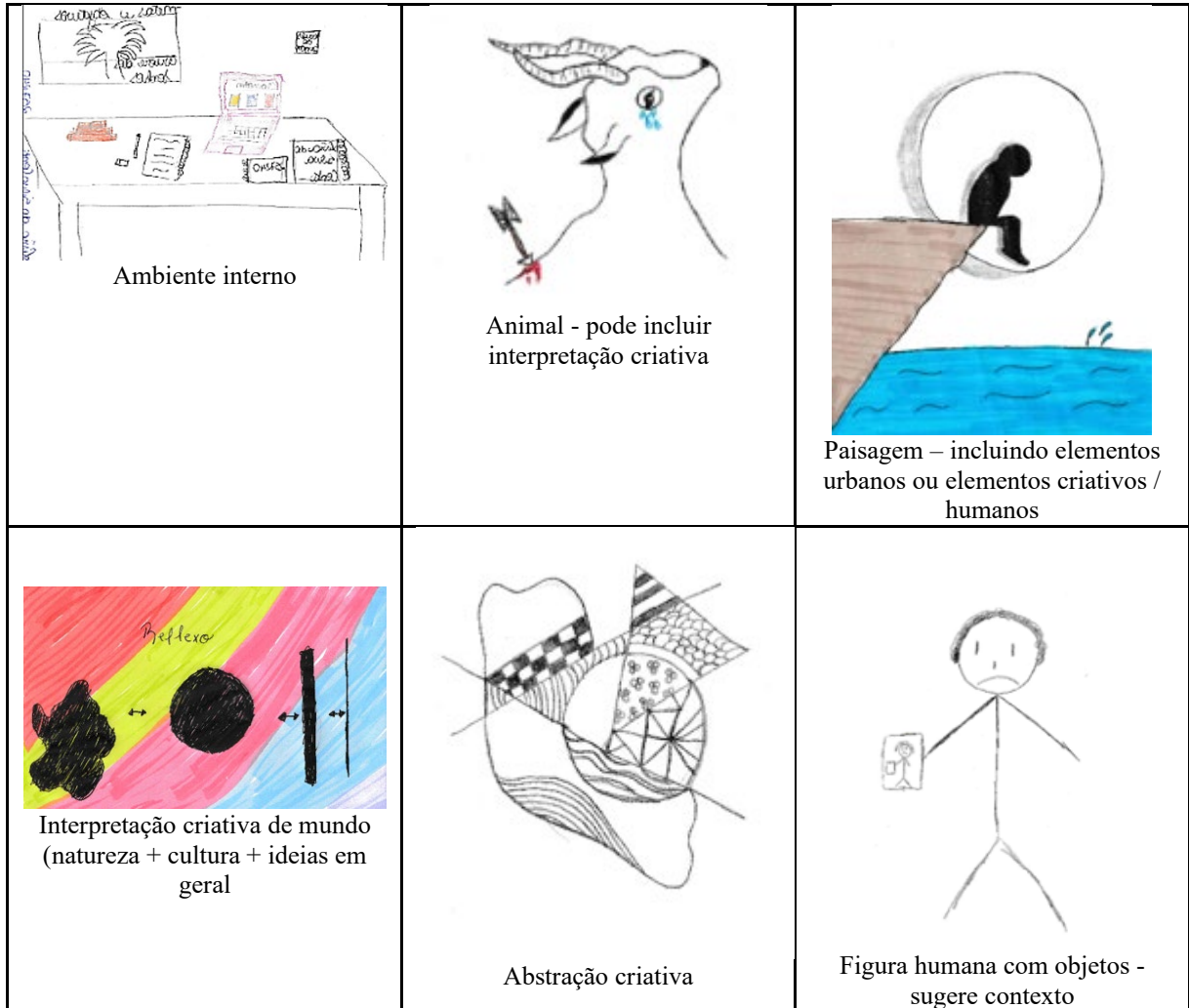
### Produção de desenhos

Na atividade de produção de desenhos, os alunos foram instigados a elaborar “desenhos” livres em uma aula de noventa minutos. Não tiveram orientações sobre o que ou como desenhar ou que técnicas utilizar. A Figura 1 apresenta alguns exemplos das peças criadas pelos alunos<sup>7</sup>.

**Figura 1:** Exemplos de produções dos desenhos dos alunos



<sup>7</sup> Optamos por não identificar autores de trabalhos individuais tanto com relação aos desenhos quanto aos cartuns.



Fonte: Disciplina CS-093 do ProFIS, edição de 2022

### Atividade de composição de cartuns

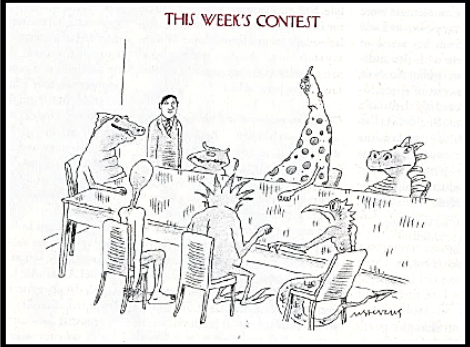


Nesta atividade cada aluno recebeu individualmente um desenho em papel e foi convidado a completar a imagem com um texto original de forma a compor um cartum. Contavam com menos de duas horas para concluir a atividade ainda na mesma aula.

Os cartuns utilizados na disciplina foram extraídos da revista norte-americana *New Yorker* (<https://www.newyorker.com/>) em edições do primeiro semestre de 2019. Originalmente os leitores eram convidados a inserir um texto em uma imagem para compor cartuns da semana. Os melhores textos, de acordo com critérios da revista, seriam publicados na última página da revista na semana seguinte e o concurso prosseguiria<sup>8</sup>.

