

EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA E AUDIOVISUAL: OFICINA DE MÍDIAS DIGITAIS

UNIVERSITY EXTENSION AND AUDIOVISUAL: DIGITAL MEDIA WORKSHOP

EXTENSIÓN UNIVERSITÁRIA Y AUDIOVISUAL: TALLER SOBRE MEDIOS DIGITALES

LUIZ HENRIQUE COELHO DE SIQUEIRA TEIXEIRA¹, THIAGO VINÍCIUS DOS ANJOS²,
DAVI CHAVES DE SOUSA ALMEIDA SANTOS³, JOSÉ EDUARDO CAVALCANTI⁴,
VANICE SELVA⁵

RESUMO

Este trabalho objetiva divulgar resultados obtidos de uma ação de extensão universitária promovida pelo Programa de Educação Tutorial Gestão Política-Pedagógica da Universidade Federal de Pernambuco, que por sua vez tem como objetivo dialogar com a comunidade estudantil sobre técnicas de edição de imagem e vídeo para mídias digitais e trabalhos acadêmicos. A extensão, um dos pilares universitários, é a estratégia de troca de saberes da universidade com a sociedade. Para isso, foi criada uma oficina sobre manejo audiovisual, no formato remoto, resultando em quatro módulos de ensino. Com base no retorno avaliativo providenciado pelas participantes da ação, conclui-se que a ação cumpriu com sua responsabilidade social e acadêmica. Além disso, visam-se novas edições no futuro.

Palavras-chave: extensão; oficina; audiovisual; mídias digitais; Programa de Educação Tutorial.

ABSTRACT

This paper aims to publicize the results obtained from a university extension action, promoted by the Tutorial Education Program Political-Pedagogical Management of the Federal University of Pernambuco, with the goal of dialoguing with the community about image and video editing techniques for digital media and academic work. Extension, one of the university pillars, is the strategy for exchanging knowledge between the university and society. Therefore, a workshop on audiovisual management was created, in a remote format, resulting in four teaching modules. Based on the evaluative feedback provided by the participants of the action, it can be concluded that the action has fulfilled its social and academic responsibility, besides aiming at new editions in the future.

Keywords: extension; workshop; audiovisual; digital media; Tutorial Education Program.

¹Graduando em Psicologia - Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

²Graduando em Ciências Sociais - Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

³Graduando do Curso Superior do Audiovisual - Universidade de São Paulo (USP).

⁴Graduando em Psicologia - Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

⁵Doutora em Geografia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e Docente Associada da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo difundir los resultados obtenidos a partir de una acción de extensión universitaria, promovida por el Programa de Educación Tutorial Gestión Político-Pedagógica de la Universidad Federal de Pernambuco, con el objetivo de dialogar con la comunidad sobre las técnicas de edición de imágenes y videos para medios digitales y trabajos académicos. La extensión, uno de los pilares universitarios, es la estrategia de intercambio de conocimientos entre la universidad y la sociedad. Para ello, se creó un taller de gestión audiovisual en formato a distancia, que dio lugar a cuatro módulos didácticos. A partir de los comentarios evaluativos de los participantes en la acción, se concluye que la acción cumplió con su responsabilidad social y académica, además de aspirar a nuevas ediciones en el futuro.

Palabras clave: extensión; taller; audiovisual; medios digitales; Programa de Educación Tutorial.

EM QUE CONSISTE A PRÁTICA A SER RELATADA

A oficina “Pixel by Pixel: Edição de Mídias Digitais para Redes Sociais e Trabalhos Acadêmicos” foi uma ação promovida pelo grupo do Programa de Educação Tutorial Gestão Política-Pedagógica (PET-GPP), vinculado à Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), e com o público acadêmico interno e externo. Esta prática se concretizou com o diálogo entre diferentes tipos de pessoas, com o intuito de compartilhar um conhecimento técnico a respeito de diversos programas de edição de vídeo e imagem, além de ter sido um momento próprio para entender melhor sobre gerenciamento de mídias digitais dentro do contexto tecnológico atual em que vivemos. Esta ação foi realizada durante os meses de outubro, novembro e dezembro de 2021, período este no qual foi constituído todo o processo de construção, discussão temática, divulgação, concretização e certificação das/os estudantes inscritas/os na oficina.

