



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO
MESTRADO ACADÊMICO EM ENSINO



VALDOMIRO BATISTA ROCHA MARQUES

PRODUÇÃO DE VÍDEO ESTUDANTIL: UMA PROPOSTA DE USO
PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

VITÓRIA DA CONQUISTA – BA
2023

VALDOMIRO BATISTA ROCHA MARQUES

**PRODUÇÃO DE VÍDEO ESTUDANTIL: UMA PROPOSTA DE USO
PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, para obtenção do título de Mestre em Ensino, com área de concentração de Ensino na Educação Básica.

Orientador: Prof. Dr. Claudinei de Camargo Sant'Ana

Linha de pesquisa 3: Ensino-aprendizagem em Ciências Exatas, Experimentais e Naturais.

VITÓRIA DA CONQUISTA – BA

2023

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO
MESTRADO ACADÊMICO EM ENSINO

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

PRODUÇÃO DE VÍDEO ESTUDANTIL: UMA PROPOSTA DE USO PEDAGÓGICO
NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Autor: Valdomiro Batista Rocha Marques

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
gov.br CLAUDINEI DE CAMARGO SANT ANA
Data: 04/06/2023 10:35:07-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Orientador: Prof. Dr. Claudinei de Camargo Sant'Ana
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB

Documento assinado digitalmente
gov.br IRANI PAROLIN SANTANA
Data: 04/06/2023 10:26:03-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

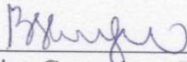
Prof.^a Dra. Irani Parolin Sant'Ana
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB

Documento assinado digitalmente
gov.br VANESSA OECHSLER
Data: 30/05/2023 14:05:47-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Dra. Vanessa Oechsler
Instituto Federal de Santa Catarina - IFSC

Documento assinado digitalmente
gov.br JOSIAS PEREIRA DA SILVA
Data: 31/05/2023 13:55:11-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Josias Pereira da Silva
Universidade Federal de Pelotas – UFPel


Dr. Benedito Gonçalves Eugênio
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB

2023

M315p

Marques, Valdomiro Batista Rocha.

Produção de vídeo estudantil: uma proposta de uso pedagógico na educação básica. / Valdomiro Batista Rocha Marques, 2023.
132f. il.

Orientador (a): Dr. Claudinei de Camargo Sant'Ana.

Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia,
Programa de Pós Graduação em Ensino – PPGEn, Vitória da Conquista, 2023.
Inclui referência F. 110 - 118.

1. Tecnologias digitais - Educação. 2. Produção de vídeo. 3. Multiletramento. I.
Sant'Ana, Claudinei de Camargo. II. Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia,
Mestrado Acadêmico em Ensino- PPGEn.

CDD: 370

*Catálogo na fonte: **Juliana Teixeira de Assunção – CRB 5/1890**
UESB – Campus Vitória da Conquista – BA*

Aos meus avós Laudelino Rocha e Maria Vitória, e a meus pais, Constantino e Madalena, exemplos de dedicação, amor, interesse e cuidado.

À minha companheira e amor, por estar sempre a meu lado me incentivando a crescer e me proporcionando paz nos momentos difíceis.

À Mariana, que representa para mim a alegria, a razão de viver e a renovação.

AGRADECIMENTOS

Certa vez li um texto que comparava nossas vidas a viagens de trem, durante as quais passamos por diferentes lugares, por belas paisagens – e outras nem tanto. Mas, além disso, é interessante observar quem, no trem, está conosco. Ali estão pessoas que vão e vêm; algumas compartilham – com aqueles que estão ao seu lado – suas alegrias, tristezas ou sonhos. Dentre elas estão aquelas que ficaram conosco por muito tempo e se tornaram nossas amigas – muito embora, no início da viagem, elas estivessem em outros vagões; outras passaram rapidamente e, sem que eu tomasse conhecimento, desembarcaram em uma estação que em poucos minutos ficou para trás. Pois bem: para mim, o Mestrado foi como uma viagem de trem, durante a qual convivi com passageiros que me ajudaram, me ensinaram e me acompanharam durante essa jornada intensa.

Tudo que ali vivi foi importante; além disso, fiz novos amigos, revi pessoas que não via há muito tempo e que de uma forma ou de outra contribuíram para isso e aquilo, e a todas sou muito grato. Em primeiro lugar, quero agradecer aos meus colegas do Grupo de Estudos em Educação Matemática (GEEM), da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), por acreditarem em mim e contribuírem para que eu iniciasse o meu Mestrado.

Agradeço também aos colegas do grupo de pesquisa e extensão sobre Produção de Vídeo Estudantil – cujo objetivo é pesquisar e capacitar professores e estudantes para a produção audiovisual dentro do espaço escolar – e ao professor Josias Pereira, com o qual tive longas conversas sobre o trabalho e que esteve junto a mim durante minha trajetória acadêmica: Josias Pereira, meu cúmplice de trem, estou muito feliz por tê-lo como amigo, e saiba que eu o admiro muito.

À Professora Dra. Danúcia Cardoso Lago, meus agradecimentos por me acolher quando pensei em desistir. Sofisticação e firmeza fazem dela uma pessoa especial.

Aos professores do programa de Mestrado em Ensino da UESB, incluindo os professores Benedito, Tânia Gusmão, Valdir, Kergilêda, Deusa e Daniela, agradeço pelos ensinamentos e pela oportunidade que me deram de compartilhar ideias, dúvidas e reflexões, todas vitais para a estruturação do meu conhecimento.

Um agradecimento especial à Taniele (Tanny) e Adriana (Drica), que me apoiaram muitas vezes e sempre estiveram ao meu lado com amor e amizade.

Agradeço também ao Prof. Dr. Claudinei de Camargo Sant'Ana, meu orientador, uma dessas figuras tão importantes em minha vida. Eu o conheci durante o 4^a Congresso de Curta

Estudantil, sendo que ele me permitiu integrar o grupo de pesquisa e me proporcionou vislumbrar uma nova perspectiva.

Sou grato aos professores Dr. Josias Pereira da Silva, Dr. Benedito Gonçalves Eugênio e às professoras Dra. Vanessa Oechsler e Dra. Irani Parolin Sant'Ana, que fizeram parte do meu exame de qualificação, analisaram meu projeto de pesquisa e apresentaram, de forma competente, clara e objetiva, as questões que precisavam ser abordadas neste trabalho, visando a sua melhoria.

Agradeço a todos os professores e gestores da Escola Municipal Francisco Antônio de Vasconcelos pelo carinho e interesse nesta pesquisa. À Marizene, Maria Dolores, Cristiane, Girlane, Yves Rafael, Telma Argolo, Poliana, Ruth, Gilmara, Cássia, Elizangela, Hilana, Luciene Bunita, Hugo, Juarez, Sara e a toda a equipe de apoio, agradeço pela gentileza com que me trataram e pela disponibilidade para me atender quando foi necessário.

Com profundo carinho e afeto pelos educandos, agradeço àqueles que apresentei injustamente como *números* em minha pesquisa, mas cujos rostos, vozes e discursos gravei indelevelmente em minha memória.

Aos meus colegas de viagem – Renilda, Alexandre, Arlete e Fabiana –, com quem pude dividir a ansiedade do caminhar.

Agradeço em especial à Prof.^a Dra. Irani Parolin Santana (coorientadora), a quem admiro por suas habilidades no que diz respeito à Língua Portuguesa, por sua inteligência e profundidade na abordagem dos textos, o que me permitiu ir muito além do uso da minha imaginação nesta pesquisa. Ela era uma das pessoas *que estavam no outro vagão*, sendo que sua proximidade a tornou uma amiga muito querida e me fez crescer como pessoa.

RESUMO

Esta pesquisa investiga a produção de vídeos estudantis como uma abordagem pedagógica na Educação Básica, buscando responder à questão de pesquisa “De que modo a produção de vídeos na educação básica pode contribuir no processo de ensino/aprendizagem dos estudantes?”, e tem o objetivo geral de analisar a produção de vídeos como metodologia no processo de ensino-aprendizagem, com foco no letramento e no desenvolvimento de inteligências de construção em estudantes. Como objetivos específicos, a pesquisa busca produzir vídeos em parceria com uma rede local de professores e estudantes que resgatem a história de vida dos educandos e sua relação com o processo de ensino-aprendizagem contextualizado; analisar como as novas tecnologias, aplicadas na produção de vídeos pelos estudantes, podem colaborar significativamente para a formação dos educandos; e avaliar de que forma a produção de vídeos, enquanto metodologia, contribui para o letramento e desenvolvimento de inteligências de construção em educandos. Para atingir esses objetivos, foram realizados workshops de criação de vídeos digitais com estudantes de uma escola rural em Vitória da Conquista-BA, seguidas de entrevistas semiestruturadas com alunos e professores. Os resultados apontam que a produção de vídeo estudantil traz ganhos prolongados para os educandos, desde a participação em oficinas de produção de vídeos até a etapa de síntese e apresentação dos vídeos estudantis em sala de aula. Com isso, os educandos utilizam a produção de vídeo como método diferenciado, fonte de pesquisa e produção de conhecimento. Os estudantes e professores participam da produção de vídeos, pesquisam informações sobre o conteúdo, realizam leituras, planejam produções, acompanham montagens, utilizam tecnologias digitais, divulgam e participam de debates em grupo. Essa metodologia permite que os alunos coloquem em prática o conteúdo aprendido nas oficinas, apropriando-se deles por meio da produção do vídeo estudantil como uma abordagem pedagógica e eficiente.

Palavras-chave: Tecnologias digitais. Produção de vídeo. Educação. Multiletramento.

ABSTRACT

This research investigates the production of student videos as a pedagogical approach in Basic Education, seeking to answer the research question "How can the production of videos in basic education contribute to the teaching/learning process of students?", and has the general objective of analyzing the production of videos as a methodology in the teaching-learning process, with a focus on literacy and the development of construction intelligences in students. As specific objectives, the research seeks to produce videos in partnership with a local network of teachers and students that rescue the life story of the students and its relation with the contextualized teaching-learning process; to analyze how new technologies, applied in the production of videos by students, can significantly contribute to the education of students; and to evaluate how the production of videos, as a methodology, contributes to literacy and the development of constructive intelligences in students. To achieve these objectives, digital video creation workshops were conducted with students from a rural school in Vitória da Conquista - BA, followed by semi-structured interviews with students and teachers. The results point out that student video production brings prolonged gains for the students, from the participation in video production workshops to the synthesis and presentation stage of the student videos in the classroom. With this, the students use video production as a differentiated method, a source of research and production of knowledge. Students and teachers participate in the production of videos, research information about the content, do readings, plan productions, follow montages, use digital technologies, disseminate and participate in group discussions. This methodology allows students to put into practice the content learned in the workshops, appropriating it through the production of the student video as a pedagogical and efficient approach.

Keywords: Digital technologies. Video production. Education. Multilearning.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Perspectivas teóricas acerca do uso do vídeo estudantil em sala de aula.....	62
Quadro 2 - Tipos de textos	93
Quadro 3 - Perguntas aos professores sobre o uso do vídeo em sala de aula.....	97
Quadro 4 - Perguntas aos estudantes sobre o uso do vídeo em sala de aula	100

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Título: O mal do século, depressão (Filme).....	79
Figura 2 - Título: A intolerância religiosa (Filme).....	80
Figura 3 - Título: Stop Bullying (Filme)	80
Figura 4 - Título: Inveja (Filme)	81
Figura 5 - Título: Enquanto você desaparece (Filme).....	81
Figura 6 - Tela inicial do aplicativo FilmoraGo	83
Figura 7 - Tela do programa Studio Pinnacle.....	83
Figura 8 - Prática do roteiro de filmagem	95

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Pergunta 4: Você usa o vídeo em sala de aula como instrumento de aprendizagem?	97
Gráfico 2 - Pergunta 5: Com que frequência você usa o vídeo em sala de aula?.....	98
Gráfico 3 - Pergunta 6: Qual é a sua opinião sobre a PVE como instrumento didático?.....	98
Gráfico 4 - Pergunta 7: O vídeo em suas aulas tem a função de... ..	99
Gráfico 5 - Pergunta 8: Você costuma utilizar o vídeo estudantil em sua prática de sala de aula...	100
Gráfico 6 - Pergunta 2: Quando o professor utiliza um vídeo em sala de aula, você geralmente...	101
Gráfico 7 - Pergunta 3: Qual é a sua opinião sobre o uso do vídeo estudantil nas aulas?.....	101
Gráfico 8 - Pergunta 4: Para seu aprendizado, qual é o melhor momento de exibir um vídeo em aula?.....	102
Gráfico 9 - Pergunta 5: Você já editou vídeos como atividade escolar?.....	103
Gráfico 10 - Pergunta 6: Qual é a sua opinião sobre utilizar a PVE para desenvolver uma atividade em sala de aula?	103

LISTA DE SIGLAS

ACCE	Atividades Colaborativas e Cooperativas em Educação
AVA	Ambiente Virtual de Aprendizagem
BA	Bahia
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CEI	Círculo de Educação Integrado
CGI.br	Comitê Gestor da Internet no Brasil
DCN	Diretrizes Curriculares Nacionais
EMFAV	Escola Municipal Francisco Antônio de Vasconcelos
EJA	Educação de Jovens e Adultos
FGV	Fundação Getúlio Vargas
GEEM	Grupo de Estudos em Educação Matemática
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IFBA	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia
IFSC	Instituto Federal de Santa Catarina
LDBEN	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MEC	Ministério da Educação
PPP	Projeto Político Pedagógico
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PCNEM	Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio
Prove	Produção de Vídeos Estudantis
PPGE	Programa de Pós-Graduação em Ensino
PVE	Produção de Vídeo Estudantil
TDIC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
TDIC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
UESB	Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia
UFPEL	Universidade Federal de Pelotas

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1 CAMINHOS E CONSTRUÇÃO DA PESQUISA	27
1.1 A produção de vídeo dentro do espaço escolar como uma ação pedagógica	34
2 PERSPECTIVA DA INTERDISCIPLINARIDADE	39
2.1 Desafios e funções da escola	41
2.2 Diretrizes Curriculares	45
2.3 Ensino contextualizado	47
3 O USO DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO	51
3.1 Mídia, educação e letramento.....	58
4 O VÍDEO ESTUDANTIL COMO RECURSO DIDÁTICO	66
4.1 Letramento e a PVE	74
5 ANÁLISE E DISCUSSÕES	77
5.1 Descrições do cenário	77
5.2 Recursos e material	82
5.2.1 O <i>Studio Pinnacle</i> e o aplicativo <i>FilmoraGo</i>	82
5.3 Apresentando o seminário PVE	84
5.4 Coleta de dados	88
5.5 Como fizemos	93
5.5.1 <i>O que fizemos</i>	94
5.5.2 <i>Produção do projeto</i>	94
6 RESULTADOS E DISCUSSÃO	105
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	109
REFERÊNCIAS	115
Apêndice A – Termo de Consentimento livre e Esclarecido – TCLE (educandos).....	125
Apêndice B – Termo de Consentimento livre e Esclarecido – TCLE (professor)	130
Apêndice C – Roteiro de entrevista semiestruturada (educandos).....	135
Apêndice D – Questionário 01 (educandos)	136
Apêndice E - Professores - Questionário 1	137

INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) desempenham um papel fundamental na transformação da realidade humana. No contexto atual, essas tecnologias estão presentes em nossa rotina diária, abrangendo tanto o ambiente doméstico quanto o profissional e os momentos de lazer. No campo educacional, essa integração é igualmente essencial, uma vez que é necessário incorporar os métodos de ensino à realidade dos estudantes.

A utilização das TDIC vem sendo pesquisada pelo Grupo de Estudos em Educação Matemática (GEEM) com a utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), *Moodle* e ferramentas do *Google*, mídias sociais, dentre outras, conforme podemos ver Cruz *et al.* (2014), Sousa e Sant'ana (2017) e Ribeiro *et al.* (2020).

No desenvolvimento das pesquisas o grupo também construiu ações em frentes na pesquisa relacionada com a Educação Matemática, tais como as apresentadas em Barreto, Sant'ana e Sant'ana (2020), Brito e Sant'ana (2020), Marques, Sant'Ana e Sant'Ana (2022), Meira, Sant'ana e Sant'ana (2022), Sant'Ana (2011, 2017), Sant'Ana e Sant'ana (2015), Sant'Ana, Santana e Eugênio (2012), Sant'Ana, Regnier e D'Ambrosio (2016), Sant'ana (2011), Sant'ana e Ripper (2014), Santos e Sant'ana (2019) e Silva *et al.* (2022). Essas pesquisas contribuíram para uma compreensão mais ampla da educação matemática e de seus estudantes no contexto contemporâneo.

Por outro lado, hoje, confrontou que os estudantes de possuem características distintas em comparação a cinco anos atrás. Suas motivações e necessidades também se transformaram, o que apresenta um desafio significativo para o sucesso educacional. A ausência de motivação e vontade, sendo este um desafio significativo que contribui para o insucesso escolar de muitos jovens, principalmente em relação ao abandono e reprovação devido à não aprendizagem. Com base em Valente (2001, p. 71), compreendemos que “motivar ou produzir motivos significa predispor a pessoa para a aprendizagem”, e não a motivar, por outro lado, equivale a impedi-la de aprender. Valente (2001): Discutir a importância de motivar os estudantes e criar condições aceitáveis para a aprendizagem, destacando o papel dos professores como facilitadores do conhecimento.

Além disso, no contexto contemporâneo, diversos pesquisadores têm enfatizado a necessidade de os professores deixarem de ser detentores do conhecimento e se tornarem facilitadores da aprendizagem, utilizando inovações para engajar os educandos. Embora não

tenham sido mencionados nomes específicos, existem vários teóricos e investigadores que iniciaram para essa discussão, como:

Paulo Freire: Seu trabalho na área da Pedagogia do Oprimido e Pedagogia da Autonomia destaca a importância da participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento.

Lev Vygotsky: Sua teoria sociocultural enfatiza a importância da interação social e da zona de desenvolvimento proximal na aprendizagem dos educandos.

Howard Gardner: Desenvolveu a teoria das inteligências múltiplas, que reconhece a diversidade de habilidades e formas de aprender dos discentes.

Seymour Papert: Defendeu a utilização de tecnologias educacionais, como o computador, como ferramentas para potencializar a aprendizagem e a criatividade dos estudantes.

Esses são apenas alguns exemplos de pesquisadores e teóricos que aprenderam para a compreensão da importância da motivação e do engajamento dos estudantes na aprendizagem. Há muitos outros estudiosos que também trabalharam nessa área e forneceram contribuições significativas para a educação.

Com o uso de novas tecnologias, a experiência do professor pode estimular o aprendizado colaborativo e a flexibilidade dos conteúdos online, especialmente aqueles acessados pela *internet*. Essa transformação é vista como uma mudança importante na educação, que busca adaptar-se às demandas da sociedade atual e preparar os estudantes para os desafios do futuro.

Entendemos também a importância de os professores terem acesso a oportunidades de formação, pois, como consta em Cruz, Barreto e Ferreira (2020), “[...] preconizamos que [a eles] deve ser garantida uma formação docente contextualizada, democrática, dialógica, autônoma, emancipatória, enfim, que respeite as diferentes formas de viver e aprender dos sujeitos” (CRUZ; BARRETO; FERREIRA, 2020, p. 360).

Entretanto, entre os setores que não avançaram no que tange à utilização dos recursos tecnológicos digitais, estão – em particular – as instituições escolares, e isso no que se refere ao ensino/aprendizagem. O GEEM-UESB (Grupo de Estudos em Educação Matemática, da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia) é um grupo de pesquisa que se dedica ao estudo e à produção de conhecimento na área de Educação Matemática. Um dos principais objetivos do grupo é desenvolver e aplicar metodologias de ensino de matemática que envolvam a utilização de tecnologias digitais. Nesse sentido, o grupo tem produzido diversos materiais didáticos que buscam integrar a tecnologia ao ensino de matemática, tais como jogos

educativos, aplicativos e softwares de simulação. Além disso, o GEEM-UESB promove a formação de professores para o uso dessas tecnologias em sala de aula, por meio de cursos e oficinas.

No entanto, ainda há uma resistência por parte de algumas instituições escolares em relação à utilização das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem. Isso pode ser explicado por diversos fatores, como falta de recursos financeiros para aquisição de equipamentos e *softwares*, falta de formação dos professores para a utilização dessas tecnologias, e até mesmo por uma cultura escolar tradicional que valoriza o ensino baseado em livros e cadernos.

Porém, é importante ressaltar que o uso da tecnologia no contexto educacional pode trazer diversos benefícios para o processo de ensino-aprendizagem, tais como a possibilidade de tornar as aulas mais interativas e dinâmicas, a ampliação do acesso a recursos educacionais de qualidade, e o desenvolvimento de habilidades digitais pelos estudantes.

Assim, o GEEM-UESB e outros grupos de pesquisa e formação de professores que trabalham com a utilização da tecnologia no contexto educacional têm um papel importante na promoção da cultura digital nas instituições escolares, e na busca por soluções para os desafios que ainda existem nesse processo.

Em relação às exigências do mundo atual, assim:

[...] no que diz respeito ao uso das novas tecnologias para a melhoria do ensino e, conseqüentemente, da aprendizagem, percebe-se a importância da formação continuada do professor para que possa aprender a utilizar essas novas ferramentas e, assim como, adequá-las ao planejamento dos conteúdos da disciplina, de forma a favorecer e aprimorar sua prática pedagógica. Na maioria das vezes o professor realiza o seu planejamento de forma isolada, sem dialogar e refletir junto com seus pares. (TEIXEIRA, 2021, p. 16)

Com o crescimento tecnológico cada vez mais acelerado e a evolução cada dia maior das mídias, a vida da sociedade passou a ser cercada por informação e comunicação, sendo influenciada especialmente pelos dispositivos móveis e pela *Internet*. Por esse viés, “a sociedade da informação tem colocado novos desafios ao processo de ensino/aprendizagem. A forma de se proceder em relação à construção do conhecimento mudou” (CRUZ, 2008, p. 1023). Isso possibilitou o acesso às fontes de comunicação mais dinâmicas, algo nunca visto anteriormente e, de certa forma, a disseminação de informações acelerou o processo de aproximação entre as diversas sociedades e nações existentes por todo o mundo, seja no âmbito econômico, social, cultural ou político.

A intensa expansão do uso social das TDIC observada na segunda década do século XXI, sob a forma de diferentes dispositivos móveis conectados à Internet sem fio, utilizados em diferentes espaços, tempos e contextos – gerou e continua gerando mudanças sociais que provocam a dissolução de fronteiras entre espaço virtual e espaço físico, criando um espaço híbrido de conexões.

Na convergência entre esses espaços presenciais e virtuais surgem novos modos de expressar pensamentos, sentimentos, crenças e desejos, o que ocorre por meio de uma diversidade de tecnologias e linguagens midiáticas empregadas para interagir, criar, estabelecer relações e aprender (BENDER, 2014; BACICH; MORAN, 2018). Ainda conforme o pensamento desses autores, essas mudanças convocam à participação e colaboração que requer uma posição crítica em relação à tecnologia, à informação e ao conhecimento.

Apesar do impacto positivo que essa nova abordagem pedagógica promove ao manter os alunos engajados e possibilitar um aprendizado mais eficaz e acelerado, também é verdade que traz consigo muitos desafios. Os professores ainda estão aprendendo a usar essas tecnologias de maneira a beneficiar o processo de aprendizado sem o estigma de distrair os educandos. Atenção e maturidade são exigidas dos educandos para que não cedam às distrações.

A integração da tecnologia na educação é um desafio enfrentado pelos educadores atualmente. É crucial que os professores aprendam a utilizar essas tecnologias de forma a beneficiar o processo de aprendizado, evitando que se tornem uma distração para os alunos. Atenção e maturidade dos educandos são necessárias para evitar as distrações e garantir um aprendizado efetivo.

O uso consciente das tecnologias no ambiente educacional permite um modelo de ensino positivo e eficaz. Por meio de recursos como videoaulas, jogos, e-books e realidade virtual, os alunos podem desfrutar de um aprendizado mais interessante e personalizado. Isso proporciona flexibilidade e autonomia, permitindo que cada aluno encontre seu ritmo de aprendizagem e otimize seu tempo, sempre com o suporte e orientação dos professores.

A produção de vídeo estudantil é uma das áreas em destaque nesse contexto, sendo reconhecida como um processo educacional que promove a motivação, engajamento e reflexão crítica dos alunos. Temas como a integração da produção de vídeo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), fundamentos neurocientíficos, elementos semióticos, metodologias ativas, estilos de aprendizagem, letramento digital e uso consciente das tecnologias são pensados nesse campo.

Dessa forma, é fundamental que os educadores sejam capacitados e orientados para utilizar as tecnologias de forma adequada e eficaz em sala de aula. A formação docente deve contemplar a compreensão das potencialidades e desafios associados ao uso das tecnologias digitais, bem como estratégias para promover a atenção e participação dos estudantes, mesmo em ambientes virtuais. O uso das tecnologias no contexto educacional busca proporcionar um ensino mais interessante, personalizado e flexível, permitindo que os alunos encontrem seu próprio ritmo de aprendizagem e se envolvam ativamente no processo. Assim sendo, “[...] a escola não é lugar de veiculação de informação. É o lugar da desconstrução delas, para que seja possível interpretar o que acontece ao nosso redor, antes dele e para além dele” (AQUINO, 2002, p. 38).

E, assim, com essa estratégia da produção de vídeo estudantil pode-se “transformar a escola em um lugar democrático e promotor de ações educativas que transcendam os limites da sala de aula [...]” (OLIVEIRA; MOURA, 2015, p. 81). Dessa forma, contribui-se para o aperfeiçoamento da prática pedagógica do professor, do desenvolvimento e da aprendizagem dos estudantes.

Constituindo assim, as TDIC têm sido incorporadas às práticas docentes como meio para promover aprendizagens mais significativas. Com o intuito de apoiar os professores com metodologias diferenciadas que alinhem o processo de ensino-aprendizagem à realidade dos estudantes – para, com isso, neles despertar o interesse e o engajamento a esse processo. Nesse sentido, na prática docente, é necessário haver “mudanças pedagógicas que promovam maior engajamento e participação ativa dos estudantes nos episódios de ensino” (DEMO, 2007, p. 226).

No que diz respeito ao tema, percebemos em nossa prática de sala de aula que os educandos sofrem influências externas de sites como *YouTube*¹, *Instagram*², *TikTok*³, *Vimeo*⁴ e *Reels*⁵, dentre outros.

YouTube

O *YouTube* é a principal rede social de vídeos online da atualidade, com mais de 500 milhões de vídeos visualizados diariamente.

¹ Link para acesso: <https://www.youtube.com/>

² Link para acesso: <https://www.instagram.com/>

³ Link de acesso: <https://about.instagram.com/.com/>

⁴ Link de acesso: <https://www.tiktok.com/>

⁵ Link de acesso: <https://vimeo.com/pt-br/>

Foi fundado em 2005 por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim. O sucesso meteórico fez com que a plataforma fosse adquirida pelo Google no ano seguinte, em 2006, por 1,65 bilhão de dólares. Como as pessoas acessam o *YouTube* para pesquisar assuntos que querem assistir, ela também é reconhecida como uma ferramenta de busca – a 2ª mais relevante na verdade, só atrás do Google. O *YouTube* foi fundado em 2005, e somente no Brasil possui 138 milhões de usuários.

Instagram

O *Instagram* foi uma das primeiras redes sociais exclusivas para acesso mobile. É verdade que hoje é possível acompanhar as atualizações em *desktop*, mas o produto é todo voltado para ser usado no celular.

Originalmente, era uma rede social de compartilhamento de fotos entre usuários, com a possibilidade de aplicação de filtros. Hoje ela se expandiu e é vista como a principal rede para geração de negócios. Fundado no ano de 2010, com mais de 119,5 milhões de usuários no Brasil, o *Instagram* se tornou uma das melhores plataformas para criadores de conteúdo. De fato, as colaborações do *Instagram* estão em ascensão e o *marketing* de influenciadores deve crescer ainda mais por lá.

Reels

Os *Reels* do *Instagram* são um formato de vídeos curtos, de no máximo 60 segundos de duração, gravados na vertical e que podem combinar áudio, imagens, textos e efeitos visuais. Na rede social, os *Reels* podem ser vistos no *feed*, nos *Stories* e em uma aba dedicada ao formato.

TikTok

Com mais de 74 milhões de usuários no Brasil, o TikTok é uma plataforma de mídia social de compartilhamento de vídeos vista de forma mais ampla. Na prática, é um espaço que mistura música, vídeos, conteúdo de comédia e de micro blog que hoje podemos considerar como o aplicativo mais popular do mundo.

Essa plataforma, além de apresentar uma interface inicialmente complexa, ainda é um território desconhecido para muitas pessoas com mais de 25 anos, que não cresceram imersas

nesse contexto digital. No entanto, a Geração Z⁶, composta por jovens nascidos a partir da metade da década de 1990, demonstra uma familiaridade e popularidade significativas com essa rede social. Sua presença ativa nessa plataforma revela as experiências e desafios enfrentados por essa geração, que está crescendo em um mundo hiperconectado e altamente digitalizado. Vale ressaltar que, além da Geração Z, também emerge a chamada Geração Alfa, composta por crianças nascidas a partir de 2010, que já estão entrando em contato com essa nova realidade tecnológica desde muito cedo. Essas gerações estão moldando e sendo moldadas pelas características do mundo contemporâneo, onde a presença e a influência das redes sociais desempenham um papel central em sua formação e desenvolvimento.

Vimeo

É um site de compartilhamento de vídeo, no qual os usuários podem fazer *upload*, compartilhar e ver vídeos. Foi fundada por Zach Klein e Jakob Lodwick em dezembro de 2004. O nome “Vimeo” foi criado pelo co-fundador Jakob Lodwick e é um jogo das palavras “vídeo” (em português: vídeo), e “me” (em português: eu) como uma referência a dedicação exclusiva do *site* para vídeos feitos por usuários, e também é um anagrama de “movie” (filme). O Vimeo não permite vídeos comerciais, de jogos eletrônicos, pornografia ou qualquer coisa não criada pelo usuário para ser hospedado no *site*. Em setembro de 2017, o Vimeo comprou o *Livestream*, uma plataforma de *streaming*, e lançou seu próprio serviço de *streaming*, o *Vimeo Live*.

É perceptível nas escolas públicas (centrais, rurais ou periféricas)⁷, a utilização desses aplicativos pelos estudantes que apontam para o crescente uso dessas tecnologias. No entanto, uma semelhança observada é o fato de que nas escolas públicas, independentemente de sua localização, é perceptível o uso desses aplicativos pelos educandos. Diante deste fato, por que não fazer uso das TDIC na educação escolar de modo a prover e automatizar práticas tradicionais?

De acordo com a pesquisa TIC Educação 2019, realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), “o acesso à internet pelos educandos é cada vez mais frequente e diversificado, independentemente de seu perfil socioeconômico, de gênero e de localização

⁶ A Geração Z é uma definição utilizada para se referir aos indivíduos dados aproximadamente entre meados dos anos 1990 e meados dos anos 2010. Também conhecida como “geração do milênio”, a Geração Z é a geração seguinte à Geração Y ou “*Millennials*”. Os membros da Geração Z cresceram em um ambiente altamente tecnológico, com acesso à internet e dispositivos móveis desde cedo, o que os torna uma das gerações mais conectadas e digitais da história. Eles também foram influenciados pela recessão econômica global e pelos eventos históricos, como os ataques de 11 de setembro, a crise financeira de 2008 e a pandemia de Covid-19.

⁷ As diferenças entre as escolas citadas no texto estar relacionadas ao seu contexto específico, como localização (centrais, rurais ou periféricas) e características socioeconômicas.

geográfica, contribuindo para a ampliação das oportunidades educacionais” (CGI.br, 2019, p. 15).

Além disso, é comum observar que muitos estudantes utilizam essas plataformas em seu cotidiano para compartilhar conteúdos e interagir com seus colegas, amigos e familiares. Essas plataformas se tornaram parte integrante da cultura digital contemporânea e têm um grande impacto na vida social, cultural e política de muitas pessoas.

No entanto, é importante lembrar que o uso dessas plataformas digitais em sala de aula ou para fins educacionais requer uma abordagem cuidadosa e reflexiva, levando em consideração não apenas seus benefícios, mas também seus potenciais riscos e desafios. A utilização dessas plataformas deve ser orientada por objetivos educacionais claros e integrada a uma pedagogia crítica e reflexiva que leve em conta as características e necessidades dos estudantes.

A utilização dessas plataformas deve ser orientada por objetivos educacionais claros e integrada a uma pedagogia crítica e reflexiva que leve em conta as características e necessidades dos estudantes. Diante deste fato, por que não se apropriar as TDIC na Educação de modo a prover e automatizar práticas tradicionais.

No contexto desta pesquisa, percebemos que, ao adentrarem a escola, muitos jovens demonstram ter afinidade com tecnologias, o que os tornam “nativos digitais”, principalmente no que tange ao recurso audiovisual, haja vista que, para obter informações de forma rápida, eles costumam recorrer primeiramente a fontes digitais e à *Web*⁸ antes de procurá-las nos livros ou na mídia impressa (PRENSKY, 2001a).

Em um de seus artigos, o educador estadunidense Prensky (2001a) usou a expressão “nativos digitais” para se referir a todos os nascidos após 1980, pessoas que cresceram em uma cultura digital e que, por essa razão, teriam habilidades diferenciadas, tais como processar múltiplas vias de informação e usar intuitivamente as ferramentas tecnológicas.

Semelhantemente, Palfrey e Gasser (2011) os delineiam como indivíduos que têm uma persona *online*, graças a recursos tecnológicos como aparelhos *Smartphone* e a redes sociais que lhes permitem levar cotidianamente uma vida *online* e *offline*, sendo essa uma das características que os transformam em pessoas tão diferentes de seus pais e de adultos de outras gerações.

⁸ Web/web/intern é o nome pelo qual a rede mundial de computadores internet se tornou conhecida a partir de 1991, quando se popularizou devido à criação de uma interface gráfica que facilitou o acesso e estendeu seu alcance ao público em geral.

Com as tecnologias digitais, o fluxo de informação e comunicação tem sido imenso e de um modo que nunca havia sido vivenciado anteriormente. No ambiente escolar, [essas tecnologias] “permitem ampliar o conceito de aula, de espaço e tempo, de comunicação audiovisual, e estabelecer pontes novas entre o presencial e o virtual, entre o estar juntos e o estar conectados à distância” (MORAN, 2009, p. 12).

Um estudo anual foi publicado pela Fundação Getúlio Vargas (FGV)⁹ sobre a posse de *smartphones* no Brasil, e também foram divulgados dados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE)¹⁰ sobre o número de *smartphones* em uso no país e a população total. Além disso, foi mencionada uma amostra utilizada na pesquisa da FGV, que contou com a participação de 2.650 médias e grandes empresas para retratar o cenário atual e as tendências de tecnologia do ambiente. A pesquisa mostra que, ao adicionar *notebooks* e *tablets*, são ao todo 352 milhões de dispositivos portáteis no Brasil, o equivalente a 1,6 por pessoa. Analisando esses dados, é possível concluir que o número de celulares ativos entre nós continua sendo maior que o número de habitantes do Brasil inteiro.

Especificamente no Brasil, evidentemente, a maior parte dos estudantes possuem smartphones. Contudo, conhecendo as condições econômicas e geográficas do nosso país, também temos conhecimento de que nem todos os estudantes têm acesso a esse (*smartphones*) e nem mesmo a outros equipamentos tecnológicos. Esses aparelhos, nas mais variadas sociedades, têm sido apontados em diversas pesquisas como uma opção acessível e viável para muitos estudantes em termos de tecnologia, e também podem ser usados para fins educacionais, especialmente em relação à produção e acesso a vídeos, constituindo em uma ferramenta propícia e facilitadora, que podem ser utilizados pedagogicamente, conforme podemos observar em Borba e Canedo Junior (2000), Santana e Sousa (2016), e Santana e Sant’Ana (2019).

Vídeo estudantil

No que se refere às produções de vídeo estudantil no Brasil, o primeiro festival foi realizado na cidade de Guaíba, no Rio Grande do Sul. Foram os próprios estudantes que em 2001 levaram essa novidade para a escola, sendo que eles pediram à professora para realizar o vídeo, ainda que não tivessem recebido a capacitação técnica da época.

⁹ As informações desta pesquisa estão disponibilizadas no *site*: <https://portal.fgv.br/noticias/fgv-e-google-apresentam-pesquisa-sobre-adoc>. Acesso em: 12 abr. 2022.

¹⁰ Informações disponíveis no *site*: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/economicas/industria/9110-pesquisa-anual-de-inovacao.html?=&t=o-que-e>. Acesso em: 12 abr. 2022.