<sup>8</sup> Um novo formato para o concurso atualmente disponível está em: <https://www.newyorker.com/cartoons/contest#thisweek>

Adaptamos a atividade para o contexto da disciplina a fim de estudar possibilidades do binômio texto-imagem e encorajar novas formas de pensamento criativo. O tempo disponível para as criações foi inferior a duas horas, cerca de metade de uma aula, dado que a turma de cerca de cem alunos estava dividida em duas para esta atividade. Apresentamos na Figura 2 uma parte das produções. Cada frase foi criada por um aluno.

**Figura 2:** Exemplos de produção de cartuns pelos alunos

 <p>A cartoon titled "THIS WEEK'S CONTEST" depicting a meeting around a table. Participants include a horse, a frog, a spotted snake, and a lizard. A human man in a suit is also present, looking at a document. The scene is set in a simple room with a chair and a table.</p>	<p>"Não entendo o que ele diz"</p> <p>"Infelizmente, carne não faz mais parte do cardápio"</p> <p>"Vamos ter que tomar cloroquina taokay!!!"</p> <p>"Se adaptam ao padrão"</p> <p>"Quando minha terapeuta me obriga a enfrentar os meus traumas"</p> <p>"Quando a professora decide montar o trabalho em grupo"</p> <p>"O bixo chegando pro primeiro dia"</p> <p>"Um humano em meio aos monstros business"</p> <p>"Vamos começar a reunião"</p> <p>"Os animais trocando ideia com o amigo da extinção"</p>
 <p>A cartoon titled "THIS WEEK'S CONTEST" showing a waiter in a cowboy hat standing by a table. A man and a woman are seated at the table. The waiter is holding a menu or a document. The setting is a dining room with a chandelier and a framed picture on the wall.</p>	<p>"Eu te falei, você é o que come!"</p> <p>"A lavagem que eu posso oferecer, bom apetite!"</p> <p>"O Gado nunca esteve tão bem servido"</p> <p>"Você é o que você come"</p> <p>"Pensei que essa lavagem era de dinheiro"</p> <p>"Mas garçom, eu pedi caviar para o senhor presidente, não comida porcos!" - Mulher</p> <p>"Oh, Desculpa. Pensei que daria na mesma" - Garçom</p> <p>"O que é ser vegetariano, perto de ser tratado como um porco abatedouro"</p>
 <p>A cartoon titled "THIS WEEK'S CONTEST" showing a man in a suit and sunglasses using a shovel to clean snow. A woman is playing a guitar nearby. The scene is outdoors with a fence and a house in the background.</p>	<p>"Trabalho teórico vs. trabalho prático"</p> <p>"Artista falando: "Ata! Até parece que eu não sei!"</p> <p>"Ele na pá, Ela no fá"</p> <p>"Limpendo o chão para não levar multa"</p> <p>"Música de apoio moral genérica"</p> <p>"Da próxima vez me lembra de trazer uma pá extra"</p> <p>"Pai, saca só meu novo som, se chama "enquanto um bobo limpa a neve"</p> <p>"Leve a neve, que essa cantoria cesse."</p>

Fonte: Disciplina CS-093 do ProFIS, edição de 2022


## Atividade de produção de curtas metragens pelos estudantes








A produção de curtas metragens constituiu a principal atividade da disciplina; os alunos tiveram mais tempo para desenvolver (cinco semanas) e a apresentação dos trabalhos coincidiu com o término da disciplina. Diferentemente das atividades anteriores, havia a recomendação expressa de que os temas dos curtas deveriam versar sobre conteúdos discutidos em sala de aula: cultura, arte, comunicação e/ou uma combinação entre eles. Os grupos se dedicaram livremente a todas as etapas do processo (pré-produção, produção, pós-produção). A entrega consistiu em um relatório e um vídeo.








Cada equipe entregou um relatório detalhando a produção e explicando as correlações entre o produto e a própria disciplina. O relatório deveria conter as seções: 1 – Ficha técnica; 2 – Registros da idealização; 3 – Registros do planejamento e da realização do produto; 4 – Como se deu a escolha do tema e o formato do vídeo; 5 – Como o produto dialoga com os conteúdos e questionamentos abordados na disciplina; 6 – Quais foram as referências visuais e sonoras; 7 - Quais são as etapas e os responsáveis e, depois, como foi produzir o vídeo em si; 8 – Quais foram as dificuldades e aprendizados, entre outras descrições que acharem necessário; 9 – Link do curta; 10 – Referências bibliográficas.

A produção de vídeos seguiu um padrão bastante livre, sem controle de formato, apenas recomendação de duração de até cinco minutos. O tempo disponível para execução de todo o projeto foi de cerca de seis semanas. Coube aos realizadores o total controle sobre a produção. Professor e monitor dispuseram-se a ajudar sob demanda, o que pouco aconteceu. A Tabela 1 apresenta os nomes dos produtores, duração, sinopse e o *link* de acesso a cada uma delas.

**Tabela 1:** painel de produção de curtas-metragens pelos alunos da disciplina CS-093 do ProFIS

Título, duração e identificação da produção	Equipe de produção	Sinopse	QR-CODE para acesso ao curta
Desconectados 2'44''  1	Lannara Angel Reis Figueiredo Luana Guimarães Ferreira Fernanda Raquel Gardin Mansano Mariana Trevisan Nascimento Júlia Cury Mattoso Rocha Monniky Conceição Gonçalves e Silva	Após um acontecimento inesperado, uma jovem é transportada para o passado. Ela consegue voltar ao presente experimentando diferentes meios de comunicação.	