Entendendo esta prática dentro do contexto de extensão universitária, esta oficina não foi exclusiva, como já mencionado, para a comunidade do ensino superior; estendeu-se também para discentes e docentes de outras etapas de ensino, assim como para pessoas interessadas em geral. Ademais, foi objetivada, desde o início, uma troca eficiente com o público participante a fim de que este tipo de conhecimento pudesse ser dialogado e implementado em novos meios individuais, profissionais e, também, acadêmicos. Com isso, é cumprida a meta 12.7 do Plano Nacional de Educação (PNE), que discorre sobre a prática de extensão dentro do perfil curricular dos cursos de graduação no ensino superior (BRASIL, 2014).

CONTEXTO EM QUE OCORREU A AÇÃO

A ação aqui relatada está inserida dentro dos projetos e ações do Programa de Educação Tutorial (PET) Gestão Política-Pedagógica Conexão de Saberes: diálogos entre a universidade e as comunidades populares da Universidade Federal de Pernambuco. O PET foi criado em 1979,

inicialmente conduzido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) com o nome de Programa Especial de Treinamento. Nesse início, o objetivo era fortalecer as instituições e a formação no ensino superior brasileiro, porém desde 1999 o PET é de responsabilidade da Secretaria de Educação Superior do Ministério da Educação (SESu/MEC) e é regulamentado pela Lei nº 11.180, de 23 de setembro de 2005, e pelas portarias MEC nº 3.385, de 29 de setembro de 2005, e nº 1.632, de 25 de setembro de 2006 (BRASIL, 2006). De acordo com o Manual de Orientações Básicas dos Grupos PET (BRASIL, 2006), o Programa de Educação Tutorial se constitui como:

Modalidade de investimento acadêmico em cursos de graduação que têm sérios compromissos epistemológicos, pedagógicos, éticos e sociais. Com uma concepção baseada nos moldes de grupos tutoriais de aprendizagem e orientado pelo objetivo de formar globalmente o aluno, o PET não visa apenas proporcionar aos bolsistas e aos alunos do curso uma gama nova e diversificada de conhecimento acadêmico, mas assume a responsabilidade de contribuir para sua melhor qualificação como pessoa humana e como membro da sociedade (BRASIL, 2006, p. 04-05).

A partir de 2010, foi incorporado ao PET o “Programa Conexões de Saberes: diálogos entre a universidade e as comunidades populares”, instituído em 2004 pelo Ministério da Educação e assegurado pela Portaria MEC nº 1, de 17 de maio de 2006 (BRASIL, 2006) através da Portaria MEC nº 976 (BRASIL, 2013), dando origem à modalidade de grupos PET intitulada Conexões de Saberes. Este novo formato busca assegurar a permanência e a manutenção de estudantes oriundos de comunidades populares (do campo, quilombola, indígena e em situação de vulnerabilidade social) no ensino superior, bem como suas formações como pesquisadores e extensionistas, além de estimular lideranças que unam o conhecimento acadêmico e o compromisso social.

Para Montalvão et al. (2020), essa união institucional é responsável por tornar os grupos PET Conexões de Saberes mais completos e comprometidos com a produção e a divulgação do saber científico com a sociedade. Espera-se com isso um grupo pautado na responsabilidade de formação acadêmica e pessoal crítica, “mas também a construir, a partir dessa produção, novas metodologias e diagnósticos que estudem e incentivem a permanência universitária” (MONTALVÃO et al., 2020, p. 69).

Com o isolamento social e a suspensão das aulas presenciais decorrentes da pandemia do novo Coronavírus desde o primeiro trimestre de 2020, as atividades de extensão promovidas nas universidades e, portanto, nos grupos PET tiveram que, na medida do possível, se reorganizar, a fim de manter o diálogo com a sociedade. Sendo assim, os recursos digitais foram inseridos na reorganização das ações para promover a manutenção e criação de atividades extensionistas a partir de novas metodologias de ensino, com características singulares e inerentes ao ensino remoto (ALVES et al., 2020), ocupando plataformas como Google Classroom, YouTube e salas de reuniões on-line, bem como gravações, formulários, entre outros.

Ainda assim, conforme ressaltam Rondini, Pedro e Duarte (2020), a mudança em caráter emergencial traz consigo os entraves nas diversas realidades escolares no Brasil para a adaptação ao uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), que muitas vezes perpassam a falta de preparação ou uma imersão superficial em sua incorporação. Dessa forma,

faz-se necessária a apropriação destes recursos metodológicos, a fim de propiciar uma melhor prática docente, produção acadêmica e melhor rendimento pessoal e profissional (NASCIMENTO, 2021).

