

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

VIVIANE PROCASKA BILO

**PRODUÇÃO DE VÍDEOS DE HISTÓRIA: REFLEXÕES
DE UMA DOCENTE**

Porto Alegre

2012

VIVIANE PROCASKA BILO

**PRODUÇÃO DE VÍDEOS DE HISTÓRIA: REFLEXÕES
DE UMA DOCENTE**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientadora: Dr^a Ana Vilma Tijiboy

Aprovado com CONCEITO A, em 15 de dezembro de 2012.

Porto Alegre

2012

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

*Este trabalho é dedicado a todos
que buscam um mundo melhor,
mais justo e mais humano,
que permita o desenvolvimento
do ser humano em todos os aspectos*

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo dom da vida;

Aos meus pais, pela genética e criação;

*À Universidade Federal do Rio Grande do Sul
pela oportunidade do aprendizado;*

*Aos professores do curso de Mídias na Educação e tutores do CINTED
pelo carinho, dedicação e atenção;*

Ao NTe de Porto Alegre, pelos conhecimentos adquiridos;

*Aos que colaboraram de uma forma ou de outra
para que eu me encantasse com minha profissão;*

*Aos que tentaram de alguma forma dificultar minha caminhada,
por fazer-me mais forte.*

RESUMO

O presente trabalho tem por como tema a produção de vídeos de História e sua contribuição na aprendizagem. Um dos objetivos é refletir sobre uma prática pedagógica realizada com alunos do Ensino Médio. Trata-se do concurso cultural “Meu Filme é Show!!!”, que consiste na criação de vídeos para a disciplina de História que tem como ponto motivador passeios pedagógicos. O texto divide-se em quatro capítulos. O primeiro trata do aluno, da escola e do professor do século XXI, apontando suas habilidades e limitações. O capítulo introduz novos conceitos sobre o aluno do século vigente, também conhecido como *Homo zappiens* ou nativo digital, cuja habilidade para lidar com informações fragmentadas e icônicas é uma novidade no sistema educacional. Sendo assim, requer uma adequação da escola e do professor para lidar com este novo aluno, que diverge do de épocas anteriores. O segundo capítulo, aborda as ferramentas de autoria, entre elas o vídeo e a visão da historiografia sobre esta nova forma de obtenção do conhecimento histórico. O vídeo é uma ferramenta de autoria, por permitir o processo criativo e educa ao ser realizado (como é o caso do concurso analisado neste trabalho) e ao ser exibido. Portanto, é uma fonte de informação autorizada pela História, pois retrata a época em que se passam as cenas e o contexto no qual o filme é rodado, demonstrando aspectos variados, facilidades e dificuldades de diferentes épocas. No terceiro capítulo, tem-se questões referentes à metodologia empregada no trabalho, explicando a abordagem qualitativa e de que forma os dados foram coletados. O quarto capítulo apresenta as reflexões da docente diante da experiência pedagógica, bem como a impressão dos alunos participantes da atividade. Destaca-se a análise dos dados apresentados pelos alunos após questionário utilizado como fonte para coleta de dados postados no blog e posterior relato de experiência, apontando as aprendizagens realizadas pelos alunos.

Palavras-chave: Vídeos – História – Educação.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CD	<i>Compact Disc</i> . Em português, Disco compacto
DVD	<i>Digital Versatile Disc</i> . Em português Disco Digital Versátil
LCD	<i>Liquid Crystal Display</i> . Em português display de cristal líquido.
MSN	derivado de <i>The Microsoft Network</i> .
NTE	Núcleo de Tecnologia Educacional
TICs	Tecnologias de Informação e Comunicação
WWW	<i>World Wide Web</i> . É também conhecida como WEB

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Características de Nativos Digitais e Imigrantes Digitais	16
Tabela 2: Paradigmas Educacionais na Era Industrial e Era Digital	17

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tela inicial do vídeo de abertura do concurso cultural “Meu Filme é Show!!!”	49
Figura 2: Tela de ilustração do conteúdo	49
Figura 3: Introdução dos árabes no Egito	50
Figura 4: Influência do Islã na cultura egípcia	50
Figura 5: Influência do Islã na cultura egípcia 2	51
Figura 6: Tela ilustrativa do trabalho com o conteúdo	51
Figura 7: Tela de abertura da seção referente ao Egito Antigo do vídeo concorrente nº 16	52
Figura 8: Tela ilustrativa do trabalho de pesquisa e sintetização do conteúdo	52
Figura 9: Escriba pertencente ao acervo do Museu Egípcio Itinerante	53
Figura 10: “Múmia sorridente”	53
Figura 11: Telas divisórias de seção do vídeo concorrente nº 16	54
Figura 12: O Egito atual	54
Figura 13: Tela inicial do vídeo “Moda nos Anos 10”	55
Figura 14: Moda nos anos 10	56
Figura 15: Pesquisa iconográfica da moda nos anos 10	56
Figura 16: Tela ilustrativa de leitura e sintetização do conteúdo	57
Figura 17: Titanic, versão dos alunos	58
Figura 18: Créditos finais	58

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 SOCIEDADE DA ERA DIGITAL E EDUCAÇÃO	11
1.1 O Aluno de Nossos Dias	12
1.2 Escola e Aluno da Era Digital: Novas Funções	15
1.3 Competências do Professor no Século XXI	20
2 FERRAMENTAS DE AUTORIA	26
2.1 Características	28
2.2 Vantagens e Limitações	30
2.3 O Uso do Vídeo em Sala de Aula	30
2.4 A Prática de Produção de Vídeo e o Ensino de História	33
3 CAMINHOS METODOLÓGICOS	37
3.1 Questões de Pesquisa	37
3.2 Abordagem de Estudo	38
3.3 Contexto da Pesquisa	40
4 CONCURSO CULTURAL <i>MEU FILME É SHOW!!!</i>: Uma Experiência de Criação de Vídeo	41
4.1 Concurso Cultural <i>Meu Filme é Show!!!</i>	42
4.2 O olhar dos Alunos	43
4.3 Reflexões Docente	46
CONSIDERAÇÕES FINAIS	60
REFERÊNCIAS	63
APÊNDICE E ANEXO	66

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo uma análise sobre uma atividade de produção de vídeos já realizada com meus alunos, para motivar e inovar as aulas de História, fugindo da forma tradicional que se costuma abordar o conteúdo em sala de aula. A minha intuição de educadora, o senso de responsabilidade para com a educação e meu descontentamento e frustração ao observar o quanto desinteressados os alunos mostram-se frente ao que a escola lhes oferece, fez com que realizasse uma experiência diferente utilizando uma tecnologia educacional não tão nova, mas pouco utilizada.

Com esse *background*¹ prático docente e como aluna do curso de Mídias na Educação aproveitei a elaboração de monografia para refletir sobre essa experiência acreditando na ideia de Paulo Freire de que prática sem teoria e teoria sem prática é algo que devemos superar. O projeto *Meu Filme é Show* sugere inúmeras questões: Quem são os alunos do Ensino Médio em termos de uso e domínio da tecnologia? Quais são as características e as competências docentes necessárias para educar o aluno do século XXI? Neste momento, busco teoria e fundamentos teóricos que me auxiliem na compreensão dessas questões.

Para isso, busco na literatura, a compreensão sobre quem é esse aluno atual, qual o papel da escola e do professor na sociedade de hoje, além da legitimação historiográfica para o trabalho da disciplina de História por meio do vídeo, uma importante ferramenta de autoria². Sendo assim, no primeiro capítulo é apresentado um breve histórico sobre a sociedade de informação, na qual vivemos, e a educação neste contexto. Nele, as características do aluno do século XXI são abordadas, permitindo um maior conhecimento sobre quem é este aluno, quais são suas potencialidades e suas limitações, e como a escola e o professor devem estar preparados para recebê-lo, de

¹[Ing] substantivo masculino. Aquilo que constitui o pano de fundo de uma cena (vozes, músicas, ruídos, lembranças, etc.). Repertório; cenário; contexto.

²Ferramentas de autoria são objetos de aprendizagem utilizados como recursos para que leigos, ou não programadores, possam desenvolver com rapidez, onde quer que estejam, independentes de tempo, lugar ou situação física, um determinado conteúdo ou programa.

forma a auxiliar no seu desenvolvimento. No capítulo dois são identificadas as ferramentas de autoria, mais especificamente o vídeo, esclarecendo seus usos e vantagens à luz da ciência histórica. No terceiro capítulo são abordadas as questões relativas à metodologia utilizada na realização deste trabalho. No quarto capítulo são expostas as experiências e reflexões com base na atividade de criação de vídeos escolares, em que são apresentados e discutidos os dados coletados junto aos alunos que participaram do concurso cultural. Ao final são delineados os resultados extraídos da experiência e que se constituem nos aspectos mais importantes apreendidos na elaboração desta monografia.