Então, em uma matéria de biologia a professora veio com uma proposta para fazermos um teatro sobre o tema bactérias. Aí um grupo da turma achou mais fácil, na nossa cabeça, fazer um vídeo. Mas não tínhamos nada, nem filmadora, nem noção de tomada, cena, edição. Imagina, estamos falando de quase 20 anos atrás. Topamos aquele desafio e foi um aprendizado que uniu a turma toda. E foi assim, com essa história começamos esse movimento de vídeo estudantil na escola. (PEREIRA; FRANCO; VILELA, 2022, p. 71)

Nesse depoimento percebe-se que, embora imperceptível por grande parte da academia, a Produção de Vídeo Estudantil (PVE) é uma ação crescente no território brasileiro. Uma evidência dessa ação pode ser constatada pelo número de festivais que existem em nosso país e pelo seu crescimento por aqui nos últimos anos.

Também o GEEM e o ACCE atuaram inspirando a criação de festivais de vídeos fora do estado, nas atividades iniciadas em 2008 desenvolvidas e discutidas em Santana e Sousa (2014) e Santana e Sant’Ana (2018).

No estado da Bahia temos duas ações que incentivam os estudantes a produzirem vídeos: o projeto Produção de Vídeos Estudantis – Prove (BAHIA, 2022), realizado pela Secretaria da Educação do Estado da Bahia e o Festival Estudantil de Curtas¹¹, organizado pelo IFBA, *campus* Vitória da Conquista, que chega a sua 11ª edição.

O Curta 5 foi criado em 2010 para engajar funcionários, educandos do IFBA e escolas públicas e privadas na valorização da criatividade daquele grupo, levando-o à experimentação da produção audiovisual brasileira com novas mídias, para descobrir e promover o talento como fonte de lazer e cultura, incentivando a produção de vídeos como ferramenta de construção do conhecimento. Neste aspecto, “[...] o vídeo é um recurso que comunica o conteúdo de forma dinâmica e permite a interação entre estudantes e professores porque viabiliza o aprendizado por meio de sons e imagens” (VICENTINI; DOMINGUES, 2008).

O Programa PROVE foi iniciado em 2008 pela Secretaria de Educação do Estado da Bahia. O objetivo do programa é estimular a criatividade dos estudantes, promover a reflexão crítica sobre temas relevantes e ampliar o uso das tecnologias na educação.

Por meio do PROVE, os educandos são incentivados a produzir vídeos sobre temas variados, como meio ambiente, direitos humanos, cultura e educação. Os educandos são orientados por professores e técnicos especializados em produção audiovisual, que oferecem

¹¹ Informações mais completas sobre o tema estão disponibilizadas na matéria intitulada “Curta 5: Tudo sobre a 9ª edição do festival de curtas do IFBA”, e podem ser acessadas no link a seguir: <https://portal.ifba.edu.br/conquista/notas-e-comunicados-no-periodo-eleitoral/curta-5-tudo-sobre-a-9a-edicao-do-festival-de-curtas-do-ifba>. Acesso em: 10 mar. 2023.

oficinas e treinamentos para que os educandos possam desenvolver suas habilidades de produção de vídeo.

O programa tem como propósito desenvolver a capacidade dos estudantes em expressar suas opiniões e ideias por meio de linguagens audiovisuais, estimulando a participação e a interação dos educandos na produção e edição de seus próprios vídeos. Além disso, o PROVE também promove o uso de tecnologias na sala de aula, incentivando o aprendizado a partir da produção e do compartilhamento de conteúdos audiovisuais.

O programa PROVE tem sido considerado uma iniciativa inovadora e bem-sucedida na promoção da educação para a mídia e na abertura das oportunidades de aprendizado para estudantes da rede pública de ensino.

As iniciativas, PROVE e CURTA 5 na Bahia são importantes para incentivar a produção de vídeo estudantil dentro do contexto escolar e demonstrar que essa prática pode ser posta em prática por discente e docentes. A partir desses programas, os educandos têm a oportunidade de desenvolver habilidades técnicas e criativas na produção de vídeos, além de aprender a pensar criticamente sobre temas relevantes para a sociedade.

O CURTA 5 é uma iniciativa do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA) que também tem como objetivo estimular a produção audiovisual pelos estudantes, promovendo uma reflexão crítica e a experimentação de novas linguagens e técnicas de produção de vídeo. Ambas as iniciativas demonstraram a importância da inclusão da produção de vídeo como uma prática pedagógica inovadora e criativa dentro do contexto escolar.

A comunicação não é um instrumento que se usa para ensinar algo a alguém. A comunicação é a relação que se estabelece entre as pessoas e seu meio, e, portanto, é uma das condições fundamentais para a educação. É por isso que, na educação, os meios de comunicação não devem ser limitados ao campo da instrumentação, mas ao do pensar a sociedade a partir do uso dessas ferramentas. (KAPLÚN, 1998, p. 49)

De acordo com Kaplún (1998), a utilização dos meios de comunicação na educação não deve ser limitada ao campo da instrumentação, mas sim, ser encarada como uma forma de pensar a sociedade a partir do uso dessas ferramentas. Nesse sentido, a Produção de Vídeo Estudantil (PVE) pode ser vista como uma estratégia que vai além da simples utilização de equipamentos e tecnologias audiovisuais. Como destacado por Santana e Sant'Ana (2019). A utilização da Produção de Vídeo Estudantil (PVE) no contexto educacional aceita e incentiva o trabalho em grupo, proporcionando a criação de um ambiente colaborativo que valoriza ações

coletivas e o compartilhamento de informações e conhecimentos entre os educandos. A PVE promove a construção conjunta, em que os estudantes colaboram uns com os outros na produção audiovisual, fomentando a troca de ideias e a cooperação mútua.

Essa abordagem diferenciada da aula tradicional, em que apenas o professor transmite informações, contribui para a promoção da aprendizagem significativa e para o estímulo da criatividade dos educandos. Considerando que:

A PVE, enquanto processo e como estratégia para aprendizagem, pressupõe a utilização do trabalho em grupo, onde os estudantes se aproximam conforme o interesse pessoal. Difere-se de uma aula tradicional, em que apenas o professor transmite informações. Então um ambiente colaborativo é estabelecido, importante para a valorização de ações tomadas em grupo e todos participam no compartilhamento de informações e conhecimentos. (SANTANA; SANT'ANA, 2019, p. 133)

Do mesmo modo que os meios audiovisuais são inseridos nos mais variados meios sociais, é natural que sejam inseridos também no âmbito escolar, sendo que, neste, os educandos produzem vídeos voltados para as redes sociais. Porém, embora essa produção exista na escola, ela ainda não é muito explorada pedagogicamente. Em nosso entendimento, cabe dizer que nada mais justo que a escola possa valer-se desse conhecimento e que o utilize dentro da metodologia educacional.

Buscando compreender a questão de pesquisa “De que modo a produção de vídeos na educação básica pode contribuir no processo de ensino/aprendizagem dos estudantes?”, o objetivo geral definido nesta investigação consiste em analisar a produção de vídeos como metodologia no processo de ensino-aprendizagem, com foco no letramento e no desenvolvimento de inteligências de construção em educandos. Buscamos ainda, como objetivos específicos, produzir vídeos em parceria com uma rede local de professores e educandos que resgatem a história de vida dos educandos e sua relação com o processo de ensino-aprendizagem contextualizado; analisar como as novas tecnologias, aplicadas na produção de vídeos pelos estudantes, podem colaborar significativamente para a formação dos educandos; e avaliar de que forma a produção de vídeos, enquanto metodologia, contribui para o letramento e desenvolvimento de inteligências de construção em educandos.

Convém aqui destacar que esta pesquisa é guiada, metodologicamente, por uma abordagem de natureza qualitativa. Esta, de acordo com Lüdke e André (1986, p. 18), “se desenvolve numa situação natural e rica em dados descritivos, tem um plano aberto e flexível e focaliza a realidade de forma complexa e contextualizada”. Para Gil (2008), o elemento humano

é fundamental no processo da pesquisa qualitativa, nessa perspectiva, nossa preocupação inicial foi fazer com que a produção desses vídeos fosse efetivamente um produto da escola, de professores e estudantes. Ou seja, que os conhecimentos pessoais e coletivos adquiridos no contexto social e histórico dos discentes, bem como suas motivações, aspirações e reivindicações fossem não apenas considerados, mas, efetivamente, demonstrados em seus textos e em toda a sua produção.

A Escola Municipal Francisco Antônio de Vasconcelos (EMFAV), uma das unidades escolares da educação básica, do Círculo Escolar Integrado de Cabeceira, localizada no Povoado de Cabeceira, zona rural da cidade de Vitória da Conquista-BA, foi selecionada para o desenvolvimento desta análise. A escola funciona nos três turnos, com turmas de Ensino Fundamental (anos iniciais e finais) e com a Educação de Jovens e Adultos (EJA).

Para o desenvolvimento desta análise tivemos como sujeitos uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, constituída de 30 estudantes e 5 professores de áreas diferentes (Artes, Matemática, História, Geografia e Ciências). É importante salientar que – da pré-escola ao 9º ano – o Círculo Escolar Integrado de Cabeceira possui 950 estudantes matriculados e 565 educandos na Escola Municipal Francisco Antônio de Vasconcelos, onde o pesquisador é o professor titular de Língua Portuguesa da turma participante. Os sujeitos da pesquisa pertencem à faixa etária entre treze e dezessete anos, sendo que a maioria nunca repetiu ano e sempre estudou na escola supracitada.

Uma vez estabelecidas as delimitações da pesquisa e, com o objetivo analisar a produção de vídeos como metodologia no processo de ensino-aprendizagem, dividimos este trabalho em quatro capítulos, a fim de melhor expor o tema estudado.

Assim, o capítulo I apresenta os Caminhos e construção da pesquisa. No capítulo II trazemos uma discussão quanto à Perspectiva da interdisciplinaridade, centrando o debate na discussão e na apresentação de como se deu a construção do projeto de produção de vídeo na escola. Já no capítulo III abordamos O uso de novas tecnologias na educação. No capítulo IV, apresentamos o vídeo estudantil como recurso didático. A análise e as discussões das construções da pesquisa são apresentadas no capítulo V. No capítulo VI, estão dispostos os resultados e discussões.

Por fim, as considerações finais visam discutir os resultados obtidos com uso da PVE na educação, que auxilia as práticas docentes e contribui com um melhor desenvolvimento dos estudantes com uma educação dinâmica e inúmeras possibilidades no ensino e aprendizagem.

1 CAMINHOS E CONSTRUÇÃO DA PESQUISA

Este capítulo apresenta os caminhos percorridos ao longo da construção da pesquisa, analisando e discutindo os caminhos e metodologias que devem ser seguidos na investigação, abordando os critérios de escolha das áreas de estudo, os educandos e docentes que compõem a pesquisa, descrevendo os métodos desenvolvidos na PVE e delineando todo o método empregado na construção da dissertação.

Consideramos que, como recurso pedagógico, os vídeos possibilitam enriquecer a prática da sala de aula; além disso, esse recurso “desenvolve a linguagem, a criatividade, a imaginação e possibilita ao educando maior entusiasmo durante as aulas” (PAZZINI; ARAÚJO, 2013, p. 3). Nesse aspecto, o vídeo faz com que o telespectador entre em contato com outras realidades, outras situações de vida, e isso amplia seu conhecimento de mundo.

Neste sentido,

[...] o vídeo tem um papel predominante e especial das pessoas com o mundo, com diferentes realidades, enfoca diversas faces: tristeza, alegria, informação, diversidade; as imagens são lúdicas, dinâmicas, impactam e até interagem com os jovens, sendo importante que o educador ensine ao estudante a importância da leitura de imagens e sons. (MORAN, 1993 *apud* PAZZINI; ARAÚJO, 2013, p. 4)

Conforme mencionado na tese de Pereira (2014) e o seu livro sobre a importância dos festivais de vídeo no Brasil o estudo de caso do festival de Guaíba no Rio Grande do Sul (2022) A produção audiovisual tem avançado em sala de aula, sendo que a participação em festivais de vídeos no Brasil (de estudantes e professores) é um indicativo de que existe, de fato, a produção de vídeo dentro do espaço escolar. Participar de um festival implica haver trabalho com a imagem, assim como interpretar o texto (roteiro) criado para a dramaturgia a ser realizada. Dessa forma, o estudante precisa passar do texto linguístico para o imagético, e essa criação também é uma forma de escrita, porém diferindo dela em razão de utilizar a linguagem audiovisual.

Em relação ao significado do termo “audiovisual”, conforme a definição apresentada por Romiszowski (2000, p. 9), “O termo é usado em dois sentidos: materiais ou produtos que contêm informação auditiva e visual; metodologias ou processos de ensino que utilizam os dois sentidos de visão e audição”. Neste sentido, Aumont (2010) explica muito bem esta combinação, uma vez que a produção audiovisual contempla diversas formas. Isto é a maneira pela qual se conta uma história, sendo de forma cinematográfica ou fílmica.

Pode-se dizer que:

A narrativa é o enunciado em sua materialidade, o texto narrativo que se encarrega da história a ser contada. Porém, esse enunciado que, no romance, é formado apenas de língua, no cinema, compreende imagens, palavras, menções escritas, ruídos e música, o que já torna a organização da narrativa fílmica mais complexa. (AUMONT et al., 2010, p. 106)

A linguagem audiovisual possui uma narrativa pedagógica completa que, se utilizada de forma interdisciplinar, facilita o ensino. Isso ocorre porque várias áreas do conhecimento podem – a partir de suas áreas específicas – participar dessa ação e contribuir, criando, efetivamente, uma ação de interdisciplinaridade uma vez que “o fazer vídeo” envolve várias áreas do conhecimento no processo da edição, produção e realização.

Por esse viés, a “Interdisciplinaridade é o trabalho conjunto de várias disciplinas sobre um mesmo objeto de estudo, a fim de aproximá-lo cada vez mais da realidade objetiva, pois esta estabelece sua perspectiva dialética” (ALVES; BRASILEIRO; BRITO, 2004, p. 145). Portanto, a escola é um espaço importante no que diz respeito a estimular o processo de produção de vídeos estudantis por meio da tecnologia digital.

Neste sentido, Sant’Anna e Sant’Ana (2004) explica que o uso do vídeo transforma a prática pedagógica do professor:

A prática pedagógica é que muda, o palco da sala de aula permanece em seu devido lugar, os atores é que ocupam papéis diferentes. Por exemplo, o professor do futuro tem que estar no presente, disposto a refletir sua proposta pedagógica, ampliar seus horizontes, questionar-se sobre sua função. O professor, transmissor do conhecimento, que se considera matriz desse mesmo conhecimento e que se satisfaz quando os estudantes atuam como xerox do conteúdo da matéria que lhes conseguiu introjetar, já está descartado. (SANT’ANNA; SANT’ANA, 2004, p. 43)

Consideramos, então, que a produção audiovisual é essencial na divulgação dos saberes construídos, pois “um dos saberes necessários à prática educativa é o que adverte da necessária promoção da curiosidade espontânea para a curiosidade epistemológica” (FREIRE, 2010, p. 88). Isso significa que a utilização da produção audiovisual na educação incentiva a curiosidade investigativa dos alunos, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa e engajadora.

A utilização de processos de produção de vídeo em ambiente escolar por meio de um método de ensino de conteúdos visa a evocar nos educandos um processo reflexivo prévio aos conteúdos e temas em sala de aula, enfatizando que “quanto mais ativamente uma pessoa

participa da aquisição de um conhecimento, mais ela irá integrar e reter aquilo que aprender” (LÉVY, 1993, p. 40).

Nesse contexto, destaca-se o trabalho implementado na Escola Municipal Francisco Antônio de Vasconcelos, localizada na cidade de Vitória da Conquista-BA, voltado para o ensino fundamental II. Esse trabalho utiliza a ferramenta tecnológica conhecida como Produção de Vídeo Estudantil (PVE) para a criação de curtas-metragens e documentários, adotando a ideologia da PVE como metodologia de ensino. Através dessa abordagem, os educandos têm a oportunidade de explorar e expressar suas ideias e perspectivas por meio da produção audiovisual, estimulando sua criatividade, autonomia e capacidade crítica.

Em nossa prática pedagógica, estabelecemos um diálogo com a área de Cinema e Educação, englobando não apenas a análise e leitura de vídeos e filmes, mas também a produção de trabalhos audiovisuais pelos próprios estudantes. Nesse processo, os professores e coordenadores desempenham o papel de mediadores, enquanto os educandos têm participação ativa na criação dos vídeos. Vale ressaltar que a produção de vídeos estudantis engloba uma variedade de ações, ultrapassando a mera visualização e produção de filmes, e busca proporcionar aos estudantes experiências enriquecedoras e reflexivas no âmbito audiovisual. A leitura crítica do vídeo também significa entender que “a leitura é sempre uma interpretação”, e acontece sob condições sócio-históricas específicas, mesmo que vivamos no mesmo contexto sócio-histórico.

Mesmo assim, o significado sempre pode ser diferente na leitura ou na escrita, e a leitura de um vídeo pode ter múltiplos significados. A experiência com o Curta Estudantil começou em 2011, na Escola Municipal Domingos de Oliveira, Povoado de Limeira. Como professor da área de Língua Portuguesa, surgiu-me a ideia de criar uma oficina de cinema com os educandos, tendo por objetivo explorar os conteúdos de forma mais interativa.

Desde então, o projeto foi sendo ampliado e, no ano de 2013, já implantado também em outra escola, ele ganhou a adesão da professora que ministrava aos estudantes a disciplina de Artes. Iniciamos assim um trabalho em cinema/educação na Escola Municipal Francisco Antônio de Vasconcelos, no Povoado de Cabeceira – e, a partir de então, e com a participação dos educandos do 6º ano do Ensino Fundamental II, fomos ao Povoado de Caiçara e lá fizemos um documentário¹² com o tema “Meio Ambiente”.

¹² Documentário “Meio ambiente: preservação, importância, impactos”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GbeMVCvNqNE>

Já em 2014 criamos o projeto “Cinepoarte: resgatando histórias e escrevendo memórias”, no qual foram desenvolvidas as ações descritas a seguir e a formação de estudantes na área do audiovisual: oficinas, festivais de cinema; construção de roteiros, trabalhos com o conteúdo cinema/fotografia, o que ocorreu a partir da disciplina de Artes e das oficinas de audiovisual com educandos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II e do Cineclube.

Neste ponto, é importante dizer que minha trajetória acadêmica como mestrando teve início em 18 de março de 2020 na UESB, quando ingressei no curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGEEn), e desde 2018 sou membro do Grupo de Estudos em Educação Matemática (GEEM), que promove pesquisas no campo da educação e formação de professores e Tecnologias de Informação e Comunicação, inclusive, sobre utilização de vídeo e o PVE.

Aqueles encontros semanais do grupo de pesquisa foram importantes para o meu crescimento formativo, visto que colaboraram de forma enriquecedora para o desenvolvimento desta pesquisa. Além disso, foi durante uma oficina de produção de vídeo estudantil e fotografia – ofertada pelo Programa de Extensão Atividades Colaborativas e Cooperativas em Educação (ACCE), para um grupo de professores, mestrandos de diversas áreas do conhecimento – que surgiu a ideia da produção de vídeos de forma interdisciplinar. Além do mais, o estudo em grupo proporcionou construções e reconstruções de saberes. Naquela atmosfera, participei de momentos marcantes, tais como as aulas do estágio com a Dra. Irani Sant’Ana, professora da disciplina Tecnologias e Educação, que indicou para nós, seus estudantes, leituras essenciais para a construção desta pesquisa, além de debater conosco diversos temas contemporâneos. E, sem sombra de dúvida, posso dizer que aquele ambiente me fez crescer.

Os encontros de orientações foram enriquecedores, dando contribuições significativas e indispensáveis para o trabalho. Nesses momentos houve trocas de experiências entre os participantes – sempre solícitos – e suas observações construtivas, sugestões de leituras e correções na redação do texto resultaram na melhoria das pesquisas ali apresentadas.

Ainda assim, as dificuldades encontradas durante o processo de produção dos vídeos estudantis foram muitas: falta espaço para os ensaios e recursos tecnológicos; além disso, eventualmente esbarramos na dificuldade de horários para a gravação dos vídeos no turno, pois os estudantes muitas vezes não podiam se deslocar para a escola em turno oposto ao da aula que eles estudavam.

A aprendizagem hoje não se dá só na escola, mas também fora dela, principalmente através dos meios de comunicação de massa, dentre eles o

cinema. Nada melhor, então, do que aproveitar para educar e instruir jovens com as imagens, os sons e a linguagem cinematográfica como uma fonte a mais de conhecimento. (ALENCAR, 2007, p. 15)

É possível argumentar que somente quando o professor estiver disposto a inovar, quando afastar-se de sua “zona de conforto, em que tudo é conhecido, previsível e controlável” (BORBA; PENTEADO, 2001, p. 54) e não tiver medo de ir em direção à “zona de risco”, é que possivelmente ele passará por diversas dificuldades metodológicas e técnicas, entre outras incertezas.

Desta forma, a construção dos roteiros, os ensaios, as filmagens e as edições ocorreram normalmente dentro do turno de aula dos educandos. Assim, podemos afirmar que a prática pedagógica com o vídeo na educação escolar é gratificante e significativa para o processo ensino-aprendizagem, tanto para os educandos como para os professores envolvidos, embora seja um trabalho intenso e exaustivo.

Nesse sentido,

Os vídeos digitais podem ser concebidos enquanto narrativas ou textos multimodais, compilam diversos modos de comunicação, como oralidade, escrita, imagens dinâmicas, espaços, formas de gestualidade, movimentos etc, integrados ao uso de diferentes tecnologias, como giz e lousa, o GeoGebra, câmera digital, *notebooks*, dentre outras. (BORBA *et al.*, 2014, p. 30)

Por intermédio do PVE, acreditamos que o trabalho da instituição educacional é valorizado, inclusive porque promove a autonomia dos estudantes. Aliás, em função de seus bons resultados, a escola criou um projeto apelidado “Cinepoarte”, juntando o cinema com as disciplinas de Língua Portuguesa e Artes, visando a produção de vídeos – realizados pelos estudantes – e apresentando o cotidiano dos povoados próximos à escola, como também abordando questões sociais, ambientais, culturais e diversos outros conteúdos relacionados à comunidade escolar, utilizando os espaços da escola e da comunidade local como cenário e campo de investigação audiovisual.

O trabalho bem contextualizado – e utilizado pedagogicamente com a produção do vídeo estudantil – pode contribuir muito no que diz respeito à participação dos estudantes nas aulas. Com isso em mente, foram realizadas pelos professores atividades de ensino, de criação de roteiro e cultura digital, bem como fornecidas aos estudantes informações quanto ao uso do vídeo, da fotografia e de como fazer a edição de áudio e vídeo. Enfim, o desenvolvimento da pesquisa despertou o interesse e a curiosidade investigativa entre os interessados, além de

fortalecer a conexão entre pesquisadores e comunidade, estreitando, portanto, seu relacionamento com a escola.

Na primeira mostra de curtas do projeto Cinepoarte foram produzidos vídeos com os educandos dentro e fora da escola. É importante salientar que naquele momento observamos a curiosidade que as produções dos curtas despertavam nos estudantes, como também sua criatividade e a colaboração de todos do trabalho em grupo. Além disso, e apesar de usarem as tecnologias mais acessíveis – tais como telefones celulares –, os educandos criaram vídeos em que demonstraram possuir habilidades até então desconhecidas dentro do espaço escolar. A produção de vídeo é uma realidade em diversas culturas e sociedades. Atualmente, com a proliferação de dispositivos como smartphones e tablets, é comum observar que os jovens têm o hábito de registrar vídeos e compartilhá-los nas redes sociais. Essa prática difere significativamente do contexto vivenciado na década de 1920, quando pesquisadores, como Roquette-Pinto, já defendiam a incorporação de mídias na educação, tendo o rádio e o cinema como principais exemplos.

Refletindo sobre estudos relacionados à imaginação, de acordo com Vygotsky (1978, p. 156), “a imaginação é um processo mental complexo que envolve uma combinação de diferentes elementos cognitivos, como a percepção, a memória e a linguagem, e que é influenciado pela cultura e pelo contexto social em que vivemos”.

No presente, várias escolas estão trabalhando com cinema, e algumas estão avançando nesta relação produzindo seus próprios vídeos. Como Freire (1987, p. 48) destacou, “a imaginação é o que nos permite visualizar o mundo de uma forma diferente da que é dada a nós pela experiência imediata, e assim permitir que possamos criar algo novo”.

Os vídeos produzidos por estudantes são uma forma de aprendizagem que envolve o desenvolvimento de habilidades e competências importantes para a vida em sociedade. Nesse contexto, a imaginação é frequentemente destacada como uma ferramenta essencial para a produção de vídeos. De acordo com Dewey ([1916] 1979), a imaginação é capaz de nos permitir explorar novas ideias e perspectivas, além de desenvolver nossa capacidade de reflexão e crítica. Nesse sentido, a produção de vídeo pelos educandos deve buscar fomentar a imaginação dos estudantes para que possam ampliar seu horizonte de possibilidades e se tornarem pensadores críticos e criativos. A seguir, será explorada a importância da imaginação na produção de vídeo estudantil e como ela pode ser estimulada pelos educadores. Pois, “[...] a imaginação é uma ferramenta essencial para a aprendizagem, pois nos permite explorar novas

ideias e perspectivas e desenvolver nossa capacidade de reflexão e crítica” (DEWEY, [1916] 1979, p. 217).

Diante disso, a produção de vídeo estudantil é apresentada como uma alternativa que permite que educandos e professores deixem de ser meros espectadores e passem a ser criadores e autores. A transição de ser um mero espectador de conteúdo audiovisual para ser um produtor audiovisual é uma realidade em algumas escolas. A criatividade é compreendida como algo que demanda interação com outras pessoas.

Hoje, algumas escolas estão trabalhando com produção de vídeo estudantil em um contexto educacional onde esta ação é apresentada como uma alternativa para novas práticas pedagógicas. Pesquisas como a de Silva (2018) afirmam que a produção de vídeo contribui para o processo ensino-aprendizagem, principalmente na relação professor-educando, na autoestima e na valorização da cultura jovem.

Neste sentido, vale investir na produção de vídeo nas escolas a fim de discutir e incorporar esse elemento de linguagem audiovisual a sua realidade.

Uma das ações da produção de vídeo com educandos é justamente possibilitar o educando a pensar sobre a sua realidade, proporcionado um olhar para si mesmo, como fruto de um meio social e cultural, e quando o educando repensa que é fruto desse meio, sofre todas as ações psicológicas e sociais que esse meio o impõe. (PEREIRA; DAL PONT, 2021, p. 19)

Em algumas escolas brasileiras, a transposição dos estudantes da educação básica de meros espectadores de conteúdos audiovisuais para produtores audiovisuais está se tornando uma realidade cada vez mais presente. Diante dessa crescente produção audiovisual na educação básica, é importante questionar quais são as novas tecnologias que estão sendo aplicadas à educação e qual é o seu impacto. Com base nisso, a questão de pesquisa é *de que modo a produção de vídeos na educação básica pode contribuir no processo de aprendizagem dos estudantes*. O presente estudo teve como objetivo destacar a eficácia das novas tecnologias aplicadas à educação, enfatizando o uso da produção de vídeos como uma ferramenta significativa para promover o multiletramento e o empoderamento crítico dos alunos. Essas características são fundamentais para o desenvolvimento dos estudantes, permitindo-lhes adquirir habilidades múltiplas e desenvolver uma postura crítica e reflexiva diante do mundo ao seu redor.

Segundo Moran (2015), o vídeo ajuda o professor, atrai os educandos, aproxima a sala de aula da vida cotidiana, mas não muda a relação pedagógica. É por isso que é tão importante

repensar e explorar formas de utilizar os vídeos já disponíveis e que pretendemos adquirir para que o tempo gasto assistindo aos vídeos não seja ocioso, mas produtivo, e gere muita reflexão.

Para Moran (1993), o vídeo é:

sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força. Nos atingem por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário) em outros tempos e espaços. O vídeo combina a comunicação sensorial- cinética, com a audiovisual, a intuição com a lógica, a emoção com a razão. Combina, mas começa pelo sensorial, pelo emocional e pelo intuitivo, para atingir posteriormente o racional. (MORAN, 1993, p. 2)

Os programas para a introdução de novas tecnologias nas escolas se concentram, na maioria das vezes, apenas em computadores, deixando de lado outras tecnologias que também podem contribuir para a alfabetização tecnológica, tais como câmeras de vídeo e câmeras fotográficas, cujos recursos visam uma nova alfabetização, a alfabetização audiovisual.

1.1 A produção de vídeo dentro do espaço escolar como uma ação pedagógica

O vídeo é uma das tecnologias utilizadas pelos educandos todos os dias, na educação básica. Tem um papel preponderante e específico na ligação das pessoas e do mundo, com diferentes realidades, foca-se em faces: tristeza, alegria, informação, diversidade; as imagens são lúdicas, dinâmicas, impactantes, mesmo interativas com crianças, é importante para um educador, ensinar a seus educandos a importância da leitura de imagens e sons (MORAN, 1993).

A ação pedagógica aparece nos campos envolvidos de questões culturais, sociais e ambientais das localidades, sendo um vasto campo de pesquisa científica que exige estudo e debate. Além disso, foram apresentados planos de aula em turmas de 9º ano, envolvendo conceitos e definições sobre a produção dos vídeos contextualizados com os conteúdos das disciplinas. Por vezes, houve reclamações por parte de alguns professores a respeito da inadequação das rotinas escolares e dos estilos de aprendizagem dos educandos, mas nada que implicasse na satisfação com a qualidade da aprendizagem esperada. Tornar a sala de aula um ambiente inspirador é um desafio constante, pois é preciso entender quem é o educando, seus anseios e sonhos, e de tal modo delinear seu trabalho de forma que ele se sinta motivado a se engajar nas atividades propostas, enxergando-as como benéficas ao conhecimento e à

democratização da cultura. “O uso das tecnologias é um fenômeno cultural distinto que a escola tem de entender e incorporar para que continue sendo uma instituição social relevante na sociedade” (MORAN, 2015, p. 37-60).

Conforme ressalta Moran, é fundamental que a escola compreenda e incorpore o uso das tecnologias, pois elas representam um fenômeno cultural distinto e são uma parte integral da sociedade contemporânea. A inserção adequada das tecnologias no contexto educacional permite que a escola continue sendo uma instituição relevante, capaz de dialogar com os estudantes de maneira significativa e promover uma educação alinhada com a realidade e as necessidades da sociedade atual.

Em vista disso, podem-se criar estratégias para usar a PVE como um recurso de ensino apropriado para fornecer aos estudantes um ambiente de aprendizagem dinâmico, independente e analítico, que lhes permita gerar conhecimento e usar a comunicação em sala de aula como um meio para facilitar o trabalho.

A maneira correta que tem o educador de, com o educando e não sobre ele, tentar a superação de uma maneira mais ingênua por outra mais crítica de entender o mundo. Respeitar a leitura de mundo do educando significa tomá-la como ponto de partida para a compreensão do papel da curiosidade, de modo geral, e da humana, de modo especial, como um dos impulsos fundantes da produção do conhecimento. É preciso que, ao respeitar a leitura do mundo do educando para ir mais além dela, o educador deixe claro que a curiosidade fundamental à inteligibilidade do mundo é histórica e se dá na história, se aperfeiçoa, muda qualitativamente, se faz metodicamente rigorosa. E a curiosidade assim metodicamente rigorosa faz achados cada vez mais exatos. No fundo, o educador que respeita a leitura de mundo do educando, reconhece a historicidade do saber, o caráter histórico da curiosidade, desta forma, recusando a arrogância cientificista, assume a humildade crítica, própria da posição verdadeiramente científica. (FREIRE, 2002, p. 120)

Fato é que a atual sociedade, baseada em informação e conhecimento, exige mudanças importantes no quesito educação. Moran (2006, p. 49) aponta como importantes as mudanças “provenientes de educadores autênticos, humildes, curiosos, entusiasmados e abertos, que motivem o diálogo e a interação”. Assim, ao se desenvolver um ensino contextualizado, os educandos devem ser capazes de se engajar em uma aprendizagem nova e significativa. A educação busca nas tecnologias novidades pedagógicas no cotidiano escolar, nos métodos existentes e os transformam em atributos para os educandos, deixando antigas práticas de ensino baseadas na linearidade, num ensino pautado apenas na entrega de conteúdo.

O objetivo é desenvolver habilidades cognitivas nessa cultura, produzindo vídeos estudantis associados ao conteúdo escolar, uma vez que tal material pode contextualizar e

inovar o ensino. Ou seja: mediar a aprendizagem não é oferecer respostas prontas aos estudantes, mas conduzi-los ao aprendizado. Levá-los a pensar/refletir sobre os mais diversos temas fará com que eles cheguem a conclusões coerentes e cabíveis – e esse é um papel que o professor mediador pode assumir, questionando, promovendo discussões, orientando a formulação de hipóteses e indicando aos estudantes os caminhos até que eles próprios encontrem as melhores soluções.

Com a mediação das ações pelo professor, que deve estar sempre aberto ao diálogo, os estudantes podem produzir conhecimento numa linguagem próxima de sua realidade, utilizando-se da criatividade e valorização do que cada um sabe nessa ação coletiva. (SERAFIM; SOUSA, 2011, p. 23)

Por meio da produção de vídeos estudantis, pode-se despertar a conexão não linear dos educandos, ou seja, apresentar diversas passagens e situações-problema, de modo a gerar e compreender diversas significações.

A produção de vídeos estudantis em sala de aula é um recurso auxiliar de ensino que estimula a construção do conhecimento contextualizado, contribuindo para uma formação escolar de forma autônoma. Ou seja, uma formação que desafia a capacidade do estudante no que diz respeito a perceber, compreender, criar, adaptar, organizar e produzir conteúdo e materiais inovadores. Bastos (1998, p. 32) relaciona a tecnologia à educação pela “integração do saber, do fazer, do saber fazer e do pensar e repensar o saber e o fazer, enquanto objetos permanentes da ação e da reflexão crítica sobre a ação”.

Para ele, os aspectos econômicos, culturais, sociais e humanos são eficazes e esclarecedores do modo como o homem cria e se conecta com a tecnologia.

[...] a capacidade de perceber, compreender, criar, adaptar, organizar e produzir insumos, produtos e serviços. Em outros termos, a tecnologia transcende a dimensão puramente técnica, ao desenvolvimento experimental ou à pesquisa em laboratório; ela envolve dimensões de engenharia de produção, qualidade, gerência, marketing, assistência técnica, vendas, dentre outras, que a tornam um vetor fundamental de expressão da cultura das sociedades. (BASTOS, 1998, p. 32)

Partindo dessa premissa, a Base Nacional Comum Curricular chama atenção para o fato de que “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética” são habilidades importantes que devem ser desenvolvidas pelos educandos (BRASIL, 2018, p. 9). Ainda de acordo com esse documento normativo que define o conjunto de aprendizagens essenciais, essas habilidades devem alcançar

as diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, além de produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Além disso, nos últimos anos, os estudantes têm vivenciado o espaço escolar com dispositivos tecnológicos tais como celulares, tablets, smartphones e outros equipamentos que expressam diferentes lógicas de comunicação, ao contrário do que acontece em salas de aula puramente descritivas e analógicas.

Nesse ponto, Santana e Sant’Ana (2018) acrescentam:

Dentre as tecnologias, tais como Internet e o rádio, o vídeo se destaca no âmbito educacional, pois é considerado pelos estudantes como uma linguagem agradável e envolvente e podendo abordar diversos assuntos. [...] isto possibilita que os estudantes se interessem nos assuntos do planejamento pedagógico. (SANTANA; SANT’ANA, 2018, p. 3)

Atualmente, já não satisfaz só letrar para os livros, jornais e revistas, pois as bases tecnológicas do registro e da circulação do conhecimento e da informação mudaram profundamente. Faraco (2016, p. 82) afirma que vivemos uma revolução tecnológica e que não basta alfabetizar o estudante para o livro, pois “é mais que evidente que terminou o ciclo de 500 anos, do domínio exclusivo e soberano da mídia impressa”. Além disso, o autor complementa: “mergulhar na cultura letrada hoje significa aprender a passar por vários suportes tecnológicos simultaneamente” (FARACO, 2016, p. 83).

Sobre a multimídia interativa, percebe-se que “graças à sua dimensão reticular ou não linear, [ela] favorece uma atitude exploratória ou mesmo lúdica, face ao material a ser assimilado. É, portanto, um instrumento bem adaptado a uma pedagogia ativa” (LÉVY, 1993, p. 40).

Presumimos, então, que os educandos ficam mais motivados quando podem interagir e produzir conteúdo por meio de dispositivos eletrônicos. Nessa perspectiva, espera-se contribuir com futuras práticas pedagógicas que promovam o “letramento¹³” por meio de recursos tecnológicos, pois “o professor precisa refletir e reorganizar suas práticas pedagógicas para criar oportunidades de incentivo aos educandos” (BEHRENS, 2006, p. 72).