PARTICIPANTES/INTEGRANTES DA AÇÃO RELATADA

Para que a oficina Pixel By Pixel ocorresse, foi necessário criar uma coordenação de membros do grupo PET-GPP, a fim de que esta pudesse estar diretamente relacionada à temática do projeto. Sendo assim, um membro do grupo PET, criador do projeto, ficou responsável pela direção geral da oficina e, a partir de sua rede de contatos e amigos interna e externa à UFPE, elencou possíveis candidatos para coordenar a ação, ou seja, pessoas com experiência nos temas abordados na oficina, além de serem instrutores dos módulos. Com o intuito de que as devidas relações temáticas com o projeto pudessem ocorrer, estes instrutores do projeto devem ser descritos dentro de suas competências.

O primeiro instrutor elencado vem da área da Psicologia e possui experiência em edição de vídeos e imagens para mídias digitais há mais de 10 anos, com o foco na utilização do software Sony Vegas PRO para a formulação de projetos acadêmicos e pessoais. O segundo, especializado em computação gráfica e credenciado pela Adobe, Pixologic, AutoDesk e Unreal, além de ser estudante de Audiovisual e atuar no mercado de trabalho como designer e editor. Por fim, a última instrutora é diretora geral de uma assessoria de marketing digital e se especializou em criar conteúdo para este público, assim como posicionar e planejar marcas no ambiente on-line de forma que impacte o público-alvo. O projeto também contou com a supervisão da tutora do grupo PET ao qual ele está vinculado e com um outro membro deste grupo como monitor.

Diante do quantitativo de pessoas participantes da oficina que se identificam com o gênero feminino, dados demonstrados a seguir, optou-se por utilizar o gênero feminino na descrição deste público no decorrer do texto deste artigo. Sendo assim, com relação às participantes da oficina, tem-se um total de 218 inscrições, das quais 143 se efetivaram para a participação direta no projeto. A descrição a seguir destas participantes se refere a dados do número total de inscrições, ou seja, das 218 pessoas. Deste número, portanto, no formulário de inscrição 57,8% se declararam enquanto “mulher cisgênero”, 32,6% como “homem cisgênero”, 1,8% como gênero “fluido” e 1,4% como “não-binário”. Mesmo com uma instrução prévia, sistemática e detalhada no formulário de inscrição, pensada para o público que não tem acesso por diferentes razões a essas definições, foi deixada a opção de “outros” nesta categoria de “gênero”. As respostas dadas nesta opção foram: “masculino”, “feminino”, “hétero”, “mulher” e “homem”.

A maioria absoluta destas participantes são do estado de Pernambuco e 73,9%, do total de inscritas são estudantes do ensino superior; 7,8% são profissionais externas ao campo das mídias digitais; 2,8%, estudantes do ensino médio; 2,3%, professoras do ensino superior; 1,8%, profissional da área de mídia digital; e 11,4% responderam classificações diversas assistemáticas.

Dentro do quantitativo de pessoas que se declararam dentro do contexto universitário, tanto como estudante, quanto como docente, 87,3% não participam de algum grupo PET; 9% participam; e 3,7% afirmam que já participaram. Das pessoas que participam de algum grupo PET, 70% são discentes bolsistas; 25%, discentes não bolsistas; e 5% na função de tutor/a.

METODOLOGIA

Para a realização prática, como já mencionado no tópico anterior, ocorreu o interesse de um dos membros do grupo PET-GPP em querer divulgar o conhecimento técnico referente à edição de vídeo e de imagens. A partir disso, foi realizado um planejamento de ação no início de 2021 e este foi revisado e aprovado pela tutora do PET-GPP. Neste documento foi necessário descrever e estipular os seguintes quesitos: (1) carga horária total prevista para a construção e realização da atividade; (2) previsão de início e de término; (3) descrição e justificativa; (4) objetivos e metodologia; (5) resultados esperados e método avaliativo acerca do produto final.

Após a construção deste planejamento, ocorreu a seleção dos instrutores para a formulação das aulas e dos temas que seriam abordados. Como já mencionado anteriormente, esta seletiva aconteceu a partir da ativação de uma rede de amigos do diretor geral da ação e, conseqüentemente, a escolha definitiva com base nas competências individuais do/a instrutor/a para com a temática. Ademais, houve o remanejamento de data para a execução da atividade. Tais mudanças se deram por conta do momento pandêmico vivenciado por todos os envolvidos no projeto, situação esta que promoveu uma exaustão individual e coletiva multifatorial. A construção da oficina foi prevista para maio de 2021 e sua efetivação com o público-alvo para junho deste mesmo ano, porém foi adiada para os meses de outubro, novembro e dezembro de 2021.