1 SOCIEDADE DA ERA DIGITAL E EDUCAÇÃO

Atualmente, dar aula não é uma atividade muito fácil, se o professor não busca conhecer antes de tudo quem é seu aluno. Os alunos de grande parte das escolas públicas, normalmente, são qualificados como hiperativos e desinteressados pelo estudo. As habilidades que eles possuem como aprendentes da Era Digital não são apreciadas no sistema de ensino que continua sob o paradigma de uma Era Industrial, que antecedeu à atual. Frente a essa dissintonia entre o que a escola oferece e exige, os alunos reagem de forma até “indisciplinada” e desinteressada.

Além disso, ainda surge a necessidade de adequação às políticas pedagógicas praticadas pelos governantes que, se analisado criticamente, não parecem estar preocupados com a qualificação da educação, mas sim com uma educação barata (tanto no seu custeio como na mão-de-obra empregada) que apresente resultados numéricos de metas atingidas somente. Os prédios são sucateados, os laboratórios (quando existem) não funcionam adequadamente inclusive os de informática que, muitas vezes, contam com profissionais minimamente qualificados para guiarem os alunos nas atividades, de forma a preservarem o equipamento que, se estragado, não terá conserto ou reposição. Infelizmente, este é um breve retrato de grande parte das escolas públicas de nosso país. Breve retrato, porque não é mencionada a problemática familiar e social dos alunos e as situações de vulnerabilidade social a que estão sujeitos, que trazem uma série de sabores à comunidade escolar.

Frente a este cenário, no qual à primeira vista parece não haver solução, necessita acreditarmos que como sujeitos sociais podemos iniciar mudanças ao nosso redor. Mas, para que estas mudanças aconteçam os docentes precisam repensar seu papel, sua prática, sua formação e levar em consideração as mudanças sociais mais marcantes e suas influências na sala de aula.

O sistema educacional brasileiro, em pleno início do século XXI, não tem

acompanhado as evoluções sociais existentes nas demais comunidades planetárias. Normalmente, o professor não sabe quem de fato são seus alunos, quais são suas potencialidades e limitações, ou o que necessitam para um maior desenvolvimento. Conhece-se quem são os professores que os ensinam? Quais são as competências necessárias para lidar com os estudantes do século XXI? Como a escola se comporta diante deste novo aluno, totalmente absorvido pela sociedade da Era Digital?

1.1 O Aluno de Nossos Dias

Mesmo com a constatação mencionada no parágrafo anterior, pode-se dizer que a educação brasileira tem evoluído muito nas últimas décadas. Novos pensadores e atitudes foram incorporados em grande parte das escolas brasileiras, embora, não necessariamente na sala de aula. Os governantes, os professores e até as escolas conhecem muitas teorias recentes, porém não têm se apropriado delas a ponto de incorporá-las no seu fazer pedagógico. Há muitos motivos para não fazê-lo: falta de vontade política, gastos abusivos (empregados na educação) com manutenção de laboratórios de informática, falta de tempo, comodidade, desmotivação, falta de formação continuada atualizada.

Atualmente, no ensino, há um período de transição de paradigmas em grande parte das escolas brasileiras, o que gera um descompasso nas ações pedagógicas; pois, enquanto umas escolas avançam em direção à modernidade, outras, recusam-se a se modificar pelos motivos já mencionados. Desta forma, o aluno, fica prejudicado, sendo que o seu potencial como ser de uma Nova Era não é levado em consideração, nem aproveitado. Assim, resta o exercício enfadonho de uma aula “chata”, tradicional como foi ministrada aos seus avós, de época com características sociais diferentes das atuais.

Nesse cenário, quando não há sintonia entre o novo paradigma social e a escola, e enquanto a situação se mantém o aluno fica sem muita opção, pois a sociedade da Era Digital não é considerada presente na prática escolar. Muitos professores tentam inovar, colocando o computador e equipamento de ponta em sala de aula, o que nada adianta se não houver mudança no tipo de relação entre alunos e professor. Para que haja inovação no ensino, muito deve ser remodelado, a começar pelo espaço físico em sala de aula.

Em plena Era da sociedade digital, marcada pela velocidade, globalização e compartilhamento, ainda grande parte das escolas trabalha com memorização e a ideia

de que o aluno aprende somente com o professor, sem desenvolver no educando a autonomia. A ação pedagógica acaba oportunizando muitas vezes uma situação de acomodação ao fazer apenas aquilo que é sabido e consagrado ao invés de buscar novas perspectivas de atuação. Os alunos, por sua vez, respondem ao que é solicitado conforme suas habilidades e limitações, opondo-se ao pretendido por uma educação de qualidade. O que irá acontecer em sala de aula? Trabalhos repetitivos que impedem a autonomia criativa, provas que buscam a memorização de um imenso conteúdo sem maior significação para o aluno, desmotivação para o estudo; baixo rendimento escolar, evasão, problemas disciplinares, perda de controle dos alunos pelos responsáveis, entre outros problemas do cotidiano somados a questões familiares e sociais, que acabam refletindo na vida escolar.

Mas, afinal de que aluno estamos falando? Da geração denominada como Homo zappiens, por Veen e Vrakking (2009), que se caracteriza por saber utilizar múltiplos recursos tecnológicos desde a mais tenra idade. Estas crianças e adolescentes, que também são chamadas de nativos digitais por terem nascido em época de desenvolvimento da tecnologia digital (PRENSKY, 2001), sabem como lidar com o fluxo de informações, com informações descontinuadas e com a sobrecarga das mesmas, mesclando comunidades virtuais e reais, comunicando-se e colaborando em rede, de acordo com suas necessidades.

Este aluno aprende por meio de atividades lúdicas, de investigação, exploração e descobertas, buscando a resolução dos problemas de forma colaborativa e criativa, em uma comunidade global, onde todos se auxiliam mutuamente. São pessoas voltadas para a complexidade, que atuam em inúmeras áreas ao mesmo tempo, prestando atenção em diversas tarefas, sem desconectar-se de nenhuma delas. Ao utilizarem a web, eles são capazes de entrar em contato com pessoas de todos os países, não percebendo o idioma como uma barreira.

A rotina de uma criança nativa digital ou Homo zappiens, difere da rotina das crianças que foram criadas no paradigma³ anterior, pois

passam horas de seu dia assistindo à televisão, jogando no computador e conversando nas salas de bate-papo. Ao fazê-lo, elas processam quantidades enormes de informação por meio de uma grande variedade de tecnologias e

³Por paradigma entende-se o conjunto de soluções concretas, uma realização científica que fornece os instrumentos conceituais e instrumentais, visando a solução de problemas, é uma concepção de mundo que pressupõe um *modo de ver* e de *praticar*, engloba um conjunto de teorias, instrumentos, conceitos e métodos de investigação (KUNH, 2003). Ver subtítulo 1.2.

meios. Elas se comunicam com amigos e outras pessoas de maneira muito mais intensa do que as gerações anteriores, usando a televisão, o MSN, os telefones celulares, os Ipods, os blogs, os Wikis, as salas de bate-papos na Internet, os jogos e outras plataformas de comunicação. Usam esses recursos e essas plataformas em redes técnicas globais, tendo o mundo como quadro de referência (VEEN; VRAKING, 2009, p. 29).

Veen e Vrakking (2009), autores do livro *Homo zappiens: educando na Era Digital*, fazem uma comparação entre aqueles que nasceram antes do final do século XX e a nova geração, dizendo que a diferença entre um e outro é que os primeiros funcionam de forma linear, lendo primeiramente as informações, enquanto que os jovens atuais não se preocupam com isso e vão buscar a informação necessária por meio da prática, ou com amigos e colegas que possam auxiliar na resolução do problema. São alunos que não possuem muita afinidade com a leitura de texto, mas em compensação seu talento é com a leitura do todo, das imagens. As informações do mundo globalizado chegam até eles por meio da tecnologia, cuja seleção qualitativa eles farão com base nos seus interesses.

Segundo os referidos autores, esses alunos por terem um vasto potencial não aproveitado pelo sistema educacional vigente, apresentam-se desmotivados para o aprendizado formal, uma vez que a escola só sabe lidar com jovens de postura passiva, inoperante, que só escuta a palavra do professor. Sendo que a escola não tem cobrado de seus alunos uma opinião própria, estes não questionam e não confrontam as ideias dos seus professores e dos seus familiares. Ou seja, a escola atual não traz nenhum desafio compatível com a capacidade do educando da Era Digital.