<p><b>O mundo e suas conexões</b> 1'30''</p> <p style="text-align: center;">2</p>	<p>2 - Rafaela Rosa Ribeiro Nicole Zulian Cândido Livia Verissimo Campos Silva Rayssa da Silva Feitoza Raphael Felipe Cacique Vanielle Da Silva Martins Paulo Eduardo Martins</p>	<p>A natureza e os seres vivos se expressam de diferentes maneiras pelo movimento ou pelo mero existir.</p>	
<p><b>Retornar a conexão com a infância através da dança</b> 2'56''</p> <p style="text-align: center;">3</p>	<p>3 - Giovana Camargo Ribeiro Daniele Pereira Paulla Novais Sousa Thalita Cristina de Araujo Santos Júlya Dias Tchorny Sarah Sobral Caetano Barbara Gumiero</p>	<p>Apresenta cenas de desenhos e filmes para ressignificar memórias de infância associadas à dança.</p>	
<p><b>A evolução do registro através da arte</b> 1'47''</p> <p style="text-align: center;">4</p>	<p>Ana Carolina Fernandez Camila Martins Anizau Gabriel Mendes da Cruz Gustavo José do Prado Reis Júlia Gonçalves Ramos Júlia Tai da Costa Pietra Ferreira Alves Pereira</p>	<p>Personagem animado cruza as telas enquanto ao fundo são apresentados registros de imagens artísticas e eventos sociais em diferentes épocas.</p>	
<p><b>Troque as Redes</b> 55''</p> <p style="text-align: center;">5</p>	<p>Letícia Oliveira dos Reis Vinícius Santos Silveira Lucas Aparecido Cordeiro dos Santos Michielly de Souza Freitas Nico Almeida de Oliveira Luana Santana do Carmo Vitaly Talyta Cherem da Silva</p>	<p>Na primeira parte mostra o uso da Internet e redes sociais e o pelo apelo ao consumo. Na segunda parte mostra pessoas reunidas ao vivo em diferentes ambientes aproveitando o tempo longe das telas.</p>	
<p><b>Live on</b> 2'59''</p> <p style="text-align: center;">6</p>	<p>Danielle de Jesus Matozinhos Ellen Danielli Teodoro Giovana Pires Borges Isabella Layane Guedes Magalhães Jennifer Vieira Julia Curie Takara Chaves Luara Souza de Oliveira</p>	<p>Garota sofre acidente por estar distraída em uma live e morre. Amigas se aproveitam disso para fazer outra live, desta vez no velório.</p>	
<p><b>Vivendo</b> 1'32'</p> <p style="text-align: center;">7</p>	<p>Jennifer Viana Marcelino dos Santos Gabriela de Jesus Porto Taynara Oliveira da Silva Manuela Santana de Oliveira Ariane Vitória Carfe do Prado</p>	<p>O vídeo apresenta trechos de uma encenação teatral sem o áudio original. A edição indica diferentes formas de se viver “ao vivo”.</p>	
<p><b>Sobreviver</b> 2'24'</p> <p style="text-align: center;">8</p>	<p>Beatriz Pierre Sforça Giovana Mel Correia Manuela Gracie Nicolliello Maria Clara Sales Kirchner Michelly Souza Valladão Victoria de Paula Andrade</p>	<p>Narrativa em que duas garotas aproveitam o mundo de formas diferentes: uma convive saudavelmente e a outra somente nas redes sociais.</p>	

<b>Dialeto Branco</b> 3'	Alex Sandro Miguel Bonete Layne Lisboa Rocha Manuela Lopes Da Silva Melanie Gonçalves Moreira Nathalia Yasmin Fornazzari Carvalho Yasmin Gabriely Vieira Ferriani	Bolas representando categorias de indivíduos tentando cruzar a porta que seria a entrada da sociedade. Apenas a bola branca consegue. Ao final, as bolas coloridas resolvem juntar forças.	
<b>Carência verbal</b> 1'32'	Beatriz Christine de Marco Pereira Weliny Caroliny Machado Cabral Bruno Oliver da Silva Santos Maria Eduarda da Silva Quintana Gomes Luis Henrique Ricci Versalli	Usuários de elevador não conseguem se comunicar por conta do uso exagerado dos celulares.	
<b>Ressurgência</b> 2'16''	Evandro Loyolla Renan Neves de Oliveira Marcos P. do Carmo Isaías Lima Nascimento Luiz Henrique Silva Corrêa Matheus Vitor da Silva Victor Keller de Freitas	A primeira retrata a cidade durante a pandemia e a segunda parte a cidade pós-pandemia	
<b>Uma viagem por Campinas</b> 3'04''	Laisa da Silva Santos Sofia Davates Xavier Barbosa Camile Maria de Souza Pereira Celleste Felipe Souza Santos	Passeio em vídeo e fotos por alguns pontos históricos de Campinas. Transição entre os lugares por mapas. Material legendado. Edição sofisticada entremendo fotos, animações e vídeos.	
<b>Onde estão as suas prioridades?</b> 3'53''	Emily Pereira de Moraes Eriene Nairã M. B. Lopes Fabiana Batista Souza Isabela Gleice F. Bueno Livia da Silva Conti Luciana Hollana Santos Yasmin Kawanny Costa	Jovem mergulha no uso das redes e não vê a vida passar.	
<b>Padrões</b> 2'58''	Harrison Arboleda Velasquez Ana Beatriz Lima da Silva Anielly Souza Pardin Netâneas Fernandes Sena Samyra Yumi Kasahara Yasmin Costa de Melo Mayara Grazielly Brito Rocio	A menina acorda e vai direto para o computador. Passa horas vendo as pessoas perfeitas nas redes sociais. Ela decide fazer uma cirurgia plástica.	
<b>Intercadentes</b> 2'02''	Fernando Fernandes Marilaine Rodrigues Vitor Lacerda	Registro de uma apresentação de dança de uma das alunas com narração poética ao fundo.	