O segundo capítulo aborda a perspectiva da interdisciplinaridade, ressaltando que a produção de vídeos é uma atividade que engloba múltiplas áreas do conhecimento. Essa

¹³ O letramento é um processo distinto da alfabetização. Nele, a leitura e a escrita são levadas a outra dimensão, a fim de estimular a criança a utilizar seus conhecimentos de maneira contextualizada às práticas sociais.

abordagem oferece aos estudantes a oportunidade de desenvolver habilidades em diversas esferas, como criatividade, comunicação oral e escrita, trabalho em equipe, resolução de problemas e pensamento crítico. Ao adotar essa abordagem interdisciplinar, busca-se enriquecer a experiência educacional dos alunos, promovendo uma aprendizagem abrangente e integrada.

2 PERSPECTIVA DA INTERDISCIPLINARIDADE

A produção de vídeo também é uma atividade interdisciplinar que envolve diferentes áreas de conhecimento, permitindo que os educandos desenvolvam habilidades em diferentes campos do conhecimento, como a criatividade, a expressão oral e escrita, a capacidade de trabalhar em equipe, a solução de problemas e pensamento crítico.

Além disso, a produção de vídeo pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a empatia, a colaboração e a resiliência, pois exige que os educandos trabalhem em equipe, respeitem as ideias dos outros e enfrentem desafios e obstáculos.

No entanto, para que a produção de vídeo estudantil seja efetiva para o desenvolvimento do letramento, é importante que os educandos tenham acesso a equipamentos e tecnologia adequada, bem como orientação e suporte dos professores durante todo o processo. Também é importante que os educandos tenham a oportunidade de compartilhar e apresentar seus vídeos para a comunidade escolar, permitindo que eles desenvolvam habilidades de comunicação e se sintam valorizados pelo seu trabalho.

As contribuições interdisciplinares para o ambiente escolar são definidas como o diálogo entre diferentes disciplinas, combinando dois ou mais componentes curriculares para a construção do conhecimento sem fugir da especificidade de cada conteúdo em sala de aula.

Na perspectiva da interdisciplinaridade, entendemos que a Educação Básica não tem a pretensão de criar disciplinas ou saberes, mas sim a de utilizar os conhecimentos de várias disciplinas para resolver um problema ou para permitir que se compreenda determinado fenômeno sob diferentes pontos de vista. “A interdisciplinaridade tem uma função instrumental. Trata-se de recorrer a um saber diretamente útil e utilizável para resolver os problemas sociais contemporâneos” (BRASIL, 2002, p. 34).

Ou, ainda, se caracteriza e situa-se em um campo contrário ao da disciplinaridade:

O que se pode afirmar no campo conceitual é que a interdisciplinaridade será sempre uma reação alternativa à abordagem disciplinar normalizadora (seja no ensino ou na pesquisa) dos diversos objetos de estudo. Independentemente da definição que cada autor assuma, a interdisciplinaridade está sempre situada no campo onde se pensa a possibilidade de superar a fragmentação das ciências e dos conhecimentos produzidos por elas e onde simultaneamente se exprime a resistência sobre um saber parcelado. (THIESEN, 2009, p. 547)

Seja como for, a interdisciplinaridade é aqui entendida como uma perspectiva de trabalho pedagógico (a junção de diferentes áreas ou disciplinas) com o intuito de facilitar o

ensino, de modo a fortalecer o currículo escolar, qualificar e contextualizar o método de ensino/aprendizagem dos professores em seus respectivos níveis.

Complementa-se:

O conceito de interdisciplinaridade fica mais claro quando se considera o fato trivial de que todo conhecimento mantém um diálogo permanente com outros conhecimentos, que pode ser de questionamento, de confirmação, de complementação, de negação, de ampliação, de iluminação de aspectos não distinguidos. (BRASIL, 2000, p. 75)

Portanto, ao procurar assuntos que podem ser envolvidos em outras disciplinas, o professor pode dialogar com os colegas de trabalho e desenvolver exercícios que discorram com a temática da interdisciplinaridade.

Freire (2002), ao tratar sobre interdisciplinaridade e prática dialógica, afirma que:

As características de um projeto interdisciplinar evidenciam-se por partirem da possibilidade de rever o velho e torná-lo novo, pois em todo novo existe algo de velho. Ao ser produzido, o conhecimento novo supera outro que antes foi novo e se fez velho e se dispõe a ser ultrapassado por outro amanhã. (FREIRE, 2002, p. 31)

Isso porque a finalidade da educação básica não é apenas preparar os educandos para a universidade, mas prepará-los para serem capazes de conviver em coletividade. Isso ocasiona uma certa responsabilidade do educador e, para atingir tal fim, este não pode estar vinculado somente à sua disciplina.

Decerto que, no desenvolvimento de sua prática no cotidiano da escola, os professores não devem dirigir sua atenção somente para os conteúdos e conhecimentos acadêmicos, pois:

Sabe-se que as carreiras são marcadas por desafios que podem influenciar, direta ou indiretamente, na identidade do profissional. No caso dos professores da educação básica, pesquisas apontam a existência de um conflito intenso entre a carreira idealizada (por si e/ou pela sociedade) e as rotinas diárias realizadas por eles. O papel do professor estende-se para além da sala de aula, uma vez que seu trabalho comporta não só o ensino dos conteúdos que ministra e o contato direto com os seus estudantes, mas, também se expande para a escola como um todo, num compromisso com o projeto pedagógico institucional, e com a comunidade onde a escola está inserida. (CORTELA; CORTELA; SOUZA, 2020, p. 84)

Por esse viés, deve levar em consideração todo o tempo em que o educando está na escola, e não só na sua sala de aula. Ele deve atuar de acordo com o Projeto Político Pedagógico

(PPP) da escola e pensar no currículo de forma diferenciada, integrando o conhecimento acadêmico aos saberes da comunidade e dos próprios estudantes.

A aprendizagem é sempre um evento de reconstrução social e política, não apenas regeneração, pois estamos comprometidos em licenciar os estudantes a aprender intelectualmente e de forma prática. Uma das maneiras de conseguir isso é por meio da interdisciplinaridade, que pode ir além da simples justaposição de disciplinas à medida que interagimos em busca de objetivos comuns. Podemos elencar atividades disciplinares ou projetos de pesquisa, projetos de ações por meio do trabalho docente. A interdisciplinaridade pode ser um ensino e prática docente efetivos quando promovemos um diálogo constante e transparente em que permanecem aprovações, rejeições, acréscimos e questionamentos não apontados. Na Interdisciplinar, os estudantes aprendem a ver o mesmo objeto de diferentes perspectivas.

2.1 Desafios e funções da escola

As escolas são instituições importantes para a formação cívica e o progresso humano, e têm a função social, extremamente importante, de promover a educação para todos de forma igualitária e democrática. Porém, vivemos em uma sociedade dita pós-moderna, na qual a maioria das escolas está longe de exercer sua verdadeira função social, principalmente no que diz respeito às escolas públicas.

Isso porque uma das funções sociais da escola é, justamente, preparar os cidadãos para o exercício pleno da cidadania, a fim de que todos vivam como profissionais e cidadãos. Para Freire (1996a), a curiosidade do estudante desperta nele a vontade de aprender e isso pode torná-lo mais criativo. E o autor nomeou essa curiosidade de “curiosidade epistemológica”. Também de acordo com Freire (2002), não existe professor sem educando e nem educando sem professor, pois “quem forma se forma e reforma ao formar e quem é formado forma-se e forma ao ser formado”.

Este é um dos principais desafios e funções da escola: formar cidadãos que possam viver em sociedade, que possam transformar, inovar e gerar riqueza nos grupos sociais. “Através dessa reciprocidade, o professor, ao ensinar, também aprende, e o educando ao aprender, também será capaz de ensinar” (BARRETO, 2021, p. 1). No entanto, as escolas vêm fragmentando o conhecimento, isolando os educandos nas salas de aula e ensinando de forma fragmentada e passiva os conteúdos curriculares.

A relação com a mídia eletrônica é prazerosa – ninguém obriga que ela ocorra; é uma relação feita através da sedução, da emoção, da exploração sensorial, da narrativa – aprendemos vendo as histórias dos outros e as histórias que os outros nos contam. (MORAN, 2009, p. 33)

O professor desempenha um papel preponderante no cenário educacional: sua missão é estimular a aprendizagem e a curiosidade dos educandos no que diz respeito à construção do conhecimento. Para ele (o professor), é vantajoso ensinar os conhecimentos relacionados à vida, tanto à teoria quanto à prática, até porque, na sociedade contemporânea, é impossível aprender a formar uma pessoa que esteja isolada dentro das quatro paredes de seu próprio mundo.

As escolas podem mudar a forma como ensinam e criar situações que permitam aos educandos aprender os conteúdos escolares de forma contextualizada – sua [da escola] responsabilidade de desenvolver o potencial humano, competências e habilidades. Afinal, a educação visa moldar o indivíduo por meio do conhecimento e, para isso, deve adequar-se ao progresso da sociedade pós-moderna promovendo a educação para todos aqueles que dela necessitam.

Na educação contemporânea o professor não é visto como a fonte de todo o conhecimento e o conhecimento não é um objeto, algo que possa ser transmitido do professor para o educando. Contudo, ainda hoje, em muitas escolas, predomina a comunicação vertical, o professor é o detentor do saber absoluto, agindo como um transmissor de conhecimento e não permitindo que o educando discuta suas ideias e traga novas informações para a sala de aula. Muitos professores não levam em conta a experiência que os educandos já trazem consigo e não estimulam a discussão sobre o que eles aprendem em casa, na rua, na TV, no rádio, revistas e Internet. (SERAFIM; SOUSA, 2011, p. 24)

A rigor, as escolas podem ser centros vitais de fraternidade, oferecendo aos educandos uma visão mais ampla do mundo e da sociedade em que vivemos. Infelizmente elas não têm cumprido sua função social de preparar os indivíduos para lutar por seus direitos e para nutrir o mercado de trabalho e a vida dos jovens.

Numa sociedade altamente competitiva, que cada vez mais exige pessoal qualificado para o ingresso no mercado profissional, é necessário adaptar-se a essas exigências de forma a acompanhar a evolução tecnológica, e nutrir os jovens para enfrentar os obstáculos que fatalmente encontrarão tanto no mercado de trabalho como no da vida.

Além da família, uma das principais instituições para a formação de um ser humano é a escola, onde o indivíduo é exposto pela primeira vez ao conhecimento científico na formação

da disciplina, convivendo com a leitura, a escrita, o brincar e como se mover naquele coletivo. Portanto, o principal objetivo da escola é preparar os educandos para viver e exercer a cidadania em sociedade.

É fundamental formar pessoas proativas, críticas, colaborativas, criativas, inovadoras e transformadoras que irão contribuir positivamente para o desenvolvimento da sociedade. Mendes (2009) critica a falta de busca de outras linguagens na escola, linguagens de pessoas que vão além do quadro negro, que o ultrapassam, que exploram o computador sem receio, a fim de acrescentar novas práticas ao currículo e às disciplinas.

Por outro lado, a escola, sozinha, não pode pretender desenvolver os educandos: é fundamental que outras instâncias sociais também participem da formação dessa cidadania e de seus valores inerentes. A combinação de educação de qualidade e educação familiar – com valores, moral e ética – é, sem dúvida, indispensável para o cultivo de educandos críticos e autônomos: “No fundo, o essencial nas relações entre educador e educando, entre autoridade e liberdades, entre pais, mães, filhos e filhas é a reinvenção do ser humano no aprendizado de sua autonomia” (FREIRE, 2002, p. 92).

Porém, embora no Brasil a educação esteja cada vez mais democratizada, é absolutamente necessário melhorar sua qualidade e torná-la para todos. Esse é, hoje, o grande desafio imposto à sociedade. Sem dúvida, o investimento em educação cresceu significativa e consistentemente ao longo dos últimos anos, mas é preciso traçar e desenvolver estratégias para que a educação pública possa ser aprimorada. Entre elas, a valorização do professor; da estrutura física das escolas e de sua modernização; da gestão escolar e da divulgação de recursos até as questões nos níveis de países desenvolvidos.

Entre as classes mais populares, o espaço da escola é considerado “chato”, frustrante, e no qual, se os estudantes não têm alegria, muito menos terão autoestima. Porém, esse sentimento é fruto de uma cultura que se espalha ao longo do tempo nas classes mais pobres. Aliás, a vida escolar de algumas classes populares é muito diferente daquela das classes de elite.

Para conectar-se a outras instâncias sociais é preciso que o ambiente escolar reformule a ideologia formada por suas disciplinas como um todo e ultrapasse os muros da sala de aula, vinculando a vivência do ambiente escolar ao cotidiano dos educandos, valorizando sua cultura e o contexto cultural em que eles vivem. Isso porque professores e educandos trazem consigo conhecimentos prévios e o convívio de pessoas que vêm de lugares diversos possibilita a formação de uma nova identidade para a instituição escolar. “Não é o favelado que deve ter vergonha da condição de favelado, mas quem, vivendo bem e fácil, nada faz para mudar a

realidade que causa a favela” – frase de um jovem operário citado pelo autor (FREIRE, 2002, p. 79).

É preciso refletirmos a respeito dos tantos contextos pós-modernos de transformação social tecnológica em que vivemos, dada a necessidade de que a escola se transforme em um lugar vibrante, interessante e produtor de conhecimento – e, com isso, num lugar que promova a igualdade e o respeito à diversidade social e cultural. Nesse sentido, os educandos precisam ter acesso a uma escolarização inovadora: uma escolarização que os ensine a problematizar e contextualizar as mais diversas situações/experiências, buscando soluções para os desafios hoje existentes e a todos nós apresentados na vida social. Nessa direção, a escola deve colaborar para a construção de uma “ponte” entre a vida escolar e a vida social, a fim de formar um educando: um sujeito responsável, disciplinado, crítico, político e consciente de seu papel social. Mas, para além disso, alguém pode produzir – e não apenas consumir.

Como professores, devemos ter em mente o quanto uma cultura de trabalho e valorização de cada educando é essencial para que as escolas diminuam as desigualdades sociais cotidianas. Até por isso, os educandos devem estar integrados à escola – e cabe a esta valorizar os saberes passados de cada um, rever e integrá-los ao contexto social/escolar.

Nosso atual modelo de escola é fruto de um ensino tradicional que existe há décadas e se perpetua: uma escola com fórmula, segmentada, com modelos moldados e prontos para uso. Ela segue toda a lógica capitalista e o sistema fabril, focando apenas na formação de sujeitos passivos, dedicados a aprender e a tornarem-se destinatários. O modelo antigo de projetar escolas baseia-se em regras e padrões, horários de entrada e saída, seguindo manuais burocráticos e escolhendo espaços para cada nível escolar. Isso sem contar a forma de distribuição de fileiras de cadeiras para que os educandos não interajam ou conversem entre si.

Isso ocorre porque as instituições de ensino sempre tiveram como principal objetivo a seleção, e não a promoção dos educandos. Assim, a seleção dos educandos se dá por meio de avaliações escolares baseadas em atividades caracterizadas por “testes” – a principal característica para medir o nível de aprendizagem de cada educando e selecioná-los – uns como aprendizes e outros como não aprendizes, ou como aprovados e desaprovados. Não por acaso, esse critério surgiu antes mesmo do sistema capitalista, visando preparar a mão de obra para atuar no mercado de trabalho. Isso porque a forma escolar guarda muita semelhança com a forma industrial.

No processo de ensino, o método utilizado é um fator fundamental, pois orienta o planejamento, a estratégia e as ações pedagógicas, orienta a atuação do professor em sala de

aula e determina as expectativas dos estudantes na dinâmica educacional. Os métodos tradicionais de ensino se opõem à metodologia ativa, cujo conceito vem sendo estudado há muito tempo por escritores de referência educacional como Paulo Freire, John Dewey e Jean Piaget. Mais recentemente, porém, o rápido avanço da tecnologia, a facilidade de acesso à informação e as novas demandas do século XXI têm levado a um maior questionamento dos modelos tradicionais de educação e à busca de novas formas de ensinar.

Essa discussão está muito presente na educação bancária, como podemos ver:

Não é de estranhar, pois, que nesta visão ‘bancária’ da educação, os homens sejam vistos como seres da adaptação, do ajustamento. Quando mais se exercitem os educandos no arquivamento dos depósitos que lhe são feitos, tanto menos desenvolverão em si a consciência crítica de que resultaria a sua inserção no mundo, como transformadores dele. (FREIRE, 2005, p. 68)

O individualismo e a competição nessa lógica sempre existiram no ambiente escolar, mas os modelos das escolas atuais precisam ser mudados, reformulados ou adaptados para possibilitar a coletivização, a humanização, e não a escolha da escola entre os educandos. A igualdade entre todos pode ser promovida, incluindo ao invés de excluir. Fazer com que as escolas mudem essa filosofia não é tarefa fácil, mas a gestão escolar pode refletir e abordar questões que afetam o ambiente escolar. Assim, há um espaço de aprendizagem e formação cívica, de ensino e de preparação para a vida social e para o mercado de trabalho.

2.2 Diretrizes Curriculares

No que diz respeito à prática de haver currículos na Educação Básica, em concordância com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) e as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN), para a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) “a educação tem um compromisso com a formação e o desenvolvimento humano global, em suas dimensões intelectual, física, afetiva, social, ética, moral e simbólica” (BRASIL, 2017).

Esse mesmo documento aborda que para superar um aspecto de ensino fragmentado é necessário:

[...] decidir sobre formas de organização interdisciplinar dos componentes curriculares e fortalecer a competência pedagógica das equipes escolares para adotar estratégias mais dinâmicas, interativas e colaborativas em relação à gestão do ensino e da aprendizagem. (BRASIL, 2017, p. 35)

Assim sendo, um processo educacional que se desenvolve com um aspecto interdisciplinar permite a semelhança entre teoria e prática e ajuda a desenvolver educandos mais críticos, criativos e responsáveis.

Mas para aplicar a BNCC na prática, é necessário implementar a tecnologia no cotidiano da formação do educando, o que pode até melhorar o desempenho deles. Diante dessa nova regulamentação, o investimento em tecnologia educacional tornou-se ainda mais importante. Além de adaptar-se à BNCC, a PVE aproxima a educação da realidade dos educandos, sendo que o formato digital também aumenta os recursos que os professores podem usar para ensinar e expandir as possibilidades de os jovens entenderem e aprenderem com a produção de vídeos estudantil.

Nesse sentido, os educandos devem atuar de forma consciente, ética, crítica e autônoma no papel de protagonistas como apreciadores e artistas, criadores e curadores em suas performances, intervenções, eventos, videoartes, animações e outras atividades artísticas, expressões e/ou atividades culturais, as quais serão realizadas nas escolas e em outros lugares. Portanto, eles devem ser capazes de usar materiais, ferramentas e recursos tradicionais, bem como os materiais alternativos e digitais em diferentes mídias e tecnologias.

Desse modo, é necessário compreender, usar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética em uma variedade de práticas sociais, para comunicar, adquirir e disseminar informações, gerar conhecimento, resolver problemas da vida cotidiana e exercer o protagonismo, bem como a autoria individual e a coletiva.

Como foi mencionado anteriormente, um dos propósitos da BNCC é o professor desenvolver o conhecimento e as habilidades necessárias para os educandos do século XXI, bem como incentivá-los a usar a tecnologia – ainda que apenas para modernizar recursos e práticas pedagógicas. Com esse objetivo em mente, a tecnologia passa a ser um fio condutor do currículo nacional.

Na Competência 5, o educando é o sujeito protagonista na prática escolar. Para tanto, a BNCC orienta a criação e o uso de tecnologias digitais para comunicação da seguinte forma:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p. 35)

As experiências das crianças em contextos familiares, sociais e culturais – suas memórias, seu pertencimento a um grupo e as suas interações com as mais diversas tecnologias de informação e comunicação são fontes de curiosidade e questionamentos. É preciso, então, incentivar o pensamento criativo, lógico e crítico, a fim de permitir que os educandos ampliem sua compreensão de si mesmos, do mundo natural e social e da interação humana entre e com a natureza.

Nesse sentido, no Ensino Fundamental orienta-se o uso da tecnologia de forma crítica, consciente e responsável em todas as áreas. Mas a proposta de aplicação mais direta dos meios digitais no ensino dos educandos é dividida entre as áreas do conhecimento e das disciplinas.

2.3 Ensino contextualizado

O principal objetivo da educação contemporânea é integrar as escolas a esses novos ambientes de aprendizagem – a novos métodos de ensino e ao dinamismo na cultura escolar –, incentivando os educandos a tornarem-se atores autônomos, capazes de construir conhecimentos práticos relacionados ao que lhes são ensinados nas escolas, e de modo que cada matéria lá ensinada seja por eles transformada em conhecimento. Aqui apontamos a questão de a estrutura das escolas e do ensino terem sofrido mudanças gradativas ao longo do tempo, e assinalamos o fato de que estas mudanças ainda enfrentam toda uma lógica tradicionalista e metodológica em sua cultura.

Atemporal como instituição de ensino, o objetivo da escola – atingir a formação holística da disciplina – vem se adaptando à cultura contemporânea, principalmente por meio do uso das novas tecnologias de informação e comunicação, sendo a informação transformada em conhecimento.

Para Silva e Correa (2014), mesmo existindo ao lado de sua sala de aula um laboratório de informática com computadores de última geração, muitas escolas e professores ainda se baseiam em metodologias arcaicas de ensino.

Assim,

Eles não se permitem a entender esse processo e muito menos ter contato com ele. Os educandos chegam às escolas com celulares de última geração e preferem estar a usar o *facebook*, ou *twitter* durante as aulas do que prestar atenção aos conteúdos elencados pela escola como importantes para sua formação. Os educadores preferem entender o ato de educar apenas com quadro-negro e giz e assim perpetuam um modelo já desgastado, com resultados mínimos. (SILVA; CORREA, 2014, p. 27)

Os educandos do ensino fundamental nascem conectados ao mundo virtual – os chamados “nativos digitais”, o termo foi cunhado pelo educador e autor Marc Prensky em seu artigo de 2001, intitulado “*Digital Natives, Digital Immigrants*”. Ele usou esse termo para descrever a geração de pessoas que cresceram com a tecnologia digital, como computadores, *smartphones* e *internet*, em contraste com aqueles que nasceram antes da ampla adoção dessas tecnologias e tiveram que se adaptar a elas. Desde então, o termo tem sido amplamente utilizado na educação escolar e na cultura popular para se referir a essa geração de pessoas que são consideradas mais confortáveis e proficientes no uso de tecnologia digital. Como resultado, todos esses jovens estão integrando ainda mais o mundo *online* à sua realidade, o que apresenta desafios para escolas e professores ensinarem usando novos recursos tecnológicos. Portanto, evitar a presença do mundo virtual na escola deixou de ser “mais uma opção” para ser algo concreto, e torna-se proveitoso integrá-los na educação da melhor maneira possível.

A escola necessita transformar seu conceito de ensino e aprendizagem, uma vez que sua função social é cultivar a vida dos educandos. Portanto, a escola deve formar cidadãos para o mercado de trabalho, para terem uma formação universitária e serem sujeitos autônomos, livres e reflexivos, capazes de trabalhar e ter e viver em sociedade. Haja vista, que uma educação, “esta educação, em que educadores e educandos se fazem sujeitos do seu processo, superando o intelectualismo alienante, superando o autoritarismo do educador 'bancário', supera também a falsa consciência do mundo” (FREIRE, 2005, p. 86).

A educação escolar no mundo contemporâneo exige uma filosofia alternativa das escolas e de outros grupos sociais também responsáveis pela educação (como, por exemplo, as associações, os movimentos sociais e as igrejas). O fato é que a educação escolar é vital para o desenvolvimento social dos indivíduos, e, por meio dela, as pessoas adquirem capital cultural, disciplinas reflexivas e participativas, além do desenvolvimento econômico, renda e qualidade de vida. Nessa lógica, investir em ciência, em tecnologia de ponta e em educação escolar é a base para a construção de um país desenvolvido.

Os modelos desenvolvidos com a utilização de mídias integradas são, portanto, um avanço, pois soma múltiplas possibilidades de representações, incorporando o conteúdo com a promoção efetiva do diálogo entre todos os participantes. (GUARAZI; MATOS, 2009, p. 117)

Oferecer uma educação para estudantes de uma perspectiva contemporânea requer uma mudança de paradigma na estrutura, no treinamento e na prática de ensino, ao invés de se ater

a uma educação baseada em conteúdo, apenas teorizando – portanto, é vantajoso criar os ambientes de ensino-aprendizagem que o uso das novas tecnologias pode proporcionar a todos – um grande desafio para os professores de hoje.

A escola é uma das principais instituições de educação formal para a construção do conhecimento e dos conceitos científicos, e seu papel é permitir que os educandos reflitam sobre a construção cognitiva do que é aprendido em sala de aula. Porém, o ambiente escolar precisa convergir ao invés de separar o desenvolvimento da tecnologia e da sociedade da informação, uma vez que ele também faz parte desse contexto e precisa facilitar a disseminação de todo o conhecimento entre os educandos.

Ao integrar a tecnologia à sala de aula, os professores precisam atuar como mediadores, dado que eles são os principais responsáveis pela criatividade dos conteúdos –, que são inovadores, lúdicos e reflexivos no uso desses recursos tecnológicos. Isso porque, na perspectiva da formação cidadã, a educação não se preocupa apenas com os conteúdos de ensino, mas também com a construção do conhecimento dos educandos. “A ideia é tornar a aprendizagem tão atraente quanto a vida fora da escola. E isso é possível por meio da integração da tecnologia ao ensino” (PRENSKY, 2010, p. 36).

Assim, “construção cognitiva, tecnologia e ensino-aprendizagem” são conceitos muito importantes na educação contemporânea atual – e as escolas precisam integrar esses conceitos, como também trazê-los para o ambiente de sala de aula. Tudo isso com base no ensino, mas proporcionando aos estudantes todo um contexto de ensino e aprendizagem, isso porque a prática e a gestão educacional contemporânea requerem uma gestão construtivista, em que os educandos se tornem protagonistas de sua própria aprendizagem.

Portanto, a função primordial de uma escola na sociedade contemporânea é ser um espaço educativo capaz de fomentar a criatividade dos educandos no contexto da sala de aula, de modo que é preciso entender que a escola precisa ser mais que um lugar que transmite conteúdos engessados.

O maior desafio é fazer com que eles, os educandos, criem (produzam) ciência, combinando suas informações prévias com os conhecimentos do currículo proposto pela escola.

A TDIC como estratégia de ensino, e no sentido de incentivar os estudantes, traz na sua prática desafios sobre como desenvolver aptidões cognitivas mais complexas, exigindo que os estudantes colaborem e interajam no seu cotidiano, transformando conteúdo em conhecimento prático e informação em conhecimento. E nesse contexto educacional contemporâneo, o professor é o principal mediador do processo de produção do conhecimento, pois cabe a ele

criar mecanismos, pedagogias e métodos de ensino que estimulem a curiosidade, o interesse e a motivação para aprender e o pensamento autogerido dos educandos.

Vale frisar que os adolescentes estão cada vez mais familiarizados com as tecnologias digitais, e atualmente apresentam possuir competências diversificadas e dinâmicas na utilização dessas tecnologias. Seria interessante para o professor que atua com essa nova geração de estudantes – que já nascem com as redes sociais – saber usar as mesmas habilidades dinâmicas dos educandos, proporcionando ao grupo atividades cada vez mais interessantes, significativas, inovadoras no processo de ensino, e assim criar e atualizar a sala de aula, como filosofia educacional, para levar os educandos tão habituados ao consumo passivo a tornarem-se produtores ativos de conhecimento, críticos e protagonistas de sua própria aprendizagem.

Afinal, como defende Prensky (2001b, p. 1), “A tecnologia é o ambiente natural dos estudantes de hoje. Ela é a sua língua materna. E nós precisamos aprender a falar essa língua, se queremos esperar que nossos diálogos tenham algum significado”. Ao referir-se à tecnologia como a “língua materna” dos alunos, ele sugere que os jovens estão imersos em um ambiente digital desde a tenra idade, tornando-se fluentes e proficientes em seu uso.

A educação focada na era digital é fundamental para priorizar a construção de conhecimento e a mudança na forma de ensinar, pois a tecnologia oferece ferramentas que permitem aos educandos construir seu próprio conhecimento, explorar e descobrir novos conceitos, e desenvolver habilidades necessárias para o mundo global. Além disso, o uso da tecnologia permite que o processo de aprendizagem seja mais animado, interativo e engajador para os estudantes, promovendo uma maior participação e motivação na sala de aula. Dessa forma, é importante que a educação esteja em constante evolução, acompanhando as mudanças tecnológicas e se adaptando para oferecer aos educandos uma formação mais completa e atualizada.

3 O USO DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

O letramento audiovisual é uma habilidade essencial para a vida contemporânea, e nela o acesso à informação e o consumo de conteúdo digital são cada vez mais comuns. De maneira geral, o termo se refere à capacidade de interpretar e produzir diferentes formas de comunicação audiovisual, desde vídeos até animações e jogos digitais.

Segundo Rojo e Moura (2012), o letramento audiovisual é fundamental para que os estudantes se tornem consumidores críticos e criadores de mídia. O vídeo estudantil, em especial, tem o potencial de desenvolver diversas competências, como a expressão oral e escrita, a criatividade, a colaboração e a capacidade de refletir sobre a própria produção.

Para Kress e Van Leeuwen (2001), a produção de vídeo é uma modalidade de comunicação que envolve tanto o aspecto visual quanto o verbal, exigindo um domínio da linguagem e das técnicas de produção. Dessa forma, a criação de vídeos pode ser vista como uma prática pedagógica que desenvolve habilidades importantes para a vida estudantil e profissional.

No contexto contemporâneo da educação digital, a prática pedagógica que envolve a utilização do vídeo estudantil se torna ainda mais relevante, no contexto de ensino online, em que as aulas presenciais foram substituídas por aulas à distância. Segundo Almeida e Filho (2020), o uso de ferramentas digitais de produção de vídeo pode ser uma forma efetiva de envolver os estudantes em atividades significativas e motivadoras, além de ampliar a exposição a diferentes tipos de linguagem.

Assim, as atividades que costumavam ser feitas *offline* agora são feitas *online*. Para Bento e Belchiori (2016), trabalhar com mídia digital é muito importante, pois as tecnologias estão se desenvolvendo rapidamente e, desse ponto de vista, deve-se ter mais atenção para adequar o contexto tecnológico ao estudante, não apenas em termos de conteúdo. Mas suas necessidades de aprendizagem (mídia digital).

Segundo Cruz (2006), a inexperiência dos estudantes na produção audiovisual é um fator que pode dificultar o desenvolvimento do letramento audiovisual. No entanto, ela defende que a reflexão em torno das práticas e dos processos de produção audiovisual podem ajudar os estudantes a compreenderem as possibilidades e limitações dessa mídia. Neste sentido, é importante que a produção audiovisual esteja pautada em uma reflexão constante sobre a escolha dos recursos audiovisuais e sua relação com a mensagem que se pretende transmitir, além de possuir uma estrutura narrativa coerente e clara para que a mensagem seja efetiva.

Outro ponto importante a ser destacado é que a produção audiovisual deve ser encarada como uma atividade coletiva, na qual a coordenação entre os integrantes do grupo é fundamental para a construção de uma narrativa coesa e a utilização adequada dos recursos audiovisuais. Nessa dinâmica, destaca-se o papel do professor como um mediador que pode auxiliar os estudantes a pensarem criticamente sobre suas produções, contribuindo para o desenvolvimento do letramento audiovisual.

A pesquisa evidenciou várias vantagens de incluir os meios de comunicação de massa no ambiente escolar, o que mostrou, entre outras coisas, um aumento na motivação, comunicação e pesquisa. Bento e Belchior (2016, p. 8) também ressaltam: “Concordamos, portanto, que utilizá-lo como ferramenta de trabalho contribui para a formação de uma geração mais ativa, atualizada, inovadora e capaz de aprender muito mais”.

No entanto, as escolas e instituições de ensino devem se esforçar para aumentar os recursos midiáticos com mais frequência, incentivar professores a utilizá-los, para que professores e educandos vejam seu uso como necessário e não apenas de responsabilidade da instituição de ensino. Mas os professores estão constantemente pesquisando e se atualizando em novas mídias de sala de aula (BENTO; BELCHIOR, 2016).

Esta é uma nova forma de utilizar um computador com Internet no ensino, pois o papel do professor não pode se limitar apenas a fornecer informações aos educandos. Um professor que media a comunicação entre tecnologia, educando e professor deve utilizar a tecnologia de forma mais eficaz como meio de transmissão de informações para que o educando possa desenvolver seus conhecimentos em um ambiente inspirador, onde a tecnologia é uma ferramenta indispensável (COUTINHO, 2009).

Conforme citado por Bento e Cavalcante (2013), as tecnologias de comunicação (telefones celulares) podem ser materiais educativos. No entanto, o tempo para o aprendizado e desenvolvimento do desempenho é inevitável, para que o uso do celular não se torne um mero entretenimento para os educandos. O celular deve ser uma excelente ferramenta de aprendizagem que pode ser confiável para ser utilizada em diversos momentos no ambiente educacional, desde que seja contemplado no planejamento pedagógico do professor e da instituição de ensino além de cooperação e boa comunicação.

De acordo com Ramos (2012), as TIC como lousas digitais, canetas digitais, cadernos e internet não são tangíveis na rede pública de ensino; em vez disso, a TV, o DVD *player* e o *datashow* são mais comuns e sempre foram solicitados pelos professores. Vale ressaltar que as tecnologias mais comuns entre os educandos são os telefones celulares, a *internet* e os

computadores. Para Ramos (2012), os celulares estão constantemente nas mãos dos educandos para outros fins, a exemplo: ouvir música, receber mensagens e ligações durante as aulas, o que pode deixar os educandos inseguros sobre o conteúdo que está sendo ensinado.

Em conformidade com Silva, Prates e Ribeiro (2016), não é necessário apenas inserir novas tecnologias digitais na sala de aula para o processo de ensino-aprendizagem. Também é necessário que o professor esteja ciente de que deve melhorar seu treinamento e interagir melhor com o equipamento, para que ele tenha uma noção de seu manuseio, entenda como utilizá-lo, focando nos resultados esperados de seu planejamento em sala de aula. Também para Silva, Prates e Ribeiro (2016), o fato de que os professores não conhecem as capacidades dos recursos os leva a não os considerar como seus aliados nas metodologias de ensino.

Portanto, é crucial que os educadores considerem as possibilidades de uso desses recursos tecnológicos e busquem constantemente aprimorar seus conhecimentos por meio da formação continuada. Além dos cursos de formação continuada, é importante destacar que a capacitação docente começa já na graduação, onde os futuros professores têm a oportunidade de adquirir conhecimentos teóricos e práticos sobre o uso das novas tecnologias na educação. No entanto, devido à rápida evolução tecnológica, a formação inicial muitas vezes não é suficiente para acompanhar as demandas contemporâneas. Por isso, os professores devem buscar constantemente atualizações e participar de programas de desenvolvimento profissional, workshops, conferências e outras atividades que promovam o aprimoramento de suas habilidades tecnológicas.

A formação continuada desempenha um papel fundamental para manter os professores atualizados sobre as novas tecnologias e suas aplicações educacionais. Essa formação envolve tanto aspectos técnicos, como o domínio de ferramentas e softwares, quanto aspectos pedagógicos, como estratégias de ensino que integrem efetivamente as tecnologias no processo de aprendizagem. Por meio da formação continuada, os professores podem explorar diferentes abordagens e metodologias que potencializam o uso das tecnologias, promovendo práticas inovadoras e engajadoras em sala de aula.

Dessa forma, a formação continuada não apenas atualiza os conhecimentos técnicos dos professores, mas também proporciona um espaço para reflexão sobre as melhores práticas pedagógicas e a integração das tecnologias de forma significativa no contexto educacional. É por meio desse constante aprimoramento que os professores podem se tornar agentes efetivos de transformação e adaptação aos desafios da sociedade digital, preparando os estudantes para um mundo cada vez mais conectado e tecnológico.

O processo de formação de professores é um desenvolvimento gradual que não possui um fim definido, conforme mencionado por Silva et al. (2016). No entanto, Cysneiros (2017, p. 21) destaca a importância do uso de novas tecnologias, afirmando que “nossa experiência da realidade muda quando utilizamos instrumentos considerados máquinas para a prática do ensino”.

O uso desses instrumentos produz certos aspectos da realidade por meio de amplificação e subtração. A amplificação é o aspecto mais significativo, podendo nos surpreender ao experimentarmos, por meio dos nossos sentidos, coisas que não conhecíamos antes, mesmo que sejam aspectos de objetos familiares. Por outro lado, a subtração é recessiva e pode passar despercebida, pois pode não ocupar nossa consciência sob uma nova influência.