Veen e Vrakking (2009) destacam que o *Homo zappiens* desafia a educação a explorar suas habilidades, e exige uma resposta da sociedade, que insiste em criticar suas posturas de pensadores digitais, muitas vezes como incorretas e incoerentes, sem buscar fazer algo para motivá-los na resolução de problemas do cotidiano. A própria escola que prega uma educação para a liberdade, não permite, muitas vezes, trabalhos cooperativos, insistindo em aplicar atividades individuais.

Esses pensadores digitais convivem ainda com as velhas e obsoletas estruturas da escola, com seus pais e professores que não estão preparados para lidar com eles, que são aprendizes muito diferentes dos de outras épocas. Este aspecto parece particularmente interessante na busca por aliar prática pedagógica e teoria, pois, de fato, o jovem não tem sido aproveitado em todo o seu potencial. Suas diferenças das gerações anteriores muitas vezes são rotuladas como simples rebeldia, o que lhes dificulta terem consciência de sua capacidade digital, principalmente, crianças com histórico de

situações de vulnerabilidade social. Não raro, acreditam que são péssimos seres humanos, já destinados para a pobreza, malandragem e infortúnio. Marc Prensky (2001, p. 1) descreve os professores desses alunos como imigrantes digitais, por terem nascido em um contexto tecnológico anterior, no qual os recursos, habilidades e saberes desenvolvidos eram diferentes, menos complexos. Esses imigrantes, embora se esforcem para se adaptar à nova realidade, ainda mantêm o sotaque “que pode ser percebido de diversos modos, como o acesso à Internet para a obtenção de informações, ou a leitura de um manual para um programa ao invés de assumir que o programa nos ensinará como utilizá-lo”.

O aluno dessa nova Era, o nativo digital, precisa ter consciência da diferenciação das gerações anteriores, para que desenvolva plenamente sua liberdade como indivíduo. Caso contrário, ele não saberá como agir. Por exemplo, (no caso de alunos não estimulados para a autonomia cognitiva) na simples questão de avaliação, se o professor não é adepto da tão temida prova os alunos acham que não há exigência, então relaxam na entrega de atividades, pois seus familiares também desconhecem o novo paradigma da educação, que avalia o aluno por outras aptidões, inclusive pela autonomia cognitiva e pela construção do conhecimento coletivo. Diante dessa constatação, a escola deve preparar sua comunidade escolar para uma educação libertadora, onde o aluno seja capaz de se desenvolver na totalidade, em que não basta ter conhecimento, precisa de ter discernimento e autonomia. É preciso, também saber lidar com a diversidade, com as incertezas, com as limitações e capacidades do outro, de forma que todos cresçam.

1.2 Escola e Aluno da Era Digital: Novas Funções

O sistema educacional do século XXI tinha de ser muito diferente do de épocas anteriores, porque os paradigmas da educação mudaram, interferindo nos interesses dos envolvidos no processo educativo, inclusive na formação do aluno como mão-de-obra para uma economia diferenciada. Prensky⁴ (2001, p. 1) esclarece sobre o problema do atual sistema de ensino: **“nossos alunos mudaram radicalmente. Os alunos de hoje não são os mesmos para os quais o nosso sistema educacional foi criado”**⁵.

⁴Especialista em educação e tecnologia.

⁵Grifo do autor.

A Escola (como instituição educacional) ainda não percebeu esta mudança, os alunos são nativos digitais e seus professores imigrantes digitais. Dessa forma, uma sintonia e comunicação entre eles constitui-se quase impossível. Por nativo digital, entende-se a criança nascida a partir dos anos 90 do século XX. Já, por imigrante digital, denominam-se os adultos nascidos anteriormente, onde tudo, e principalmente, a tecnologia era menos dinâmica, mais vagarosa, destoando da de nossos dias.

Vê-se abaixo uma tabela demonstrando as características de nativos digitais e imigrantes digitais, construída com base nas afirmações de Prensky (2001):

Nativos Digitais	Imigrantes Digitais (na sua origem)
Nasceram por volta dos anos 90 do século XX – no mundo digital.	Nasceram antes de 1990 – no mundo analógico.
Recebem informações com rapidez.	São mais vagarosos.
Realizam múltiplas atividades ao mesmo tempo.	Realizam uma tarefa por vez.
Preferem imagens ao invés de textos.	Preferem textos.
Preferem acesso aleatório (como hipertexto).	Preferem seguir informações passo-a-passo.
Trabalham melhor quando ligados a uma rede de contatos.	Trabalham melhor individualmente.
Buscam sucesso com gratificações instantâneas e recompensas frequentes.	Seu sucesso é obtido em longo prazo.
Preferem jogos não só para diversão.	Veem no texto um forte aliado.
Aprendem sozinhos.	Aprendem quando ensinados.

Tabela 1: Características de Nativos e Imigrantes Digitais.

Prensky (2001) esclarece que esta distinção é mais cultural do que cronológica. Por mais que os imigrantes digitais adaptem-se à nova realidade, sempre deixarão um rastro de suas origens na aprendizagem como, por exemplo, não sentir-se à vontade com um livro digital, ou mandar um e-mail e ligar para saber se ele foi recebido, fazer anotações, aprender por meio de manual entre outros aspectos. Na tabela acima (Tabela 1), vê-se dois tipos de pessoas que convivem no mesmo espaço educacional, o que gera divergências quanto à forma de lidar com a informação.

Tijiboy (2001, p. 50), salienta que atualmente vivemos “um momento de transição em que princípios e valores convivem e conflitam dentro de uma maneira tradicional de ver o mundo com um novo olhar”. Nossa época caracteriza-se por

economias globalizadas, alianças políticas e culturais de nível internacional, avanços tecnológicos que encurtam tempo e distância e que, conseqüentemente, transformam os diversos processos e modos de produção e de comunicação, informação e tecnologia, mudando constante e aceleradamente (p. 51).

A economia globalizada necessita de uma mão-de-obra especializada para as novas funções surgidas, o que exige capacitação contínua por parte do trabalhador, pois já não bastam os saberes tradicionais ou superficiais. A autora, no entanto, enfatiza que o objetivo principal da educação não deve se restringir à formação de trabalhadores para o mercado. Este objetivo principal diz respeito a uma formação integral e crítica dos cidadãos. Nas palavras de Tijiboy (2001, p. 52-53):

é frente a esta nova realidade em radical transformação, que a educação deve refletir seu papel e propor novos rumos. Estas devem vir ao encontro não só das exigências do mercado de trabalho onde os alunos serão inseridos, mas também e principalmente, de como promover o desenvolvimento de cidadãos críticos, autônomos, criativos, que solucionem problemas em contextos imprevistos, que questionem e transformem sua própria educação.

Diante do contexto exposto, faz-se necessário o repensar da educação e de seu papel na sociedade, bem como do desenvolvimento de potencialidades que auxiliem os alunos a se tornarem permanentes aprendizes, adaptando-se às novas situações, com capacidade de procurar a informação e instrução de que precisam para encontrar seu lugar no mercado de trabalho.

Para melhor compreensão do novo papel da educação, reproduz-se abaixo o quadro comparativo entre o antigo paradigma e o novo paradigma da educação feito com base nas ideias de Fellers, apud Tijiboy (2001, p. 53).

	Paradigma antigo (Era industrial)	Paradigma novo (Era Digital/ da informação)
Conhecimento	Transmissão do professor para o aluno.	Construção coletiva pelos estudantes e professor.
Estudantes	Passivos, “caixas vazias a serem” preenchidas pelo conhecimento do professor. Recebem ordens.	Ativos, construtores, descobridores transformadores do conhecimento. Tomam decisões.
Objetivo do professor	Classificar e selecionar os alunos.	Desenvolver os talentos dos alunos.
Relações	Impessoal entre estudantes e entre professor e estudante.	Pessoal entre os estudantes e entre professor e estudantes.
Contexto	Aprendizagem competitiva, individualista. Informação limitada.	Aprendizagem cooperativa e equipes cooperativas de professores, infinidade de informação.
Concepção de educador	Qualquer um pode ensinar.	Ensinar é complexo e requer considerável formação.

Tabela 2: Paradigmas Educacionais na Era Industrial e Era Digital.

De acordo com esta tabela, pode-se observar que a educação da Era Industrial considerava o professor como figura central do processo de ensino, pois seu conhecimento era passado ao aluno, que era considerado como uma “caixa vazia”, sem condições de contribuir com o conhecimento coletivo. As informações eram limitadas de acordo com a formação do professor, que não tinha a preocupação constante de atualizar-se. No paradigma da Era Industrial cabia à educação a responsabilidade de educar para a produção e o consumo em massa. Para esse fim, o aluno não precisava aprender a pensar, bastando instruir-se de como obedecer, memorizar e repetir as rotinas de uma escola monótona e desumanizante.