<b>Paraíso</b> 4'40''  16	Dom Vitor Melo Gabriel Alves Lacerda Melissa Vessalli Merlim	Narração encontro entre duas pessoas ao ar livre, uma pessimista e outra otimista.	
<b>Artistas e Pandemia</b> 1'47''  17	Isis Maria de Oliveira Cardoso Letícia da Silva Câmara Maria Eduarda dos Santos Luana Rodrigues Alves Letícia Vicente da Silva Gabriella Menezes Villela Victória Carlos Santos	Artistas antes, durante e pós-pandemia.	
<b>Sociedade das Cores, uma análise sobre as paletas sociais</b> 3'18''  18	Amanda Augusto dos Santos Amanda Gonçalo Diego Santos Rocha Matheus Vascon Jaqueline Fernandes Raquel Sousa Italo Palumbo Legnaro	Análise de paletas de cores de diferentes imagens urbanas, de cenários.	

Fonte: Elaborada pelos autores.

## Relatos de alunos

Em complemento às informações até aqui apresentadas sobre as produções dos alunos, consideramos relevante apresentar também alguns depoimentos dos próprios alunos.

Beatriz Pierre Sforça e Giovana Camargo Ribeiro comentam sobre a elaboração dos desenhos:

*A disciplina de Comunicação, Arte, Cultura e Sociedade (CS093) foi responsável por instigar nos alunos o pensar de forma única, autêntica e criativa. Dentro da sala de aula, nós podíamos nos sentir livres para nos expressarmos, sabendo que até mesmo a nossa mais incompreensível demonstração artística seria acolhida de braços abertos pelos alunos, professor e monitor.*

*Ao final de uma dessas aulas, começaram a ser distribuídos pedaços de folha de papel em branco, e então nos foi proposta, inesperadamente e sem qualquer aviso prévio, a seguinte atividade: a elaboração de um desenho. Tínhamos liberdade para nos expressarmos da forma que quiséssemos, liberando toda a nossa criatividade naquele único pedaço de papel. Muitas pessoas deram leves risadas nervosas quando a atividade foi sugerida, e nossas próprias expectativas estavam muito baixas. No entanto, ao vermos as artes de nossos colegas, pudemos perceber a presença de muitos artistas entre nós, capazes de elaborar lindos desenhos, alguns mais abstratos, outros mais concretos, mas todos com uma história a contar.*

*Essa atividade permitiu que nós, alunos do ProFIS, expressássemos nossa criatividade e demonstrássemos dons artísticos que muitas vezes são*

*oprimidos por disciplinas que focam apenas na produção de conteúdo científico seguindo padrões de escrita e normas ABNT. Essa aula, apesar de parecer simples teoricamente, foi muito significativa emocionalmente, pois gerou a muitos de nós um senso de pertencimento e de aceitação em ambientes acadêmicos, onde nem tudo girava em torno de notas, conteúdos teóricos densos e regras de escrita para elaboração de textos pessoais. Muitos de nós tínhamos talentos artísticos que muitas vezes eram pouco reconhecidos ou valorizados, e que, através dessa e outras atividades realizadas ao longo da disciplina e do curso como um todo, puderam ser melhor reconhecidos não só pelos colegas de sala e professores mas também por nós mesmos, contribuindo também para com o nosso autoconhecimento e autovalorização, além de incentivar os estudantes a seguirem carreiras em áreas que eles realmente têm aptidão, e evidenciando que áreas artísticas também fazem parte das produções de uma universidade.*

### Sobre a atividade de composição dos cartuns

*Como uma proposta de atividade durante a aula, o docente responsável pediu para que os alunos escolhessem desenhos em formato de charges já prontos e, usando sua criatividade, pensassem em diálogos que encaixassem nas imagens dos personagens das tirinhas. Os desenhos eram os mais variados possíveis, e dependia exclusivamente da criatividade de cada aluno criar a cena presente na sequência de quadrinhos. Muitos dos alunos sentiram dificuldade com a proposta, por se tratar de algo inusitado e pouco explorado por outras matérias da faculdade. Normalmente, estamos acostumados com atividades que não dão espaço para a criação. Como resultado dessa experiência, surgiram as mais variadas críticas, sátiras e conversas vindas do ponto de vista individual de cada discente presente, isto criou um ambiente aberto para a troca de ideias, além de se tornar um momento descontraído onde podemos exercitar a imaginação.*

*Parte da proposta da disciplina é incentivar a uma conexão do aluno com a arte e a cultura de maneira a comunicar algo à sociedade, refletindo também a sua visão pessoal do mundo.*

### Sobre a elaboração dos curtas

*Este foi um dos trabalhos mais divertidos realizados ao longo do curso. Nós pudemos soltar a nossa criatividade e, através do senso crítico desenvolvido ao longo da disciplina, e tínhamos a liberdade para criticar muitos aspectos cotidianos que muitas vezes são vistos como “comuns” e “normais”, como o vício em redes sociais e uma vida em função da mídia, os sentimentos que as cores de diferentes ambientes nos transmitem de forma inconsciente, entre muitos outros temas acerca da vivência pessoal de cada aluno envolvido.*