Após a etapa do planejamento do projeto foi realizado o encontro da equipe de trabalho, a fim de traçar um caminho em conjunto e, assim, entender em qual função cada competência individual poderia ser melhor aproveitada no todo e no resultado final. Neste momento, foram elencados os principais tópicos a serem abordados durante a oficina e a divisão ficou em: módulo de Sony Vegas PRO; módulo de Adobe Photoshop e Premiere; e módulo de fechamento com gerenciamento de mídias digitais. A partir disso, cada instrutor ficou responsável por desenvolver a narrativa teórico-prática de sua respectiva categoria e, ao final, dialogar com os outros instrutores para analisar se o todo estava fazendo sentido dentro do objetivo geral e específico. Antes da realização da oficina, pensou-se em acontecer de forma híbrida, com a maior parte em aulas assíncronas (vídeos gravados) e outra de forma síncrona (vídeos ao vivo). Entretanto, após reflexões a respeito da temática da ação, levando em consideração pequenos detalhes técnicos que poderiam ser melhores aproveitados no modelo assíncrono, permitindo uma nova visualização do conteúdo, optou-se pelo formato 100% gravado.

Os responsáveis por cada módulo começaram, então, as gravações das aulas, ficando livres

em relação ao tempo de duração. Essa liberdade tem como base a proposta técnica que o conteúdo da oficina possui, pois um vídeo inicial de abertura do programa e o entendimento de todas as suas funcionalidades-base pode demorar mais do que um outro que tem como propósito apenas uma exemplificação de uma determinada função. Sendo assim, em média, os vídeos ficaram entre 20-30 minutos de duração. Ademais, também foi responsabilidade de cada instrutor dos módulos a edição e o envio dos vídeos gravados para a direção geral do projeto e esta ficou responsável por organizar e sistematizar os arquivos recebidos dentro de uma nuvem de armazenamento de dados. Com esse montante de arquivos gerados, foi necessário se pensar em algum recurso que suportasse a quantidade de usuários que seriam recebidos, assim como a proposta pedagógica da oficina.

O passo seguinte, portanto, foi utilizar a ferramenta do Google Sala de Aula como portal de interação projeto-professor/a-aluna dentro da ação. Este recurso proporcionou a organização dos módulos de forma visual e a preparação de um ambiente acolhedor para quem nunca teve um contato prévio com as tecnologias abordadas nas aulas, público este que era o nosso foco de atuação e diálogo. Utilizou-se uma linguagem que abarcasse desde os gêneros apresentados no formulário de inscrição (feminino, masculino e neutro), até o modo de comunicação com esta pessoa inscrita em um modelo mais informalizado diante de toda a proposta estética, que será melhor detalhada a seguir.

Para a inserção das alunas na plataforma Google Sala de Aula, foi solicitado, durante o formulário de inscrição, o e-mail com o provedor preferencialmente sendo do Google (Gmail), pois sua integração com o sistema é perfeitamente automatizada. Ou seja, para quem disponibilizou dentro deste parâmetro, foi feito um envio direto com o convite para ingressar na plataforma. Para quem não tinha e-mail deste provedor, enviamos uma mensagem personalizada com instruções detalhadas de como realizar o acesso e garantir sua participação na oficina.

Como medida de precaução, também foi criado um grupo de mensagens, com a ferramenta Whatsapp, com todas as alunas inscritas no formulário de participação e foi permitida a possibilidade de contato direto e pessoal com a coordenação do projeto via mensagem de texto. Com essas estratégias de inserção, das 218 alunas inscritas, 143 efetivaram o seu acesso ao Google Sala de Aula, resultando em aproximadamente 65,6% de efetivação de inscrição. Vale ressaltar que como o conteúdo da oficina foi disponibilizado gratuitamente nas plataformas digitais do grupo PET-GPP, com acesso livre, pessoas que não efetivaram a inscrição têm a possibilidade de utilizar o material criado para o projeto.

Para a divulgação da oficina, alguns tópicos foram levados em consideração: (1) público-alvo; (2) conceito temático se relacionando com a proposta da ação; (3) canais de comunicação possíveis; e (4) tráfego pago (impulsioneamento de publicação nas redes sociais). Dentro do tópico de público-alvo, anterior à divulgação e, conseqüentemente, à obtenção sistemática do perfil de usuária inscrita, entendeu-se que o público seria majoritariamente: jovem, de 18 a 25 anos, por conta da temática; pernambucano/a, por conta do local em que a ação está vinculada (PET-GPP/UFPE); pessoa que gosta de tecnologia e do universo midiático digital. Assim sendo, foi escolhido um nome, "Pixel

By Pixel”, que pudesse tanto representar esse aspecto jovial e digital do projeto, mas que também refletisse a prática.