Já o paradigma da Era Digital ou da Informação, propõe mudanças significativas, que em grande parte das escolas ainda não foi inserida no cotidiano. Neste novo paradigma, o aluno é o ponto principal do processo educativo, pois ele construirá o seu conhecimento, a partir da educação cooperativa, em que não há um ser detentor do saber, mas sim pessoas que trocam informações de forma a constituir uma grande rede de colaboração e de compartilhamento do saber. Consequentemente, o papel do professor, também recebeu novo destaque, porque deixou de ser uma figura soberana, passando a ser agente orientador e motivador dos alunos para que estes busquem informações transformando-as em conhecimento. Para ser professor, se requer formação específica e atualização constante. De acordo com o novo paradigma da educação, apresentado na Tabela 2, Tijiboy (2001, p. 54) afirma que na Era Digital “educar é educar-se, é aprender a aprender constantemente com o meio e com os outros, incluído, nessa aprendizagem, o próprio professor quem, logicamente, terá uma nova postura profissional”.

Os alunos de nossos dias vivem conectados no Ciberespaço, que Levy (1999, p. 17) define como

o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ele abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

Este espaço também denominado de rede, pelo autor, é o local de domínio dos alunos do século XXI, em que há profusão de informações que necessitam de significação. Cabe ao professor guiar os alunos para que isto aconteça. A tecnologia

auxilia, mas não se sustenta se não houver mudança de metodologia. A esse respeito, Prensky (2010) explica que para que a tecnologia tenha efeito positivo no aprendizado, os professores precisam primeiro mudar o jeito de dar aula. Portanto, faz-se necessário repensar sobre o papel do professor na formação de seres humanos capacitados para o século XXI. Por sua vez Corrêa (2004, p. 3) explica a função da tecnologia na educação. Para a autora, a tecnologia empregada

funciona como força impulsionadora da criatividade humana, da imaginação, devido à visibilidade de material que circula na rede, permitindo que a comunicação se intensifique, ou seja, as ferramentas promovem o convívio, o contato, enfim. Uma maior aproximação ente as pessoas.

Desta forma, entende-se o fato de que alunos atuais pensam e agem de forma diferenciada das gerações anteriores, pois eles nasceram em uma época impregnada de tecnologia digital. Portanto, suas conexões com o mundo e com o saber divergem entre as gerações, vendo no obsoleto sistema educacional um entrave para suas vidas e não uma possibilidade de ascensão social e profissional, como ocorria anteriormente.

Para a cultura da época atual, Levy (1999, p. 17), dá o nome de cibercultura, definindo-a como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes e de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o ciberespaço.” Ao estarem conectados à cibercultura, os alunos desenvolveram habilidades próprias deste meio cultural, o que reflete diretamente na aprendizagem. Neste mesmo sentido, Veen e Vrakking (2009) apontam algumas habilidades desenvolvidas pelo Homo zappiens, por meio da convivência com a tecnologia, que se refletem na aprendizagem. São elas:

- Habilidades icônicas: capacidades para leitura de textos desenvolvidos com cores, símbolos e informações rápidas;
- Execução de múltiplas tarefas: nossos alunos são capazes de fazer muitas coisas ao mesmo tempo, dispensando mais atenção a uma determinada tarefa, quando esta lhe interessa. A vantagem desta habilidade, nas palavras de Veen e Vrakking (2009, p. 59), é que permitem

um maior número de processos de informação, cada vez mais importante, numa época em que a comunicação é instantânea. Esta habilidade será muito utilizada no mercado de trabalho que requer agilidade em todos os sentidos, principalmente na execução de multitarefas e na tomada de decisões.

Essas são importantes habilidades, porém de difícil compreensão para o imigrante digital que não consegue fazer o mesmo e acredita que seus alunos também não as possam alcançar. Esta situação observada ocorre em grande parte das escolas.

Além das habilidades anteriormente referidas (icônica e de execução de múltiplas tarefas), outras são também enfatizadas pelos referidos autores. Tais como:

- Habilidades colaborativas: estes jovens agem coletivamente, buscando nas atividades cooperativas uma forma de interação com o mundo que o cerca. Eles aprendem em parceria com os outros. Como exemplo desta habilidade, têm-se os jogos por computador, que apesar de solitários, são uma importante forma de participação colaborativa, pois os jogadores devem se unir para vencer situações complexas e avançar etapas.
- Habilidades sociais: a interação no mundo virtual resulta em planejamento de atividades sociais. Ao fazer parte de um grupo de jogadores, inicia-se um processo de pertencimento a determinado grupo pelo fato dos jogadores compartilharem experiências nas comunidades relativas ao próprio jogo, uma vez que este é construído coletivamente. Com isso, as amizades vão se solidificando e transformando-se em amizades do mundo real. Não raros, os jogadores, encontram-se pessoalmente para discutir estratégias e jogar.

Em suma, os alunos do século XXI, denominados como Homo zappiens e nativos digitais, são pessoas com habilidades diferenciadas dos alunos de outras épocas. A grande parte deles desconhece sua realidade cognitiva, deixando-se levar pelo desânimo de uma aula desmotivadora, que não atende as suas necessidades.

1.3 Competências do Professor no Século XXI

Perrenoud (2000), educador suíço dos séculos XX e XXI, aponta as dez competências necessárias ao professor, que está disposto a fazer a diferença no sistema educacional. Estas competências surgiram da formulação de um documento de Genebra, em 1996, da qual o autor participou, e que tinha por objetivo “orientar a formação contínua para torná-la coerente com as renovações em andamento no sistema educativo” (p. 12). O autor define competência como “a faculdade de mobilizar diversos recursos cognitivos para enfrentar um tipo de situações”, alicerçadas em quatro aspectos (p. 15):

(1) As competências mobilizam, interagem e orquestram os recursos necessários para o desenvolvimento cognitivo;

- (2) Esta mobilização só é pertinente em situação singular;
- (3) O exercício da competência passa por operações mentais complexas, que permite determinar e realizar uma ação relativamente adaptada à situação;
- (4) As competências profissionais constroem-se na formação e no trabalho diário do professor.

As dez competências apresentadas por Perrenoud, são:

1. Organizar e dirigir situações de aprendizagem;
2. Administrar a progressão das aprendizagens;
3. Conceber e fazer evoluir os dispositivos de diferenciação;
4. Envolver os alunos em suas aprendizagens e em seu trabalho;
5. Trabalhar em equipe;
6. Participar da administração da escola;
7. Informar e envolver os pais;
8. Utilizar novas tecnologias;
9. Enfrentar os deveres e os dilemas éticos da profissão;
10. Administrar sua própria formação contínua.

Numa análise mais detalhada das competências levantadas pelo autor, as quatro primeiras referem-se ao ensino e à problemática de cada uma das didáticas, mostrando o peso da atuação do professor para a melhora do rendimento escolar e maior desenvolvimento do potencial do aluno, como ser humano e aprendiz. Cysneiros (2004, p. 27-28), distribui estas dez competências em quatro categorias que exigem habilidades por parte do professor:

Desta forma, na primeira categoria “que se referem especificamente ao ensino e aos problemas perenes de qualquer didática” temos o desenvolvimento das habilidades de:

- a) Conhecer os conteúdos a serem ensinados e sua tradução em objetivos de aprendizagem;
- b) Trabalhar a partir das representações dos aprendizes;
- c) Trabalhar a partir dos erros e obstáculos à aprendizagem;
- d) Construir e planejar dispositivos e sequências didáticas;
- e) Envolver os alunos em atividades de pesquisa, em projetos de conhecimento;
- f) Conceber e administrar situações-problema ajustadas ao nível e possibilidades dos aprendizes;
- g) Adquirir uma visão longitudinal dos objetivos de ensino;

- h) Estabelecer laços com as teorias subjacentes às atividades de aprendizagem;
- i) Observar e avaliar os aprendizes em situações de aprendizagem, de acordo com uma abordagem formativa;
- j) Fazer balanços periódicos de competências e tomar decisões de progressão rumando em direção a ciclos de aprendizagem;
- k) Administrar a heterogeneidade no âmbito de uma turma;
- l) Abrir, ampliar a gestão de classe para um espaço mais amplo;
- m) Fornecer apoio integrado e trabalhar com aprendizes portadores de grandes dificuldades;
- n) Desenvolver a cooperação entre os alunos formas simples de ensino mútuo;
- o) Despertar o desejo de aprender, explicitar a relação com o saber, o sentido do trabalho escolar e desenvolver a capacidade de autoavaliação;
- p) Instituir um conselho de alunos e negociar tipos de regras e de contratos;
- q) Oferecer atividades opcionais de formação;
- r) Favorecer a definição de um projeto pessoal do aprendiz.