A interação com uma máquina apresenta dois aspectos distintos: o fortalecimento e a diminuição. O fortalecimento refere-se ao impacto positivo na evolução do desenvolvimento humano, enquanto a diminuição se refere ao efeito oposto. Para que seja positivo, é necessário que o professor seja bem treinado e planeje corretamente seu uso, tornando-o atrativo e interessante para o educando, caso contrário é apenas uma dica das possibilidades de uso do computador, o que pode até desmotivar o educando. De fato, não há neutralidade tecnológica em relação ao objeto a ser estudado.

Seu uso traz novas informações sobre o assunto, altera a experiência afetiva e intelectual de um indivíduo ou grupo que o media, e pode perturbar mental ou fisicamente o objeto de pesquisa em formas e aspectos desconhecidos. Cysneiros (2017) afirma que construir novas formas de aprender e ensinar com a ajuda de novas informações tecnológicas exige que o professor resista à frustração e busque métodos informais de pesquisa, siga as formas pedagógicas de utilização de tecnologias já testadas e crie adaptações para sua implementação.

Conforme Moran (2015), a *internet* facilita a co-construção e a colaboração de educandos e professores, estejam eles juntos, virtualmente ou fisicamente, estudando em tempo real, em grupos de projetos, ou utilizando a *World Wide Web* sobre atualidades, eventos e coisas de rede. Moran (2015) também aponta que a pesquisa virtual possui três áreas importantes: pesquisa, comunicação e produção. Pesquisa individual sobre temas, experiências, projetos, textos.

A comunicação e liderança de discussões, tanto *online* quanto *offline*, sobre materiais de pesquisa e experiências, bem como a produção e distribuição de resultados em formatos multimídia, hipertexto e “linkados” são temas-chave na pesquisa, comunicação e produção educacional. De acordo com Paulo Freire (2002), a comunicação é fundamental para a

educação, pois é através dela que os educandos se tornam críticos e transformadores da realidade.

No entanto, a introdução de novas tecnologias pode exigir um planejamento ainda melhor e maior flexibilidade para gerenciar tempo e espaço, incluindo o currículo, para realizar atividades. Como afirma Moran (2015), a flexibilidade de horário, local e atividades é necessária na gestão educacional, especialmente no ensino superior, que ainda é tão rígido e limitado à monotonia da sala de aula. É preciso integrar de forma inovadora, aberta e equilibrada as novas tecnologias emergentes em um ambiente de sala de aula equipado e capaz de oferecer atividades inusitadas.

O ambiente *online*, fornecido pela *internet*, oferece a acessibilidade ao campo técnico-pedagógico da ciência e tecnologia. Para S. Diniz (2011), o uso do computador como ferramenta de ensino é uma novidade para professores e educandos, que precisam se adaptar aos novos métodos e tecnologias para que a educação evolua.

Portanto, a grade curricular de cada curso, o tempo gasto em aulas e atividades e o tempo dedicado às atividades *online* devem ser mais flexíveis, a fim de seguir de fato na qualidade do ensino. É necessário que os professores melhorem a gestão de seus espaços físicos e virtuais para integrar as novas tecnologias de forma inovadora e equilibrada (MORAN, 2015). O uso do computador, como qualquer outra tecnologia, exige uma reflexão crítica sobre o valor de seu uso como ferramenta pedagógica que faz com que os professores enfrentem seus próprios pensamentos e verdades e, assim, iniciem uma mudança em suas metodologias de ensino. De fato, os educandos têm interesse em usar computadores, que sob a orientação de um professor treinado podem oferecer aos educandos a oportunidade de fazer melhor uso da tecnologia, assumindo a responsabilidade pela própria produção e recuperação da informação.

A alegria da descoberta é um elemento prazeroso e motivador que impulsiona indivíduos a se tornarem pensadores e solucionadores de problemas, conforme destacado por S. Diniz (2011). Levando em consideração esses aspectos, surge a questão levantada por S. Diniz (2011, p. 39): “Mas não deveríamos usar computadores nas escolas?”. Se o uso de computadores já faz parte da realidade social da maioria dos estudantes, então não devemos ignorá-lo. A resposta a essa pergunta está contida nas próprias palavras do autor: sim, é claro! O computador é, de fato, uma máquina oferecem funcionalidades que nenhuma outra tecnologia educacional tinha até então, tais como: variedade de usabilidade (pagamentos, produção de livros, edição de vídeos), recursos multimídia (áudio, imagem, texto).

Então, como podemos aproveitar essa tecnologia? Precisamos pensar em como a escola utiliza a tecnologia ao apresentá-la aos educandos, pois seu uso atual não traz nenhum benefício ou melhora a qualidade do aprendizado dos educandos. Isso porque tendem a ser salas de informática que programam conteúdos específicos de informática no currículo, negligenciando outras disciplinas que podem utilizar a tecnologia existente para facilitar a assimilação dos educandos, o que infelizmente é a realidade em muitas escolas com salas de informática (DINIZ, S., 2011).

Em um contexto mais amplo, onde o foco está na construção do conhecimento do educando, o professor pode se tornar um facilitador e mediador do processo de aprendizagem, usando o computador como uma ferramenta.

De acordo com as informações de S. Diniz (2011, p. 7), o computador pode ser utilizado de diversas maneiras e destaca a versatilidade do computador como uma ferramenta de trabalho e de aprendizagem. Uma das principais vantagens do computador é a sua capacidade de processamento, que permite a realização de tarefas complexas de forma rápida e eficiente. Além disso, o computador pode ser utilizado para armazenar e gerenciar informações, facilitando a organização e o acesso a dados importantes.

Na área da educação, o computador pode ser uma ferramenta valiosa para aprimorar o processo de aprendizagem. Com o uso de softwares educacionais, é possível criar atividades interativas e recursos multimídia que tornam o aprendizado mais dinâmico e estimulante para os educandos. Além disso, a internet oferece uma aprendizagem de recursos educacionais, como vídeos, artigos, livros e *podcasts*, que podem ser acessados facilmente por meio do computador.

Outra forma de uso do computador é por meio da produção de conteúdo. Com a popularização das redes sociais e plataformas de compartilhamento de conteúdo, é cada vez mais comum a criação de blogs, vídeos e podcasts por parte dos usuários. Essa produção de conteúdo pode ser uma forma de expressão e aprendizagem, permitindo que os indivíduos compartilhem suas ideias e conhecimentos com um público mais amplo.

Em resumo, o computador é uma ferramenta versátil que pode ser utilizada de diversas maneiras, tanto na área profissional quanto na educação e produção de conteúdo. Cabe aos usuários explorarem todo o potencial dessa tecnologia para aproveitar seus benefícios e ampliar suas possibilidades.

O conhecimento não pode ser considerado como algo fixo e universal, mas sim como algo que é reinterpretado pelo sujeito em sua individualidade, conforme o pensamento de S.

Diniz (2011). Nesse sentido, “o professor se torna um mediador fundamental, apresentado como uma ponte que facilita a interpretação do conhecimento para que ele possa ser compreendido e aplicado pelo educando” (DINIZ, S., 2011, p. 12).

Matos (2016) defende que a perspectiva curricular deve desenvolver e apoiar uma forma de integração entre educação e novas tecnologias, não uma simples fusão, o que significa mais do que simples acesso às novas tecnologias na educação. Para isso, é necessário projetá-las (tecnologia) de forma expressiva e funcional em relação aos objetivos educacionais com conteúdo importante e relevante; modelos de trabalho didático que promovem experiências de aprendizagem inovadoras e oportunidades interativas; e construção do conhecimento.

De acordo com Prensky (2010), a função da tecnologia é apoiar novos paradigmas de ensino e tem um papel único de apoiar a aprendizagem dos educandos que, através do seu uso correto, podem ensinar sozinhos (sob a orientação dos professores). Quando usada, no entanto, não suporta e não pode apoiar a antiga pedagogia do professor, exceto em formas mínimas, como *slides* e vídeos, que muitas vezes são usados muito mais do que deveriam. A tecnologia de hoje oferece aos educandos todos os tipos de ferramentas novas e poderosas para pesquisar na *internet* e encontrar informações corretas e relevantes, ferramentas analíticas confiáveis para obter informações, ferramentas criativas que produzem resultados e várias ferramentas. Mídias sociais ou ferramentas que fornecem redes colaborativas em todo o mundo. Nesse cenário em que o professor deveria ser o facilitador, ocorre o contrário quando os educandos, e não os professores, utilizam as ferramentas.

O papel do professor não é tecnológico, mas intelectual: fornecer aos educandos um contexto de alta qualidade e assistência pessoal (é claro que os professores que gostam de tecnologia devem se sentir livres e confortáveis para aprender e usá-la). A tecnologia é regularmente mal utilizada pelos educandos (do ponto de vista dos professores) na sala de aula, com um professor descrevendo-a como “a nova bola de papel”. Isso também faz sentido; os educandos têm à sua disposição ferramentas de aprendizagem eficazes que nem sequer têm a oportunidade de aprender a usar (PRENSKY, 2010, p. 203).

O problema pode estar na forma como essa tecnologia é utilizada, que geralmente estimula os educandos a seguirem o método de ensino tradicional onde o professor fala, lê e os educandos absorvem o conteúdo ou baixam a cabeça. Por falta de coragem e integração tecnológica, passam a usar o celular e deixam de ouvir o professor, o que é comparado a velhas bolas de papel que são jogadas na sala de aula.

Lendo esses fatores, chegamos a um consenso sobre o papel da tecnologia na sala de aula, que deveria ser o de apoiar uma nova pedagogia, baseada nas diferentes posições dos educandos, atuantes no ensino-aprendizagem, mas orientados pelo professor, incorporando novas tecnologias. Entendido dessa forma, o uso da tecnologia nas instituições de ensino seria muito mais rápido e eficiente. Por outro lado, se houver discordância sobre o papel da tecnologia, esse processo demora muito mais (PRENSKY, 2010). Um fato importante é que a introdução de novas tecnologias nas salas de aula é desejável. Partindo do pressuposto de que sua implantação em uma infraestrutura adequada é necessária para que o investimento não seja desperdiçado, pode-se dizer que é necessária uma preparação suficiente dos professores para utilizar as novas tecnologias por eles introduzidas.

Portanto, não é necessário o uso de tecnologias por meio de mídia impressa, multimídia (DVD, MP3, MP4, projetores), computadores e *internet*. O professor deve direcionar o processo de obtenção de informações, mas para isso é importante que ele saiba manejar esses recursos. Diz-se que o uso de novas tecnologias nas escolas é desejável, mas requer um planejamento satisfatório e adequado (OLIVEIRA JÚNIOR; SILVA, 2022).

3.1 Mídia, educação e letramento

A relação entre mídia, educação e letramento tem sido tema de discussão na área da educação há décadas. Soares (1998), em seu livro intitulado *Letramento: um tema em três gêneros*, discute a importância do letramento na sociedade atual, que é permeada pela presença constante da mídia. Segundo ela, “a mídia hoje ocupa um papel privilegiado na vida de todos, informando, divertindo, mobilizando, instigando, mas também deformando, manipulando, doutrinando, anestesiando, como em geral acontece com o poder” (SOARES, 1998, p. 69).

Por sua vez, Rojo (2010) aborda a relação entre mídia e letramento crítico, destacando a importância de se desenvolver habilidades de leitura crítica diante das informações veiculadas pela mídia. Para essa autora, “o letramento crítico implica o desenvolvimento de habilidades para a interpretação, análise e avaliação das informações que nos chegam por meio da mídia, tendo em vista a compreensão de seus interesses, valores e ideologias” (ROJO, 2010, p. 17).

Já Freire (1984) defende a importância da mídia como um instrumento de conscientização e transformação social.

Ainda de acordo com esse autor,

a educação não pode prescindir do uso da mídia como instrumento de informação e conscientização. É necessário um esforço no sentido de transformar a mídia em um veículo de comunicação comprometido com a democratização da informação e com a promoção da cidadania. (FREIRE, 1984, p. 92)

Diante dessas reflexões, percebe-se a importância da mídia na sociedade contemporânea e sua relação com a educação e o letramento. É fundamental que a educação desenvolva habilidades de leitura crítica diante das informações veiculadas pela mídia, bem como o uso consciente e crítico das mídias digitais, buscando transformá-las em instrumentos de conscientização e transformação social.

A inserção da mídia no espaço social é uma realidade bem conhecida. Sua presença maciça na vida cotidiana das pessoas é prova de uma situação de quase “onipresença”. Podemos encontrar a mídia nos lugares mais inusitados: quando estamos esperando por tratamento médico em um consultório médico, quando estamos sentados em um bar ou restaurante, quando estamos visitando um amigo, ou até mesmo em casa. A mídia tem seu lugar garantido, consolidado e socialmente apoiado. Assim, as informações estão disponíveis e muitas vezes nem percebemos, dada a velocidade a que esta transmissão ocorre.

Muitas vezes somos expostos a informações de forma tão rápida que nem sentimos o que está relacionado. Em um piscar de olhos, um produto é vendido ou uma cena real ou fictícia é exibida, sem que nos demos conta do que representa aquele momento. Infelizmente, muitas vezes acabamos internalizando essas informações sem prestar atenção ou filtrá-las, o que significa que crianças, jovens e adultos estão em contato diário com uma mensagem transmitida por meio de uma linguagem não verbal. Infelizmente, muitas dessas mensagens são divulgadas de forma implícita, tornando difícil perceber as relações de poder, ideologia, cultura e discursos presentes nessas narrativas em uma análise crítica.

Estas mensagens utilizam a imagem como o principal elemento de proliferação de informações. É por isso que a visão, em particular, é valorizada neste processo. Sua estimulação e atração são constantes, aguçadas por vários elementos portadores de imagem, porque a visão nos permite conhecer o mundo, as cores, o movimento, a vida. Esta necessidade de compreender os mecanismos que constituem a mídia, examinando os fatos mais de perto, é o que chamamos de “leitura crítica da mídia”, que nos permite adotar uma atitude preocupada e questionadora em relação aos artefatos de mídia.

Conforme Freire (1987), a mídia não é apenas uma fonte de informação, mas também um meio de poder e controle social. Portanto, é crucial que os cidadãos adotem uma postura

crítica em relação aos meios de comunicação, permitindo-lhes discernir entre o que é verdadeiro e o que é manipulado

A leitura crítica não se limita à observação superficial; requer que o espectador “olhe” para as imagens, tentando entender a essência de sua criação e as intenções que não são claramente expressas. Essas intencionalidades são fatores predominantes na produção de narrativas de mídia, e é essencial compreender os objetivos e interesses contidos nas entrelinhas dos produtores de mídia.

Como aponta Moran (2015), a leitura crítica é um ajuste dos sistemas de valores, entrelaçando decodificação (percepção do mundo) e avaliação (qualificação da percepção). Também procura encontrar sentido, coerência e lógica nas manifestações culturais, tentando organizar e interpretar essas expressões humanas

Ainda de acordo com as reflexões tecidas por Moran (2015), o principal objetivo da educação na leitura crítica da comunicação é a possibilidade de uma mudança de atitude, ajudando a desenvolver mecanismos de percepção ativa e atenta da mídia. Assim, são criadas as condições para a sensibilização de sujeitos de situações em que são levados a analisar e detalhar aspectos de um determinado evento de mídia. No processo de leitura crítica da mídia, o objetivo é construir uma “síntese” dos eventos da mídia, a fim de buscar uma interpretação das diferentes facetas apresentadas.

A conscientização é alcançada através da revelação da realidade e é uma condição essencial para a compreensão do conteúdo transmitido pela mídia. Kellner e Share (2018, p. 689) considera que essa leitura ajuda a implementar uma “democracia participativa”, já que o acesso às novas tecnologias remodelou o mundo, reconstruindo a maneira de pensar e agir das pessoas na sociedade. Sendo assim, a escola parece ser um lugar privilegiado, favorecendo situações em que a leitura crítica da mídia é alta.

Ao tratar sobre “conscientização”, Freire (1979) chama atenção para o fato de que esse não é um processo que se faz sobre as pessoas, “[...] mas sim com elas. É um diálogo em que o mundo não é apenas um objeto de investigação, mas sim também um tema de diálogo. Os homens não são seres para serem considerados, mas sim investigadores em constante processo de investigação” (FREIRE, 1979, p. 75).

As instituições educacionais podem se tornar importantes centros de recepção. Assim, Orozco-Gómez (2017) considera que o termo recepção é amplo e não se limita à exposição para a tela. Ele o entende como um processo que se estende além deste momento, permitindo a elaboração de novas conjecturas nos mais diversos lugares. Acessar a mídia, relacionar o

conteúdo com nossas experiências, lembrar o que consideramos significativo e evocar esse conteúdo quando apropriado: este é o processo de recepção.

Não há saber mais ou saber menos: há saberes diferentes. A universidade deve ser para todos, como é o sol, como é a água, como é a poesia. Não deve ser privilégio, mas direito. Não apenas para ser, mas para fazer. Não apenas para entrar, mas para sair dela interagir-se. (FREIRE, 2002, p. 69)

Um dos maiores desafios para o professor é criar contextos propícios à mediação, pois ela faz diferença para a qualidade imaginativa da experiência televisiva dos educandos. Vygotsky (2018) atribui importância aos mediadores do conhecimento, sejam eles adultos ou pares mais experientes. Para ele, a mediação estabelece um processo de intervenção no qual um elemento intermediário é inserido em uma relação. Esta relação deixa de ser direta e passa a ser mediada por este elemento. É através deste elemento (mediação) que as atividades psicológicas voluntárias se tornam possíveis intencionais e controladas pelo próprio sujeito (VYGOTSKY, 2018).

Neste contexto, a escola é convidada a se posicionar procurando acompanhar os estudantes no processo de recebimento da mídia, ajudando-os a compreender e usar as mensagens, e contribuindo através da produção de novas informações. Quando a escola decide adotar a leitura e produção da mídia como hipótese educacional, é necessário projetar situações em que a mídia esteja no centro das discussões, tornando-se uma prática sistemática, considerando a possibilidade de abordá-la como um eixo transversal. Isto implica considerar a possibilidade de trabalhar pedagogicamente no campo da educação para a mídia nos diferentes campos do conhecimento (BELLONI, 2011).

Para isso, é importante envolver os professores a fim de evitar qualquer descontinuidade no processo. Com relação à possibilidade de utilizar a mídia no ensino, Buckingham (2003) sugere cinco estratégias em sala de aula para introduzir os educandos aos estudos de mídia: a) análise textual, b) análise contextual, c) estudos de caso, d) traduções e e) simulações e produções. Os três primeiros são de natureza analítica, enquanto os outros são práticos.

Nesse sentido, a utilização de estratégias de estudos de mídia, propostas por Buckingham (2003), podem ser úteis para a introdução dos educandos ao uso de tecnologias em sala de aula. Essas estratégias envolvem análise textual, contextual e estudos de caso, além de traduções e simulações. Ao envolver os professores no processo e utilizar essas estratégias, é possível promover a participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento, incentivando a criatividade, a colaboração e a reflexão crítica, como destacado por diversos

autores, como Paulo Freire (1996b), Borba (2010), Pereira (2015), Moran (2017), Grandi e Oechsler (2022).

O uso de tecnologias em sala de aula é um tema amplamente discutido atualmente, com a finalidade de buscar novas formas de ensinar e aprender. Nesse contexto, o vídeo estudantil tem se mostrado uma ferramenta bastante interessante, que possibilita a participação ativa dos educandos no processo de construção do conhecimento. Diversos autores discutiram sobre o uso do vídeo estudantil em sala de aula, destacando suas potencialidades e limitações. De acordo com Moran (2015), “a educação não pode se dar sem tecnologia, sem arte, sem cultura, sem cidadania”. Para Paulo Freire (1996b), o uso de materiais audiovisuais pode ser uma forma de promover o diálogo crítico e a reflexão entre os estudantes. Pereira (2015) destaca que o uso do vídeo pode facilitar a compreensão de conceitos matemáticos, enquanto Borba (2010) ressalta a importância de estimular a criatividade e a colaboração dos educandos.

O quadro exibe uma análise comparativa das perspectivas de diferentes autores sobre o uso do vídeo estudantil:

Quadro 1 - Perspectivas teóricas acerca do uso do vídeo estudantil em sala de aula

Autor	Perspectiva	Obra
Freire (1996b)	Em <i>Pedagogia da Autonomia</i> (1996), Paulo Freire aborda a relação entre tecnologia e educação, bem como o potencial do uso de vídeos como recursos pedagógicos. Freire reconhece que as tecnologias, incluindo o vídeo, podem ser ferramentas poderosas para a promoção da aprendizagem	<i>Pedagogia da Autonomia.</i>
Moran (2017)	O uso do vídeo estudantil em sala de aula é uma forma de promover o	<i>Ensinar e Aprender com Tecnologias: o que Mudou e o que Fazer.</i>

	protagonismo dos estudantes e a aprendizagem colaborativa.	
Borba (2018)	O vídeo estudantil pode ser utilizado como uma forma de desenvolver a competência comunicativa dos estudantes e promover a interação e o diálogo em sala de aula.	<i>Ensino de Matemática com Tecnologias: Possibilidades e Desafios.</i>
Pereira (2019)	O uso do vídeo estudantil pode promover a inclusão e a valorização das diferentes formas de expressão dos educandos, além de ser uma forma de engajá-los no processo de aprendizagem.	<i>Vídeo Estudantil na Escola: Inclusão, Democratização e Inovação.</i>
Grandi e Oechsler (2022).	O vídeo estudantil pode ser utilizado como uma forma de expressão e criação dos educandos, além de ser uma ferramenta para a construção do conhecimento e desenvolvimento das habilidades socioemocionais.	Metodologias ativas e trabalho coletivo em sala de aula: a produção de vídeo como pesquisa e prática pedagógica em História

Fonte: Quadro elaborado pelo autor.

Como evidenciado no quadro acima, conforme o pensamento de Moran (2017), o vídeo estudantil é uma forma de promover o protagonismo dos estudantes e a aprendizagem colaborativa. Já Freire (1996a) destaca que o vídeo pode ser utilizado como uma ferramenta para a reflexão crítica dos educandos sobre a realidade social e para a promoção da conscientização e transformação social.

A análise comparativa das perspectivas de diferentes autores sobre o uso do vídeo estudantil em sala de aula permite compreender as diversas possibilidades e desafios dessa ferramenta. De acordo com Pereira (2019), o vídeo estudantil pode promover a inclusão e a valorização das diferentes formas de expressão dos educandos, além de ser uma forma de engajá-los no processo de aprendizagem. Grandi e Oechsler (2022), por sua vez, destaca que o

vídeo pode ser utilizado como uma forma de expressão e criação dos educandos, além de ser uma ferramenta para a construção do conhecimento e desenvolvimento das habilidades socioemocionais. Borba (2018) destaca a importância do vídeo para o desenvolvimento da competência comunicativa dos estudantes e para promover a interação e o diálogo em sala de aula.

Conforme pudemos observar no quadro de comparação, cada autor apresenta perspectivas e abordagens distintas em relação ao uso do vídeo estudantil em sala de aula. Como afirmou Freire (1996a), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Por isso, é importante considerar que não existe uma única forma “certa” de aplicar essa prática pedagógica. Como destaca Pereira (2015), “a tecnologia em si não é uma panaceia para os problemas educacionais, mas a sua utilização consciente e pedagogicamente fundamentada pode contribuir significativamente para a melhoria do ensino”.

Ao analisar a utilização do vídeo estudantil em sala de aula, observem-se divergências em relação à sua aplicação. Essas divergências podem estar relacionadas a diferentes perspectivas e opiniões sobre o uso do vídeo como recurso educacional. Alguns pontos de divergência comuns incluem: Papel do vídeo no processo de ensino; algumas pessoas podem acreditar que o vídeo deve ser utilizado como um complemento ao ensino presencial, enquanto outras podem defender seu uso como uma ferramenta central no processo de aprendizagem; pode haver divergências sobre a duração ideal dos vídeos. Enquanto alguns defendem vídeos curtos como forma de manter a atenção dos alunos, outros argumentam que vídeos mais longos podem oferecer maior profundidade de conteúdo. Enquanto alguns autores destacam as potencialidades desse recurso, como a promoção do diálogo crítico e a reflexão entre os educandos, outros pontos de observação e destaquem a importância de uma utilização consciente e pedagogicamente fundamentada das tecnologias em geral. Nesse sentido, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) busca atualizar as orientações curriculares em relação às pesquisas da área e às transformações das práticas de linguagem ocorridas neste século, considerando as tecnologias digitais como ferramentas que podem contribuir significativamente para a melhoria do ensino.

Portanto, conforme pudemos observar, cada autor tem uma perspectiva e uma abordagem distinta em relação ao uso do vídeo estudantil em sala de aula. Por isso, é importante considerar que não existe uma única forma “certa” de aplicar essa prática pedagógica.

No capítulo 4, intitulado *O Vídeo Estudantil como Recurso Didático*, os professores tem um papel fundamental no desenvolvimento de habilidades e competências linguísticas, orientando os educandos a ouvir com atenção, ler, escrever e analisar os conteúdos em diferentes situações, ou seja, a usar a língua para diferentes propósitos. Nesse contexto, a BNCC dialoga com documentos e orientações curriculares produzidos nas últimas décadas, buscando atualizá-los em relação às pesquisas da área e às transformações das práticas de linguagem ocorridas neste século, causadas em grande parte ao desenvolvimento das TDIC.

4 O VÍDEO ESTUDANTIL COMO RECURSO DIDÁTICO

Os professores trabalham e contribuem para o desenvolvimento de habilidades e competências linguísticas, orientando os educandos a ouvir com atenção o que lhes é ensinado, a ler, escrever e analisar os conteúdos em diferentes situações, ou seja, a usar a língua para diferentes propósitos. Nesse sentido, a BNCC dialoga com documentos e orientações curriculares produzidos nas últimas décadas, buscando atualizá-los em relação às pesquisas recentes da área e às transformações das práticas de linguagem ocorridas neste século, devidas em grande parte ao desenvolvimento das TDIC.

Ao componente Língua Portuguesa cabe, então, proporcionar aos estudantes experiências que contribuam para a ampliação dos letramentos, de forma a possibilitar a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens. (BRASIL, 2018, p. 67)

Assume-se aqui a perspectiva enunciativo-discursiva de linguagem já assumida em outros documentos – como nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) –, para os quais a linguagem é “uma forma de ação interindividual orientada para uma finalidade específica; um processo de interlocução que se realiza nas práticas sociais existentes numa sociedade, nos distintos momentos de sua história” (BRASIL, 1998, p. 20). Além disso, deve-se articular a linguagem da Arte às práticas integradas que podem ser alcançadas pelo uso das novas tecnologias (informação, comunicação, cinema e audiovisual).

No caso do ensino fundamental, as artes do componente curricular estão centradas nas seguintes linguagens: artes visuais, dança, música e teatro, sendo que todas elas expressam conhecimentos sobre produtos e fenômenos artísticos e envolvem a prática de criar, ler, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre formas de arte. Enfim, sensibilidade, intuição, pensamento, emoção e subjetividade manifestam-se no processo de aprendizagem da arte.

As Artes Visuais são os processos e produtos artísticos e culturais, nos diversos tempos históricos e contextos sociais, que têm a expressão visual como elemento de comunicação. Essas manifestações resultam de explorações plurais e transformações de materiais, de recursos tecnológicos e de apropriações da cultura cotidiana. (BRASIL, 2018, p. 193)

O conteúdo do curso também facilita a interação crítica do educando com o mundo, além de respeitar as diferenças e o diálogo intercultural, multiétnico e multilíngue, o que é muito

importante para o exercício da cidadania. Afinal, a Arte facilita a comunicação entre as culturas e o reconhecimento de suas semelhanças e diferenças.

As práticas artísticas são fundamentais para o desenvolvimento humano integral, pois permitem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais, além de promover a sensibilidade estética e a reflexão crítica sobre a cultura e a sociedade. (SANT'ANA, 2018, p. 78)

A utilização do vídeo estudantil como um recurso didático no ensino interdisciplinar é importante tanto para evocar um caráter lúdico quanto para o dinamismo no trabalho de ensino de conteúdos nas escolas. Isso porque o uso e a produção de vídeos estudantis em sala de aula são um veículo importante de comunicação de conceitos científicos e podem ser considerados também como uma ação didática de promoção do ensino interdisciplinar, da construção de conhecimento e da interpretação de temas científicos.

O uso das tecnologias digitais pode ser uma ferramenta poderosa para a promoção do ensino interdisciplinar, desde que seja acompanhado por uma reflexão crítica sobre as psicologias sociais, políticas e culturais dessas tecnologias. (PEREIRA et al., 2018, p. 57)

Pereira (2007) conduziu uma análise do perfil de professores que utilizam vídeos em escolas do Rio de Janeiro-RJ, enquanto em outro estudo, investigou a produção de vídeos, o uso de equipamentos técnicos e as práticas de ensino de comunicação de professores e estudantes, em espaços escolares onde os educandos conduziram pesquisas envolvendo o PVE. Os resultados de ambas as pesquisas destacaram o incentivo e o desenvolvimento das habilidades dos estudantes. É notável que o uso de vídeos estudantis, bem como outras formas de mídia digital, desempenha um papel fundamental na assessoria pedagógica e no trabalho docente, tornando-se uma importante ferramenta de aprendizagem no ambiente escolar.

[...] nesse cenário, cabe refletir sobre a importância das novas tecnologias para a aprendizagem. Elas realmente podem contribuir para esse processo ou isso é algo utópico, ilusório? Os educandos só aprendem da forma como se aprendia trinta anos atrás? (SILVA; CORREA, 2014, p. 27)

O vídeo estudantil como recurso didático é utilizado de forma complementar, aproveitando as tecnologias digitais não apenas para resolver questões de ensino, mas também como ferramentas motivadoras e engajadoras. O objetivo é estimular os educandos a trabalhar em grupo e ter uma experiência divertida, enquanto utilizam os vídeos como suporte ao

processo educacional. Além disso, a inclusão de elementos da cultura digital no uso do vídeo como recurso didático pode aprimorar a construção do conhecimento e promover favoravelmente entre os educandos.

Conforme mencionado por Moran (2015, p. 31), “a tecnologia não é uma panaceia para a educação, mas é uma oportunidade de enriquecer as possibilidades pedagógicas”. Nesse sentido, Almeida (2013, p. 25) destaca que “o uso de tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem pode facilitar a assimilação e construção do conhecimento pelos educandos”. Além disso, Barros (2018, p. 48) ressalta que “as tecnologias digitais podem ser uma ferramenta eficaz para a mediação pedagógica, auxiliando os professores no desenvolvimento de atividades mais dinâmicas e interativas”.

Com isso, os professores podem atualizar seus métodos de ensino e enriquecer as possibilidades de inovação pedagógica, o que aumenta a motivação e o envolvimento dos educandos em sala de aula. O uso de recursos audiovisuais como estratégias de ensino proporciona a mediação e a interação docente, como observado por Oechsler (2018), que destaca diversos sinais de aprendizagem durante a produção de vídeos educacionais, tais como: a forma como um objeto é comunicado e explicado, habilidades no uso de ferramentas tecnológicas, interação e participação nas conversas e um olhar crítico sobre o tema exatamente. Em outras palavras, os vídeos são um indicador da aprendizagem dos educandos, aquilo que eles compreenderam e comunicaram (OECHSLER, 2018).

A produção de vídeo estudantil é uma estratégia pedagógica que oferece inúmeras vantagens no processo de ensino-aprendizagem. Ao utilizar esses recursos, os educandos têm a oportunidade de desenvolver habilidades importantes, como pesquisa, análise crítica, trabalho em equipe e expressão criativa. Através da produção de vídeos, os educandos são incentivados a explorar conceitos de forma mais aprofundada, aplicando seu conhecimento de maneira prática e colaborativa.

Conforme apontado por Kenski (2012, p. 55), “a incorporação de tecnologias digitais, ‘incluindo a produção de vídeo estudantil’, deve ser fundamentada em uma reflexão pedagógica criteriosa, considerando os objetivos de aprendizagem, as características individuais dos educandos e as possibilidades tecnológicas disponíveis”. Nesse sentido, é crucial que os professores recebam capacitação adequada e estejam preparados para utilizar essas ferramentas de forma eficiente e eficaz, buscando sempre promover o desenvolvimento integral dos educandos.

A produção de vídeo estudantil, ao proporcionar uma abordagem criativa e interativa, estimula o engajamento dos educandos, amplia suas habilidades comunicativas e fortalece sua capacidade de expressão de conhecimentos. Essa prática educativa inovadora, aliada a uma reflexão pedagógica contínua, promove um ambiente de aprendizagem estimulante e significativo, impulsionando o potencial dos educandos e preparando-os para os desafios do século XXI.

Conforme a BNCC:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p. 11)

Cada vez mais ativos nesse novo cenário tecnológico, os estudantes são consumidores estreitamente engajados à tecnologia digital e ao uso do conhecimento.

Ao tratar sobre tecnologias, Freire (1996a) defende que por si só ela não é um problema ou uma solução,

[...] mas sim o que fazemos com ela que nos permite avaliar sua conquista para o desenvolvimento humano. Nesse sentido, a tecnologia tem um potencial transformador que deve ser explorador em prol de uma educação que esteja a serviço da emancipação e da cidadania plena. (FREIRE, 1996a, p. 43)

Portanto, é preciso que os professores entendam esse universo para poderem diagnosticar o perfil de seus educandos – sabendo como eles se comunicam e interagem fora da escola até quais são os conhecimentos que essa geração utiliza no dia a dia para comunicar-se e interagir com o mundo.

Como afirma Vygotsky (1978):

A aprendizagem é um processo social mediado pela linguagem e, portanto, depende da interação com outras pessoas. [...] A aprendizagem ocorre quando a criança é capaz de internalizar as funções superiores que são socialmente construídas em conjunto com outras pessoas. (VYGOTSKY, 1978, p. 90)

Diante disso, vale ressaltar que qualquer tentativa por parte dos professores no sentido de escapar desse ambiente digital – no qual hoje todos vivem – só atrapalha sua prática educativa.

Assim como defende Moran (2012),

O uso das tecnologias não pode ser visto como uma simples adição à educação, mas sim como uma mudança profunda na forma como aprendemos e ensinamos, na forma como nos comunicamos, nos relacionamos, produzimos e compartilhamos conhecimentos. (MORAN, 2012, p. 21)

O fato é que vivemos em uma sociedade cada vez mais tecnológica e que as escolas não têm conseguido acompanhar a evolução das relações sociais – em constante mudança e interação entre humanos.

Nessa nova realidade, quando se fala em tecnologia relacionada à educação, é preocupante considerar uma escola cuidada exclusivamente para a transferência de informações e não para a interação com as novas tecnologias digitais no cotidiano dos educandos.

Diante disso, nas palavras de Freire (1970),

A educação deve levar em conta o contexto social e cultural do educando, estabelecendo uma relação dialógica entre educador e educando, em que são ambos sujeitos do processo educativo, e não apenas objetos da transmissão de conhecimento. (FREIRE, 1970, p. 76)

Apesar da crescente adoção de tecnologias no ensino, ainda é comum encontrar escolas onde o professor é o principal detentor do conhecimento e o aluno assume um papel passivo na recepção das informações.

Embora a tecnologia possa trazer benefícios para o processo de ensino-aprendizagem, ela não é uma solução mágica que garante uma melhor aprendizagem. O que importa é a forma como essas ferramentas são utilizadas pelos professores para engajar os estudantes e tornar o processo educativo mais eficaz e relevante.

Como destaca Mishra e Koehler (2012, p. 1027) “a tecnologia não é neutra, pois afeta a forma como as pessoas pensam, aprendem e envelhecem”. É importante lembrar que a tecnologia não é neutra, e seu impacto pode moldar a forma como as pessoas pensam, aprendem e se desenvolvem. Por isso, é responsabilidade dos educadores utilizá-la de forma consciente e crítica, visando sempre a promoção de uma educação mais significativa e conectada com o mundo atual.

A utilização de vídeos como ferramenta pedagógica tem sido cada vez mais explorada no contexto educacional. De acordo com Borba (2013), o vídeo pode ser utilizado como um recurso para despertar o interesse dos educandos e promover uma aprendizagem mais

significativa. Ainda segundo o autor, “o uso de vídeos em sala de aula pode estimular a criatividade dos educandos e, ao mesmo tempo, possibilitar uma melhor compreensão dos conteúdos apresentados” (BORBA, 2013, p. 42).

A utilização do vídeo como recurso didático é respaldada por estudiosos da área. Santoro (1989, p. 18) ressalta que o vídeo é um meio de comunicação com características próprias, como modo de produção e exibição específica, conteúdo direcionado e público definido. Essa peculiaridade do vídeo permite explorar sua potencialidade como ferramenta educacional, proporcionando uma experiência audiovisual que envolve os sentidos dos educandos.

Silva (2009, p. 9), por sua vez, destaca o vídeo como um recurso de fácil alcance, capaz de alcançar objetivos específicos no processo de ensino-aprendizagem. Ao fornecer a visualização e audição de conteúdos, o vídeo estimula os sentidos e envolve os alunos de forma mais imersiva. Sua natureza audiovisual e interativa promove a criação de conexões cognitivas e emocionais, confiantes para a compreensão e assimilação dos conhecimentos.