*O processo de criação em si foi muito desafiador, ter tanta liberdade para escolher sobre o que trabalhar é tão difícil quanto trabalhar em uma proposta já pré-definida por um professor, porque o trabalho nos forçava a pensar mais a fundo sobre as interações sociais que vivemos diariamente e a maneira que isso nos envolve e transforma, e a roteirizar, editar e transformar essa impressão pessoal de mundo em um curta metragem. Observar o resultado final de cada trabalho diz muito sobre o tipo de visão criativa que cada pessoa*

*tem, a pluralidade das visões de uma mesma realidade social e a maneira de contar isso ao mundo é única e especial.*

## **Análise das produções**

Avaliar a produção dos discentes da disciplina *Comunicação, Cultura, Arte e Sociedade* implica diferentes camadas. Desde a consideração do âmbito estritamente curricular, que situa sua interdisciplinaridade (cultura, comunicação, artes, sociedade...) em um campo de amplas possibilidades epistemológicas, e em outros momentos, talvez, para as características de fundo e objetivos sociais e políticos do próprio ProFIS, um programa de democratização do acesso ao ensino superior e uma alternativa de qualificação profissional. Somadas a essas dimensões, é possível apontar a necessidade de considerar criticamente os usos sociais das tecnologias de produção audiovisual subjacentes ao momento presente no entorno das artes e da comunicação.

O pano de fundo da cultura visual e sua influência no imaginário e na percepção discente surge como elemento presente na produção gráfica de imagens na forma de desenhos, cartuns e curtas-metragens<sup>9</sup>.

Ao se debruçar sobre tal produção heterogênea é possível tratá-la também como um conjunto de indicadores do repertório cultural geracional, ou ainda como um diagnóstico prévio do perfil profissional ou alusão a cursos futuros na própria Unicamp, pretendidos pelos discentes. Não houve qualquer preocupação em avaliar a habilidade técnica das peças, dado que o desenvolvimento das técnicas ou o uso de ferramentas em si, não faziam parte da ementa ou dos objetivos da disciplina. De forma geral as produções ressoam as teorias e discussões realizadas em sala de aula. Os estudantes mostraram maturidade para apontar problemas reais de redes sociais tais como solidão, excesso de informação, pressão pelo consumo, egolatria, preconceitos algorítmicos.

Em relação aos desenhos, com um total de cento e três entregas, buscamos um mapeamento ou classificação geral dos temas por categorias indicativas de quais fatores cognitivos e sentimentais pudessem ter inspirado os alunos. Sem qualquer instrução prévia ou específica, o resultado pode ser classificado conforme um campo de grandes temáticas. Para a classificação abaixo (Tabela 2), foi utilizada a metodologia da geração de palavras-tema (BARDIN *apud* OLIVEIRA et al., 2023), de forma a criar uma relação que agrupou os desenhos em temas.

---

<sup>9</sup> Há de se considerar que todo o material produzido pelos estudantes está digitalizado e disponível, portanto, passível de análises mais aprofundadas.

**Tabela 2:** temáticas dos desenhos e frequência de ocorrências nas produções de desenhos pelos alunos

<b>Temática</b>	<b>Total de desenhos</b>
Mensagens sugestivas (desenho + texto)	19
Representação de figuras humanas	13
Padrões gráficos	10
Abstração criativa	09
Personagens (anime, HQ, logo etc.)	07
Animais	06
Interpretação de mundo (natureza + cultura + ideias em geral)	05
Paisagem	05
Ambientes internos	04
Natureza	03
Abstração sobre forma animal	03
Figuras humanas com objetos	02
Figuras antro-po-zoo-figurativas	02
Texto	02
Símbolos culturais diversos	02
Colagem gráfica	02
Alienígenas e <i>outerspace</i>	01
Fantasma	01

Fonte: Elaborada pelos autores.

O resultado dos desenhos propostos, sem que houvesse um direcionamento didático prévio, revelou que, apesar da ausência de objetivos previamente estabelecidos, estudantes compuseram um acervo que permite apontar para algumas questões relevantes que extrapolam a disciplina e a tarefa proposta, algumas bastante sérias. Por exemplo, incertezas quanto ao curso, ao futuro e sentimentos do pós-pandemia.

Constatam-se soluções nada triviais nos trabalhos, tais como a perspectiva arquitetônica de uma paisagem urbana, de ambientes interiores, da representação de figura humana rodeada de símbolos icônicos, entre outros. No âmbito da composição dos cartuns, notam-se trabalhos de fina ironia, humor sofisticado aliado muitas vezes a preocupações sociais. Há uma diversidade rica de ideias que poderiam ser aproveitadas para além da própria atividade, desdobrando-se na possibilidade de se trabalhar mais a fundo questões da sociedade da realidade brasileira<sup>10</sup>.

Os curtas-metragens como componente principal das avaliações do semestre levam-nos a uma série de considerações. Insistimos que os alunos contaram com apenas cinco semanas

<sup>10</sup> Notadamente todo o acervo da importante publicação Pasquim encontra-se disponível no acervo digital da Biblioteca Nacional <https://bndigital.bn.gov.br/dossies/o-pasquim/>.

entre a proposição e a entrega da atividade (relatório e produto). É interessante destacar tanto o gênero das produções quanto a temática desenvolvida, que constam das tabelas 3 e 4.