Da 5ª à 7ª competência, pertencentes à segunda categoria que trata da **atividade do professor na escola como instituição**, Perrenoud, foca na atividade do professor enquanto trabalhador da instituição escolar, que deve estabelecer redes de trabalho e afinidades para que juntos possam construir uma escola mais organizada, capaz de apresentar um melhor rendimento cognitivo. As habilidades necessárias ao professor nesta categoria de competências listada por Perrenoud, segundo Cysneiros (2004, p. 28-29) são:

- a) Elaborar um projeto em equipe e representações comuns;
- b) Dirigir um grupo de trabalho, conduzir reuniões;
- c) Formar e renovar uma equipe pedagógica;
- d) Enfrentar e analisar um conjunto de situações complexas, práticas e problemas profissionais;
- e) Administrar crises e conflitos interpessoais;
- f) Elaborar e negociar um projeto de instituição;
- g) Administrar os recursos da escola;
- h) Coordenar e dirigir uma escola com todos os seus parceiros;
- i) Organizar e fazer evoluir, o âmbito da escola, a participação dos alunos;
- j) Trabalhar em ciclos de aprendizagem;
- k) Dirigir reuniões de informação e de debate;

- l) Fazer entrevistas, ouvir e compreender, negociar;
- m) Envolver os pais na construção de saberes, sem temores ou subterfúgios, considerando-os como parceiros.

Nas três últimas competências apontadas, por Perrenoud, é enfatizada a necessidade crescente de formação contínua para que um professor possa desempenhar suas funções com capacidade capaz de acompanhar os novos rumos da educação. Ainda, conforme Cysneiros (p. 29-30), as habilidades a serem desenvolvidas pelo professor, nas duas últimas categorias que tratam de questões do próprio professor e de aspectos que englobam as categorias anteriores, são:

- a) Utilizar editores de texto;
- b) Explorar a potencialidade didática de aplicativos;
- c) Comunicar-se à distância por meio da telemática;
- d) Utilizar ferramentas multimídia no ensino;
- e) Prevenir a violência na escola e fora dela;
- f) Lutar contra preconceitos e discriminações sexuais, étnicas e sociais;
- g) Participar da criação de regras comuns referentes à disciplina na escola, às sanções e à apreciação de conduta;
- h) Analisar a relação pedagógica, a autoridade e a comunicação em aula;
- i) Desenvolver o senso de responsabilidade, a solidariedade e o sentido de justiça;
- j) Saber explicitar as próprias práticas;
- k) Estabelecer seu próprio balanço de competências e seu programa pessoal de formação contínua;
- l) Negociar um projeto de formação comum com os colegas (equipe, escola, rede);
- m) Envolver-se em tarefas em escala de uma ordem de ensino (fundamental ou médio) ou do sistema educativo local, regional e nacional;
- n) Acolher a formação dos colegas e participar dela;
- o) Ser agente do sistema de formação contínua.

Moran (2000), no artigo *Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias* aponta para a necessidade de uma reformulação da educação, em que todos possam contribuir, montando uma grande rede de aprendizagem permanente, pois esta nunca se extingue. Com um novo posicionamento do sistema educacional a postura do professor sofre profundas alterações, se comparadas com épocas

anteriores. Não há perda de importância do seu papel no processo educativo, mas transformação. Leivas (2001, p. 85) analisa esta nova postura dizendo que a partir do novo paradigma da educação

percebe-se que o educador não deve entrar na sala de aula para “ensinar”, mas sim para “ajudar” os alunos a aprender. Nesse sentido, os computadores e suas diversas ferramentas podem representar, para o educador, uma gama enorme de novas possibilidades e atividades pedagógicas que poderão ser incorporadas com diversos objetivos, principalmente o de acender nos alunos o desejo de aprender a aprender, o entusiasmo pelo conhecimento e, principalmente, o prazer e a alegria da descoberta.

Ou seja, essa nova possibilidade de atuação junto ao aluno, requer formação específica para auxiliá-los, compartilhando informações, interagindo com o aluno, transformando-se em guia norteador de aluno em busca da informação significativa que será transformada em conhecimento. Não basta mais ao professor do século XXI sua formação inicial, pois a velocidade do mundo no qual vivemos, de informações instantânea e globalizada requer formação constante, o que exige investimento de todos os interessados na melhoria do sistema educacional.

Kensky, (2003, p.88-89 apud FRIEDRICH; CONRADI, 2008) enfatiza a necessidade de formação de qualidade dos professores que

deve ser vista em um amplo quadro de complementação às tradicionais disciplinas pedagógicas e que inclui algum conhecimento sobre o uso crítico das novas tecnologias de informação e comunicação (não apenas o computador e as redes, mas também os demais suportes midiáticos, como o rádio, a televisão, o vídeo etc.) em variadas e diferenciadas atividades de ensino. É preciso que o professor saiba utilizar adequadamente, no ensino, essas mídias, para poder melhor explorar suas especificidades e garantir o alcance dos objetivos do ensino oferecido.

Prensky (2010) adverte dizendo que o professor não precisa ter o mesmo conhecimento da tecnologia que os alunos. É preciso conhecer as ferramentas tecnológicas que executam alguma coisa.

Em educação, elas servem para treinar algumas habilidades. [...] Os verbos é que importam aqui. Eles são as habilidades que nossos alunos aprendam. E essas habilidades serão sempre as mesmas, mesmo que os nomes das ferramentas mudem. [...] Os professores precisam se focar nos verbos, não nos nomes.

Como vimos, para lidar com este novo tipo de aluno nascido a partir dos anos

noventa do século XX, são necessárias novas estruturas capazes de garantir qualidade no sistema educacional, atraindo o aluno para o estudo, meio pelo qual ele trabalhará o aprimoramento de inúmeras habilidades necessárias aos novos sistemas de trabalho de nossa sociedade globalizada e interconectada. As habilidades desenvolvidas pelo educando do século XXI servirão ao mercado de trabalho que quer mão-de-obra qualificada e autodidata, para que busque refinamento profissional independente de sua formação. O mercado exige funcionários autônomos que procurem a informação e a formação adequada para o preenchimento de lacunas por falta de pessoal especializado em determinada função.

Não basta mais ensinar como o realizado em meados do século XX e épocas anteriores. É preciso inovar, atualizar conhecimentos, trocar ideias, compartilhar e construir informações de forma coletiva. São os ventos do novo mundo que sopram em direção a uma educação mais humanizada, que valorize a todos.

2 FERRAMENTAS DE AUTORIA

Neste capítulo, serão apresentadas as ferramentas de autoria, suas características, vantagens e limitações, focando mais especificamente no vídeo, importante ferramenta de autoria, utilizada em sala de aula. Por ferramenta de autoria, entende-se, o recurso pedagógico que possibilita uma autonomia criativa ao aluno. Esta autonomia permite que o educando possa construir seu conhecimento sobre determinada área ou conteúdo, prática esta, cada vez mais necessária em nossa sociedade. Nas palavras de Leffa (2006, p. 2):

ferramenta de autoria é um programa de computador usado para a produção de arquivos digitais, geralmente incluindo texto escrito, imagem, som e vídeo. [...] Por sua natureza fluida e dinâmica, não foram produzidos para serem impressos em papel, mas para serem visualizados na tela do computador.

Podemos citar como exemplo de ferramenta de autoria editores de áudio, editores de vídeo, entre outras. Atualmente, vivendo na Era da Digital (também conhecida como Era da informação e sociedade do conhecimento), tudo passa de forma muito rápida, instantânea e globalizada, exigindo “conexões, parcerias, trabalho em conjunto e interrelações, no sentido de ultrapassar a fragmentação e a divisão em todas as áreas do conhecimento” (MACHADO, 2008, p. 2).

Diante de um mundo mais veloz e capacitado para uma ação globalizada, surgiu, no final do século XX, um novo paradigma a ser substituído, que saía do mundo mecanicista, amplamente difundido nos séculos XVIII e XIX com o Iluminismo e a Revolução Industrial, em que as pessoas eram consideradas como uma caixa vazia, cuja única função era reproduzir ações e reações alheias. Nesta época, os alunos eram classificados e organizados em categorias (turmas, classes, grupos), recebendo ordens de forma a evitar, ou, no mínimo, não favorecer o envolvimento afetivo entre eles e os professores. A esse respeito nos diz Rosado (2007, p. 4) o objetivo deste sistema de

ensino, era “transmitir o mais perfeitamente possível a concepção de mundo inscrita nos suportes técnicos característicos desse período”. Aqui, a indústria de massa e a uniformização dos trabalhadores eram valorizadas e necessárias em ofícios repetitivos, sem espaço para a criatividade e a individualidade.