Dessa forma, as assertivas de Santoro e Silva destacam a importância do vídeo como recurso didático, evidenciando sua capacidade de envolver os educandos por meio de estímulos visuais e sonoros, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais dinâmica e significativa. A utilização do vídeo como recurso pedagógico proporciona uma abordagem multimodal e interativa, enriquecendo o processo educacional e animador para o desenvolvimento dos educandos.

No entanto, é importante ressaltar que o uso de vídeos na educação não deve ser visto como uma solução mágica para os desafios enfrentados pelos professores. Para Borba (2013), é necessário que os professores compreendam o potencial do vídeo como ferramenta pedagógica e saibam como utilizá-lo de forma adequada. Esse autor também sugere e defende que “a utilização de vídeos em sala de aula deve ser interativa e estruturada, de forma a possibilitar uma aprendizagem efetiva e significativa” (BORBA, 2013, p. 43).

Em suma, o uso de vídeos na educação pode ser uma ferramenta valiosa para promover uma aprendizagem mais significativa e estimular a criatividade dos educandos. Além disso, o vídeo pode ser utilizado como uma estratégia para promover o ensino interdisciplinar. No entanto, é importante que os professores compreendam o potencial do vídeo como ferramenta pedagógica e saibam como utilizá-lo de forma adequada para promover uma aprendizagem efetiva e significativa.

Isso porque o uso do vídeo desperta algumas das competências e habilidades fundamentais dos educandos em formação, tais como o trabalho em equipe, colaboração, a

autonomia, o protagonismo estudantil, a formação crítica e reflexiva e a apropriação da linguagem e dos conceitos científicos e técnicos. Por isso, é instigante que a escola estimule esse exercício.

O ato de filmar é uma experiência muito envolvente para os estudantes, alcançando – no que diz respeito a conteúdos – uma extensão mais atual e lúdica que outras formas de aprendizagem. Por essa razão, os estudantes devem ser estimulados a produzir vídeos tanto no contexto de alguma disciplina quanto em conteúdos informativos – vídeos que possam ser assistidos por seus colegas e dentro da escola.

O vídeo ajuda a um bom professor, atrai os educandos, mas não modifica substancialmente a relação pedagógica. Aproxima a sala de aula do cotidiano, das linguagens de aprendizagem e comunicação da sociedade urbana, mas também introduz novas questões no processo educacional. (MORAN, 1995, p. 27)

Trabalhado em sala de aula – de forma colaborativa, por meio da linguagem audiovisual (como estratégia de ensino voltada para questões interdisciplinares na escola) –, o vídeo estudantil é uma abordagem bastante ampla, compreendendo múltiplas áreas nas quais os estudantes podem discutir com mediação dos professores. Portanto, o vídeo do educando torna-se uma nova linguagem artística para o desenvolvimento do professor em sala de aula e gera diversos conhecimentos e conceitos frente ao conteúdo do trabalho.

Trabalhar com a produção de vídeos no ambiente escolar tem uma alteração em sua dinâmica e organização no processo de ensino aprendizagem. O educando sai da sua carteira e passa agora a analisar, pesquisar e produzir, deixando de ser ouvinte e transformando-se em produtor de conteúdo. (SEGANTINI, 2016, p. 8)

Fato é que o engajamento em produções audiovisuais pedagógicas pode promover uma variedade de competências e habilidades nos educandos, sem contar as questões motivacionais que surgem quando se envolvem em situações que vivenciam fora dos espaços educacionais. Não é por outra razão que as gerações Z (geração nascida mais ou menos entre 1995 e 2010) e *alpha* (até os 12 anos) nasceram em um mundo onde os algoritmos os mantêm clicando e navegando em um ritmo frenético. Esses jovens são mais dinâmicos que os de gerações anteriores, como também mais motivados que aqueles, e buscam a situação do protagonista a qualquer momento, não importa a área desenvolvida, a produção de vídeo pode liberar sua criatividade.

É fundamental reconhecer e valorizar o conhecimento que os educandos “portam” culturalmente, pois, além de despertar sua reflexão moral e cívica, “o trabalho de fazer vídeos” os expõe ao universo de todas as funções tecnológicas que compõem o processo de produção audiovisual. Isso lhes permite interagir com as novas tecnologias digitais e aprender a confrontar os recursos técnicos que fazem parte da produção, como também as novas técnicas da cultura cinematográfica como um todo.

Mais do que isso, os vídeos dos educandos enriquecem as práticas pedagógicas dos professores e os ajudam a trabalhar de forma interdisciplinar, problematizando e contextualizando as situações cotidianas por meio de produções audiovisuais, e assim facilitando uma aprendizagem mais significativa. Porém, é importante levarmos em conta o grande desafio que os professores enfrentam no cotidiano escolar no que tange a contextualizar o conteúdo em sala de aula – principalmente no ensino interdisciplinar –, o que muitas vezes é de difícil aprendizagem para a maioria dos educandos.

Nesse contexto,

[...] o professor tem o papel de orientador, auxiliando os educandos no desenvolvimento de cada etapa da atividade indicando caminhos passíveis de serem seguidos. É a possibilidade de aprendizagem, numa relação dialógica entre os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem, o exercício da autonomia por parte dos educandos. (SANTANA; SANT'ANA, 2018, p. 2)

A contextualização do conteúdo ultrapassa a mensagem transmitida pelo livro didático, e os educandos devem refletir sobre ele, buscando ir além das configurações de sala de aula, das escolas e dos livros. Porém, o maior desafio é – de tempos em tempos – fazer com que os educandos interajam, participem e intervenham em todo o processo de ensino e aprendizagem, de modo a acumular conhecimento, serem proativos e tornarem-se produtores de conhecimento – e não apenas receptores de conteúdo. Sendo protagonistas da própria construção cognitiva, eles serão capazes de resolver problemas e agir criticamente diante das questões sociais existentes. Neste sentido, sobre a produção de vídeo estudantil, afirmam Pereira e Dal Pont (2021) que a PVE é uma forma de ensino formal e não formal de debates e crescimento subjetivo do educando. Ou seja, a PVE pode contribuir com essas ações docentes de forma direta e indireta dentro do processo educacional com os estudantes.

Na verdade, o ensino fora de contexto é uma forma de fornecer aos educandos “apenas informações”, como se eles fossem meramente receptores dessa informação e não pudessem interagir com elas. No entanto, sua principal função é lembrar o que estava em sala

de aula, apenas com base na visão tradicionalista de ensino, sem sentido e visão de mundo: um método de ensino completamente fora de contexto.

4.1 Letramento e a PVE

Letramento é um tema de extrema importância no contexto educacional, e sua relação com a Produção de Vídeo Estudantil (PVE) ganha destaque como uma abordagem pedagógica enriquecedora. Segundo Freire (1987, p. 32), “o letramento vai além da simples alfabetização, envolvendo a capacidade de compreender e usar os textos de forma crítica e reflexiva”. A PVE, por sua vez, consiste em um processo educativo que envolve os alunos na produção de vídeos como uma forma de expressão e construção de conhecimento. Nesse contexto, o letramento desempenha um papel crucial, pois abrange a capacidade de utilizar, interpretar e compreender diferentes linguagens e mídias, proporcionando aos educandos habilidades comunicativas, criativas e críticas (SOARES, 2004). Assim, este trabalho explorará a relação entre o letramento e a Produção de Vídeo Estudantil, destacando a importância dessa abordagem para o desenvolvimento das habilidades comunicativas, criativas e críticas dos educandos

Nossa proposta coaduna-se com uma das proposições de Hernandez (2001, p. 15), quando diz que: “a aprendizagem se realiza de maneira situada, o que quer dizer que a situação na qual uma pessoa aprende tem um papel fundamental naquilo que se aprende”. Nesta passagem, o autor enfatiza a importância do contexto em que a aprendizagem ocorre para o processo de construção do conhecimento.

[...] A perspectiva situada da cognição sugere a importância de colocar “atividades autênticas” na sala de aula [...] e o que são similares às que realizam os “práticos” de um campo de estudo ou de um objeto. (HERNANDEZ, 2001, p. 3)

Além de partir da prática social dos próprios educandos, outra preocupação será trabalhar a oralidade e a escrita deles, levando em conta a função social de origem, ou — para aplicar o vocabulário utilizado.

Anos Iniciais no contexto das diferentes áreas, visando ao aprofundamento e à ampliação de repertórios dos estudantes. Nesse sentido, também é importante fortalecer a autonomia desses adolescentes, oferecendo-lhes condições e ferramentas para acessar e interagir criticamente com diferentes conhecimentos e fontes de informação. (BRASIL, 2018, p. 60)

Segundo Hernández (2001), uma forma de promover atividades autônomas é trabalhar com textos e leitores reais. Dessa forma, podemos fornecer aos nossos educandos a oportunidade de escrever “textos verdadeiros” que representam suas próprias vozes e experiências, assim como na escrita fora do ambiente escolar. O objetivo é criar uma conexão mais significativa com o processo de escrita, tornando-o mais relevante e envolvente para os educandos.

A diversidade textual que existe fora da escola pode e precisa estar a serviço da expansão do conhecimento letrado do educando. Este é um dos princípios orientadores da sugestão da produção de vídeos estudantis: em vez de produzirem textos/roteiros com o objetivo de, simplesmente, testar a competência escrita do educando, sob o ponto de vista da avaliação do educador, os educandos produziram roteiros que, partindo de sua realidade própria, de suas práticas sociais, serão vistos por outras pessoas, por outros educandos, por outros educadores, por funcionários da escola e mesmo por outras pessoas fora dela.

O texto no papel é escrito e é lido linearmente, sequencialmente – da esquerda para a direita, de cima para baixo, uma página após a outra; o texto na tela – o hipertexto – é escrito e é lido de forma multilinear, multi-sequencial, acionando-se links ou nós que vão trazendo telas numa multiplicidade de possibilidades, sem que haja uma ordem predefinida. (SOARES, 2002, p. 150)

Para Rojo (2012), os multiletramento estão associados à multiplicidade cultural e à multiplicidade semiótica de construção dos textos. Como aponta Pereira Mattos (2017), analisando os trabalhos realizados no festival de vídeo estudantil de Capão do Leão, no estado do Rio Grande do Sul, o conteúdo político e social da maioria dos vídeos realizados pelos educandos demonstra que estes estão debatendo a sua realidade pautando-se pelo conteúdo dos vídeos.

Porém, dadas as características do processo a ser conduzido, os assuntos e problemas a serem levantados pelos educandos não poderão ser antecipados. Isso porque, como tratam-se de assuntos diretamente ligados à cultura e à prática social dos próprios educandos, somente eles terão condições de elaborar os roteiros.

Permitir que os próprios educandos delineiem e construam os objetos de seus documentários, de suas reportagens, de suas entrevistas, será um ponto determinante para que eles alcancem o grau de desenvolvimento e de interesse, a qualidade dos debates a serem realizados e a satisfação (tanto dos espectadores quanto, sobretudo, dos produtores) com relação ao resultado a ser alcançado ao final do trabalho. Vários outros temas poderão ser escolhidos

pelos educandos para suas reportagens, temas esses que estarão em seus documentários, filmes e entrevistas – o que dará ensejo a discussões e reflexões tão proveitosas quanto interessantes, para estimular nos educandos o desenvolvimento de seu senso crítico e de seu potencial como cidadãos e agentes em seus meios sociais.

5 ANÁLISE E DISCUSSÕES

Este capítulo tem como objetivo apresentar a análise metodológica utilizada durante a pesquisa, bem como discutir os caminhos e métodos desenvolvidos, abordando os critérios de seleção do campo de estudo, os sujeitos da pesquisa e o detalhamento de todo o processo utilizado no desenvolvimento do estudo.

Para esclarecer a questão, neste estudo utilizamos o procedimento de pesquisa qualitativa em que o foco principal de análise é o processo de produção dos vídeos; para obtermos resultados relevantes fizemos uso da intervenção e participação, tomando por base os três procedimentos habituais de produção dos dados: o questionário, a observação participante e a entrevista. “Pode-se definir entrevista como a técnica em que o investigador se apresenta frente ao investigado e lhe formula perguntas, com objetivo de obtenção dos dados que interessam a investigação” (GIL, 2008, p. 110).

Recorremos a leituras de pesquisas como aporte bibliográfico: Silva (1998), Santana e Sant’Ana (2018), Pereira (2008, 2014), no que se refere à Produção de Vídeo Estudantil (PVE). No que tange aos autores citados na pesquisa, referimo-nos a Moran (2005), Lemos (2007), Serafim e Sousa (2011), que nos ajudaram a compreender o uso da produção de vídeo digital na educação e no ensino contextualizado nos anos finais do Ensino Fundamental II.

5.1 Descrições do cenário

O estudo foi realizado em uma escola da Zona Rural do município de Vitória da Conquista-BA, no período de setembro a dezembro de 2022, incorporando aspectos qualitativos por meio da participação, observação e intervenção direta do pesquisador com 30 estudantes do 9º ano do ensino fundamental e 5 professores. Para tanto, foram realizados seminários de planejamento e produção de vídeos, além de observar a convivência da equipe e a produção multimídia.

A escola municipal oferta o Ensino Fundamental e está localizada no povoado Cabeceira, zona rural de Vitória da Conquista-BA. Com base em dados extraídos da própria instituição, ela opera em três turnos nas classes de ensino fundamental, anos iniciais, anos finais e Educação de Jovens e Adultos (EJA). O primeiro contato com a escola, *lócus* da pesquisa, foi realizado em 17 de agosto de 2022, para conhecer o perfil dos professores e dos estudantes,

bem como apresentar a proposta do Curso de Produção de Vídeos e sua importância para o ensino e a aprendizagem.

Como a gestão, os professores e os estudantes gostaram e aceitaram participar do estudo, foi agendado um segundo encontro para iniciarmos o nosso curso. O curso foi estruturado em dois encontros e 4 seminários. Os encontros tiveram como objetivo orientar como seria o desenvolvimento do curso e também sanar as dúvidas. O primeiro seminário foi introdutório, com o objetivo de familiarizar os participantes com a produção de vídeo e os demais visaram a parte prática e técnica propriamente dita.

Segundo os professores, trabalhar com vídeo favorece um ensino contextualizado e, de certa forma, motiva a participação dos estudantes nas aulas.

A utilização dessa ferramenta é uma via de mão dupla porque na medida em que o educando produz vídeos sob coordenação de um profissional capacitado, ele descortina ao outro sua realidade conflituosa, na mesma proporção em que o professor consegue trabalhar conteúdos considerados complexos e obter resultados mais satisfatórios. (Professora de Português, 2022)

O processo da pesquisa foi se configurando em encontros com professores e estudantes. Assim, no segundo encontro, as equipes foram formadas considerando a afinidade entre os estudantes. Os conteúdos a serem estudados pelos educandos foram determinados a partir de um sorteio feito pelos professores das turmas. Em seguida, os estudantes escolheram um tópico daquele conteúdo para produzirem os seus vídeos.

Dessa forma, construímos colaborativamente os próximos passos da nossa oficina. Inicialmente dialogamos com os estudantes sobre o uso do vídeo em sala de aula. Enfatizamos que o uso do audiovisual como ferramenta pedagógica é uma das bandeiras levantadas pela TV Escola, e a produção autoral de professores e educandos também faz parte dessa visão.

Por mediação pedagógica entendemos a atitude, o comportamento, do professor que se coloca como facilitador, incentivador ou motivador da aprendizagem, que se apresenta com a disposição de ser uma ponte entre o aprendiz e sua aprendizagem não uma ponte estática, mas uma ponte 'rolante', que ativamente colabora para que o aprendiz chegue aos seus objetivos. (MASETTO; GAETA 2021, p. 144)

Um dos objetivos dessa oficina é motivar a participação dos educandos e professores para a produção de vídeos, possibilitando o conhecimento da linguagem criativa para a expressão de ideias, conhecimentos e projetos.

Uma produção audiovisual é mais que uma câmera na mão e uma ideia na cabeça, visto que implica em seguir algumas etapas até chegar ao produto final. O processo para transformar uma história ou ideia em uma sequência de imagens em movimento que se define como filme ou vídeo é composto de algumas etapas recomendáveis para que essa transformação aconteça com sucesso, a saber: ideia, roteiro, sair da ideia e chegar ao vídeo, pré-produção, gravação e edição. O professor, portanto, pode aproveitar: “todas essas linguagens que a sociedade usa, para que o educando aprenda com a realidade e não encontre tanta diferença entre a escola e a sociedade” (PEREIRA, 2014, p. 68).

A partir dessa ideia, é importante ressaltar que não há necessidade de pressa para iniciar a gravação, pois é crucial que as ideias e a inspiração sejam devidamente materializadas no papel. Para isso, é essencial organizar as ideias de forma coerente e estruturar um roteiro com começo, meio e fim. Antes de iniciar a produção, é necessário responder a quatro questões fundamentais: 1) Como realizar a gravação? 2) O que será gravado? 3) Qual é a finalidade do vídeo? 4) Qual é o público-alvo? Essas questões são essenciais para a elaboração de um roteiro consistente que resulte em um vídeo interessante e educativo. É importante destacar que essa abordagem se baseia na necessidade de estabelecer uma estrutura clara e direcionada para a produção do vídeo, mas é importante ressaltar que os passos específicos adotados podem variar dependendo do contexto e das metodologias utilizadas.

Depois das discussões, iniciamos a definição dos temas de cada equipe. Ao todo, formamos cinco equipes com 6 estudantes cada.

A primeira equipe escolheu “O mal do século, depressão”, por se tratar de um tema que está em evidência além do número crescente de pessoas depressivas, principalmente durante a pandemia pelo Covid-19.

Figura 1 - Título: O mal do século, depressão (Filme)



Fonte: Acervo de imagens do autor (2022).

A segunda equipe abordou em seu vídeo a temática da “Intolerância Religiosa”, abrangendo o crescente número de casos de intolerância, especialmente direcionados às religiões de matriz africana. Por outro lado, a terceira equipe escolheu estudar o tema do “Combate ao Bullying”, devido à preocupação com os colegas que enfrentam preconceitos raciais. Essa equipe decidiu criar um vídeo que destacasse as consequências do racismo tanto para as vítimas quanto para aqueles que perpetuam esse crime. É importante ressaltar que essas equipes selecionaram os temas para seus respectivos vídeos, demonstrando uma conscientização sobre questões sociais relevantes. O desenvolvimento e abordagem específicos dos temas foram realizados de acordo com as escolhas e propostas de cada equipe.

Figura 2 - Título: A intolerância religiosa (Filme)



Fonte: Acervo de imagens do autor (2022).

Figura 3 - Título: Stop Bullying (Filme)



Fonte: Acervo de imagens do autor (2022).

A quarta equipe escolheu “Inveja” com o intuito de mostrar o efeito devastador, os significados que a violência assume em diferentes contextos sociais e as formas como se manifesta no cotidiano escolar. Já em relação a quinta equipe “Enquanto você desaparece”, o enredo desse filme mostra a vida de uma adolescente, estudiosa e que, ao se mudar para uma nova escola na zona rural, desperta a inveja e a ira de um grupo de meninas. Então, xingamentos e todo o tipo de humilhações passam a fazer parte de sua vida. A menina guarda em silêncio sua dor e automutilação, enquanto a violência se intensifica. Esse filme mostra de maneira realista a problemática que envolve a automutilação na adolescência e o dia a dia daqueles que sofrem *Bullying* e a importância de denunciar esse abuso, justamente porque alguns colegas sofrem com os preconceitos raciais e poderiam ajudar com um vídeo mostrando as consequências do *bullying*.

Figura 4 - Título: Inveja (Filme)



Fonte: Acervo de imagens do autor (2022).

Figura 5 - Título: Enquanto você desaparece (Filme)



Fonte: Acervo de imagens do autor (2022).

É relevante mencionar que o processo de produção dos vídeos estudantis envolveu diferentes etapas, como a elaboração do roteiro, a seleção de cenários, a atuação dos estudantes, a captação das imagens e sons, e a edição final. Cada equipe teve a oportunidade de expressar suas ideias, criatividade e perspectivas por meio do desenvolvimento desses filmes. Durante o processo, os educandos contaram com a orientação e mediação dos professores e coordenadores, que auxiliaram na concepção e realização dos vídeos, promovendo a colaboração e o compartilhamento de conhecimentos entre os estudantes.

Inicialmente as equipes participaram do Seminário Tecnologias Digitais e Produção de Vídeo. Os participantes da pesquisa, 30 estudantes do 9º ano, divididos em 5 equipes, tiveram como função produzir vídeos digitais a partir de um conteúdo trabalhado em sala de aula nas disciplinas de Língua Portuguesa e Artes. Podendo ser estes: documentários, curtas-metragens, casos do cotidiano etc., as escolhas do tipo de produção audiovisual a ser utilizada ficaram a critério dos estudantes e de acordo com suas criatividade. Os outros sujeitos da pesquisa (5) docentes das disciplinas de Português, Artes, Ciências, História e Matemática ficaram responsáveis por serem os mediadores das divisões das equipes, sorteio dos conteúdos e avaliação das produções realizadas ao longo do processo.

No início do seminário cada discente recebeu um termo de autorização de uso de imagem para os pais assinarem, liberando o uso das imagens para produção.

5.2 Recursos e material

As atividades aconteceram na sala de leitura da escola, utilizando recursos tecnológicos de mediação, sala de aula dos discentes, *smartphone* e filmadora, computadores, *notebooks* com o sistema operacional *Windows 10*, o editor de vídeo *Studio Pinnacle*, e o aplicativo (*FilmoraGo*) disponibilizado e utilizado por alguns discentes no próprio *smartphone*.

5.2.1 O *Studio Pinnacle* e o aplicativo *FilmoraGo*

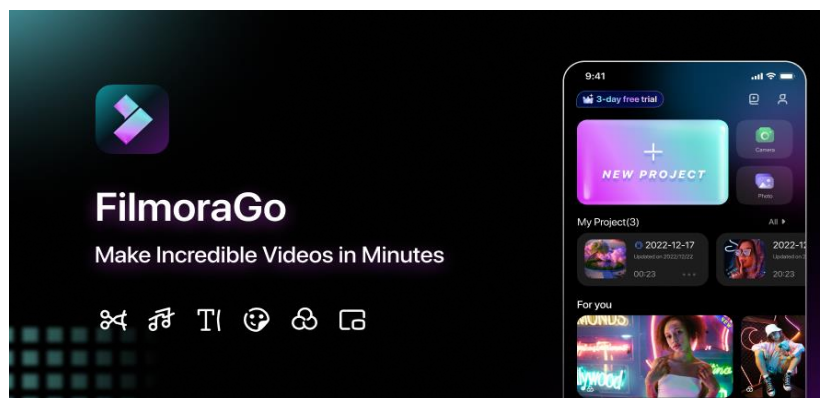
O aplicativo de edição e produção de vídeos digitais utilizado pelos discentes foram dois: o *Studio Pinnacle* que é simples, mas bem potente software de edição de vídeo, sendo ainda em parte desconhecido; e o aplicativo *FilmoraGo* que está disponível para as plataformas *Android* e *iOS* e permite ao usuário criar e editar vídeos a partir de mídias da biblioteca do celular. Recheado de recursos que vão de efeitos especiais até a inserção de música nos vídeos,

o aplicativo transforma o aparelho em uma poderosa central de produção audiovisual. A navegação dentro do aplicativo é bem simples. A tela inicial apresenta as opções de Captura, Filme de Fotos, Editar, Videoclipe, Estúdio, Materiais, Colagem e Em Destaque.

Esses dois aplicativos foram utilizados pelas equipes de maneira muito exitosa, dinâmica, criativa e interativa, sendo, então, muito úteis no processo de produção.

O *FilmoraGo*¹⁴, por ser um aplicativo presente nos *smartphones* e na vida cotidiana dos discentes, foi utilizado de forma muito eficiente, não apresentando dificuldade no manuseio.

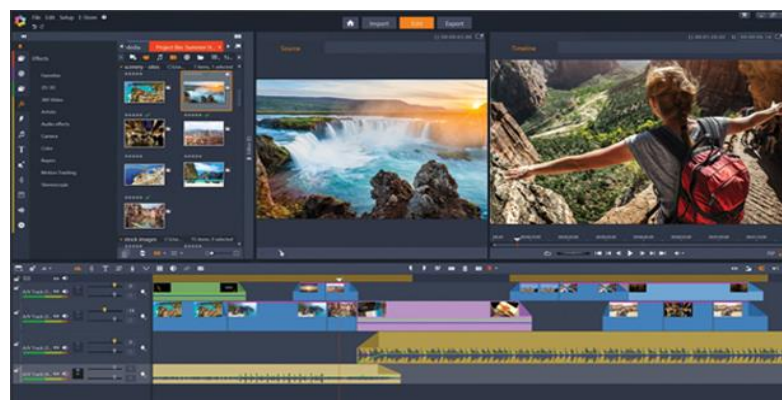
Figura 6 - Tela inicial do aplicativo FilmoraGo



Fonte: Imagem capturada do aplicativo *FilmoraGo* (2023).

Porém, com o *Studio Pinnacle*¹⁵, alguns discentes apresentaram dificuldades por ser um programa profissional e com muitas informações técnicas. O referido programa pode ser usado para organizar vídeos produzidos por filmadoras e câmeras fotográficas ou mesmo para montar apresentações com imagens estáticas.

Figura 7 - Tela do programa Studio Pinnacle



Fonte: Imagem do programa *Studio Pinnacle* (2023).

¹⁴https://filmora.wondershare.net/pt-br/ad/filmora-editor-de-video-brand.html?gclid=EAIaIQobChMIIndz6odzV_wIVK3tMCh1byAZdEAAAYASAAEgJTKPD_BwE

¹⁵ <https://www.pinnaclesys.com/en/>

Só é preciso ter os clipes de vídeo e as fotos no computador. Após salvo, pode ser visto pelo *Windows media player*, ou pode ser copiado em CD, pois o *Studio Pinnacle* salva os vídeos em vários formatos MP4, WMV e AVI. Envolve algumas etapas simples como: editar o projeto, visualizar o projeto, enviar o filme terminado. Sendo preciso para criar um filme: o projeto, organização dos clipes, edição de vídeos, transições de vídeo, efeitos de vídeo, trilha sonora, narrações de voz, títulos e créditos.

5.3 Apresentando o seminário PVE

A apresentação do seminário teve duração de 12 horas, divididas em quatro sessões de 3 horas por dia. Após a reunião da equipe foi marcada uma data e horário para o seminário. Cada equipe teve dias específicos para participar do seminário mediante disponibilidade. Realizou-se uma reunião com a direção e professores da turma do 9º ano, indicando os dias e horários de participação de cada equipe.

Nos primeiros momentos do seminário, os educandos aprenderam a planejar, escrever e editar um vídeo, além de entender a importância de colocar o conteúdo no contexto do processo de produção de vídeo. Durante o seminário, foram exibidos curtas-metragens produzidos por estudantes da Escola Municipal Francisco Antônio de Vasconcelos em cursos anteriores do projeto Cinepoarte para mostrar aos estudantes produções de sucesso feitas em vídeo em sala de aula. Os estudantes expressaram entusiasmo ao observar o trabalho de outros colegas dos anos anteriores. Os seminários abrangeram a teoria da produção de vídeo e todo o planejamento, treinamento prático, produção e edição de vídeo.

No segundo dia, foi pedido às equipes participantes que fizessem um vídeo com a duração máxima de 1 minuto. A escolha do tema do vídeo era livre, e começaram a praticar o primeiro conceito de PVE. Este trabalho faz parte das atividades avaliativas do seminário, sendo filmado e apresentado à comunidade escolar. Em seguida, foram apresentadas as técnicas utilizadas na produção do vídeo, seguidas de edição e renderização, com algumas dificuldades iniciais por nem todos os membros da equipe estarem familiarizados com o *software*. Outros estudantes usaram o aplicativo *FilmoraGo* em seus *smartphones* com alguns problemas. Alguns deles são iniciantes na produção e edição de vídeo.

Nos seminários, os participantes demonstram curiosidade e se concentram em fazer suas próprias criações. Eles editaram e finalizaram o vídeo de forma coerente e prática, e em outro momento criaram um grupo fechado chamado Seminário PVE – EMFV, na rede social

WhatsApp, como forma de interagir com os colegas e os professores também foram convidados e se juntaram ao grupo com o intuito de facilitar a comunicação e orientar a equipe.

O objetivo do Seminário de Produção de Vídeo Escolar é proporcionar aos participantes o conhecimento básico de ferramentas técnicas que devem ser aliadas à imaginação para desenvolver produções cinematográficas, especialmente vídeos estudantis.

Nesse sentido, os seminários procuram oportunizar aos jovens da escola a produção de conteúdos digitais, priorizando o seu contexto social e utilizando diferentes linguagens para que dessa forma, eles possam atribuir significados e sentidos as informações e saberes trocados durante o processo educativo, para posteriormente serem compartilhados na comunidade e em suas redes sociais. Com isso, abre-se um leque de possibilidades deles ampliarem seus conhecimentos, trabalharem em grupo, explorarem novas linguagens e se apropriarem socialmente das TIMS. (NOGUEIRA, 2014, p. 57- 58)

Os estudantes, nesse seminário de sensibilização, ao desenvolver vídeos de 1 minuto, perceberam as diversas possibilidades que se tem ao trabalhar com esse tipo de mídia, inclusive, levar informação, curiosidades e diversão para a comunidade em que vivem.

No Seminário 1, foram realizadas as seguintes ações, com suas respectivas durações aproximadas:

Apresentação da PVE: Cerca de 15 minutos

Nesta etapa, foi feita uma introdução sobre a Proposta Pedagógica da Produção de Vídeo Estudantil (PVE), abordando seus objetivos, princípios e metodologia.

Exibição de curtas: Entre 30 a 45 minutos

Foram exibidos curtas-metragens produzidos pelos próprios estudantes, proporcionando a apreciação das produções audiovisuais e a reflexão sobre os temas abordados.

Roda de conversa: Aproximadamente 1 hora

Após a exibição dos curtas, foi promovida uma roda de conversa, na qual os estudantes e os mediadores discutiram e compartilharam suas impressões, opiniões e reflexões sobre os filmes apresentados.

É importante ressaltar que as durações mencionadas são aproximadas e podem variar de acordo com a dinâmica do evento e a disponibilidade de tempo para cada atividade.

No Seminário 2, as ações realizadas e suas durações aproximadas foram as seguintes:

Crie um cenário: Cerca de 20 minutos

Nesta etapa, os participantes foram orientados a criar o cenário adequado para a filmagem, levando em consideração elementos como iluminação, figurino, objetos de cena, entre outros.

Etapas da filmagem: Entre 30 a 45 minutos

Foi apresentado um panorama das etapas envolvidas no processo de filmagem, desde a preparação do roteiro até a realização das tomadas. Foram pensados conceitos como enquadramentos, movimentos de câmera e registros sonoros.

Produção de vídeo: Varia de acordo com o projeto

Nesta fase, os participantes tiveram a oportunidade de colocar em prática o aprendizado adquirido, realizando a produção de um vídeo. O tempo dedicado a essa atividade dependerá da complexidade do projeto e do tempo disponível para a realização.

É importante destacar que as durações mencionadas são aproximadas e podem variar de acordo com a condução do seminário e a necessidade de aprofundamento em certas suspeitas.

No Seminário 3, as ações realizadas e suas durações aproximadas foram as seguintes:

Iluminação e gravação de som: Cerca de 30 minutos

Nesta etapa, os participantes receberam orientações sobre técnicas de iluminação adequadas para a produção audiovisual, assim como a importância da captação de som de qualidade. Foram pensados conceitos como posicionamento de luzes, utilização de refletores e microfones.

Conceitos Básicos de Operação de Câmera: Entre 45 minutos a 1 hora

Foi realizada uma apresentação dos conceitos básicos sobre a operação de câmera, incluindo o navegador correto do equipamento, configurações de enquadramento, foco, exibição e outros controles. Os participantes tiveram a oportunidade de praticar esses conceitos com câmeras disponíveis.

É importante ressaltar que as durações mencionadas são aproximadas e podem variar de acordo com o ritmo do seminário, a interação dos participantes e a profundidade dos conteúdos abordados. O objetivo dessas atividades é fornecer aos alunos o conhecimento e as habilidades necessárias para uma produção de vídeo estudantil eficiente e de qualidade.

No Seminário 4, as ações realizadas e suas durações aproximadas foram as seguintes:

Contador de histórias: Entre 30 a 45 minutos

Nessa atividade, os participantes exploram técnicas de narração de histórias e como utilizá-las na produção audiovisual. Foram apresentados recursos de expressão vocal, gestual e emocional para envolver o público e transmitir a mensagem de forma impactante.

Procedimentos de edição: Entre 1 a 1,5 horas

Nessa etapa, foram pesquisados os procedimentos básicos de edição de vídeo, incluindo a importância da organização do material, seleção de cenas, cortes, transições, trilhas sonoras e outros elementos para a construção da narrativa audiovisual. Os participantes tiveram a oportunidade de experimentar ferramentas de edição em computadores disponíveis.

Apresentação: Cerca de 15 a 30 minutos

No final do seminário, houve uma apresentação dos projetos de produção de vídeo estudantil, em que os participantes puderam compartilhar seus trabalhos e receber feedback dos colegas e dos facilitadores. Esse momento também serviu para destacar as aprendizagens adquiridas ao longo do processo e celebrar as conquistas individuais e coletivas.

Vale ressaltar que as durações mencionadas são aproximadas e podem variar de acordo com o planejamento e dinâmica do seminário, bem como a interação e participação dos envolvidos.

Com a realização dos seminários, as equipes seguiram o cronograma fornecido pelos professores da disciplina, e foram supervisionadas durante a produção, seguindo toda a orientação teórica e metodológica que adquiriram nos seminários. Os estudantes colaboraram com a criação de roteiro para iniciar sua produção e planejaram toda a edição e finalização do vídeo.

Por último temos a finalização que é o momento em que os efeitos e o controle de cor (temperatura de cor e luminosidade) são colocados, além de serem feitas cópias do vídeo para a divulgação em festivais, cinema, TV (aberta e paga). (PEREIRA, 2014, p. 46)

A duração máxima do vídeo foi de 6 minutos. Os estudantes foram orientados pelos professores durante a produção e edição dos vídeos. Como o pesquisador interveio e participou do processo de produção do vídeo, ele também foi objeto de estudo. Os vídeos foram editados usando *Pinnacle Studio 24 Ultimate* na sala de leitura da escola. Escolhemos usar o *software* de edição de vídeo *Pinnacle Studio 24 Professional* porque é um programa fácil de aprender e usar que permite inserir áudio, títulos, texto personalizado e efeitos de transição em seus vídeos e fotos.

Os cinco vídeos produzidos fizeram parte da avaliação do grupo durante o curso e os educandos demonstraram criatividade, energia e conhecimento de como potencializar o trabalho em equipe, que é o elemento mais importante de qualquer produção cinematográfica.

Na primeira produção, eles prepararam o roteiro, organizaram a filmagem, fizeram os personagens, contextualizaram a partir das situações propostas e, por fim, editaram de forma bem prática, sem esquecer o planejamento do vídeo, passando pela criação dos títulos, trilha sonora, créditos, *screenshots*¹⁶ do filme e bastidores durante as filmagens.

Todos esses procedimentos utilizados pela equipe fazem parte da produção audiovisual e de alguma forma acomodam as transmissões que eles produzem. Estar ativamente envolvido em cada etapa do processo é importante para construir conhecimento a partir do que é mostrado e estudado.

As equipes então iniciam a fase final da pesquisa sobre os temas identificados pelo professor, organizando a produção de vídeo digital de acordo com o tema, o contexto e o processo geral de filmagem dentro da disciplina.

Com ênfase na descoberta, criatividade, investigação e formação, os educandos são capazes de construir percursos de aprendizagem, aprender a aprender - habilidades para a vida, e os educandos podem usar *software* multimídia para apoiar projetos escolares em várias disciplinas. Através da utilização imediata de ferramentas multimídia, a informação pode ser compartilhada e apresentada a partir de múltiplas perspectivas através da combinação de texto, imagens, sons, animações, botões e efeitos num estimulante ambiente multissensorial.

5.4 Coleta de dados

A condução desta pesquisa e a análise de seu desenvolvimento fazem parte dos pressupostos metodológicos da pesquisa qualitativa que, segundo Lüdke e André (1986, p. 13) “envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto e se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes”.

Serrano e Collazo (1992, p. 285) afirmam que “o processo participante na investigação nasce do esforço de concretizar a promoção do ser humano de forma participativa e organizada”. Na pesquisa participante, os sujeitos tornam-se participantes de todo o processo

¹⁶ *Screenshot* que significa “captura de tela” ou “captura de ecrã”, consiste na ação de registrar, através de uma “fotografia instantânea”, uma imagem presente na tela de um computador, celular ou outro dispositivo eletrônico.

educativo de construção do conhecimento, no qual os participantes agem ativamente diante de um objeto específico e assimilam esse conhecimento na prática em uma situação cotidiana ou educacional específica. Neste estudo, não nos referimos aos sujeitos por seus nomes reais, mas por pseudônimos.