Seguindo o direcionamento do primeiro tópico, a escolha do conceito temático foi nítida nas artes geradas para divulgação (Figura 1), para a edição dos vídeos e para a certificação final do projeto. Foram utilizados símbolos e imagens da cultura pop digital que fizessem referência ao nome “pixel”, além de cores que não apenas fizessem referência àquelas da logomarca do grupo PET-GPP, mas que também demonstrassem um caminho tranquilo e acolhedor. Para a elaboração do certificado (Figura 2), a ousadia dominou a arte de criar. Fomos para um modelo, em geral, oposto daqueles que tipicamente são fornecidos em eventos e congressos científicos, ou seja, um que fechasse a oficina de forma coesa e coerente com a temática e com o público.

Figura 1 - Arte promocional



Fonte: Elaborada pelos autores (2022)

Os canais de comunicação para a divulgação da oficina foram elencados em conformidade ao público-alvo. Primeiramente, foi feita a divulgação na Agência de Notícias da UFPE (ASCOM) e esta encaminhou para as redes sociais vinculadas à universidade e aos endereços de e-mail cadastrados na agência. Em seguida, foram elencados os cursos, não apenas da UFPE, mas também de universidades de outras regiões do país, que possivelmente pudessem ter interesse na

temática e, assim, o envio do pedido de divulgação para as respectivas coordenações/departamentos.

Figura 2 - Certificado da oficina



Fonte: Elaborada pelos autores (2022)

Ademais, também foi utilizada a plataforma Instagram para divulgação na página do grupo PET-GPP, assim como foi feito pedido de divulgação em outros grupos PET. Por fim, o tráfego pago também se tornou uma possibilidade com o objetivo de dialogar com esses potenciais usuários de maneira mais eficiente. Foi utilizada a plataforma Instagram e o mesmo perfil de público-alvo já listado anteriormente. O investimento utilizado para esta estratégia, impulsionamento digital, foi de apenas R\$35,00 durante sete dias de promoção de publicação.

Por fim, foi disponibilizado um formulário final optativo para a solicitação do certificado e, ao mesmo tempo, uma autoavaliação de desempenho e uma avaliação geral do projeto. Os dados relatados no próximo tópico referem-se a 76 alunas (aproximadamente, 53% das 144 inscrições efetivadas) que solicitaram o certificado e que promoveram esse retorno avaliativo para o grupo PET-GPP por meio da plataforma Google Forms.

RESULTADOS ALCANÇADOS

Com a construção da oficina foram elaborados, portanto, quatro módulos. Estes estão listados no Quadro 1, assim como os respectivos temas abordados.

Quadro 1 - Módulos

MÓDULO	TEMAS ABORDADOS
1. Sony Vegas PRO	Funções básicas/introdutórias; Timeline; Slowmotion; Transições; Mask; Media Generators; Video FX; Tratamento de imagem; Render Settings.
2. Adobe Photoshop	Funções básicas/introdutórias; Tratamento e correção de cores; Mask; Conceito de PNG/JPEG; Recorte de elementos; Mesclagem.
3. Adobe Premiere	Funções básicas/introdutórias; Formatos de vídeo; Lumetri; Mask; Efeitos e transições de vídeo; Ajuste de áudio; Render Settings.
4. Gerenciamento de Mídias	Experiências profissionais dentro da área de Marketing; engajamento e comunicação com o público-alvo; mudanças nas redes sociais.

Fonte: Elaborada pelos autores (2022)

No Quadro 2 estão listados os critérios e a avaliação, por parte das alunas, dos módulos da oficina. Vale ressaltar as perguntas referentes a cada critério, sendo elas: (1) qualidade: “considero o módulo de ... como”; (2) relevância: “a relevância que eu dou para a utilização do ... em meus trabalhos, particulares e/ou acadêmicos, é”; (3) desempenho: “meu desempenho no ... foi”; (4) professor/a: “o desempenho do professor/a no módulo de ... foi”. também foi questionado o desempenho geral relacionado à oficina. O Quadro 3 demonstra esta avaliação nos seguintes critérios: (1) desempenho: “meu desempenho assistindo as aulas, no geral, foi ...”; (2) prática: “a minha prática do conteúdo aprendido, no geral, foi ...”; (3) usabilidade: “a usabilidade/importância do conteúdo apresentado na oficina é de ...”; (4) geral: “no geral, avalio a oficina Pixel By Pixel como ...”.