Com a automatização trazida pela máquina, a mão de obra braçal uniformizada começou a perder espaço, aliado ao sentimento de degradação da qualidade de vida. A partir da segunda metade do século XX, a sociedade despertou para a necessidade do trabalho cooperativo e colaborativo, em que todos contribuem para que algo seja construído pelo coletivo. A criatividade, a imaginação, o bem-estar diante da realização passaram a ser valores perseguidos dentro e fora do mercado de trabalho. Nasceram, nas décadas de 80 e 90, as TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação), com o ciberespaço⁶. Este novo ambiente marcado pela interação das relações sociais mediadas pelo computador, permitiu o surgimento de movimentos grupais formados por pessoas com tempo livre para o exercício de sua criatividade e cooperação, além das relações formais existentes no mundo capitalista. Neste novo ambiente “o jovem passa a ter uma postura mais ativa, uma vez que não foi domesticado e nem uniformizado de acordo com as ideias empregadas nos períodos anteriores” (ROSADO, 2007, p. 5). Essa não domesticação e não uniformização é proporcionada pelas experiências dos jovens na web, e infelizmente, não pelas escolas, que, em nosso entender, também poderiam fazê-lo.

No início do século XXI, surgiu a segunda geração da World Wide Web⁷ (Web. 2.0), que de acordo com Lévy (1999) tem por palavra-chave a colaboração, proporcionando democratização no uso da Web, foi possível não apenas acessar conteúdos, mas também, transformá-los, reorganizá-los, e assim classificando-os, compartilhando e, principalmente, possibilitando a aprendizagem cooperativa, o que permite a construção de uma inteligência coletiva.

⁶Dispositivo de comunicação interativo e comunitário, constituindo-se um dos principais instrumentos privilegiados da inteligência coletiva (Lévy, 1999, p. 29). É o suporte na qual se alicerça a inteligência coletiva que é a produção rápida e diversificada de informação, com base na colaboração e interação de saberes (Lévy, 1999).

⁷Pierre Lévy, define a WWW (World Wide Web) como uma função da Internet que junta, em um único e imenso hipertexto ou hiperdocumento (compreendendo imagens e sons), todos os documentos e hipertextos que a alimentam (1999, p. 27).

2.1 Características

Com as TICs, as ferramentas de autoria desdobraram-se em outras que se adaptaram ao novo contexto social e educacional permitindo a pesquisa, a criação, compartilhamento e interação das informações, entre as quais se destacam: Blog, Wiki, Podcast, Redes Sociais. Todas estas ferramentas possuem como ponto central a interação, a cooperação e a colaboração para a construção do conhecimento. Para cooperar e colaborar é necessário que haja interação. A interação é pré-requisito para a colaboração e cooperação, mas a comunicação por meio de interação pode não ser colaborativa ou cooperativa, sendo que pode ocorrer somente troca de informações ou instruções ao invés de construção coletiva. A colaboração consiste na ajuda mútua ou unilateral, mas a cooperação envolve um processo mais amplo, pois requer objetivos comuns, atividades e/ou ações coordenadas, negociações, relações não hierarquizadas, respeito mútuo e tolerância às diferenças (ROSADO, 2007, p. 8 e 9). Tijiboy; Maçada; Santarosa e Fagundes (1999, p. 22) complementam:

o conceito de cooperação é mais complexo, pois pressupõe a interação e a colaboração, além de relações de respeito mútuo e não hierárquicas entre os envolvidos, uma postura de tolerância e convivência com as diferenças e um processo de negociação constante. [...] A diferença fundamental entre ambos conceitos reside no fato de que para haver colaboração um indivíduo deve interagir com o outro, existindo ajuda – mútua ou unilateral. Para existir cooperação deve haver interação, colaboração, mas também objetivos comuns, atividades e ações conjuntas e coordenadas.

Ponto de vista este, que se agrega às ideias de Vygotsky⁸, que vê o homem “como alguém que transforma e é transformado nas relações que acontecem em uma determinada cultura [...] [pois] ocorre uma interação dialética que se dá, desde o nascimento, entre o ser humano e o meio social e cultural em que se insere” (DAMIANI; NEVES, 2006, p. 7). Piaget⁹, com a teoria de aprendizagem construtivista, (apud TOLEDO, 2003, p. 2) esclarece que o aluno aprende algo novo acrescentando saberes a um conhecimento já existente, de forma a construir sua aprendizagem a partir da incorporação de novas experiências cognitivas.

As novas ferramentas de autoria, desenvolvidas pela Web 2.0, vieram a promover uma mudança radical no processo de ensino e aprendizagem, uma vez que definiram novos campos de atuação do professor, tanto físicos como sociais. Moran, no artigo

⁸Psicólogo russo falecido em 1934, que se dedicou ao estudo do desenvolvimento psicológico e à aprendizagem.

⁹Jean Piaget, epistemólogo suíço que viveu entre 1896 e 1980.

*Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias*¹⁰ (2000), mostra que com a construção colaborativa do saber, o papel do professor muda em relação ao espaço, tempo e comunicação com os alunos. Sempre é hora de interagir com o aluno, seja dentro da sala de aula, fora, ou nas redes sociais, o período para entrega de atividades deixou de ter dia certo na semana, necessitando do professor o aprimoramento humano e tecnológico para adaptar-se a sua função de estimulador e coordenador de pesquisa. O professor e o aluno passam também a ser amigos, que muitas vezes, no chat do *Facebook*, desabafam problemas, inquietações e trocam amenidades.

Destaca-se algumas características básicas da Web 2.0 que facilitam a interrelação dos usuários:

- .a) Simplicidade: onde tudo deve ser evidente;
- .b) Compartilhar: as ferramentas de colaboração prezam o trinômio simples-rápido- web;
- .c) Publicar: a informação é recebida, transformada e publicada gerando informação mais diversificada;
- .d) Disponibilidade rápida: tudo é muito mais rápido e ágil;
- .e) Edição do usuário/Participação: o usuário tem uma postura ativa sobre o que vê e consome na Internet;
- .f) Opinião: todos são livres para expressar suas ideias;
- .g) Comunidade: por meio do imenso número de comunidades existentes na Internet para tratar de todos os tipos de assuntos, todos colaboram com sua opinião e seu ponto de vista, de forma a construir uma efetiva troca de informações com plena agilidade.

Todas as características listadas acima acabam se refletindo na educação, pois com a Web 2.0 todos frequentam um ambiente cujo conhecimento não está fechado e nem é hierarquizado, o que para Machado (2008, p. 5), “implica novas regras para professores e alunos orientados para o trabalho autônomo e colaborativo, crítico e criativo,” permitindo a livre expressão, a investigação e o compartilhamento de recursos reinventando o ato de aprender, e assim dando nova significação ao conteúdo estudado. Com autonomia para o aprendizado, o aluno, vai buscando informações sobre seu objeto de estudo em grupos de discussão, fóruns, etc., interagindo com outras mentes, ampliando sua rede de conhecimentos. Novas potencialidades e competência vão sendo

¹⁰MORAN, J. *Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias*. In: *Informática na Educação: Teoria & Prática*. Porto Alegre, vol. 3, n. 1 (set. 2000) UFRGS. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, p. 137-144.

descobertas ao mesmo tempo, em que há maior interação entre educadores e alunos em prol do desenvolvimento humano e educacional, além do compartilhamento e armazenamento de informações que gerarão outras informações, e assim por diante. Todos esses recursos pedagógicos possibilitam uma evolução permanente, pois sempre haverá algo a acrescentar à informação.

2.2 Vantagens e Limitações

A maior vantagem, destas ferramentas de autoria, é o fato de permitirem um desenvolvimento humano, social e cognitivo mais rico, pois o indivíduo passa a construir coletivamente o conhecimento que será compartilhado com diferentes pessoas, sejam elas de pequenos grupos de estudo presencial, ou de todos os lugares do mundo, já que estas ferramentas são compartilhadas na rede mundial de computadores. Por outro lado, um aspecto limitador destas ferramentas é que diante de uma exposição tão ampla, numa rede social aberta a todos (bem ou mal intencionados) podem ocorrer problemas quanto à divulgação de dados pessoais e de interesses privados, manipulação de imagens, de textos e de áudio, bem como o desrespeito a questões de direitos autorais.