No estudo, os educandos tiveram um papel importante por meio de sua participação na pesquisa, e foi oferecida aos educandos uma oficina de produção de vídeo, que proporcionou conhecimentos técnicos sobre edição, pré-produção e pós-produção audiovisual, inclusive digital, conhecimento técnico a ser utilizado e, conseqüentemente, o uso dessas novas tecnologias no contexto educacional para produzir conteúdos digitais visando à produção do conhecimento contextualizado no ensino.

Ao refletir sobre as fases da PP, fica claro para Nogueira (2014) que:

que neste tipo de pesquisa para se obter dados consistentes e válidos, tanto para o pesquisador quanto o sujeito de pesquisa, deve-se considerar as potencialidades do grupo, a participação do sujeito, a confrontação crítica com os resultados, o papel do pesquisador-educador e compreender principalmente que trata-se de uma pesquisa e ao mesmo tempo uma ação, e nesta práxis ação-reflexão-ação, estar atento as expectativas, recursos, reações dos participantes. (NOGUEIRA, 2014, p. 55)

A pesquisa participante fornece aos sujeitos todo um processo de interação reflexiva, diálogo, colaboração e crítica planejada, com certas características, mas de trabalho. Na concepção de Demo (1995, p. 229), ele compreende a pesquisa participante como uma abordagem alternativa “voltada para a ligação indestrutível entre a teoria e a prática em oposição às metodologias tradicionais que tendem a neutralidade científica”.

Os estudos de intervenção, que também aparecem na busca, são definidos da seguinte forma:

Pesquisa é, assim, ação, construção, transformação coletiva, análise das forças sócio históricas e políticas que atuam nas situações e das próprias implicações, inclusive dos referenciais de análise. É um modo de intervenção, na medida em que recorta o cotidiano em suas tarefas, em sua funcionalidade, em sua pragmática – variáveis imprescindíveis à manutenção do campo de trabalho que se configura como eficiente e produtivo no paradigma do mundo moderno. (ROCHA; AGUIAR, 1997, p. 97)

Na pesquisa-intervenção, a interação com os sujeitos da pesquisa é sempre dinâmica e há forte presença do trabalho em equipe do grupo envolvido no processo de pesquisa. Nesse tipo de pesquisa, o principal objetivo é a interferência. Um exemplo de intervenção no contexto

educacional é a figura do docente, em determinadas situações no contexto pedagógico, tentando mudar determinado aspecto, conceito, hábito, realidade e atingir a qualidade da aprendizagem dos discentes. Nesse mesmo sentido, o pesquisador é responsável pela mudança e inovação em determinada situação, com o objetivo de construir conhecimento para os participantes do processo. Mas para gerar conhecimento é preciso planejar estratégias e avaliar as intervenções para atingir os objetivos.

A intervenção junto aos 30 discentes do 9º ano do ensino fundamental (anos finais), foi necessária para a orientação e procedimentos técnicos relacionados com a produção, bem como aconselhamento didático sobre vídeos estudantis e uso dos aplicativos propostos. O estudo é baseado em três procedimentos de coleta de dados.

Inicialmente, os questionários serviram para entender o perfil social dos sujeitos e as tecnologias digitais que utilizam em seu cotidiano. O questionário ajudou a construir um diagnóstico sociocultural de educandos e professores com o objetivo de compreender os conceitos, habilidades e competências que possuem em relação às novas tecnologias digitais. Para Gil (2008, p. 12), “um questionário consistia em uma técnica de pesquisa composta por um número relativamente grande de perguntas escritas destinadas a eliciar opiniões, crenças, sentimentos, interesses e expectativas”. Já em Richardson (2012, p. 189), os questionários parecem servir a pelo menos duas funções: “caracterizar um grupo social e medir certas variáveis”.

A escolha por questionário com questões de múltipla escolha, visa coletar informações objetivas e subjetivas sobre o objeto de pesquisa, para que educandos e professores possam interagir com o questionário de forma dialógica e expressar suas opiniões e ao mesmo tempo expor suas apreciações e acessos, facilitando toda uma interação na busca das respostas. Oferece a possibilidade de compreender o ambiente natural dos sujeitos, bem como os métodos de ensino-aprendizagem atuais utilizados por professores e outros educadores no ensino e todo o processo de interação deles no cotidiano escolar. O objetivo é verificar a prática docente e as situações educativas vivenciadas.

Os professores responderam ao questionário com o intuito de coletar dados para determinar sua participação na pesquisa, usando os vídeos digitais como sugestões para incorporar em suas práticas de ensino.

As perguntas fechadas, destinadas a obter informação sociodemográfica do entrevistado (sexo, escolaridade, idade, etc.) e respostas de identificação de opiniões (sim – não, conheço - não conheço, etc.), e perguntas abertas,

destinadas a aprofundar as opiniões do entrevistador. (RICHARDSON, 2012, p. 193)

O questionário aplicado em sala de aula foi no *google forms*, novamente utilizando a técnica de observação participante, registrando todo o processo educativo de participação no percurso metodológico da pesquisa, utilizado como meio para identificar as habilidades desenvolvidas pelos discentes no processo de fazer vídeos estudantis. Primeiro, diz Richardson (2009, p. 261): “porque o pesquisador ‘não é apenas um espectador do fato que está sendo estudado’ e sim um observador participante”.

A observação participante deve ser entendida como um processo: o pesquisador deve ser cada vez mais um participante e obter acesso ao campo de atuação e as pessoas. A observação deve, aos poucos, se tornar cada vez mais concreta e centrada em aspectos que são essenciais para responder as questões da pesquisa. (VIANNA, 2003, p. 52)

Além de contextualizar e preparar vídeos, os educandos têm a oportunidade de aprender todas as etapas que compõem a produção de vídeos digitais (pré-produção, produção e pós-produção). Criação do roteiro, locução, processo de gravação, técnicas de dramatização e edição.

No terceiro e último momento, foi aplicada uma entrevista semiestruturada individual com os discentes e o docente, depois da conclusão de todo processo de finalização da pesquisa, realização do seminário, produções e apresentações dos vídeos digitais.

Para Triviños (1987, p. 152),

o método dialético exige do pesquisador uma capacidade reflexiva ampla, precisa do apoio de vasta informação e de sensibilidade para captar os significados e explicações dos fenômenos não só em nível de sua aparência, mas também, muitas vezes, de sua essência. (TRIVIÑOS, 1987, p. 152)

Por outro lado, as entrevistas semiestruturadas visam compreender o conhecimento revelado pelos educandos na produção de vídeo estudantil e analisar o contributo da produção de vídeo digital para a construção do conhecimento. De acordo com Triviños (1987) a entrevista semiestruturada caracteriza-se por fazer perguntas básicas relacionadas com a teoria e suporte de hipóteses para o tema da pesquisa.

Ademais, ainda de acordo com Triviños (1987),

Podemos entender por entrevista semiestruturada em geral aquela que parte de certos questionamentos básicos, apoiados em teorias e hipóteses, que interessam a pesquisa, e que, em seguida, oferecem amplo campo de interrogativas frutos de novas hipóteses que vão surgindo à medida que se recebem as respostas do informante. Desta maneira, o informante seguindo espontaneamente a linha de seu pensamento e de suas experiências dentro do foco principal colocado pelo investigador, começa a participar da elaboração do conteúdo da pesquisa. (TRIVIÑOS, 1987, p. 146)

A presente pesquisa utiliza três procedimentos de coleta de dados para alcançar os objetivos propostos. O questionário é utilizado para diagnosticar o perfil sociocultural dos participantes, incluindo características, hábitos, ocorrência e relação com as novas tecnologias digitais em seu cotidiano. O perfil do entrevistado é importante para o desenvolvimento do estudo, pois o pesquisador pode definir um plano para iniciar o estudo e aprimorar outras ferramentas de coleta.

A observação participante é uma técnica que visa a compreensão de um percurso sistematicamente planejado e registrado por meio da capacidade de observação e elaboração do pesquisador. Já as entrevistas têm como objetivo compreender os saberes que os educandos revelaram na produção do conhecimento contextual e, por meio do Programa de Vídeo Educacional (PVE), as experiências e saberes que construíram na produção e compartilhamento de vídeos.

As obras audiovisuais produzidas por cada turma são avaliadas pelo docente da disciplina, que utiliza uma ficha de avaliação com indicadores de qualidade. Os vídeos e a avaliação dos trabalhos são apresentados em formato de seminário, para que cada equipe apresente o vídeo e explique a temática abordada. O professor realiza uma avaliação com base nos critérios presentes na ficha de avaliação.

Os educandos respondem individualmente às entrevistas semiestruturadas, que têm como objetivo validar os conhecimentos adquiridos durante o desenvolvimento da produção e verificar se o tipo de metodologia utilizada contribui para o processo de aquisição de conhecimento do assunto.

Os professores do estudo foram responsáveis pelo processo de avaliação e divulgação dos conteúdos trabalhados, sendo também entrevistados sobre a avaliação dos vídeos apresentados por cada equipe e a análise dos trabalhos produzidos.

As produções dos discentes foram postadas no canal do *YouTube* <https://www.youtube.com/@pvemirorocha>, visando compartilhar os conhecimentos construídos com os vídeos

5.5 Como fizemos

No primeiro semestre de 2022 foi planejado e realizado pelo professor pesquisador, na disciplina de Língua Portuguesa, um trabalho sobre tipologia textual (reportagens jornalísticas) em conjunto com o 9º ano, utilizando telefones celulares para fazer as entrevistas e fotos. A aula foi denominada “Repórter de Sala de Aula”, e seu objetivo foi inserir os educandos ao mundo digital integrado ao cotidiano escolar, para isso utilizando a produção de vídeo como estratégia para simplificar e facilitar esse processo de aprendizagem.

Como é possível observar na quadro 2, esses foram os tipos de textos utilizados:

Quadro 2 - Tipos de textos

	Gêneros textuais	Tipos textuais
Significado	Características comuns presentes em textos que cumprem a mesma finalidade.	Estruturas linguísticas fundamentais presentes nos textos, classificadas de acordo com sua finalidade e objetivo.
Características	Contos, crônicas, cartas, <i>e-mails</i> , reportagens jornalísticas, listas, receitas culinárias, bulas de medicamentos, memorandos, bilhetes etc.	<ul style="list-style-type: none"> • Dissertativo (argumentativo e expositivo) • Narrativo • Injuntivo

Fonte: Quadro elaborado pelo autor.

A partir desse trabalho e das necessidades dos estudantes, foi desenvolvida uma sequência didática sobre “como fazer os roteiros”; além disso, foi feita uma reportagem – ou entrevista –, tendo sido esse material audiovisual apresentado para a comunidade escolar. Cabe destacar que alguns desses vídeos serão colocados na mostra estudantil Curtas Cinepoart, da Escola Municipal Francisco Antônio de Vasconcelos.

5.5.1 O que fizemos

Em vista de todos os argumentos supracitados neste texto, reiteramos a necessidade da utilização da produção de vídeos estudantis em sala de aula como recurso pedagógico que fomenta o diálogo entre professor/estudante, pois, a produção de vídeo estudantil “é um instrumento enriquecedor, que desenvolve a linguagem, a imaginação, e possibilita ao educando maior entusiasmo durante as aulas” (PAZZINI; ARAÚJO, 2013, p. 2).

Tendo em vista os aspectos até aqui apontados, optamos pela produção de vídeos estudantis em sala de aula como estratégia didática, por entender que essa prática fortalece a relação entre os participantes da pesquisa, o que se dá por meio da valorização das experiências pessoais de cada um – além de intensificar a partilha de saberes entre professor/estudante.

Dado o exposto, faz-se necessário discutir a questão e refletir sobre a utilização de vídeos estudantis nas práticas escolares. Nesse sentido, as habilidades construídas com a execução desta pesquisa são o planejamento e a produção de vídeos dos estudantes, o trabalho em grupo e as conversas professor/estudante e estudante/estudante. Portanto, é necessário considerar a experiência e a formação sociocultural de cada participante do estudo.

Em síntese, ao fazer esse vídeo, obtém-se o privilégio de ter um diálogo mais fácil com os estudantes e entender a visão de mundo de cada um deles. Essa experiência possibilitou incluir nos planos o uso do telefone como recurso de ensino, pelo fato de ele ser o mais utilizado por todos os envolvidos no projeto. Além disso, a produção do curta-metragem possibilita que a comunidade escolar realize eventos e crie perfis educacionais nas redes sociais para discutir temas relacionados às práticas inclusivas nos espaços escolares.

5.5.2 Produção do projeto

Como resultado do projeto pedagógico, percebemos que os estudantes puderam utilizar a tecnologia audiovisual – principalmente o celular – para facilitar o aprendizado de alguns conteúdos em sala de aula e desenvolver entre eles a capacidade de trabalhar em grupo. Salientamos que esses estudantes cumprem suas responsabilidades com confiança em suas interações com outros colegas e professores, motivando o trabalho em equipe de forma colaborativa e criativa (SANTANA; SANT’ANA, 2018).

No que diz respeito a essa ação – colaborativa e criativa – no trabalho em grupo, ela pode ser encontrada no planejamento e na produção de vídeos, principalmente durante todo o processo de roteirização. A escrita foi colaborativa à medida que todos os estudantes foram

capazes de concordar ou discordar dos argumentos de outros colegas, adicionando ou retirando ideias do texto com a mediação do professor. Essa afirmação evoca as considerações de Santana e Sant’Ana (2018) em seu estudo, que destacaram a capacidade do PVE de integrar teoria e prática, ao considerar o conhecimento prévio do aprendiz e sua relação com o mundo ao seu redor. Dado o que até aqui foi apresentado, vale acrescentar que além das habilidades inicialmente estabelecidas pelos orientadores desta atividade, o PVE também desenvolveu nos estudantes habilidades tais como: predisposição para a organização de trabalho em equipe, para a escrita colaborativa de roteiros e para a leitura de textos científicos. Essas e outras habilidades são desenvolvidas como resultado do uso da produção de vídeos dos estudantes, pois, “o PVE pode servir como um recurso didático útil que auxilia de forma contextualizada os estudantes a desenvolverem e aprenderem de forma autônoma” (SANTANA; SANT’ANA, 2018, p. 2).

A investigação continua, e percebemos que utilizar a produção de vídeos estudantis como recurso didático para facilitar o processo de ensino possibilita que estudantes e professores ampliem e redefinam seus conhecimentos. Assim, o PVE favorece a aprendizagem participativa, incluindo a leitura de textos científicos, a pesquisa bibliográfica e a escrita colaborativa. Para atingirmos nossos objetivos em cada etapa do PVE, devemos considerar a valorização daquilo que os estudantes construíram, ou seja, seu conhecimento de mundo.

A primeira etapa acontece em sala de aula e em ambiente externo; iniciou-se com a apresentação do tema e a escrita dos roteiros. A segunda etapa segue a prática do roteiro de filmagem elaborado pelos educandos na primeira etapa. Na segunda são explicados os possíveis problemas resultantes do movimento da câmera e da lente, os enquadramentos e os ângulos do plano, a iluminação e o som, além dos aplicativos que os educandos podem usar durante a edição do áudio e do vídeo.

A imagem a seguir (figura 8) mostra a prática do roteiro de filmagem:

Figura 8 - Prática do roteiro de filmagem



Fonte: Acervo do pesquisador (2022).

A terceira fase, que também acontece em sala de aula, envolve a pós-produção audiovisual: o corte, a edição e a finalização do vídeo, usando o aplicativo *FilmoraGo* e *Pinnacle Studio*.

Os processos e procedimentos compreendem desde a parte criativa e intelectual da obra, passando pelas ferramentas de produção, até o final do processo de produção, ou seja, do início ao fim das etapas de desenvolvimento do projeto.

Os curtas-metragens desenvolvidos pelos educandos foram elaborados de acordo com as especificações da Mostra de Curtas Estudantis, que acontece desde 2014 na Escola Municipal Francisco Antônio de Vasconcelos.

Durante a fase final do projeto foi aplicado um aprendizado autoexplicativo para avaliar o nível de conhecimento dos educandos e professores envolvidos no processo. Um questionário foi aplicado aos cinco professores participantes da pesquisa que também responderam questões, conforme evidenciado no quadro 2. E o outro questionário foi direcionado aos trinta educandos da turma do 9º ano, que responderam as questões organizadas no quadro posterior (quadro 3).

Utilizar recursos como vídeos no ensino-aprendizagem pode fazer a diferença para educandos e professores. Analisamos como professores e educandos percebem o uso do vídeo na escola e se ele está sendo utilizado para desenvolver uma aprendizagem mais dinâmica.

Para validar os resultados do questionário, analisamos as questões respondidas por educandos e professores separadamente e as organizamos em legendas para poder apresentar cada um de seus pontos de vista sobre o uso de vídeos em sala de aula.

Docentes

Dos dados analisados nas respostas dos professores participantes da pesquisa exploratória, realizada para a escrita desta pesquisa, emergem cinco gráficos que demonstrarão a quantificação dos dados coletados. Com relação aos cinco professores, a idade variava dos 22 aos 52 anos, sendo 4 participantes do gênero feminino, e um do gênero masculino. O instrumento de coleta de dados continha oito questões, sendo elas objetivas e discursivas. Dos cinco professores convidados, todos responderam as questões contidas na pesquisa exploratória e somente três participaram da entrevista semiestruturada.

A pesquisa foi desenvolvida com o a participação espontânea dos docentes convidados, a qual foi disponibilizada *online*, no período de outubro a dezembro de 2022, no *Google Forms*

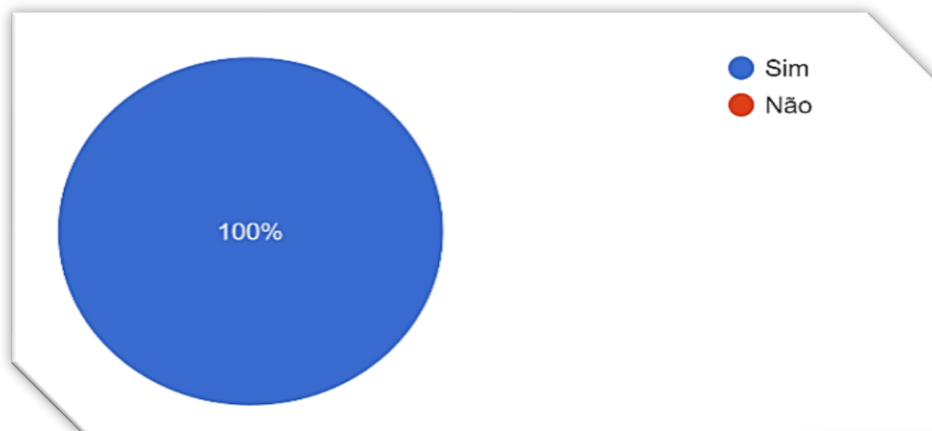
denominado “Professores - Questionário 1”, sendo enviado por *link* na rede privada do *WhatsApp*. As três primeiras questões foram abertas e abordavam o nome, quantidade de turmas e quais disciplinas o professor lecionava, e cinco de múltipla escolha.

Quadro 3 - Perguntas aos professores sobre o uso do vídeo em sala de aula

Pergunta 4	Você usa o vídeo em sala de aula como instrumento de aprendizagem?
Pergunta 5	Com que frequência você usa o vídeo em sala de aula?
Pergunta 6	6. Qual é a sua opinião sobre a PVE como instrumento didático?
Pergunta 7	7. O vídeo em suas aulas tem a função de:
Pergunta 8	8. Você costuma utilizar o vídeo estudantil em sua prática de sala de aula...

Fonte: Quadro elaborado pelo autor.

Gráfico 1 - Pergunta 4: Você usa o vídeo em sala de aula como instrumento de aprendizagem?



Fonte: Gráfico elaborado pelo autor (2023).

Analisando o gráfico 1, podemos observar que 100% dos professores utilizam o vídeo como ferramenta de aprendizado em sala de aula, o que é fundamental, já que a maioria dos recursos disponíveis está na internet, ajudando o professor em suas aulas.

Como afirma Mandarinino (2002):

É preciso que o professor entenda as linguagens do cinema, da TV e do vídeo e que possa identificar suas potencialidades e peculiaridades. O professor precisa estar preparado para utilizar a linguagem audiovisual com sensibilidade e senso crítico de forma a desenvolver, com seus educandos, uma alfabetização audiovisual. (MANDARINO, 2002, p. 2)

Todos concordam que o vídeo é um recurso essencial na aprendizagem, mas os professores têm dificuldade em usar a linguagem audiovisual e devem estar preparados.

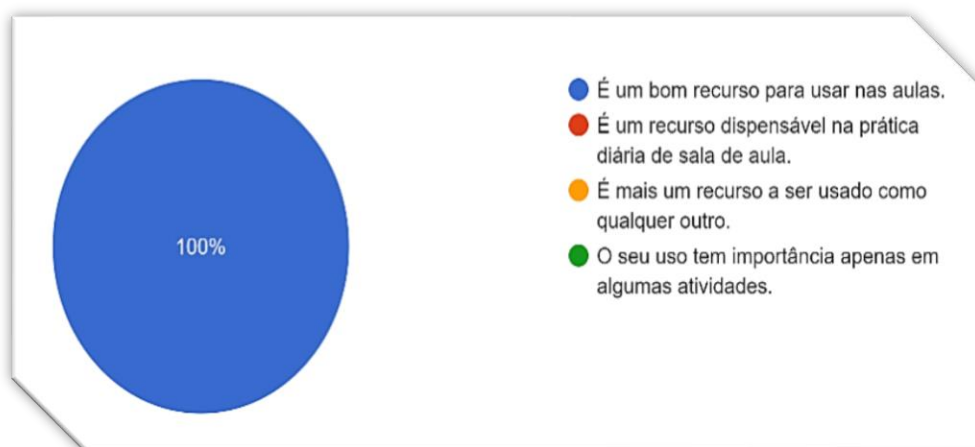
Gráfico 2 - Pergunta 5: Com que frequência você usa o vídeo em sala de aula?



Fonte: Gráfico elaborado pelo autor (2023).

Quando perguntamos aos professores com que frequência eles usam o vídeo em sala de aula, o gráfico 2 mostrou que 80% não souberam quantificar porque varia muito, 20% disseram que usam uma vez por mês e percebemos que todos professores participantes das pesquisas utilizam vídeo em algum momento em suas aulas.

Gráfico 3 - Pergunta 6: Qual é a sua opinião sobre a PVE como instrumento didático?



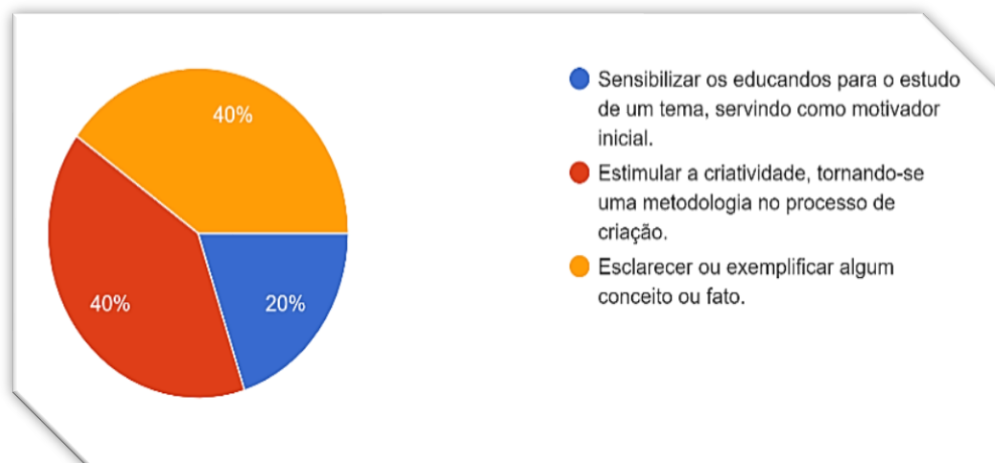
Fonte: Gráfico elaborado pelo autor (2023).

Quando os professores foram questionados sobre como se sentiam ao usar o vídeo como ferramenta de ensino para fazer a diferença para os educandos, 100% responderam que achavam que o vídeo teve um grande impacto no conteúdo escolar, colaborando no processo de ensino e aprendizagem.

[...] a quebra de ritmo provocada pela apresentação de um audiovisual é saudável, pois altera a rotina da sala de aula e permite diversificar as atividades ali realizadas. Portanto, o produto audiovisual pode ser utilizado como motivador da aprendizagem e organizador do ensino na sala de aula. (ARROIO; GIORDAN, 2006, p. 9)

O vídeo é uma ferramenta útil relacionada à educação. Claro que temos outros recursos, mas o que destacamos aqui é a PVE, que permite aos educandos viajar para outros tempos e até outras dimensões.

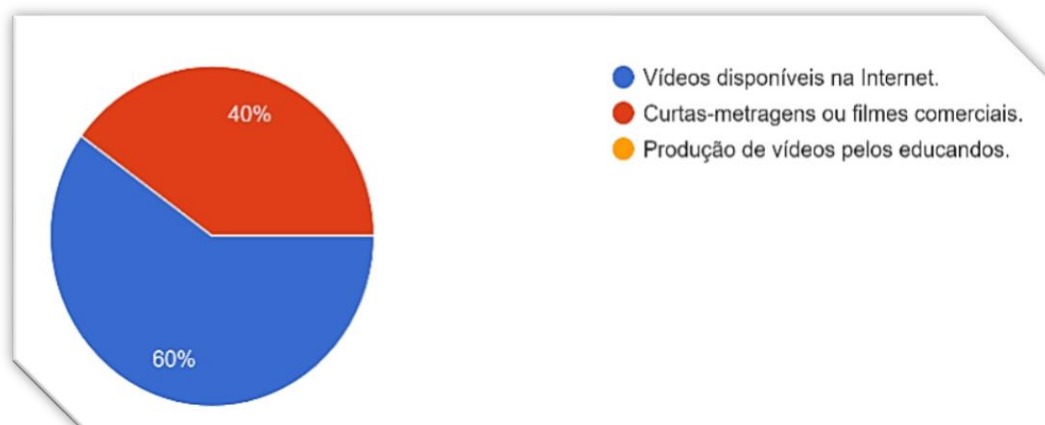
Gráfico 4 - Pergunta 7: O vídeo em suas aulas tem a função de...



Fonte: Gráfico elaborado pelo autor (2023).

Analisando as respostas dos professores, podemos perceber o quanto eles sabem sobre a contribuição do vídeo para o ensino, obtivemos opiniões divergentes, de cinco professores, 40% acham que a função do vídeo é esclarecer ou ilustrar alguns conceitos, ou fatos, 40% disseram que tem a função de estimular a criatividade por ser divergente e dinâmico, e 20% responderam que o vídeo tem a função de aumentar a sensibilidade dos educandos para a pesquisa do tema.

Gráfico 5 - Pergunta 8: Você costuma utilizar o vídeo estudantil em sua prática de sala de aula...



Fonte: Gráfico elaborado pelo autor (2023).

Analisando o gráfico, podemos perceber que 60% dos professores responderam que extraem vídeos da *internet*, o que ajuda a entender diversos assuntos. E entre os participantes, 40% disseram que extraem vídeos de curtas, filmes e filmes documentários de aprendizado do educando. Nenhum dos professores tinha trabalhado com a PVE.

Discentes

Entregamos aos educandos um questionário com seis questões entre objetivas e discursivas, o qual foi disponibilizada *online*, no período de outubro a dezembro de 2022, no *Google Forms* denominado “Formulário dos estudantes”, sendo enviado por *link* no grupo de *WhatsApp*. A primeira questão foi aberta e abordava o nome, ano e turma que estuda, e as outras cinco foram de múltipla escolha.

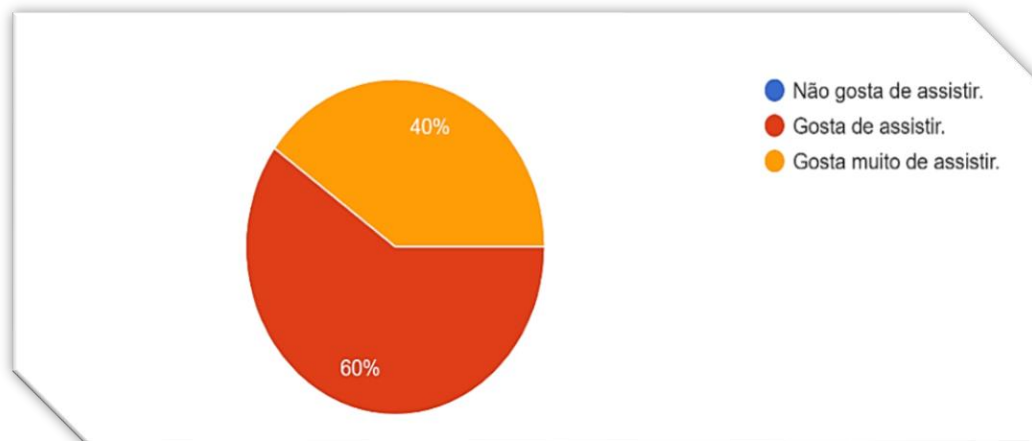
Quadro 4 - Perguntas aos estudantes sobre o uso do vídeo em sala de aula

Pergunta 2	Quando o professor utiliza um vídeo em sala de aula, você geralmente...
Pergunta 3	Qual é a sua opinião sobre o uso do vídeo estudantil nas aulas?
Pergunta 4	Para seu aprendizado, qual é o melhor momento de exibir um vídeo em aula?
Pergunta 5	Você já editou vídeos como atividade escolar?
Pergunta 6	Qual é a sua opinião sobre utilizar a PVE para desenvolver uma atividade em sala de aula?

Fonte: Quadro elaborado com base nos dados coletados pelo autor (2023).

Os resultados dos questionamentos exibidos no quadro (quadro 4) serão evidenciados nos gráficos abaixo:

Gráfico 6 - Pergunta 2: Quando o professor utiliza um vídeo em sala de aula, você geralmente...

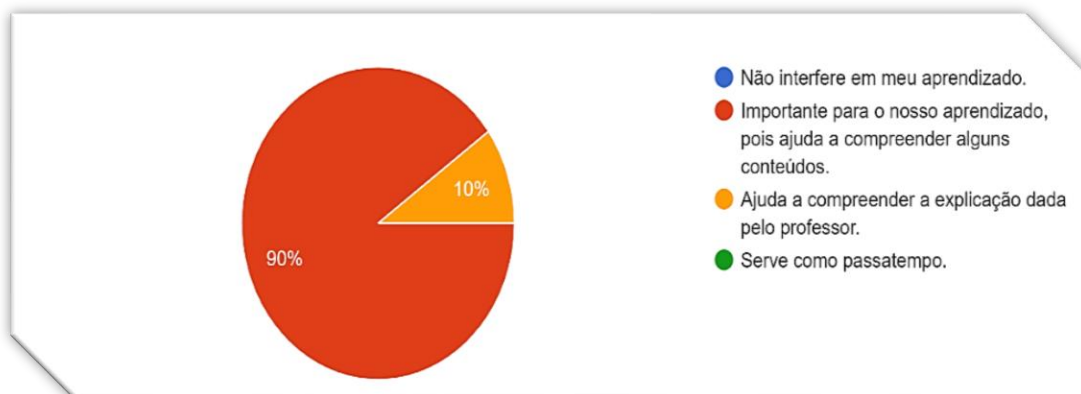


Fonte: Gráfico elaborado pelo autor (2023).

Na segunda questão perguntamos se eles gostam ou não que o professor trabalhe com vídeos na sala de aula. Dos trinta educandos, vinte responderam ao questionário. 60% gostam de assistir e 40% responderam que gostam muito de assistir.

Perguntamos em seguida qual era a opinião deles sobre o uso do vídeo estudantil nas aulas. Dos 20 educandos que responderam, 90% disseram que é importante a utilização de vídeos e que ajuda a compreender alguns conteúdos, e 10% disseram ajudar a compreender a explicação dos conteúdos feita pelo professor.

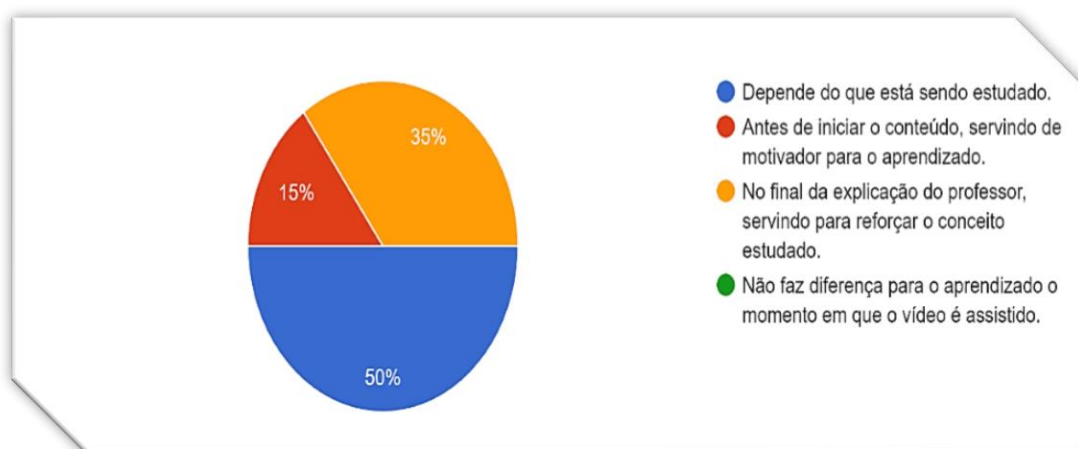
Gráfico 7 - Pergunta 3: Qual é a sua opinião sobre o uso do vídeo estudantil nas aulas?



Fonte: Gráfico elaborado pelo autor (2023).

O vídeo, como recurso audiovisual, despertou maior interesse dos educandos porque chamou a atenção, e eles gostaram de usar diversos recursos em suas aulas, embora muitos deles ainda o vissem como um descanso e não como “aula”. Moran (1995, p. 29) afirma que é o professor quem deve modificar esse pensamento do educando, fazendo com que o mesmo entenda que o vídeo possibilita uma aprendizagem relevante, contribuindo com a sua formação.

Gráfico 8 - Pergunta 4: Para seu aprendizado, qual é o melhor momento de exibir um vídeo em aula?

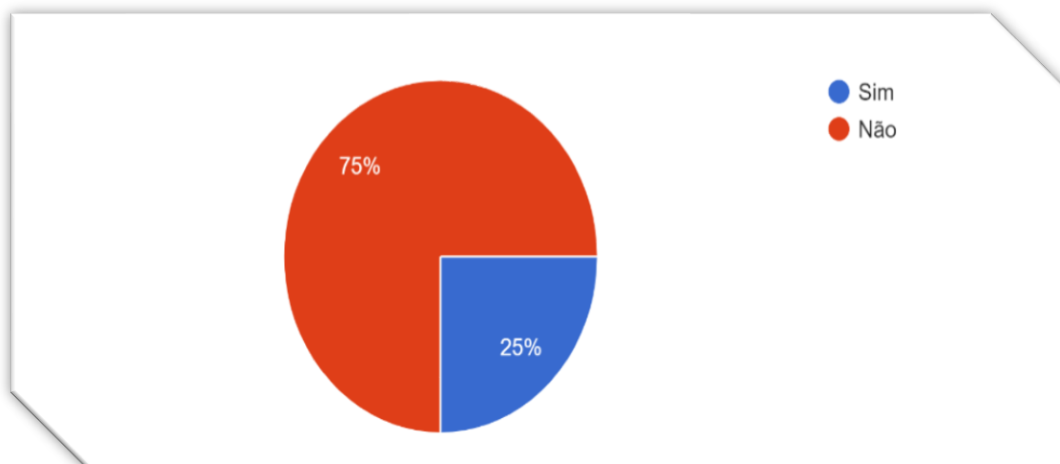


Fonte: Gráfico elaborado pelo autor (2023).

Um professor sabe que o vídeo tem muito “engajamento” e pode estruturar bem suas aulas para poder usar esses recursos para ter um impacto significativo na educação. Pensando nisso, perguntamos aos educandos qual é o melhor momento para mostrar um vídeo na aula. 50% deles responderam que depende muito do conteúdo, e 35% que no final da explicação ajudaria. Apenas 15% responderam que no início da aula, para servir de motivador, a fim de reforçar os conceitos aprendidos.

Moran (1995, p. 31 e 32) postulou que, para exibir um vídeo, com um antes, durante e depois, o professor deve começar com uma breve introdução do vídeo, informando seus pontos gerais como diretor, atores, etc. O autor orienta ainda que durante a exposição devem ser explicadas algumas coisas sobre o conteúdo e, se necessário, ao terminar, deve ser discutido com os educandos sobre o que eles acharam. É preciso, então, escutar e compreender suas perspectivas sobre o conteúdo, construir relações e contextualizar o conhecimento.