**Tabela 3:** Gênero aproximado a que cada produção pertence

<b>Gênero</b>	<b>Identificação da produção</b>
Documentário	11; 12; 18
Animação	4; 9; 16; 17
Edição de imagens prontas com narração original	3; 7; 14
Narrativa ficcional com atores	1; 2; 5; 6; 8; 10; 13
Performance	15
Combinação de gêneros	3; 6; 16

Fonte: Elaborada pelos autores.

A preferência por produzir narrativas com ou sem atores acena para o gosto por ouvir e contar histórias. Algumas produções envolveram ambientação externa e interna, até mesmo com criação de cenários originais. Mesmo desprovidos de uma preparação, algumas produções apresentaram soluções sofisticadas, tais como efeitos gráficos, sobreposição de imagem, legendagem incidental, planos diferenciados de enquadramento e até trilha sonora original. Os temas explorados na produção de curtas metragens dos estudantes constam da Tabela 4.

**Tabela 4:** Temática aproximada à qual pertence cada produção

<b>Temática</b>	<b>Identificação da produção</b>
Crítica às redes sociais	10;14; 5;6;8; 13; 10
Preconceitos, imagem e sociedade	9; 18
Comunicação, mudanças e conflitos comunicacionais	1; 2; 4; 16
Pandemia nas artes; Dança e Teatro	3; 7; 11; 15; 17
História e Cultura	12

Fonte: Elaborada pelos autores.

## **Modelo de qualidade do aprendizado**

O modelo de qualidade da lição de Johnson, Kahle e Fargo (2009) para o ensino define cinco níveis de aprendizado ou de comportamento dos estudantes, a partir do que é desenvolvido em sala de aula. Embora tenha sido formulado para ensino de ciências, acredita-se que o modelo possa ser adaptado para um contexto interdisciplinar. As categorias são:

Nível 1: Instrução Ineficaz: Não há como verificar o real aprendizado do aluno.

Nível 2: Instrução Eficaz Elementar: É muito improvável que a instrução melhore a compreensão da disciplina pelos alunos ou aprimore a sua capacidade de fazer ciências.

Nível 3: Instrução Eficaz em Estágios Iniciais: existe envolvimento dos estudantes em trabalhos significativos, apesar das deficiências na concepção, implementação ou conteúdo do ensino, que podem ser substanciais ou muito pequenas.

Nível 4: Instrução Realizada e Eficaz: A instrução é objetiva e envolvente para a maioria dos alunos, com grande participação.

Nível 5: Instrução Exemplar: percepção de ampla compreensão do tema tratado.

Nessa síntese, o comportamento dos estudantes é um indicador para se qualificar os resultados obtidos na lição. A classificação ajuda a reconhecer e avaliar o grau de aprendizado obtido. Enquanto a aprendizagem no nível 1 é passiva e os alunos não reconhecem o sentido das atividades que realizam, a sequência gradual de níveis revela com certa clareza a emergência de um quadro de progressivo envolvimento dos alunos, que passam a ser agentes do próprio processo de aprendizagem. Nesse modelo, salvo melhor juízo, os trabalhos desenvolvidos pelos alunos da turma de 2022 de CS-093, Comunicação, Arte, Cultura e Sociedade situam-se entre as categorias 4 e 5 de Johnson, Kahle e Fargo (2009): Instrução Realizada e Eficaz e Instrução Exemplar.

Certamente as produções como um todo permitem um leque de reflexões fundamentais para processos didáticos futuros, ao mesmo tempo em que convidam a novas questões no âmbito da cultura e da sociedade, tais como a noção de autoria, liberdade ou inabilidade para escolher e discriminar informação. Os estudantes do ProFIS revelaram, nas produções, significativa capacidade de expressão, criatividade e autonomia. Foram capazes de integrar as experiências da disciplina, materializando-as em suas produções.

## **Discussão**

A experiência docente no Programa de Formação Interdisciplinar Superior (ProFIS) em 2022, que constitui o foco deste artigo, foi desenvolvida em 2022 sob condições mistas, ou seja, em ambiente de pós-pandemia e de curso presencial. A partir das condições gerais de contorno, podemos extrair uma série de conclusões e contribuir com novas hipóteses e questionamentos.

Primeiramente, reconheceu-se que a capacidade de produção e a familiaridade com o uso de meios digitais confere enorme autonomia criativa para os alunos e oferece ricas oportunidades educacionais para o desenvolvimento da aprendizagem. Alunos já possuem um repertório prévio de linguagem de vídeo que pode e deve ser explorado em termos de geração

de significados. Por outro lado, observa-se que essa aplicação independe de orientações técnicas mais aprofundadas.

A expressão criativa dos estudantes pode ser explorada no âmbito de uma disciplina de ensino superior, desde que permita:

1. o diagnóstico do perfil de aprendizado prévio pelo estudante;
2. o mapeamento de expressões predominantes em torno dos eixos temáticos da disciplina;
3. o diagnóstico das características emocionais e da sensibilidade afetiva que esse grupo traz inevitavelmente para a sala de aula;
4. a oportunidade de criar um espaço de confiança que permita aos alunos o envolvimento com a aprendizagem para além das leituras, testes e checagens.

Para cada uma das possibilidades, o professor pode estabelecer suas próprias estratégias educativas, que podem consistir, por exemplo, na escolha do uso dessas ou de outras práticas criativas (desenho, dança, criação musical, teatro) associadas a diferentes momentos na progressão do seu calendário acadêmico. Assim, para os itens 1, 3 e 4, poderia haver uma primeira atividade individual e/ou coletiva. Já para o item 2, torna-se relevante uma maior familiaridade dos estudantes com o conteúdo.