As ferramentas de autoria são uma rica fonte de trabalho colaborativo a serem exploradas com profusão pelo sistema educacional. Segundo relato de experiência com a produção de vídeos da escola acredita-se, que a aprendizagem é muito maior quando os próprios alunos são autores, e não apenas receptores de produções feitas por terceiros. Ao serem autores dos vídeos, além de estar participando de um momento lúdico, estão organizando grupos colaborativos, exercitando o espírito de equipe, planejando suas ações, esquematizando, pesquisando, levantando hipóteses, analisando, discutindo ideias, confrontando autores, chegando a conclusões, possibilitando a socialização da sua produção e posterior publicação (FRIEDRICH; CONRADI, 2008, p. 13).

2.3 O Uso do Vídeo em Sala de Aula

No atual contexto educacional, por parte da crescente necessidade de inovação no meio escolar e de qualificação dos resultados, muitas escolas e professores já usam as TICs como recursos pedagógicos, saindo da abordagem mais tradicional do conteúdo (transmitido pelo professor com giz e quadro) incorporando à sua prática novas propostas para cativar o aluno. Desta forma,

surtem trabalhos e atividades diferentes das propostas no passado, que desafiam o aluno a investigar o novo, o desconhecido, fazendo uma releitura do conteúdo estudado, o que dá uma nova significação ao conhecimento. As ferramentas de autoria possibilitam a apropriação do conhecimento pelo aluno, que manipula a informação conforme seus interesses. Uma dessas atividades é a produção de vídeos, pelos alunos que, de forma simples (com aparelhos de uso amador – celular e câmera digital) ressignificam os conteúdos, tornando-os atrativos.

Férres (1996) apresenta em seu livro *Vídeo e educação*, quatro modalidades de vídeos didáticos:

- Vídeo Lição;
- Vídeo Apoio;
- Vídeo Processo;
- Vídeo Interativo.

O Vídeo Lição consiste em um vídeo utilizado pelo professor para reforçar o tema estudado. Não requer criatividade do aluno, que o utilizará apenas como fonte de informações. Já o Vídeo Apoio, utiliza-se da criatividade da oratória do professor para interagir com imagens em movimento. O dinamismo da ação pedagógica dar-se-á pela desenvoltura do professor. O Vídeo Processo consiste na produção de vídeos pelos alunos. Segundo Férres (1996, p. 23-24) é uma das fórmulas mais criativas no uso didático do vídeo, que pode e deve ser reinventada diariamente. É “uma integração de imagens, música, texto falado e efeitos sonoros formando uma unidade expressiva indissolúvel, com um ritmo, um desenvolvimento e uma duração previamente estabelecidos”. O Vídeo Interativo nasce do encontro entre tecnologia e informática. É um vídeo que se desenvolve de acordo com as respostas do expectador às opções do *menu* apresentado.

O processo de criação de um vídeo pelos alunos, também denominado Vídeo-Processo por Férres (1996), modifica a posição do aluno no processo de ensino-aprendizagem, transformando-o em responsável no processo de criação do mesmo, abandonando a postura passiva muito conveniente no paradigma antigo da educação. Segundo o autor, “o vídeo se converte, então, em um estímulo à criatividade, da mesma forma que os pincéis, a pena ou o violão” (p. 23). Nesta atividade, o aluno cria e interage, nas diferentes fases de realização do vídeo, sendo

necessária a participação adequada num espaço comum, concebido para poder ser utilizado pela comunidade e que responda aos propósitos educativos, [tornando-se] necessário fortalecer a participação dos utilizadores no planeamento, execução e avaliação do projeto e que responda as expectativas reais, capaz de criar laços de ligação, dando-lhes uma sensação de propriedade (PINTO e SILVA, 2012, p. 45-47).

Ou seja, a interação garantirá a construção coletiva, transformando o saber em algo significativo, porque o aluno buscará dentro da atividade proposta um foco de interesse. Esta nova postura do aluno, também reflete no agir do professor, que está modificando seu papel, deixando de ser apenas o transmissor de conteúdo, disciplinador e juiz da sala de aula para se tornar treinador, guia e parceiro. É ele que direcionará o aluno nos rumos a serem percorridos, garantindo a qualidade do conhecimento construído, através de questionamentos motivadores na **procura** por informações significativas para o aprendizado (PRENSKY, 2010).

Mas, afinal, como se faz um vídeo escolar? Quais são os passos básicos a serem seguidos? Segundo Vargas (2007), toda a produção de vídeo requer uma preparação prévia, dividida em três partes:

- **PRÉ-PRODUÇÃO:** engloba todas as atividades que serão realizadas, desde a ideia inicial até a filmagem. Esta fase divide-se em sinopse ou *storyline* (resumo geral do conteúdo do vídeo), argumento (descrição breve de como será toda a ação. Fica entre a sinopse e o roteiro). Roteiro (passo-a-passo de tudo o que acontecerá no vídeo. Possui linguagem própria, que tem por objetivo orientar a equipe de produção do mesmo. O vídeo é dividido textualmente, de forma que o leitor saiba o que deve esperar o expectador do vídeo) e *storyboard* (representação das cenas detalhadas no roteiro em formato de desenhos sequenciais, como se fosse uma história em quadrinhos);
- **PRODUÇÃO:** fase anterior à pós-produção, onde são feitas as filmagens das cenas que compõem o vídeo;
- **PÓS-PRODUÇÃO:** última etapa para a finalização do vídeo. Aqui, faz-se a edição e organização das tomadas e do vídeo como um todo.

Essas são as etapas para a criação de um vídeo. No contexto educacional, nem sempre as coisas funcionam da forma mais adequada e exigida pelas produtoras de vídeo, provavelmente entre as razões para tal é que os objetivos são diferentes. O vídeo educacional visa à construção do conhecimento pelo aluno e conta com orçamento mínimo (muitas vezes, quase inexistente). O procedimento desejável, é que os alunos

saibam de todo o processo envolvido na criação de um vídeo, pois pode auxiliar no delineamento de todo o projeto contribuindo para que desenvolvam sua autonomia em relação à atividade proposta (VARGAS, 2007).

É de se esperar que, como alunos do século XXI, muitos não têm a paciência necessária para fazer todo o passo-a-passo, e acabam encurtando etapas e buscando atalhos de forma a satisfazerem seus objetivos, com o auxílio de quem já criou um vídeo (não raro, utilizando informações obtidas nas redes sociais). O nativo da sociedade da informação “usa habilidades específicas para dominar os fluxos de informação e para aprender por meio da investigação”. Ele é um “aprendiz ativo, que adota uma abordagem não-linear pela qual formula a sequência de perguntas necessárias e eficiente à pesquisa que realiza” (VEEN e VRAKING, p. 67).

2.4 A Prática de Produção de Vídeo e o Ensino de História

Desde a segunda metade do século XX, a História vem legitimando e incorporando novas fontes documentais, diferentemente de outras épocas em que apenas o documento oficial (produzido por órgãos governamentais tinha valor). A *Nova História*¹¹ veio trazendo novas concepções da ciência histórica que acabaram modificando a forma de atuação do historiador diante de uma vasta possibilidade de fontes documentais. As fontes de informação utilizadas pelo historiador admitem um estudo interdisciplinar, capaz de unir diferentes áreas do conhecimento em prol da veracidade histórica (encontrada até o momento). Para isso, utilizam-se como fontes documentais todo tipo de material capaz de oferecer alguma informação ao historiador, como

mapas meteorológicos, processos químicos, documentos de ministérios da agricultura, relatos de incêndios, cartas sobre catástrofes climáticas do passado, diários, biografias, romances, estudos psicanalíticos, Psicologia da arte, releitura dos clássicos greco-romanos, o discurso mítico, Antropologia cultural, culto de santos, doutrinas religiosas, livros pornográficos e clandestinos, estatísticas de publicações diversas, ilustrações, caricaturas, jornais, manuais de bons hábitos, fotografias, literatura médica, receituários, dietas alimentares, documentos de ministérios da saúde sobre epidemias, escrituração de estabelecimentos voltados abastecimento, contas da Assistência pública, estudos de Biologia, cardápios de

¹¹Teoria da História, iniciada na segunda metade do século XX, por historiadores franceses, que passou a aceitar outras fontes de informação como fonte para o trabalho investigatório realizado pelo historiador. Por consequência, o objeto de estudo do historiador foi ampliado, tratando de coisas nunca antes pesquisadas pela ciência histórica. Surgiram assim, assuntos como “o clima, o inconsciente, o mito, o cotidiano, as mentalidades, a língua: Linguística e História, livro, jovens e crianças, saúde e doenças, opinião pública, cozinha, cinema, festa”, (PINSKY, 2008) entre outros assuntos.

hospitais e listas de compra, menus de restaurantes, arte culinária, utensílios de serviços de mesa, sondagens de opinião pública, depoimentos orais, filmes mudos, sonoros e coloridos, plantas de salas de exibição de filmes, letreiros, legendas, técnicas de filmagem, filmes de propaganda política, festas de loucos, fantasias, comemorações nacionais, bailes, cores, programas mas de festas públicas e particulares, homenagens, músicas, celebrações religiosas, discursos, trajes especiais e uma infinidade de outras mais (PINSKY, 2008, p. 15).