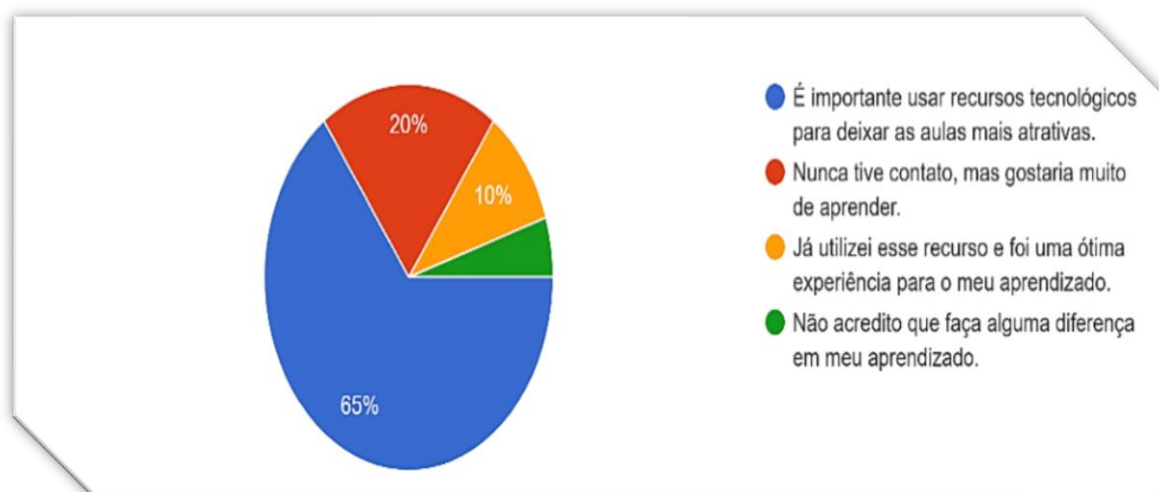
Gráfico 9 - Pergunta 5: Você já editou vídeos como atividade escolar?



Fonte: Gráfico elaborado pelo autor (2023).

Quando questionados se já editavam vídeo como atividade escolar, 75% dos educandos afirmaram que não e 25% afirmaram que sim. Podemos ver, desta forma, que uma parcela deles já tiveram acesso à edição de vídeos com atividade escolar. Contudo, não sabemos se o estão a fazer como paliativo, ou como uma ferramenta de aprendizagem.

Gráfico 10 - Pergunta 6: Qual é a sua opinião sobre utilizar a PVE para desenvolver uma atividade em sala de aula?



Fonte: Gráfico elaborado pelo autor (2023).

Os educandos participantes também foram questionados sobre a intenção do professor em usar o PVE. 65% disseram que é importante usar recursos técnicos, 20% disseram que nunca tiveram acesso à produção de vídeo, mas querem aprender, 10% já usaram e tiveram um bom

aprendizado e apenas 5% responderam que não acreditam que uso de vídeo faça alguma diferença em seu aprendizado.

Para reforçar a ideia de PVE, podemos dizer que as atividades que acontecem durante a execução de um projeto instrucional proporcionam um ambiente colaborativo em sala de aula. Essa perspectiva permite incluir Santana e Sant’Ana (2018) na discussão, pois defendem a ideia de que “a produção de vídeos pode facilitar o desenvolvimento de trabalhos em sala, onde os estudantes se reúnem de acordo com suas afinidades e interesses pessoais”. Nesse sentido, é compreensível que um ambiente colaborativo seja definido como significativo para a tomada de decisão em grupo e para o compartilhamento de conhecimento entre os estudantes.

Assim como explica a BNCC, ao longo dos anos finais do ensino fundamental, os estudantes se deparam com desafios de maior complexidade,

sobretudo devido à necessidade de se apropriarem das diferentes lógicas de organização dos conhecimentos relacionados às áreas. Tendo em vista essa maior especialização, é importante, nos vários componentes curriculares, retomar e ressignificar as aprendizagens do Ensino Fundamental. (BRASIL, 2018, p. 60)

Tendo em vista que uma das forças motrizes para o desenvolvimento desta pesquisa foi a preocupação com o aprendizado e a escrita dos educandos, buscamos responder a questão norteadora em um conjunto de procedimentos empregados no estudo. O intuito foi levar a educação contextualizada para o ambiente escolar e estimular o interesse dos educandos por meio de produções audiovisuais utilizando a tecnologia digital. Neste aspecto, “os vídeos podem ser utilizados como forma de aprendizagem e de expressão das ideias, sejam elas de conteúdos escolares ou não” (BORBA; OECHSLER, 2018, p. 25).

Os resultados deste trabalho visam lançar luz sobre a importância pedagógica e a responsabilidade educativa que uma obra audiovisual adquire a partir do momento em que é produzida e veiculada em mídia digital ou tradicional de qualquer origem, como, por exemplo, no *YouTube*, onde foram publicados todos os vídeos produzidos pelos educandos.

6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A produção de vídeos pelos educandos no espaço escolar é uma ação recente que requer teorias emergentes no espectro do ensino e da aprendizagem. A fim de refletir sobre como a produção de vídeo colabora com a autonomia dos estudantes de educação básica dentro de um processo educacional, algumas teorias emergentes foram identificadas para entender esta ação educacional, entre elas as Multiliteracias¹⁷ e as Neurociências.

Sabe-se que o sistema educacional tem mantido uma tradição normativista e orientada ao conteúdo, centrada no professor e na medição da quantidade de informação absorvida pelo educando, colocando-o na posição de sujeito passivo. Este modelo educacional, focado no conteúdo – muitas vezes desconectado da realidade do educando – em detrimento de práticas pedagógicas autônomas e criativas, serviu à era industrial, na qual o acesso à informação era restrito e a especialização no trabalho era de fundamental importância.

Como a sociedade mudou desde então, as ferramentas de informação e comunicação resultantes dos avanços tecnológicos expandiram o acesso à informação. No século XXI, a maioria dos jovens já está aprendendo muito do conteúdo escolar em lugares fora da escola, usando ferramentas no ambiente virtual, construindo conhecimento mediado por tecnologias digitais. Segundo Kohn e Moraes (2017), o desenvolvimento tecnológico reconfigurou a maneira como as pessoas são, agem se relacionam e existem e, acima de tudo, propõe os modelos de comunicação atuais.

A informação é inseparável da tecnologia, que foi remodelada e institucionalizada com o progresso do conhecimento e das técnicas (KOHN; MORAES, 2017, p. 2-3). Nesta realidade, o modelo de ensino baseado na escola tradicional é cada vez mais obsoleto, porque na sociedade da informação – onde a informação está em toda parte – o professor não desempenha mais o papel de detentor do conhecimento, tornando-se um mediador no processo de ensino-aprendizagem. Neste contexto, o maior desafio é mediar esta informação a fim de despertar o interesse dos estudantes que estão imersos nas tecnologias digitais, às vezes mais interessantes do que na sala de aula.

Neste processo de transformação em que os estudantes recorrem ao uso de mecanismos alternativos para adquirir seus próprios conhecimentos, deixando as paredes da escola, é urgente

¹⁷ O termo “literacia” apesar de não ser utilizado no Português do Brasil, tem por sinônimos as expressões letramento ou alfabetização e hoje, apresenta-se como o mais adequado para designar a pluralidade das práticas socioculturais, nos múltiplos domínios da ação humana que envolvem a utilização das informações e a construção dos conhecimentos.

e necessário que as instituições educativas incentivem e promovam práticas pedagógicas centradas no protagonismo do estudante. Assim, a experiência de incluir a produção de vídeos estudantis em ações pedagógicas mostrou que é possível para o estudante agir como uma autêntica fonte de iniciativa, compromisso e liberdade, mesmo que, no contexto escolar, ele ainda esteja condicionado ao rigor de uma base curricular que proporcione expectativas de aprendizagem. As contribuições da produção de vídeos estudantis como prática pedagógica podem ser verificadas em diversas áreas do conhecimento.

Em matemática, Silva (2018) destaca que a produção de vídeo é um recurso didático com potencial para fortalecer a relação professor-educando e educando-educando, pois a construção do conhecimento se dá de forma colaborativa. Em português, Almeida (2013) destaca a importância da produção de vídeo nas escolas como uma prática que desencadeia.

O uso pedagógico de dispositivos que fazem inextricavelmente parte do cotidiano dos educandos – computadores, celulares e jogos, por exemplo – não pode ser observado através da criatividade de muitos professores; pelo contrário, são ferramentas tão obrigatórias quanto a caneta e o caderno e, portanto, devem ser consideradas como elementos óbvios no planejamento escolar (ALMEIDA, 2013, p. 10-11).

Na mesma linha, Herechuk (2015) – do campo da Geografia –, propondo a produção de vídeo como uma prática multilíngue com as primeiras aulas, aponta que as tecnologias podem ajudar no processo de alfabetização e de leitura-escrita. Assim, a partir das primeiras séries, ao invés da alfabetização – que pressupõe o domínio da correspondência entre grafemas e fonemas – a produção de vídeo permite que os educandos se tornem alfabetizados, ou seja, que sejam capazes de lidar com a língua diante das exigências sociais da leitura e da escrita.

Ao destacar o potencial da produção de vídeo dos educandos como uma prática multilíngue, o autor se baseia em uma teoria relativamente recente, conhecida como a Pedagogia das Multiliteracias, que problematiza o trabalho de alfabetização à luz da crescente diversidade linguística e cultural e da multiplicidade de canais e meios - modos semióticos - disseminados com o progresso tecnológico.

Segundo Cope e Kalantzis (2017, p.64), que estão entre os autores que inauguraram a teoria, estas são as principais razões para acrescentar o prefixo “multi” ao termo “alfabetização”, que explica as formas de alfabetização relacionadas com “a integração de modos de construção de sentido, em que o textual é integrado com o visual, o auditivo, o espacial, o comportamental, e assim por diante”. Esta integração de diversos conhecimentos

contempla múltiplas línguas e se constitui – materializada – através das práticas de leitura, análise crítica, escrita reflexiva, trabalho colaborativo e interativo, etc.

Rojo (2017, p. 22-23), pesquisadora que tem promovido importantes estudos sobre o *Multiliteracy* no Brasil, afirma que a pesquisa na área tem sido unânime em destacar algumas das características que envolvem o trabalho baseado nesta pedagogia. Segundo a autora, as propostas pedagógicas que consideram o multilinguismo são mais do que colaborativas, são interativas; além disso, os projetos multimodais são capazes de quebrar e transgredir as relações de poder estabelecidas, dando origem a um trabalho “híbrido, fronteira, misto (de línguas, modos, meios e culturas)”, provocando, no espaço escolar, ações de protagonismo e empoderamento crítico.

Repensando a prática do ensino, tornando possível a produção de vídeos estudantis, procuramos interagir com o universo do educando, abordando suas experiências, levando em conta sua formação cultural e conhecimento, deixando de lado a educação bancária – criticada por Freire desde os anos 70 – na qual o educando é um mero repositório de conteúdo. Nos trabalhos aqui citados, pode-se ver que a produção de vídeo, embora tenha etapas a percorrer, é flexível e sujeita a mudanças que surgem das novas ideias que se formam a partir do amadurecimento do pensamento dos educandos.

O uso da criatividade dos educandos e professores é valorizado no processo de produção audiovisual. As práticas tradicionais, nas quais o aprendiz é um mero repositório de informações quase sempre desconectado de sua realidade, não são adequadas para jovens que fazem parte de uma sociedade dinâmica e que não suportam permanecer na mesma atividade por muito tempo.

Fazer listas de inúmeros exercícios repetitivos não estimula o desenvolvimento do intelecto e não faz parte de suas expectativas em relação à escola. Desta forma, considera-se que a produção de vídeos contribui positivamente para uma prática mais próxima da realidade do educando, levando-o a romper com a rotina que o impede de progredir.

Assim, pode-se dizer que as metodologias de ensino que promovem a produção de vídeo estudantil no contexto escolar estão ligadas ao ato de repensar as práticas de ensino, pois ao investir em ações pedagógicas diferentes da rotina das aulas tradicionais, tanto o professor quanto o educando, terão que buscar novas informações e conhecimentos para se adaptarem às necessidades de orientação e produção audiovisual.

Nesta perspectiva, o professor precisará estar preparado para refletir, investigar e realizar as questões inesperadas que possam surgir no decorrer das ações, somando-se ao

conhecimento que o aprendiz traz consigo. Esta prática pode ser particularmente relevante para incentivar o aprendiz a investigar e buscar conhecimento para si mesmo que contribua para o desenvolvimento de sua produção. Segundo Freire (2020, p. 88), “o exercício da curiosidade requer imaginação, intuição, emoção e a capacidade de conjecturar e comparar, na busca do contorno ou da razão de ser do objeto”.

Assim, envolver os estudantes na produção de vídeos estudantis, dando-lhes a oportunidade de expressar seu mundo, divulgar seus conhecimentos à sua maneira, considerando sua maneira de pensar, pode aproximar as matérias escolares das necessidades imediatas dos estudantes. Além disso, esta prática oferece a estes educandos/pesquisadores a possibilidade de divulgar seus conhecimentos, compartilhando o material produzido com seus colegas de classe e outros agentes da comunidade escolar, estimulando assim positivamente a autoestima do educando, o que é um passo importante para seu crescimento, afinal, a mensagem do vídeo vem da forma como o educando está envolvido em sua produção.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar com recursos audiovisuais, especialmente com educação básica, requer tempo de pesquisa e intenção pedagógica por parte do professor com o apoio de alguns teóricos que conhecem e entendem o assunto. A teoria apoia a prática, mas é através da prática que podemos ver que caminhos tomar para envolver os estudantes na exploração, criação e produção de sons e recursos sonoros, visualizando, observando e produzindo vídeos, observando e produzindo gravações.

A teoria deve ser combinada com a prática; o professor deve ver o educando como um ser pensante, crítico e ético. Os temas de aprendizagem são os estudantes, e pensar nas diferentes maneiras pelas quais o educando pode aprender mais, ou melhor, usando recursos audiovisuais em sala de aula é fundamental para o sucesso dos processos de ensino-aprendizagem.

Com o desenvolvimento desta pesquisa, foi possível perceber que quanto mais oportunidades e desafios pedagógicos são oferecidos aos estudantes, mesmo que elas sejam pequenas e respeitem suas necessidades e tempos, mais rica é a aprendizagem e mais seu desenvolvimento é notado através de respostas inteligentes, trabalho mais criativo e produtivo, e *feedback* sobre o que foi proposto. A mídia apoia o trabalho e nos permite dar dinamismo, prazer e motivação ao trabalho e às atividades desenvolvidas.

O enriquecimento do trabalho educacional com o uso de recursos audiovisuais se dá pelo fato de que eles conseguem sensibilizar todos os sentidos, tornando as lições mais ricas e produtivas. Além disso, a utilização de vídeos estudantis pode envolver as famílias no processo e os estudantes podem participar mais das atividades, perdendo o medo e interagindo com colegas em discussões de ideias e opiniões. No entanto, é importante destacar que o uso desses recursos deve ser bem planejado e significativo para que se obtenha bons resultados. Não basta apenas mostrar um vídeo, é preciso que ele seja bem feito e capaz de mudar comportamentos e pensamentos dos educandos. O uso de vídeos estudantis pode trazer resultados surpreendentes, despertando o emocional e as expressões dos educandos.

Diante das questões e dos resultados alcançados, analisamos aqueles relativos aos professores – tais como saber se eles continuam apreensivos com o uso da tecnologia – e se educandos e professores permanecem rígidos em seus modelos anteriores; ou seja, se as formas mais tradicionais de ensino ainda dominam as salas de aula.

A qualificação continuada dos professores é, portanto, crucial tanto para a sua preparação na escola quanto para o seu desempenho – daí a urgência da inclusão digital dos educandos num mundo cada vez mais competitiva e em evolução, dada a ascensão da tecnologia nas escolas brasileiras, a cada dia mais evidente.

Mas, apesar de todos esses movimentos, falta formação à maioria dos professores para o uso das novas tecnologias na educação. Por isso, é provocativo pedir às escolas que revisem o uso da tecnologia como recurso eficaz de aprendizagem e, neste estudo, pensa-se que a utilização metodológica dessas práticas se dará em sala de aula, a fim de se realizar um trabalho eficaz e prático, pois as novas tecnologias permitem a descoberta de conhecimentos conectando essas ferramentas metodológicas.

Produto da evolução histórica dentro da sala de aula, a tecnologia tem mostrado a importância do planejamento e da qualificação dos educadores, que devem estar preparados para utilizar essas tecnologias para orientar as atividades que levam ao sucesso do ensino. Julgado, assim, que alcançou os objetivos deste estudo e, ainda, levantou a importância da tecnologia digital na perspectiva dos respondentes.

Aqui discutiram a contribuição da produção do vídeo estudantil na construção do conhecimento contextualizado no ensino fundamental. O problema resume-se à questão relativa de que modo a produção de vídeos na educação básica pode contribuir no processo de aprendizagem dos estudantes, no sentido de estimular entre eles suas diversas habilidades e competências.

Como professor e pesquisador, por meio da observação presencial e à distância se realizou trabalhos de pré-produção, pós-produção e produção; ensinamentos aos estudantes a teoria e a prática de fazer vídeos por meio de oficinas e fez se o uso das redes sociais e aplicativos de comunicação para monitorar as equipes envolvidas nesse trabalho. Durante o percurso, aprimorou a comunicação com os educandos e, nas etapas finais da produção do vídeo, dando orientações técnicas e pedagógicas problematizadas e contextualizadas.

Os resultados inerentes a essa prática mostram que, ao longo da produção de vídeos estudantis, os educandos perceberam a construção do conhecimento contextualizado no ensino.

Além disso, com a realização das atividades de mobilização visando acumular conhecimentos adquiridos no ensino por meio das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC), especialmente na produção de vídeo estudantil, adquirindo habilidades como criatividade, organização, comprometimento, planejamento, trabalho colaborativo, comunicação e debate. [...]?

Portanto, esta pesquisa traz uma grande contribuição para a produção de vídeo e todas as suas técnicas e métodos pedagógicos no contexto educacional, entendendo-os como ferramentas para a construção do conhecimento contextualizado na educação básica para a maioria dos educandos. Esse resultado reforça as discussões sobre o uso e a produção da linguagem cinematográfica como método educacional.

Partimos da hipótese de que a produção de vídeo em ambiente escolar é um importante mecanismo de ensino utilizado em sala de aula, facilitando a construção de conhecimento contextualizado, interdisciplinar, e que contribui para que os estudantes possam expressar suas habilidades ao deparar com ferramentas tecnológicas em escolas mais autônomas. Dessa forma, a construção do conhecimento do educando é facilitada por meio do auxílio de uma ferramenta pedagógica, motivadora e dinâmica, fazendo com que a prática se torne mais envolvente. Além disso, a produção de vídeo gera conceitos contextualizados, uma vez que desencadeia um processo de ensino-aprendizagem capaz de desenvolver o diálogo e as interações dialéticas entre diferentes contextos e diferentes campos de saberes e conhecimentos.

Sendo assim, o processo de produção de vídeos estudantis é uma importante forma de captação do assunto, daí a suposição de que os papéis de autor sejam criados por meio da tecnologia digital. Essa suposição também leva a dar um passo adiante, delineando – dentro e fora da escola – as características do cotidiano dos educandos em relação às NTIC por meio de entrevistas e questionários.

De acordo com os perfis dos sujeitos do estudo, a maioria dos educandos já produziu um vídeo digital fora do ambiente escolar, mas nunca abordou qualquer conteúdo de forma pedagógica a pedido de um professor.

Nos cenários escolares proporcionados por dispositivos móveis com conectividade sem fio, como os *smartphones*, abrem-se novas possibilidades para a educação, tais como estender a prática do ensino para além dos limites físicos do ambiente escolar, além de descentralizar os professores como as únicas fontes de acesso ao conhecimento.

Poucas dificuldades foram observadas na produção de vídeos pelos educandos que utilizaram a tecnologia digital, e isso porque eles eram inteiramente habilidosos e técnicos, produtores virtuais e colaboradores nas redes sociais, com grande compreensão no campo das tecnologias digitais.

Os educandos estão inseridos em um mundo totalmente digital. Pessoas que passam muito tempo em frente a um computador, onde se comunicam com outras pessoas *online*, assistem a vídeos e ouvem música em seus *smartphones* e fazem rupturas pedagógicas em sala

de aula tirando fotos do quadro branco e compartilhando-os com outros educandos. Diga-se que, até certo ponto, eles têm impulsionado a inovação do método de ensino, e isso porque existe, agora, a necessidade de trazer essa nova abordagem pedagógica para a sala de aula – tendo-se em vista que, para tanto, é necessário planejar e inserir essas inovações pedagógicas nos currículos, nas metodologias e na formação de professores.

Ao analisar a contribuição do vídeo estudantil para a construção do conhecimento contextualizado no ensino – o que acompanhamos da pré-produção até a produção –, notamos que aquela foi uma experiência extremamente gratificante, de grande contribuição para a construção do conhecimento de todos os envolvidos. Isso porque, ao se problematizar o conteúdo da aprendizagem em sala de aula, os educandos levantaram um diálogo com as teorias aprendidas dentro e fora do ambiente escolar.

O fato é que a produção de vídeos estudantis ajuda a demonstrar e a promover um olhar mais crítico a respeito da cultura e, além disso, diferenciado dentro da sala de aula. Isso no sentido de que os curtas desenvolvidos pelos educandos não buscam analisar apenas as questões técnicas, científicas e contextualizadas da produção de vídeo, mas também aquelas que, na escola, podem ser vinculadas a situações cotidianas do mundo real em que eles vivem. E é isso que contribui para a construção e contextualização daquilo que é aprendido por eles, ainda que uma produção audiovisual amadora e sem estrutura técnica.

Por meio da produção audiovisual – documentando, sendo um trabalho oportuno, inovador e coeso (principalmente no sentido de encontrar, na escola, a integração da teoria com a prática) – e nesse processo criativo é que os educandos promovem sua própria construção cognitiva. Nesse sentido, acreditamos que as escolas devem apoiar práticas de letramento digital tendo em vista o objetivo de fortalecer a democracia contemporânea e possibilitar que a sociedade se aproprie da tecnologia digital.

Com esses resultados, esperamos colaborar com a educação escolar discutindo acerca da contribuição do vídeo estudantil e do uso da tecnologia digital nos processos de construção cognitiva, da importância da produção de vídeo nos ambientes escolares e de sua capacidade de ensinar os estudantes. A PVE dá aos educandos uma visão mais crítica do que aquela que eles estão aprendendo e um impulso maior para que os estudantes da rede municipal construam conhecimentos contextualizados da educação básica no último ano do ensino fundamental.

O propósito do pesquisador é fazer com que os estudantes se interessem pela escola, organizando e planejando o que estão aprendendo, assim como na sala de aula, fomentando a colaboração, a autonomia e a apropriação dos educandos, ações educativas destinadas a

potencializar a construção do conhecimento contextualizado, a produção cultural do vídeo, a troca de informações e, principalmente, o engajamento vital do sujeito com a dinâmica social e contemporânea que essa experiência proporciona.

Nessa perspectiva, o processo de avaliação de professores por meio de métodos de produção de vídeo estudantil deve estar atrelado à avaliação da aprendizagem das disciplinas. Nesse sentido, os professores devem avaliar os estudantes de forma coerente e crítica, integrando-os ao trabalho realizado e todo o processo, como também o caminho que os educandos percorrem na produção do vídeo digital como construção do conhecimento, para serem valorizados no processo de formação.

“O fazer vídeos estudantis” é pedagógico. O tema a ser abordado deve ser formativo e crítico, como forma de contextualizar na grade curricular o que lá é aprendido. Além disso, os professores devem integrar os processos metodológicos que os educandos utilizam para a avaliação da aprendizagem, conferindo credibilidade e notoriedade não apenas a experiências de ensino em sala de aula, como também à pesquisa e ao trabalho extracurricular que os estudantes realizam. Portanto, é avaliado o processo de construção pelo qual cada educando passa.

Nesse contexto, entendemos que a produção de vídeos estudantis traz contribuições significativas na construção do saber no ambiente de ensino. Através dessa abordagem, os educandos têm a oportunidade de observar, produzir, pesquisar e trabalhar em equipe, desenvolvendo habilidades essenciais como o poder de síntese e a capacidade de aprendizagem crítica. A integração do conhecimento em sala de aula se revela fundamental para a avaliação da aprendizagem, e a produção e uso do vídeo estudantil surgem como uma metodologia pedagógica de extrema importância, especialmente no contexto das disciplinas escolares. Essa abordagem pedagógica essencial deve ser cultivada e desenvolvida nos espaços educativos, impulsionando a participação ativa dos educandos, promovendo a autonomia e estimulando o desenvolvimento de habilidades comunicativas, colaborativas e reflexivas.

A partir desta análise, é evidente que a produção de vídeo estudantil vai além dos limites da sala de aula, transcendendo os muros da escola e adentrando o cotidiano dos educandos. Ao engajar-se na produção de vídeos, os educandos encontram uma maneira de conectar-se com o mundo real, explorando suas experiências pessoais, perspectivas individuais e vivências cotidianas.

A PVE oferece aos estudantes a oportunidade de expressar suas ideias, opiniões e sentimentos de uma maneira única e autêntica. Ao usar a linguagem audiovisual como veículo

de comunicação, eles se tornam protagonistas de suas próprias histórias, compartilhando narrativas significativas e refletindo sobre questões relevantes em suas vidas.

Essa abordagem vai além dos conteúdos curriculares, incentivando os educandos a explorarem temas e assuntos que são relevantes para eles, estabelecendo conexões entre o conhecimento formal e suas experiências pessoais. Dessa forma, a PVE se torna uma ponte entre a escola e a realidade dos educandos, ampliando as possibilidades de aprendizado, criatividade e participação ativa.

Portanto, ao reconhecer a amplitude da Produção de Vídeo Estudantil, entendemos que essa abordagem pedagógica transcende o espaço físico da escola e encontra um lugar significativo no cotidiano dos educandos. Ao fazer uso das ferramentas audiovisuais, os educandos se apropriam de um meio de expressão poderoso, capaz de transformar suas visões de mundo, promover o diálogo, despertar a empatia e contribuir para a construção de uma sociedade mais consciente e participativa.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, S. E. P. **O cinema na sala de aula:** uma aprendizagem dialógica da disciplina história. Dissertação de mestrado. Faculdade de Educação. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza-CE. 2007.

ALMEIDA, A. C. P. de. Produção de vídeos em sala de aula: uma proposta de uso pedagógico de celulares e câmeras digitais. **#Tear: Revista de Educação Ciência e Tecnologia**, Canoas, v.2, n.1, p. 1-13, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/1785/1406>. Acesso em: 23 set. 2022.

ALVES, R. F.; BRASILEIRO, M. do C. E.; BRITO, S. M. de O. Interdisciplinaridade: um conceito em construção. **Episteme**, Porto Alegre, n. 19, p. 139-148, jul./dez. 2004.

AQUINO, J. G. **Diálogo com educadores:** o cotidiano escolar interrogado. São Paulo: Moderna, 2002.

ARROIO, A.; GIORDAN, M. O vídeo educativo: aspectos da organização do ensino. **Química nova na escola**, n. 24, v. 1, p. 1 - 8, 2006. Disponível em: http://www.lapeq.fe.usp.br/meqvt/disciplina/biblioteca/artigos/arroio_giordan.pdf. Acesso em: 23 set. 2022.

AUMONT, J.; BERGALA, A.; MARIE, M.; VERNET, M. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 2010.

BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BAHIA. **O projeto Produção de Vídeos Estudantis (Prove)**. Disponível em: <http://escolas.educacao.ba.gov.br/prove>. Acesso em: 10 out. 2022.

BARRETO, A. F.; SANT'ANA, C. D. C.; SANT'ANA, I. P. A gamificação no processo de ensino-aprendizagem da Matemática por meio da Webquest e do Scratch. **Revista De Iniciação à Docência**, v. 4, n. 1, p. 44-59, 2020. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/rid/article/download/6144/4576/11286>. Acesso em: 31 out. 2022.

BARRETO, F. F. Resenha do livro Pedagogia da Autonomia, de Paulo Freire. **Revista Educação Pública**, v. 21, n. 25, 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/25/resenha-do-livro-ipedagogia-da-autonomiai-de-paulo-freire>. Acesso em: 10 jul. 2022.

BASTOS, J. A. **Educação tecnológica:** conceitos, características e perspectivas. Tecnologia & Educação. Curitiba: Cefet-PR, 1998, p. 31-52.

BEHRENS, M. A. **Paradigma da complexidade:** metodologia de projetos, contratos didáticos e portfólios. Petrópolis: Vozes, 2006.

BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação**. Campinas: Autores Associados, 2011.

BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em projetos**: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre, Penso, 2014.

BENTO, L.; BELCHIOR, G. Mídia e educação: o uso das tecnologias em sala de aula. **Revista de Pesquisa Interdisciplinar**, v. 1, n. 1, p. 334-343, 2016. Disponível em: <https://cfp.revistas.ufcg.edu.br/cfp/index.php/pesquisainterdisciplinar/article/download/98/104>. Acesso em 14 out. 2022.

BENTO, M. C. M.; CAVALCANTE, R. S. Tecnologias móveis em educação: o uso do celular na sala de aula. **ECCOM**, v. 4, n. 7, p. 113-120, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/cadernoscap/article/view/229430>. Acesso em 21 jan. 2023.

BORBA, M. C; PENTEADO, M. G. **Informática na Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

BORBA, M.; CANEDO JUNIOR, N. Modelagem Matemática com Produção de Vídeos Digitais: reflexões a partir de um estudo exploratório. **Com a Palavra, o Professor**, v. 5, n. 11, p. 171-198, 29 abr. 2020. Disponível em: <http://revista.geem.mat.br/index.php/PPP/article/view/561>. Acesso em: 14 out. 2022.

BORBA, M. de C; OECHSLER, V. Tecnologias na educação: o uso dos vídeos em sala de aula. **Revista Brasileira de Ensino de Ciências e Tecnologia – RBECT**, v. 11, n. 2, p.391-423, 2018. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rbect/article/view/8434>. Acesso em: 17 out. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: introdução. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Ensino Médio. Brasília: MEC/SEMTEC, 1999.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular** – Educação é a base. 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRITO, C. S.; SANT'ANA, C. C. Formação docente e jogos digitais no ensino de matemática. **EDUCA - Revista Multidisciplinar em Educação**, v. 7, n. 17, p. 415-434, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unir.br/index.php/EDUCA/article/view/4100>. Acesso em: 31 out. 2022.

BUCKINGHAM, D. **Media Education**: literacy, learning and contemporary culture. Cambridge: Polity, 2003.

COPE, B.; KALANTZIS, M. Text-Made text. **E-Learning**, 1, p. 198-282, 2017.

CORTELA, S. C.; CORTELA, B. C.; SOUZA C. B. Qualidade de vida de professores e possíveis melhorias a partir de atividades conjuntas. **Com a Palavra, o Professor**, v. 5, n. 13,

p. 79-100, 2020. Disponível em: <http://revista.geem.mat.br/index.php/PHP/article/view/495>. Acesso em: 21 set. 2022.

COUTINHO, C. P. Tecnologias web 2.0 na sala de aula: três propostas de futuros professores de português. **Educação, Formação & Tecnologias**, v. 2, n. 1, p. 75-86, 2009. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3047317.pdf>. Acesso em: 23 nov. 2022.

CRUZ, J. M. S. Processo de ensino-aprendizagem na sociedade da informação. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 29, n. 105, p. 1023-1042, 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/MpXvz6fHYBdsXD864dZGBPH/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 14 jul. 2022.

CRUZ, M. T. **Letramento audiovisual na escola**. São Paulo: Avisa lá, 2006.

CRUZ, L.; BARRETO, A. C.; FERREIRA, L. Caminhos do desenvolvimento profissional docente na perspectiva freireana. **Com a Palavra, o Professor**, v. 5, n. 12, p. 355-372, 2020. Disponível em: <http://revista.geem.mat.br/index.php/PHP/article/view/529>. Acesso em: 14 out. 2022.

CRUZ, A. F.; RIBEIRO, E. S.; SANTANA, I. P.; SANT'ANA, C. de C. **Rede social:** potencialidades do Facebook para a educação presencial da Licenciatura em Pedagogia. Grupo de Estudos em Educação Matemática – GEEM. Vitória da Conquista-BA. 2014. Disponível em: <http://geem.mat.br/br/node/79>. Acesso em 16 out. 2023.

CYSNEIROS, P. G. Novas tecnologias na sala de aula: melhoria do ensino ou inovação conservadora? **Informática Educativa, UNIDADES – LIDIE**, v. 12, n. 1, 2017. Disponível em: https://www.academia.edu/3015019/Novas_tecnologias_na_sala_de_aula_melhoria_do_ensino_ou_inova%C3%A7%C3%A3o_conservadora. Acesso em: 16 abr. 2023.

DEMO, P. **Metodologia científica em Ciências Sociais**. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 1995.

DEMO, P. **Pós-Sociologia:** Para desconstruir e reconstruir a sociologia. Petrópolis: Vozes, 2007.

DEWEY, J. Democracia e Educação. 4. ed. (Tradução de Godofredo Rangel e Anísio Teixeira. Estudo preliminar de Leonardo Van Acker). Companhia Editora Nacional, 1979. (Trabalho original publicado em 1916).

DINIZ, J. A. O uso do computador como ferramenta pedagógica: vantagens e efeitos na educação. **Revista Acadêmica Virtual de Educação**, v. 13, n. 1, p. 117-132, 2011.

DINIZ, S. N. F. **O uso das novas tecnologias em sala de aula**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2011, 186f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção), Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina. Santa Catarina, 2011.

FARACO, C. A. **Linguagem, escrita e alfabetização**. 10. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2016.

FREIRE, M. M. Transmedia Storytelling: from Convergence to Transliteracy. **D.E.L.T.A.**, v. 36, n. 3, p. 01-22, 2020.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Paz e Terra, 1970.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler**. São Paulo: Autores Associados, 1984.

FREIRE, P. **Ação cultural para a liberdade e outros escritos**. Paz e Terra, 1996a.

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

FREIRE, P. “**A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**”. São Paulo: Autores Associados, 1987.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005. Paulo: Autores Associados, 2007.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 49. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GRANDI, M. A.; OECHSLER, V. Metodologias ativas e trabalho coletivo em sala de aula: a produção de vídeo como pesquisa e prática pedagógica em História. **Revista Liberato**, 22(38), 127-140, 2022. Disponível em: <https://revista.liberato.com.br/index.php/revista/article/view/706>. Acesso em: 05 fev. 2023.

GUAREZI, R. C. M; MATOS, M. M. **Educação a distância sem segredos**. Curitiba: Ibpex, 2009.

HERECHUK, T. R. **Produção de Vídeos como Prática de multiletramento nas Aulas de Geografia das Séries Iniciais**. Monografia (Especialização em Mídias na Educação) - UFRGS. Porto Alegre, 2015.

HERNÁNDEZ, E. Os Projetos de Trabalho: um mapa para navegantes em mares de incertezas. **Revista de Educação**, v. 3. 4: 2-7. Porto Alegre, 2001.

KAPLÚN, M. **Una Pedagogía de la Comunicación**. Madrid: Ediciones de la Torre, 1998.

KELLNER, D.; SHARE, J. Educação para a leitura crítica da mídia, democracia radical e a reconstrução da educação. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 29, n. 104, p. 687-715, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/hcZr4mDdbgTfSy3NwT8RptQ/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 2 fev. 2023.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Editora Papirus. 2012.

KOHN, K.; MORAES, C. H. O impacto das novas tecnologias na sociedade: conceitos e características da Sociedade da Informação e da Sociedade Digital Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 30. Santos, 29 de agosto a 2 de setembro de 2017. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/eventos1/congresso-nacional/apresentacao5>. Acesso em: 16 nov. 2022.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Multimodal Discourse: the modes and media of contemporary communication**. London: Arnold; New York: Oxford University Press, 2001.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MANDARINO, M. C. F. Organizando o trabalho com vídeo em sala de aula. **Morpheus - Revista Eletrônica em Ciências Humanas**. Ano 01, nº 01, 2002.

MARQUES, T. M.; SANT'ANA, C. de C.; SANT'ANA, I. P. Sala de aula invertida no ensino de função afim: uma experiência docente. **Com a Palavra, o Professor**, [S. l.], v. 7, n. 19, p. 195-210, 2022. Disponível em: <http://revista.geem.mat.br/index.php/PPP/article/view/890>. Acesso em: 1 fev. 2023.

MASETTO, M. T.; GAETA, C. Docência com profissionalidade no Ensino Superior. In: **Brazilian Geographical Journal: Geosciences and Humanities Research Medium**, Ituiutaba, v. 4 Special Issue 1 p. 299-310, jul./dez. 2021.