A avaliação sempre envolve assumir riscos. Avaliar trabalhos criativos é em si, também um ato criativo e fica longe de um pensamento fechado.

Há de se indagar se, de fato, os alunos já não teriam bagagem prévia sobre os temas, independente da disciplina. Daí, talvez, a possibilidade de adoção de uma avaliação diagnóstica logo em seu início.

Carr (2011) e Baurlein (2019), dentre muitos outros autores, defendem a ideia de que o uso da Internet e de computadores tem contribuído para enfraquecer a capacidade intelectual e o aprendizado acadêmico dos estudantes. A experiência desta disciplina do ProFIS parece dar outros sinais. Há enorme potencial intelectual por parte dos alunos que talvez não encontre canais adequados para sua expressão na escola. Sem descaracterizar o ensino baseado na oralidade e na escrita, o apelo à criatividade pelo viés da imagem é capaz de trazer enorme motivação intelectual tanto para os alunos quanto para os professores e simplesmente não pode mais ser ignorado.

Os desenhos, cartuns e vídeos são representações que revelam o repertório cultural dos alunos. Todo ano, os alunos formandos do ProFIS dirigem-se a diferentes cursos pós-ProFIS

com base em performance de notas, de “fora para dentro”. A experiência da produção na disciplina pode ajudar a subsidiar alternativas, de “dentro para fora”.

A experiência de oferta da disciplina em 2022 aponta para a necessidade de se trabalhar a educação audiovisual na escola. Rizzo Júnior (2011) lembra que a produção audiovisual massificada que circula pelas diversas telas convida, com frequência, a experiências de caráter passivo; o acúmulo dessas experiências, sozinho, não garante a formação de perspectiva crítica. É preciso trabalhá-la na escola. O uso educacional das produções de alunos, isoladamente ou em grupos, possibilita levantar algumas hipóteses de trabalho a serem oportunamente investigadas e aprofundadas.

### **Hipóteses**

(1) Temas relacionados à cultura, comunicação e sociedade deveriam fazer parte da formação em todas as carreiras. O viés sociotécnico perpassa cada vez mais todas as áreas do conhecimento. Soluções científicas e tecnológicas e seus desdobramentos sociais são temas que necessitam de especial atenção nos cursos de graduação da Unicamp;

(2) A valorização da cultura e das artes faz emergir um lado emocional dos estudantes universitários que é saudável e importante tanto para o desenvolvimento pessoal quanto acadêmico;

(3) Um debate mais profundo sobre uso de Internet e mídias sociais é urgente no ensino superior, dado que ocupam grande parte do tempo disponível e da própria vida dos estudantes.

### **Considerações finais**

A disciplina *Comunicação, Arte, Cultura e Sociedade* (CS-093) revelou que os estudantes da escola pública brasileira possuem enorme potencial criativo. Nossa conclusão é similar à de outros docentes que participaram de ações do Programa ProFIS, embora o conjunto de estudantes beneficiados pelo ProFIS seja geograficamente limitado ao município de Campinas diante da imensa demanda represada por uma formação superior no País.

A experiência nesta disciplina aponta a necessidade de se:

- Valorizar, expandir e divulgar melhor os resultados do Programa ProFIS;
- Explorar mais e melhor as questões ligadas à produção audiovisual. O ensino apoiado no recurso audiovisual, de reforço ao conteúdo ministrado, pode se somar a um aprendizado

por meio do audiovisual. Os estudantes têm domínio técnico, a escola e os professores poderiam e deveriam valorizar isso.

A disciplina CS-093 ao tratar de temas relacionados às artes, cultura e comunicação pode fornecer *insights* inspiradores para demais cursos da universidade. A grandeza do Programa ProFIS deveria servir de inspiração para as demais universidades públicas brasileiras.

## Referências

ARMES, R. **On video**. São Paulo: Summus, 1999.

AMADOR, F. **As imagens no ensino de geologia**. Aveiro: Universidade, 1998. (Cadernos Didáticos. Série Ciências, n. 2).

AOUN, J. E. **Robot proof: higher education in the age of artificial intelligence**. MIT Press, 2017.

ARHEIN, R. **Visual thinking**. London: California Press, 1969.

BATES, A.W. **Teaching in a digital age**. 2 ed. Vancouver: Tony Bates Associates Ltd. 2019. Disponível em: <https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev2/>. Acesso em: 19 jan. 2024.

BARBOSA, R.; CARNEIRO, C. D. R. Pensamento crítico e criativo em geociências na educação básica. In: CARNEIRO, C. D. R. (org.). **Explorando a Terra na educação básica**. São Paulo: Beca, 2024, p. 43-68. (Série ciências da Terra na educação básica, vol. 2). Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/omp/index.php/ebooks/catalog/book/169>. Acesso em: 01 set 2024.

BAURLEIN, M. **Dumbest generation: how the digital age stupefies young americans and jeopardizes our future (or don't trust anymore under 30)**. NYC: Penguin Books, 2010.

BRUSI, D.; ALFARO, P.; GONZÁLEZ, M. El cine de catástrofes naturales como recurso educativo. **Enseñanza de las Ciencias de la Tierra**, v. 19, n. 2, p. 192-203, 2011.

CARR, N. G. **A geração superficial: o que a Internet está fazendo com nossos cérebros**. Trad. M. G. F. Friaça. Rio de Janeiro: Agir, 2011.

CENTRO Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação. **Cetic.br**. Disponível em: <https://cetic.br/pt/>. Acesso em: 19 jan. 2024.