Destaca-se, com base no retorno avaliativo por módulo (Quadro 2), a alta qualidade do conteúdo abordado na oficina, cumprindo os parâmetros de relevância e desempenho dentro do objetivo-base do projeto. Ademais, nota-se a boa pontuação no critério de didática dos professores dentro de todos os módulos.

Quadro 2 - Retorno avaliativo por módulo

MÓDULO	CRITÉRIOS			
	QUALIDADE	RELEVÂNCIA	DESEMPENHO	PROFESSOR/A
1. Sony Vegas PRO	Muito bom: 65,8% Bom: 31,6% Médio: 1,3% Ruim: 0% Muito ruim: 1,3%	Muito relevante: 31,6% Relevante: 40,8% Média relevância: 17,1% Pouca relevância: 7,9% Pouquíssima relevância: 2,6%	Muito suficiente: 18,4% Suficiente: 38,2% Regular: 38,2% Insuficiente: 3,9% Muito insuficiente: 1,3%	Excelente: 82,9% Bom: 15,8% Médio: 1,3% Ruim: 0% Péssimo: 0%
2. Adobe Photoshop	Muito bom: 77,6% Bom: 22,4% Médio: 0% Ruim: 0% Muito ruim: 0%	Muito relevante: 67,1% Relevante: 25% Média relevância: 5,3% Pouca relevância: 2,6% Pouquíssima relevância: 0%	Muito suficiente: 39,5% Suficiente: 38,2% Regular: 21,1% Insuficiente: 1,3% Muito insuficiente: 0%	Excelente: 80,3% Bom: 19,7% Médio: 0% Ruim: 0% Péssimo: 0%
3. Adobe Premiere	Muito bom: 69,7% Bom: 28,9% Médio: 1,3% Ruim: 0% Muito ruim: 0%	Muito relevante: 47,4% Relevante: 31,6% Média relevância: 15,8% Pouca relevância: 3,9% Pouquíssima relevância: 1,3%	Muito suficiente: 23,7% Suficiente: 42,1% Regular: 30,3% Insuficiente: 3,9% Muito insuficiente: 0%	Excelente: 72,4% Bom: 26,3% Médio: 1,3% Ruim: 0% Péssimo: 0%
4. Gerenciamento de mídias	Muito bom: 71,1% Bom: 22,4% Médio: 5,3% Ruim: 1,3% Muito ruim: 0%	Muito relevante: 63,2% Relevante: 21,1% Média relevância: 10,5% Pouca relevância: 3,9% Pouquíssima relevância: 1,3%	Muito suficiente: 47,4% Suficiente: 36,8% Regular: 10,5% Insuficiente: 5,3% Muito insuficiente: 0%	Excelente: 73,7% Bom: 21,1% Médio: 3,9% Ruim: 1,3% Péssimo: 0%

Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

Em relação ao resultado avaliativo referente à oficina geral, apresentada no Quadro 3, tem-se que as pessoas que participaram da oficina apontam o desempenho individual e a prática do conteúdo considerados como, em sua maioria, suficiente. Ao mesmo tempo, a usabilidade e a avaliação geral da oficina foram pontos de destaque e que refletem a importância deste conteúdo para as atividades pessoais e laborais das participantes.

Quadro 3 - Retorno avaliativo geral da oficina - Resultado do formulário final de autoavaliação e desempenho da oficina

CRITÉRIOS			
DESEMPENHO	PRÁTICA	USABILIDADE	GERAL
Muito suficiente: 26,3%	Muito suficiente: 19,7%	Altíssima: 65,8%	Muito suficiente: 81,6%
Suficiente: 52,6%	Suficiente: 43,4%	Alta: 30,3%	Suficiente: 18,4%
Regular: 21,1%	Regular: 27,6%	Média: 3,9%	Regular: 0%
Insuficiente: 0%	Insuficiente: 6,6%	Baixa: 0%	Insuficiente: 0%
Muito insuficiente: 0%	Muito insuficiente: 2,6%	Baixíssima: 0%	Muito Insuficiente: 0%

Fonte: Elaborado pelos autores (2022)

O QUE SE APRENDEU COM A EXPERIÊNCIA

A partir da prática da oficina, foi possível perceber que ela cumpriu seu propósito em todos os quesitos: (1) planejamento; (2) construção e elaboração do conteúdo audiovisual; (3) comunicação e divulgação interna e externa à universidade; (4) retorno avaliativo das alunas do curso; (5) cumprimento dos objetivos e direcionamentos de base do PET. O caminho percorrido durante todo este projeto fez com que todas as pessoas envolvidas pudessem (re)aprender sobre as temáticas da oficina e, para além disso, criar uma oficina do zero e efetivá-la na prática dentro do contexto remoto em que vivemos e de todas as incertezas que ele acarreta.