MEIRA, S, V.; SANT'ANA, C. de C.; SANT'ANA, I. P. Pesquisas que relacionam matemática e arte: uma análise dos trabalhos publicados na biblioteca digital brasileira de teses e dissertações. **Com a Palavra, o Professor**, [S. l.], v. 7, n. 18, p. 35–56, 2022. DOI: 10.23864/cpp.v7i18.860. Disponível em: <http://revista.geem.mat.br/index.php/PPP/article/view/860>. Acesso em: 1 fev. 2023.

MISHRA, P.; KOEHLER, M. J. Conhecimento tecnológico pedagógico do conteúdo: uma estrutura para o conhecimento do professor. **Teachers College Record**, 108(6), 1017-1054, 2012.

MORAN, José Manuel. **Leituras dos Meios de Comunicação**. São Paulo, Ed. Pancast, 1993.

MORAN, J. M. Ensino-aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, MORAN, J. M. **O vídeo na sala de aula**. Comunicação e educação. São Paulo, v.1, n. 2, p. 27-35, 1995.

MORAN, J. M. Ensino-aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. *In: MORAN, J. M. et al. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica*. 10. ed. Campinas: Papirus, 2006.

MORAN, J. M. **As Novas Tecnologias e Mediação pedagógica**. 16. ed. Campinas: Papirus, 2009.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá**. Campinas-SP: Papirus Editora, 2012.

MORAN, J. M. **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso Editora, 2015.

OECHSLER, V. **Comunicação multimodal: produção de vídeos em aulas de Matemática**. 2018. Tese (Doutorado Educação em Matemática) – Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Instituto de Geociências e Ciências Exatas (IGCE), Rio Claro, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/15409>. Acesso em: 03 fev. 2023.

OLIVEIRA, C. de; MOURA, S. P. **TIC's na educação: a utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno**. 2015.

OLIVEIRA JÚNIOR, M. A.; SILVA, A. L. Novas tecnologias na sala de aula. **ECCOM**, v. 1, n. 1, jan./jun., 2022.

OROZCO-GÓMEZ, G. **La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa**. Guadalajara, México: Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario, 2017.

PALFREY, J; GASSER, Urs. **Nascidos na Era Digital: Entendendo a primeira geração de nativos digitais**. New York: Perseus Books, Tradução Magda França Lopes, 2011.

PAZZINI, D. N. A.; ARAÚJO, F. V. de. **O uso do vídeo como ferramenta de apoio ao ensino-aprendizagem**. Artigo científico de conclusão de Curso de Especialização em Mídias na Educação. UFSM, 2013.

PEREIRA, J. **A produção de vídeo estudantil na prática docente: uma forma de ensinar**. Tese de Doutorado em Educação – Linha de Pesquisa – Formação de Professores, Ensino, Processos e Práticas Educativas. Pelotas: UFPel, 2014.

PEREIRA, J. P. **A produção de vídeo em escolas: um estudo sobre o perfil dos professores que trabalham com a criação de vídeos em escolas do município do Rio de Janeiro**. 2007, 123f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

PEREIRA, J. P. **Novas tecnologias de informação e comunicação em redes educativas**. Londrina: ERD Filmes, 2008.

PEREIRA, J. P.; KOVALSCKI, A.; SILVA, J. A. da; BRIGNOL, J. de M.; LINO, V. P. de J. A produção de vídeo como prática pedagógica no processo de ensino-aprendizagem. *Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico*, Manaus, Brasil, v. 4, n. 08, 2018. DOI: 10.31417/educitec.v4i08.565. Disponível em:

<https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/565>. Acesso em: 27 fev. 2023.

PEREIRA, J; DAL PONT, V. **Como Fazer Vídeo Estudantil na Prática da Sala de Aula**. Pelotas, Rubra Cognitiva, 2021.

PRENSKY, M. O papel da tecnologia no ensino e na sala de aula. **Conjectura**, Marc Prensky, v. 15, n. 2, maio/ago. 2010.

PRENSKY, M. Digital Natives Digital Immigrants. In: PRENSKY, Marc. On the Horizon. **NCB University Press**, Vol. 9 No. 5, October, 2001a. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/>. Acesso em: 14 out. 2022.

PRENSKY, M. **Digital Game-Based Learning**. Minnesota: Paragon House, 2001b.

RAMOS, M. R. V. O uso de tecnologias em sala de aula. **Revista Eletrônica: LENPES-PIBD de Ciências Sociais – UEL**, v. 1, n. 02, jul./dez. 2012;

RIBEIRO, E. S.; SANT'ANA, C. de C.; SANTANA, I. P.; DIAS PACHECO, A. G. Facebook, google drive e a matemática: uma rede interativa e reflexiva no ensino superior. **Revista Binacional Brasil-Argentina: Diálogo entre as ciências**, [S. l.], v. 4, n. 2, p. 53-75, 2020. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/rbba/article/view/1470>. Acesso em: 31 out. 2022.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. Colaboradores: José Augusto de Souza Peres [et al.]. 3. ed. 14. reimpres. São Paula, Atlas, 2012.

ROCHA, M. L. da; AGUIAR, K. F. de. Pesquisa-intervenção e a produção de novas análises. **Psicol. cienc. prof.**, 23 (4), Dez. 2003. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1414-98932003000400010>

ROJO, R. Letramento crítico: uma questão de escolha. In: KLEIMAN, Â.; SIGNORINI, I. (Orgs.). **Investigando a relação entre leitura e escrita**. Campinas: Mercado das Letras, 2010. p. 15-27.

ROJO, R. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, R.; MOURA, E. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROJO, R. Entre plataformas, ODAs e protótipos: novos multiletramentos em tempos de Web 2. **The ESpecialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem**, v. 38, n. 1, p. 01-20, 2017.

ROJO, R.; MOURA, E. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROMISZOWSKI, H. Avaliação no Design e Desenvolvimento de Multimídia Educativa: estratégia de apoio ou parte do processo?. **Anais do VII Congresso Internacional de Educação a Distância da Associação Brasileira de Educação a Distância - ABED**, São Paulo, 2000.

SANT'ANA C. C. de. Opções Pedagógicas e o Ensino de Matemática: alguns aspectos históricos. In: MAGALHÃES, Livia Diana Rocha; SANTOS, Ana Palmira Bittencourt;

ALVES, Casimiro Ana Elizabeth Santos. (Org.). **Ensaio sobre História, Ciência e Educação**. Campinas: Editora Alínea, 2011. p. 193-20.

SANT'ANA, C de C. Métodos Pedagógicos na Bahia: Aspectos da influência Francesa, nas últimas décadas do século XIX e início do século XX. **EM TEIA – Revista de Educação Matemática e Tecnológica Iberoamericana**. v. 8, n.3, 2017. Disponível em <https://periodicos.ufpe.br/revistas/emteia/article/view/23487/pdf>. Acesso em: 13 nov. 2022.

SANT'ANA, C de C; SANT'ANA, I. P. Elementary Knowledge of Mathematics in Primary School in the State of Bahia. **Revista Internacional de Pesquisa em Educação Matemática (RIPEM)**, v. 5, p. 18-31, 2015.

SANTANA, C. A. S. C. de; SANT'ANA, C. de C. Produção de vídeo estudantil e aprendizagens Matemáticas: um estudo segundo os pressupostos da Teoria das Inteligências Múltiplas. **Olhar de Professor**. 131-142, v. 21 n. 1 (2018). DOI: <https://doi.org/10.5212/OlharProfr.v.21i1.0010>. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/13599/209209210943>. Acesso em: 03 mar. 2023.

SANT'ANA, C. C. de; SANTANA, I. P.; EUGÊNIO, B. G. O trabalho colaborativo: promovendo uma atitude investigativa e reflexiva no interior da Bahia. *In*: SANT'ANA, C. C. de; SANTANA, I. P.; EUGÊNIO, B. G. (Orgs.). **Estágio supervisionado, formação e desenvolvimento profissional docente**. São Carlos: Pedro & Joao Editores, 2012. 254p.

SANT'ANA, I. P.; REGNIER, J.-C.; D'AMBROSIO, U. Um olhar sobre os programas de ensino de matemática do ano de 1931 no Brasil e na França. *In*: SANT'ANA, C. de C.; SANTANA, I. P.; AMARAL, R. dos S. (Org.). **Ações colaborativas e cooperativas em educação: entre história, ensino e formação de professores**. São Carlos. Pedro & João Editores, 2016.

SANT'ANA, C. C.; SANT'ANA, I. P. Aspectos gerais do ensino de Matemática no estado da Bahia (1890-1970). **Com a Palavra, o Professor**, v. 4, n. 8, p. 93-105, 2019. Disponível em: <http://revista.geem.mat.br/index.php/PPP/article/view/430>. Acesso em: 1 fev. 2023.

SANT'ANA, C. C.; SANTANA, I. P. A construção do Grupo de Estudos em Educação Matemática: **GEEM. REMATEC**, v. 6, n. 8, p. 43-45, 2011. Disponível em: <https://www.rematec.net.br/index.php/rematec/article/view/385>. Acesso em: 12 junho. 2022.

SANT'ANA, C. de C.; RIPPER, A. V. A Utilização da Programação Dinâmica no Ensino Fundamental. **C&D-Revista Eletrônica da Fainor**, Vitória da Conquista, v. 7, n. 2, p. 258-268, 2014.

SANTANA, C. A. S. C. de; SANT'ANA, C. C. Produção de vídeo estudantil e aprendizagens Matemáticas: um estudo segundo os pressupostos da Teoria das Inteligências Múltiplas. **Olhar de Professor**, v. 21, n. 1, p. 131-142, 2019. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/13599/209209216069>. Acesso em: 14 out. 2022.

SANTANA, C. A. S. C. de; SOUSA, A. S. Produção de videoaula e aprendizagem de matemática: uma opção possível? **Com a Palavra, o Professor**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 01–10,

2016. DOI: 10.23864/cpp-v1-n1-51. Disponível em:

http://revista.geem.mat.br/index.php/_CPP/article/view/51. Acesso em: 21 jul. 2023.

SANT'ANNA, I. M. E.; SANT'ANNA, V. M. **Recursos Educacionais para o Ensino**. Petrópolis-RJ: Vozes, 2004.

SANTORO, L. F. **A imagem nas mãos: o vídeo popular no Brasil**. São Paulo: Summus, 1989.

SANTOS, Z.; SANT'ANA, C. de C. Integração do Google Drive e WhatsApp como ambiente de aprendizagem em uma disciplina no ensino superior. **Revista de Ciência da Computação**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. p. 1-10, 2019. Disponível em:

<https://periodicos2.uesb.br/index.php/recic/article/view/4919>. Acesso em: 31 out. 2022.

SEGANTINI, V. T. Estudando História na prática: produção de vídeos utilizando telefones celulares a partir de uma fonte histórica. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. **Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE**, 2016. Curitiba: SEED/PR., 2018. V.1. (Cadernos PDE).

SERAFIM, M. L.; SOUSA, R. P. de. Multimídia na educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar. In: SOUSA, R. P.; MIOTA, F. M. C. S. C.; CARVALHO, A. B. G. (Orgs.). **Tecnologias digitais na educação** [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2011. 276 p. ISBN 978-85-7879-065-3. Available from SciELO Books.

SERRANO-GARCIA, I.; COLLAZO, W. **Contribuciones portorriqueñas ala psicología social-comunitaria**. Rio Piedras, Puerto Rico: Editorial de La Universidad de Puerto Rico, 1992.

SILVA, J. A. da. **O potencial pedagógico da videoaula no aprender Matemática**. 2018. 106f. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática) – Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2018.

SILVA, J. B. **O vídeo como recurso didático**. Monografia - Programa de Formação Continuada em Mídias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande, Chuí, Rio Grande do Sul, 2009.

SILVA, F. Q. da; MAZORCHE, S. R.; SANT'ANA, C. de C.; SANT'ANA, I. P. Um relato de experiência da utilização de RPG Pedagógico no Ensino de Matemática. **Com a Palavra, o Professor**, [S. l.], v. 7, n. 19, p. 122-134, 2022. Disponível em:
http://revista.geem.mat.br/index.php/_CPP/article/view/897. Acesso em: 1 fev. 2023.

SILVA, I. C. S; PRATES, T. S; RIBEIRO, L. F. S. As novas tecnologias e aprendizagem: desafios enfrentados pelo professor na sala de aula. **Revista Em Debate (UFSC)**: Florianópolis, v. 16, n. 2, 2016. Disponível em:
<https://periodicos.ufsc.br/index.php/emdebate/article/view/1980-3532.2016n15p107>. Acesso em: 8 mai. 2022.

SILVA, R. F. da; CORREA, E. S. Novas tecnologias e educação: a evolução do processo de ensino e aprendizagem na sociedade contemporânea. **Educação & Linguagem**, ano 1, no 1, Jun., p. 23-35, 2014.

SOARES, M. **Letramento**: um tema em três gêneros. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educ. Soc.** v. 23, n. 81, p. 150. 2002. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/es/a/zG4cBvLkSZfcZnXfZGLzsXb/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 18 jan. 2023.

SOARES, M. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

SOUSA, A. S.; SANT'ANA, C. de C. Formação de professores e histórias em quadrinhos na Educação Matemática: possibilidades e desafios. **Revista Binacional Brasil-Argentina: Diálogo entre as ciências**, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 137-152, 2017. DOI: 10.22481/rbba.v6i1.1516. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/rbba/article/view/1516>. Acesso em: 15 dez. 2022.

TEIXEIRA, A. M. **Modelagem no ensino de Matemática**: possibilidades e desafios a partir de um curso de formação online. 2021. 122f. Dissertação (Mestrado em Ensino) – Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Vitória da Conquista-BA. 2021.

THIESEN, J. S. A interdisciplinaridade como um movimento articulador no processo ensino-aprendizagem. **Revista Brasileira de Educação**, v. 13, n. 39, p. 545-554, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782008000300010>. Acesso em: 14 out. 2022.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais** - A pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987. ISBN 8522402736.

VALENTE, J. A. **Motivação e aprendizagem**: um estudo sobre a relação entre a motivação intrínseca e a aprendizagem significativa. São Paulo: Cortez, 2001. p. 71.

VIANNA, H. M. **Pesquisa em Educação**: a observação. Brasília: Plano Editora, 2003.

VICENTINI, G. W.; DOMINGUES, M. J. C. S. O uso do vídeo como instrumento didático e educativo em sala de aula. **XIX ENANGRAD**, Curitiba, PR, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **Mente na sociedade**: O desenvolvimento de processos psicológicos superiores. Harvard University Press, 1978.

VYGOTSKY, L. S. Acerca dos processos compensatórios no desenvolvimento da criança mentalmente atrasada. **Revista Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 44, p. 01-22, 2018. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e44003001.pdf>. Acesso em: 23 fev. 2023.

Apêndice A – Termo de Consentimento livre e Esclarecido – TCLE (educandos)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Conforme Resoluções nº 466/2012 e 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde – CNS

CARO(A) SENHOR(A),

CONVIDAMOS o(a) senhor(a) (ou à pessoa pela qual o(a) Sr.(a) é responsável) para participar de uma pesquisa científica. Por favor, leia este documento com bastante atenção e, se você estiver de acordo, rubrique as primeiras páginas e assine na linha “Assinatura do participante”, no ponto 8.

1. QUEM SÃO AS PESSOAS RESPONSÁVEIS POR ESTA PESQUISA?

- 1.1. PESQUISADOR RESPONSÁVEL: Valdomiro Batista Rocha Marques
- 1.2. ORIENTADOR/ORIENTANDO: Prof. Dr. Claudinei de Camargo Sant’Ana

2. QUAL O NOME DESTA PESQUISA, POR QUE E PARA QUE ELA ESTÁ SENDO FEITA?

2.1. TÍTULO DA PESQUISA	PRODUÇÃO DE VÍDEOS COMO RECURSO AUXILIAR DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA ESCOLA BÁSICA
2.2. POR QUE ESTAMOS FAZENDO ESTA PESQUISA (Justificativa):	O interesse em me dedicar a este tema está no meu envolvimento com a produção de vídeos estudantis, principalmente, por sempre defender um ensino voltado para a ludicidade e as novas tecnologias. Entretanto, o uso das novas tecnologias na Educação Básica tem gerado discussões constantes. É a partir dessas considerações que este projeto se justifica, pois pretende, através de entrevistas com professores e alunos, compreender todo o processo de produção do vídeo digital na Educação Básica.
2.3. PARA QUE ESTAMOS FAZENDO ESTA PESQUISA (Objetivos):	Para analisar como a produção de vídeo estudantil nas escolas da zona rural enquanto recurso, pode auxiliar no processo ensino aprendizagem dos alunos.

3. O QUE VOCÊ (OU O INDIVÍDUO SOB SUA RESPONSABILIDADE) TERÁ QUE FAZER? ONDE E QUANDO ISSO ACONTECERÁ? QUANTO TEMPO LEVARÁ? (Procedimentos Metodológicos)

3.1 O QUE SERÁ FEITO:

Rubricas:

Farei uma entrevista com os professores e alunos da Escola Municipal Francisco Antônio de Vasconcelos. As perguntas não terão uma ordem para que os professores e alunos possam expressar livremente sobre o tema.

3.2 ONDE E QUANDO FAREMOS ISSO

Na escola selecionada entre os meses de outubro e novembro.

3.3 QUANTO TEMPO DURARÁ CADA SESSÃO:

30 minutos aproximadamente.

4. HÁ ALGUM RISCO EM PARTICIPAR DESSA PESQUISA?

Segundo as normas que tratam da ética em pesquisa com seres humanos no Brasil, sempre há riscos em participar de pesquisas científicas. No caso desta pesquisa, classificamos o risco como sendo

MÍNIMO

MODERADO

ALTO

4.1 NA VERDADE, O QUE PODE ACONTECER É: (detalhamento dos riscos)

Esta pesquisa não apresenta riscos físicos aos participantes. Os possíveis riscos são de ordem emocional ou moral, relacionadas a situações de constrangimento decorrente da abordagem. Os participantes poderão ser dispensados a qualquer momento no decorrer da pesquisa caso ocorra algum desconforto durante a coleta de dados. Em situações, mais graves, relacionadas a estes riscos poderá ser encaminhado para atendimento psicológico.

Seja
consi
ente
ao
impr
milit
este
docum
ento,
se
necess
ário,
.....

4.2 MAS PARA EVITAR QUE ISSO ACONTEÇA, FAREMOS O SEGUINTE: (meios de evitar/minimizar os riscos):

Para evitar/minimizar os riscos, as entrevistas serão desenvolvidas em dias alternados. Será assegurado aos participantes o direito de desistência, o que poderá ser manifestado em qualquer momento do processo. Ainda, seus valores morais, culturais, seus costumes e hábitos, lhes serão garantidos.

5. O QUE É QUE ESTA PESQUISA TRARÁ DE BOM? (Benefícios da pesquisa)

5.1 BENEFÍCIOS DIRETOS (aos participantes da pesquisa):

Esta pesquisa abre oportunidade para novas análises e práticas sobre a produção de vídeos, feitos por alunos em espaços escolares ou não, e contribui no fazer pedagógico de professores que atuam com este público.

5.2 BENEFÍCIOS INDIRETOS (à comunidade, sociedade, academia, ciência...):

Rubricas:

Contribuições indiretas à comunidade acadêmica e à ciência, esta pesquisa contribuirá para a produção de conhecimento científico e estudos que tratam sobre este tema na Educação Básica, uma vez que o mesmo abre possibilidades para discussões futuras.

6. MAIS ALGUMAS COISAS QUE O(A) SENHOR(A) PODE QUERER SABER (Direitos dos participantes):

- 6.1. **Recebe-se dinheiro ou é necessário pagar para participar da pesquisa?**
R: Nenhum dos dois. A participação na pesquisa é voluntária.
- 6.2. **Mas e se acabarmos gastando dinheiro só para participar da pesquisa?**
R: O pesquisador responsável precisará compensar estes custos.
- 6.3. **E se ocorrer algum problema durante ou depois da participação?**
R: Você pode solicitar assistência imediata e integral e ainda indenização ao pesquisador e à universidade.
- 6.4. **É obrigatório fazer tudo o que o pesquisador mandar? (Responder questionário, participar de entrevista, dinâmica, exame...)**
R: Não. Só precisa participar daquilo em que se sentir confortável a fazer.
- 6.5. **Dá pra desistir de participar no meio da pesquisa?**
R: Sim. Em qualquer momento. É só avisar ao pesquisador.
- 6.6. **Há algum problema ou prejuízo em desistir?**
R: Nenhum.
- 6.7. **Os participantes não ficam expostos publicamente?**
R: Não. A privacidade é garantida. Os dados podem ser publicados ou apresentados em eventos, mas o nome e a imagem dos voluntários são sigilosos e, portanto, só serão conhecidos pelos pesquisadores.
- 6.8. **Depois de apresentados ou publicados, o que acontecerá com os dados e com os materiais coletados?**
R: Serão arquivadas por 5 anos com o pesquisador e depois destruídos.
- 6.9. **Qual a “lei” que fala sobre os direitos do participante de uma pesquisa?**
R.: São, principalmente, duas normas do Conselho Nacional de Saúde: a Resolução CNS 466/2012 e a 510/2016. Ambas podem ser encontradas facilmente na internet.
- 6.10. **E se eu precisar tirar dúvidas ou falar com alguém sobre algo acerca da pesquisa?**
R: Entre em contato com o(a) pesquisador(a) responsável ou com o Comitê de ética. Os meios de contato estão listados no ponto 7 deste documento.

7. CONTATOS IMPORTANTES:

Pesquisador(a) Responsável: Valdomiro Batista Rocha Marques

Endereço: 2ª Travessa Bruno Bacelar, n 10 Alto Maron – Vit. Da Conquista, BA.

Fone: (77) 988228461 / 988120707 / E-mail: profniro12@gmail.com

Comitê de Ética em Pesquisa da UESB (CEP/UESB)

Rubricas:

Avenida José Moreira Sobrinho, s/n, 1º andar do Centro de Aperfeiçoamento Profissional Dalva de Oliveira Santos (CAP). Jequiezinho. Jequié-BA. CEP 45208-091.
 Fone: (73) 3528-9727 / E-mail: cepjq@uesb.edu.br
 Horário de funcionamento: Segunda à sexta-feira, das 08:00 às 18:00

8. CLÁUSULA DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (Concordância do participante ou do seu responsável)

Declaro, para os devidos fins, que estou ciente e concordo

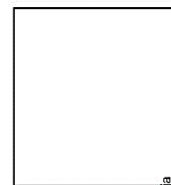
em participar do presente estudo;

com a participação da pessoa pela qual sou responsável.

Ademais, confirmo ter recebido uma via deste termo de consentimento e asseguro que me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer todas as minhas dúvidas.

LOCAL, Escola Municipal Francisco Antônio de Vasconcelos.

*Assinatura do(a) participante (ou da
 pessoa por ele responsável)*



Impressão Digital
 (Se for o caso)

Seja
 conici
 ente:
 ao
 impri
 mir
 este
 docum
 ento,
 se
 necess
 ário,

9. CLÁUSULA DE COMPROMISSO DO PESQUISADOR

Declaro estar ciente de todos os deveres que me competem e de todos os direitos assegurados aos participantes e seus responsáveis, previstos nas Resoluções 466/2012 e 510/2016, bem como na Norma Operacional 001/2013 do Conselho Nacional de Saúde. Asseguro ter feito todos os esclarecimentos pertinentes aos voluntários de forma prévia à sua participação e ratifico que o início da coleta de dados dar-se-á apenas após prestadas as assinaturas no presente documento e aprovado o projeto pelo Comitê de Ética em Pesquisa, competente.

LOCAL, Clique aqui para inserir uma data.

Rubricas:

Assinatura do(a) pesquisador

Seja
consci
ente:
ao
impr
mir
este
docum
ento,
se
necess
ário,
.....

Rubricas:

Apêndice B – Termo de Consentimento livre e Esclarecido – TCLE (professor)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE
Conforme Resoluções nº 466/2012 e 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde – CNS

CARO(A) PROFESSOR(A),

Este documento é um CONVITE ao(à) Senhor(a) para participar da pesquisa abaixo descrita. Por favor, leia atentamente todas as informações abaixo e, se você estiver de acordo, rubriche as primeiras páginas e assine a última, na linha “Assinatura do participante”.

1. QUEM SÃO AS PESSOAS RESPONSÁVEIS POR ESTA PESQUISA?

- 1.1. PESQUISADOR RESPONSÁVEL: Valdomiro Batista Rocha Marques
- 1.2. ORIENTADOR/ORIENTANDO: Prof. Dr. Claudinei de Camargo Sant’Ana

2. QUAL O NOME DESTA PESQUISA, POR QUE E PARA QUE ELA ESTÁ SENDO FEITA?

2.1. TÍTULO DA PESQUISA

PRODUÇÃO DE VÍDEOS COMO RECURSO AUXILIAR DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA ESCOLA BÁSICA

2.2. POR QUE ESTAMOS FAZENDO ESTA PESQUISA (Justificativa):

O interesse em me dedicar a este tema está no meu envolvimento com a produção de vídeos estudantis, principalmente, por sempre defender um ensino voltado para a ludicidade e as novas tecnologias. Entretanto, o uso das novas tecnologias na Educação Básica tem gerado discussões constantes. É a partir dessas considerações que este projeto se justifica, pois pretende, através de entrevistas com professores e alunos, compreender todo o processo de produção do vídeo digital na Educação Básica.

2.3. PARA QUE ESTAMOS FAZENDO ESTA PESQUISA (Objetivos):

Para analisar como a produção de vídeo estudantil nas escolas da zona rural enquanto recurso, pode auxiliar no processo ensino aprendizagem dos alunos.

3. O QUE VOCÊ (OU O INDIVÍDUO SOB SUA RESPONSABILIDADE) TERÁ QUE FAZER? ONDE E QUANDO ISSO ACONTECERÁ? QUANTO TEMPO LEVARÁ? (Procedimentos Metodológicos)

3.1 O QUE SERÁ FEITO:

Rubricas:

Farei uma entrevista semiestruturada com os professores e alunos da Escola Municipal Francisco Antônio de Vasconcelos. As perguntas não terão uma ordem para que os professores e alunos possam expressar livremente sobre o tema.

3.2 ONDE E QUANDO FAREMOS ISSO

Na escola selecionada entre os meses de outubro e novembro.

3.3 QUANTO TEMPO DURARÁ CADA SESSÃO:

30 minutos aproximadamente.

4. HÁ ALGUM RISCO EM PARTICIPAR DESSA PESQUISA?

Segundo as normas que tratam da ética em pesquisa com seres humanos no Brasil, sempre há riscos em participar de pesquisas científicas. No caso desta pesquisa, classificamos o risco como sendo

MÍNIMO

MODERADO

ALTO

4.1 NA VERDADE, O QUE PODE ACONTECER É: (detalhamento dos riscos)

Esta pesquisa não apresenta riscos físicos aos participantes. Os possíveis riscos são de ordem intelectual, psíquica ou moral, relacionadas a situações de constrangimento decorrente da abordagem. Os participantes poderão ser dispensados a qualquer momento no decorrer da pesquisa caso ocorra algum desconforto durante a coleta de dados. Em situações, mais graves, relacionadas a estes riscos de ordem intelectual, psíquica ou moral o sujeito poderá ser encaminhado para atendimento psicológico.

Seja
consci
ente:
ao
impr
mir
este
docum
ento,
se
necess
ário,
...

4.2 MAS PARA EVITAR QUE ISSO ACONTEÇA, FAREMOS O SEGUINTE: (meios de evitar/minimizar os riscos):

Para evitar/minimizar os riscos, as entrevistas serão desenvolvidas em dias alternados. Será assegurado aos participantes o direito de desistência, o que poderá ser manifestado em qualquer momento do processo. Ainda, seus valores éticos, morais, culturais, seus costumes e hábitos, lhes serão garantidos.

5. O QUE É QUE ESTA PESQUISA TRARÁ DE BOM? (Benefícios da pesquisa)

5.1 BENEFÍCIOS DIRETOS (aos participantes da pesquisa):

Esta pesquisa abre oportunidade para novas análises e práticas sobre a produção de vídeos digitais, feitos por alunos em espaços escolares ou não, e contribui no fazer pedagógico de professores que atuam com esta clientela.

5.2 BENEFÍCIOS INDIRETOS (à comunidade, sociedade, academia, ciência...):

Rubricas:

Quanto às contribuições indiretas à comunidade acadêmica e à ciência, esta pesquisa contribuirá para a produção de conhecimento científico e estudos que versam sobre este tema na Educação Básica, uma vez que o mesmo abre leque para discussões futuras.

6. MAIS ALGUMAS COISAS QUE O(A) SENHOR(A) PODE QUERER SABER (Direitos dos participantes):

- 6.1. Recebe-se dinheiro ou é necessário pagar para participar da pesquisa?**
R: Nenhum dos dois. A participação na pesquisa é voluntária.
- 6.2. Mas e se acabarmos gastando dinheiro só para participar da pesquisa?**
R: O pesquisador responsável precisará ressarcir estes custos.
- 6.3. E se ocorrer algum problema durante ou depois da participação?**
R: Voce pode solicitar assistência imediata e integral e ainda indenização ao pesquisador e à universidade.
- 6.4. É obrigatório fazer tudo o que o pesquisador mandar? (Responder questionário, participar de entrevista, dinâmica, exame...)**
R: Não. Só se precisa participar daquilo em que se sentir confortável a fazer.
- 6.5. Dá pra desistir de participar no meio da pesquisa?**
R: Sim. Em qualquer momento. É só avisar ao pesquisador.
- 6.6. Há algum problema ou prejuízo em desistir?**
R: Nenhum.
- 6.7. Os participantes não ficam expostos publicamente?**
R: Não. A privacidade é garantida. Os dados podem ser publicados ou apresentados em eventos, mas o nome e a imagem dos voluntários são sigilosos e, portanto, só serão conhecidos pelos pesquisadores.
- 6.8. Depois de apresentados ou publicados, o que acontecerá com os dados e com os materiais coletados?**
R: Serão arquivadas por 5 anos com o pesquisador e depois destruídos.
- 6.9. Qual a “lei” que fala sobre os direitos do participante de uma pesquisa?**
R.: São, principalmente, duas normas do Conselho Nacional de Saúde: a Resolução CNS 466/2012 e a 510/2016. Ambas podem ser encontradas facilmente na internet.
- 6.10. E se eu precisar tirar dúvidas ou falar com alguém sobre algo acerca da pesquisa?**
R: Entre em contato com o(a) pesquisador(a) responsável ou com o Comitê de ética. Os meios de contato estão listados no ponto 7 deste documento.

7. CONTATOS IMPORTANTES:

Pesquisador(a) Responsável: Valdomiro Batista Rocha Marques

Endereço: 2ª Travessa Bruno Bacelar, n 10 Alto Maron – Vit. Da Conquista, BA.

Fone: (77) 988228461 / 988120707 / E-mail: profmiro12@gmail.com

Comitê de Ética em Pesquisa da UESB (CEP/UESB)

Rubricas:

Avenida José Moreira Sobrinho, s/n, 1º andar do Centro de Aperfeiçoamento Profissional Dalva de Oliveira Santos (CAP). Jequiezinho. Jequié-BA. CEP 45208-091.
Fone: (73) 3528-9727 / E-mail: cepjq@uesb.edu.br
Horário de funcionamento: Segunda à sexta-feira, das 08:00 às 18:00

8. CLÁUSULA DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (Concordância do participante ou do seu responsável)

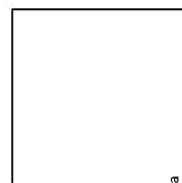
Declaro, para os devidos fins, que estou ciente e concordo

- em participar do presente estudo;
 com a participação da pessoa pela qual sou responsável.

Ademais, confirmo ter recebido uma via deste termo de consentimento e asseguro que me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer todas as minhas dúvidas.

LOCAL, Escola Municipal Francisco Antônio de Vasconcelos.

*Assinatura do(a) participante (ou da
pessoa por ele responsável)*



Impressão Digital
(Se for o caso)

Sela
consel
ente:
ao
impr
mir
este
docum
ento,
se
necess
ário,
...

9. CLÁUSULA DE COMPROMISSO DO PESQUISADOR

Declaro estar ciente de todos os deveres que me competem e de todos os direitos assegurados aos participantes e seus responsáveis, previstos nas Resoluções 466/2012 e 510/2016, bem como na Norma Operacional 001/2013 do Conselho Nacional de Saúde. Asseguro ter feito todos os esclarecimentos pertinentes aos voluntários de forma prévia à sua participação e ratifico que o início da coleta de dados dar-se-á apenas após prestadas as assinaturas no presente documento e aprovado o projeto pelo Comitê de Ética em Pesquisa, competente.

LOCAL, Clique aqui para inserir uma data.

Rubricas:

Assinatura do(a) pesquisador

Seja
consci
ente:
ao
impr
mir
este
docum
ento,
se
necess
ário,
.....

Rubricas:

Apêndice C – Roteiro de entrevista semiestruturada (educandos)

Caro(a) educando(a),

Meu nome é Valdomiro Batista Rocha Marques. Sou professor da Escola Municipal Francisco Antônio de Vasconcelos, e peço sua colaboração no preenchimento de um questionário relacionado à pesquisa que desenvolvo no Programa de Pós-graduação em Ensino da UESB.

O objetivo desta pesquisa é *de que modo a produção de vídeos na educação básica pode contribuir no processo de ensino/aprendizagem dos estudantes?* De modo a fazer uma triangulação, interessa-nos a descrição da atividade proposta para os educandos, assim como os objetivos do docente ao solicitar que os educandos criem um vídeo.

Esta pesquisa está sob a chancela do Programa de Pós-graduação em Ensino – PPGEn, Mestrado Acadêmico em Ensino, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB, sob a orientação do Professor Dr. Claudinei de Camargo Sant’Ana.

Caso tenha dúvidas e queira mais informações, eu me coloco à sua disposição por meio do *e-mail*: profmiro12@gmail.com

Gostaria de destacar que os participantes desta pesquisa não serão identificados, o que significa dizer que será mantido o anonimato dos respondentes.

Apêndice D – Questionário 01 (educandos)

Questionário 01, Pesquisa de campo sobre a importância do vídeo no aprendizado dos educandos na Educação Básica.

1. Sou do 9º ano _____ matutino.

2. Quando o professor utiliza um vídeo em sala de aula, você geralmente...

Não gosta de assistir Gosta de assistir Gosta muito de assistir

3. Qual é a sua opinião sobre o uso do vídeo estudantil nas aulas?

Não interfere em meu aprendizado.

Importante para o nosso aprendizado, pois ajuda a compreender alguns conteúdos.

Ajuda a compreender a explicação dada pelo professor.

Serve como passatempo.

4. Para seu aprendizado, qual é o melhor momento de exibir um vídeo em aula?

Depende do que está sendo estudado.

Antes de iniciar o conteúdo, servindo de motivador para o aprendizado.

No final da explicação do professor, servindo para reforçar o conceito estudado.

Não faz diferença para o aprendizado o momento em que o vídeo é assistido.

5. Você já editou vídeos como atividade escolar?

Sim Não

6. Qual é a sua opinião sobre utilizar a PVE para desenvolver uma atividade em sala de aula?

É importante usar recursos tecnológicos para deixar as aulas mais atrativas.

Nunca tive contato, mas gostaria muito de aprender.

Já utilizei esse recurso e foi uma ótima experiência para o meu aprendizado.

Não acredito que faça alguma diferença em meu aprendizado.

Apêndice E - Professores - Questionário 1

Questionário para pesquisa de campo sobre o uso do vídeo estudantil como Instrumento Educacional na Educação Básica.

1. Nome: _____ () Feminino () Masculino

2. Em quantas turmas você atua nesta Escola:

_____ () 6º ano () 7º ano () 8º ano () 9º ano

3. Qual(is) disciplina(s) que leciona?

() Artes () Ciências () Educação Física () Língua Estrangeira

() Língua Portuguesa () História () Geografia () Matemática

4. Você usa o vídeo em sala de aula como instrumento de aprendizagem? Com que frequência?

() Sim () Não

() Uma vez a cada mês.

() Uma ou mais vezes a cada trimestre.

() Não é possível quantificar a assiduidade, pois ela é muito variável.

() Nunca usa nas aulas.

5. Qual é a sua opinião sobre a PVE como instrumento didático?

() É um bom recurso para usar nas aulas.

() É um recurso dispensável na prática diária de sala de aula.

() É mais um recurso a ser usado como qualquer outro.

() O seu uso tem importância apenas em algumas atividades.

7. O vídeo em suas aulas tem a função de:

() Sensibilizar os educandos para o estudo de um tema, servindo como motivador inicial.

() Estimular a criatividade, tornando-se uma metodologia no processo de criação.

() Esclarecer ou exemplificar algum conceito ou fato.

8. Você costuma utilizar em sua prática de sala de aula...

() Vídeos disponíveis na Internet.

() Curtas-metragens ou filmes comerciais.

() Produção de vídeos pelos educandos.