FARIA, A. C. *et al.* A complexidade da criatividade. **Psicologia da criatividade**, p. 20-46, 2018. Disponível em: <https://digituma.uma.pt/bitstream/10400.13/2008/1/A%20Complexidade%20da%20Criatividade.pdf>. Acesso em 11 jan. 2024.

HOLT. J. **Aprendendo o tempo todo**. Campinas: Verus Editora, 2006.

JOHNSON, C. C.; KAHLE, J. B.; FARGO, J. D. Effective teaching results in increased science achievement for all students. **Science Education**, v. 91, n. 3, p. 371-383. 2009. DOI: <https://doi.org/10.1002/sce.20195>. Acesso em: 30 ago 24.

KELLY, K. **The inevitable: understanding the 12 technological forces that will shape our future**. New York: Viking, 2016.

LANIER, J. **Dez argumentos para você deletar agora as suas redes sociais**. Rio de Janeiro Intrínseca, 2018.

MIGLIORIN, C. Deixem essas crianças em paz: o mafuá e o cinema na escola. *In*: BARBOSA, M. C. S.; SANTOS, M. A. (org.). **Escritos de alfabetização audiovisual**. Porto Alegre: Libretos, 2014. p. 152-162.

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. *In*: **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 15. ed. São Paulo: Papirus, 2000.

MORAIS, M. F.; ALMEIDA, L. S. Percepções sobre criatividade: estudo com estudantes do ensino superior. **Revista Portuguesa de Educação**, CIED - Universidade do Minho, v. 29, n. 2, p. 141-162, 2016. DOI: doi:10.21814/rpe.7385. Acesso em: 30 ago. 24.

NUNES, H. K. B.; FERREIRA, E. A.; SILVA, I. A. S. Criatividade, desenho e práticas educativas: reflexões, vivências e outras expressões para além da sala de aula de Geografia. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, [S. l.], v. 13, n. 23, p. 05-24, 2023. DOI: 10.46789/edugeo.v13i23.1284. Acesso em: 01 ago. 24.

OLIVEIRA, A. W. *et al.* Percepção da criatividade em alunos e professores brasileiros. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 27, p. e241073, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1590/2175-35392023-241073>. Acesso em: 01 jul. 24.

PATSTON, T. J. *et al.* What Is Creativity in education? a qualitative study of international curricula. **Journal of Advanced Academics**, [S. l.], v. 32, n. 2, p. 207–230, 2021. DOI 10.1177/1932202X20978356. Acesso em: 03 jul. 24.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. **On the Horizon**. MCB University Press, v. 9, n. 5, p. 02-02, out. 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 16 jan. 2024.

RIZZO JUNIOR, S. A. **Educação audiovisual**: uma proposta para a formação de professores de ensino fundamental e de ensino médio no Brasil. 2011. 189f. Tese (Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011. DOI: <https://doi.org/10.11606/T.27.2011.tde-12092011-154616>. Acesso em: 2024 jan. 24.

ROAM D. **The back of Napkim**. NYC: Portfolio, 2013.

RUSHKOFF, D. **Human team**. New York: Recorded Books, 2019.

STERNBERG, R. **How to develop student creativity**. Alexandria: ASCD, 2006.

THE NEW YORKER. Cartoon Caption Contest. Disponível em: <https://www.newyorker.com/cartoons/contest#thisweek>. Acesso em: 15 jan. 2024.

TURKLE, S. **Alone together**. NYC: BasicBooks, 2011.

UNICAMP. **ProFIS**: Programa de Formação Interdisciplinar Superior. CS-093 - Comunicação, Arte, Cultura e Sociedade, 1S/2019. Campinas: DAC, Caderno de Horários, ProFIS. Campinas: Pró-Reitoria de Graduação, Unicamp. Disponível em: <https://www.dac.unicamp.br/portal/caderno-de-horarios/2019/1/S/G/IA/CS093>. Acesso em: 17 jan. 2024.

UNICAMP. **ProFIS**: Programa de Formação Interdisciplinar Superior. Pró-Reitoria de Graduação, Unicamp. 2024. Disponível em: <https://www.prg.unicamp.br/profis/>. Acesso em: 17 jan. 2024.

**Agradecimento:**

Agradecimentos especiais ao professor Celso Dal Ré Carneiro que fez leitura atenta do material e sugeriu várias modificações e ao aluno de graduação do curso de Midialogia, Jeronimo Augusto Jacomette Salvador que realizou valioso trabalho como monitor da disciplina, bem como a digitalização e organização dos trabalhos dos alunos.

**Sobre o autor e as autoras**

**Ronaldo Barbosa:** Professor do Departamento de Multimeios, Mídia e Comunicação do Instituto de Artes e professor associado ao Instituto de Geociências, ambos da Unicamp. Pesquisador na área de educação e tecnologia, com foco em metodologias de ensino e EAD. Registros profissionais de engenheiro CREA – 5060757388 e jornalista MTB – 45196.

*E-mail:* professor.ronaldobarbosa@gmail.com

**Kênia Kemp:** Doutoranda no Instituto de Geociências, Programa EHCT - Ensino em História e Ciências da Terra, (UNICAMP). Mestre em Antropologia Social (UNICAMP). Historiadora (UFPE). Docente do ensino superior privado.

*E-mail:* kekemp@gmail.com

**Beatriz Pierre Sforça:** Graduanda em Farmácia (UNICAMP).

*E-mail:* b236741@dac.unicamp.br

**Giovana Camargo Ribeiro:** Graduanda em Química (UNICAMP).

*E-mail:* g253105@dac.unicamp.br

Enviado em: 31 jan. 2024

Aprovado em: 09 abr. 2024