Enquanto “petianos” foi possível criar novos vínculos, internos e externos ao grupo PET-GPP, que auxiliassem na concretização da oficina, como na intermediação com os/as professores/as e com a nova rede de pessoas inscritas no projeto, que passaram a conhecer o PET-GPP. Isso fez com que futuras ações do grupo possam impactar também essas pessoas de outras formas, a depender de seus interesses. Ademais, há também a possibilidade de criação de uma nova versão do curso a partir de sugestões dadas pelas participantes.

Algumas destas sugestões estão listadas a seguir: (1) colocar um módulo sobre tratamento de áudio como complemento ao que já foi exposto nesta primeira versão da oficina, tendo em vista o aumento de podcasts nas redes digitais; (2) inserir mais exemplos práticos durante o curso; (3) criar mapas mentais para guiar a usuária durante e após a oficina; (4) formular uma nova edição do projeto, com aprofundamento nos assuntos anteriormente abordados e discutindo sobre técnicas mais avançadas; e (5) aumentar o tempo entre a liberação de um módulo para o outro.

RELAÇÃO DA PRÁTICA COM OS CONCEITOS DE EXTENSÃO

No Plano Nacional de Educação (PNE) 2014-2024, a meta 12.7 prevê, dentro do perfil curricular dos cursos de graduação no ensino superior brasileiro, a prática extensionista (BRASIL, 2014). Esta disposição está explicitamente vinculada aos contextos sociais com o intuito de promover o compartilhamento de ideias para além dos limites acadêmicos, ir de encontro com o elitismo científico e construir um conhecimento emancipatório em conjunto com a sociedade (GADOTTI, 2017).

Como bem aponta Silva (2020), não basta a prática da extensão estar presente nas leis e diretrizes que regem a educação brasileira. É necessário um empenho das universidades e, conseqüentemente, de seus cursos e programas de educação no que diz respeito à inserção do ideal extensionista no processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, o PET, como já pontuado anteriormente, está diretamente vinculado à prática de extensão e a oficina Pixel By Pixel se estrutura na Portaria nº 976, em seus objetivos:

I - desenvolver atividades acadêmicas em padrões de qualidade de excelência, mediante grupos de aprendizagem tutorial de natureza coletiva e interdisciplinar; II - contribuir para a elevação da qualidade da formação acadêmica dos alunos de graduação; III - estimular a formação de profissionais e docentes de elevada qualificação técnica, científica, tecnológica e acadêmica; IV - formular novas estratégias de desenvolvimento e modernização do ensino superior no país; V - estimular o espírito crítico, bem como a atuação profissional pautada pela cidadania e pela função social da educação superior; VI - introduzir novas práticas pedagógicas na graduação (BRASIL, 2013, p. 40).

Desde a sua formulação e concretização, a oficina aqui disposta abarcou os objetivos supracitados e cumpre sua função extensionista universitária a partir da promoção de um diálogo para além do campo acadêmico, relacionando-se com a comunidade externa e cumprindo o caráter e responsabilidade social da universidade (SILVA, 2020). Rodrigues et al. (2013) relatam a importância da extensão pensando nos ganhos para a sociedade a partir da troca de saberes, dentro do caráter interdisciplinar, melhorando, assim, a qualidade de vida diária e laboral dos cidadãos.

O projeto Pixel By Pixel foi em busca de proporcionar uma melhor qualidade na construção de trabalhos, no campo audiovisual, tanto para trabalhos pessoais, quanto acadêmicos, a fim de tornar acessíveis as técnicas de edição de vídeo e imagem. É possível, por fim, ir além e postular esta busca, mesmo que inicialmente, de troca de saberes entre a universidade e o público vinculado à prática aqui relatada.

Como menciona Gadotti (2017), a extensão pode ir ao encontro do pensamento de Paulo Freire e colocar o conhecimento popular no mesmo patamar do conhecimento universitário. Com isso, tivemos essa preocupação desde a formulação da oficina, respeitando as participantes que estavam sendo inseridas neste contexto e deixando um espaço sempre aberto de diálogo para produção de novos conhecimentos e alterações. Isso pôde ser visto no retorno final pelas candidatas, pois elas conseguiram avaliar todos os pontos da oficina, influenciando nas mudanças dos pilares de funcionamento e, conseqüentemente, em uma nova edição desta ação.

AGRADECIMENTOS

Os autores deste trabalho agradecem ao Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE) e à Secretaria de Educação Superior do Ministério da Educação (SESu/MEC) pela disponibilização de bolsas para o Programa de Educação Tutorial. O PET Conexões Gestão Política-Pedagógica (re)afirma a importância desse incentivo à ciência como forma de viabilizar ações e estratégias de diálogo com a comunidade, circunvizinha à universidade, partindo da manutenção e estabilidade acadêmica dentro da graduação.

REFERÊNCIAS

ALVES, Giovana Rodrigues et al. O ensino remoto em tempos da pandemia do Covid-19: uma adequação metodológica do Curso de Línguas Popular Aberto à Comunidade. **Revista Eletrônica do Programa de Educação Tutorial**, Três Lagoas/MS, v. 2, n. 2, p. 238-250, outubro, 2020. Disponível em: <<https://trilhasdahistoria.ufms.br/index.php/REPET-TL/article/view/10226>> Acesso em: 29 de jan. de 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Gabinete do Ministro. **Portaria MEC nº 1, de 17 de maio de 2006**. Brasília, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=10092-portaria-01-2006-conexoes-de-saberes&Itemid=30192> Acesso em: 05 de jan. de 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Gabinete do Ministro. **Portaria MEC nº 976, de 27 de julho de 2010**. Republicada em função das alterações implementadas pela Portaria MEC nº 343, de 24 de abril de 2013. Diário Oficial da União, nº 212, seção 1, p. 40, 2013. Disponível em: <https://www.semesp.org.br/wp-content/uploads/2013/10/porMEC_n976_27_07.pdf> Acesso em: 04 de jan. de 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei Nº 13.005, de 25 de junho de 2014**. Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e dá outras providências. Brasília, 2014. Disponível em: <<https://pne.mec.gov.br/18-planos-subnacionais-de-educacao/543-plano-nacional-de-educacao-lei-n-13-005-2014>> Acesso em: 21 de jan. de 2022.

GADOTTI, Moacir. Extensão Universitária: para quê? **Instituto Paulo Freire**, 2017. Disponível em: <<https://www.paulofreire.org/noticias/557-extensao-universitaria-para-que>> Acesso em: 04 de jan. de 2022.

MONTALVÃO, Camila Sobral Leite Lyra et al. Grupos PET Conexões de Saberes como instrumento de permanência no ensino superior. **Revista Eletrônica do Programa de Educação Tutorial**, Três Lagoas/MS, v. 2, n. 2, p. 59-83, 2020. Disponível em: <<https://trilhasdahistoria.ufms.br/index.php/REPET-TL/article/view/10230>> Acesso em: 04 de jan. de 2022.

NASCIMENTO, Francisleile Lima. Ensino Remoto: o uso do Google Meet na pandemia da Covid-19. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, v. 7, n. 19, p. 44-61, 2021. Disponível em: <<https://zenodo.org/record/5028436#.YfTAtqbMK3A>> Acesso em: 29 de jan. de 2022.

RODRIGUES, Andréia Lilian Lima et al. Contribuições da extensão universitária na sociedade. **Caderno De Graduação - Ciências Humanas e Sociais**, UNIT - Sergipe, v. 1, n. 2, p. 141-148, 2013. Disponível em: <<https://periodicos.set.edu.br/cadernohumanas/article/view/494>> Acesso em: 04 de jan. de 2022.

RONDINI, Carina Alexandra; PEDRO, Ketilin Mayra; DUARTE, Cláudia dos Santos. Pandemia do Covid-19 e o ensino remoto emergencial: mudanças na práxis docente. **Revista Interfaces Científicas - Educação**, v. 10, n. 1, p. 41-57, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/9085>> Acesso em: 29 de jan. de 2022.

SILVA, Wagner Pires da. Extensão Universitária: um conceito em construção. **Revista Extensão & Sociedade**, v. 11, n. 2, p. 21-32, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/extensaoesociedade/article/view/22491/14110>> Acesso em: 04 de janeiro de 2022.