Diante da pluralidade de fontes e de possibilidades de estudo, o cinema vem ganhando destaque, por se constituir ao mesmo tempo como fonte documental de uma época (a retratada) e de sua época (na qual foi filmado), além de ser uma ferramenta de comunicação e forma de expressão artística. Então se pergunta: como fica a produção de vídeos escolares no ensino de História? Quais as contribuições que esta atividade pode trazer para os alunos?

Para desenvolver este assunto, a dificuldade encontrada foi em relação à disponibilidade de literatura especializada em História e criação de vídeos. Por ser uma prática pedagógica recente, poucos foram os textos que tratavam especificamente deste foco de atuação do professor. Normalmente, a literatura fala da interação entre História, cinema e educação, mas no sentido mais **geral**, reconhecendo no cinema um poderoso recurso pedagógico para a interpretação do passado e/ou representação de uma época.

Na disciplina de História, a atividade de criação de vídeo pelos alunos, assume outras características, portanto serve como testemunha de duas épocas: a retratada no vídeo e a do contexto histórico no qual o mesmo é filmado. Ou seja, o filme criado, torna-se um documento histórico duplamente, pois registra diferentes contextos. Segundo Carvalho (1998, p. 123)

os filmes só tem significado quando relacionados a uma prática social de uma dada época. Isso porque nenhuma produção cinematográfica está livre dos condicionamentos sociais de sua época. A imagem é histórica na medida em que ela é o produto de seu tempo e carrega consigo, mesmo que de forma inconsciente para quem a produziu, os sentimentos, as paixões, os interesses, os sofrimentos, os conflitos que permeiam as lutas sociais, revelando algo que está para além do fenômeno, que se tem representação para toda a humanidade. Isso nos permite afirmar que todo o filme é passível de ser utilizado enquanto documento da história.

Sendo assim, o filme pode ser utilizado como fonte documental (fonte audiovisual), já que ele permite tal utilização. Amélia Noma (1998, p. 22), em sua tese de doutorado intitulada *Visualidades da vida urbana: Metrópolis e Blade Runner* explica que

as representações elaboradas pelos filmes só tem significado quando ligadas a uma prática social, não só porque são produzidas socialmente, mas porque sua existência só pode ser concebida dentro das relações sociais de uma dada época. Isto porque existe um terreno comum para a fertilidade das produções filmicas: a experiência social comum de viver, de lutar, de sentir, de pensar, própria de uma sociedade.

O uso pedagógico do cinema, seguido da atividade de criação de vídeos para o estudo da História, é uma excelente atividade de autoria, pois possibilita não só a averiguação do passado, como também do tempo presente, podendo demonstrar a forma como os alunos lidam e interagem com a tecnologia. Nesta atividade, os alunos devem pesquisar para obter informações sobre o passado e seu objeto de estudo, bem como informações quanto à melhor maneira de obter os resultados desejados na filmagem. Não basta saber montar o vídeo em editores de vídeo. É necessário muito mais que isso; é necessário interagir, trocar experiências, colaborar, pesquisar, etc. Paulo Freire, em *Pedagogia da Autonomia* (1996, p. 47), diz que “ensinar não é transmitir conhecimento, mas permitir que o educando construa seu próprio saber.” Sendo assim, é necessário que o professor busque opções capazes de revolucionar a sala de aula, de motivar o aluno para que o conteúdo estudado tenha significado. Ainda, especificamente se referindo ao professor de História, Nóvoa (apud NASCIMENTO, 2008, p.16) lembra que

o professor de História precisa impregnar sua aula de vida. Ensinar História é conectar o aluno com o dia a dia, trazer à sala de aula os problemas e situações que os próprios alunos vivenciam quando estão fora do ambiente escolar, propiciando, assim, um ensino mais dinâmico, uma aprendizagem com mais qualidade, livre dos ranços da disciplina e inovando seus métodos de ensino.

Ou seja, ser professor de História é reinventar o ser humano a cada instante, é mostrar as inúmeras possibilidades de atuação, evidenciar a importância do indivíduo como agente formador da sociedade. Desta forma produzir um vídeo escolar é uma inovação, pois depende de inúmeros fatores, em que todos – alunos e professores – devem cooperar para a concretização do trabalho. Transforma-se em atividade lúdica, já que a criação do filme é um desafio a ser desvendado e necessitando de esforços variados para que haja sucesso. Porém, não basta a motivação e o interesse dos alunos. Cabe ao professor suprir as necessidades de seus alunos, incentivando-os, orientando-os para que possam desenvolver suas capacidades.

Portanto, a produção de vídeo pelos alunos para a disciplina de História é uma atividade de autoria legitimada pela historiografia, por trabalhar com uma fonte documental recente (a audiovisual) que não só é capaz de registrar o tempo em que se passa a cena, como também o tempo no qual o filme é produzido.

3 CAMINHOS METODOLÓGICOS

O presente capítulo aborda assuntos relativos à metodologia de pesquisa, empregadas no trabalho que tem por objetivo a análise sobre a atividade de produção de vídeos realizada com meus alunos, para motivar e inovar as aulas de História, fugindo da forma tradicional que se costuma tratar o conteúdo em sala de aula. Aqui, serão apresentados os meios utilizados para averiguação e análise das informações que constam nesta monografia.

3.1 Questões de Pesquisa

Desde o início da prática pedagógica, aliar estudo de História e interesse dos alunos têm sido uma constante preocupação pessoal, pois o bom desempenho escolar passa também pela motivação no estudo, principalmente, em uma época, em que a escola e os professores passam a desempenhar outras funções, além das que lhes cabe por profissão, perante os alunos e seus familiares. Dessa forma, diante do sucesso da experiência pedagógica de criação de vídeos pelos alunos, surgiram inquietações que se transformaram na base dessa pesquisa.

Essas inquietações dizem respeito ao desconhecimento deste aluno com o qual trabalhamos diariamente e da pouca informação temos a seu respeito. As principais perguntas que norteiam este trabalho são:

- Quem são os alunos do Ensino Médio em termos de uso e domínio da tecnologia?
- Quais são as características e as competências docentes necessárias para educar o aluno do século XXI?

Por meio destas perguntas pretende-se conhecer o aluno e refletir sobre as habilidades profissionais de um professor do século XXI, informações estas obtidas por meio de coleta de dados e de pesquisa em literatura especializada no assunto.

3.2 Abordagem de Estudo

Por pertencer à área de conhecimento das Ciências Humanas¹², optei por trabalhar com uma metodologia de pesquisa qualitativa, que investiga o objeto de estudo em profundidade. Esta metodologia permite o trabalho com descrições, comparações, **observações** e interpretações, sendo utilizada nas Ciências Sociais com frequência. Sua verdade é relativa, por preocupar-se com um tipo de realidade que não pode ser quantificado e classificado como certo ou errado. A verdade é obtida na forma de “experimentação empírica, a partir da análise feita detalhadamente, abrangente, consistente e coerentemente, assim como na argumentação lógica das ideias” (BRASIL, 2012a, p. 2).

Cabe ao pesquisador, valorizar o processo e não apenas o resultado, abrindo espaço para a interpretação. Quando analisa instrumentos de coleta de dados, é uma pesquisa exploratória, que estimula os entrevistados a pensarem livremente sobre o tema. Caracteriza-se pela não generalização das informações, despertando aspectos subjetivos. Em suma, a pesquisa de metodologia quantitativa identifica problemas e propõe soluções, com base no estudo de caso. Sua abordagem é exploratória, uma vez que estimula o livre raciocínio sobre determinado assunto (o objeto de estudo). Quando a pesquisa qualitativa faz uso de questionário como instrumento de coleta de dados, pesquisa um pequeno grupo, por permitir questões que averiguem qualitativamente e não apenas quantitativamente uma situação, privilegiando a diversidade das respostas e não a generalização das informações.

Esta pesquisa caracterizou-se como pedagógica por envolver atores do processo de ensino-aprendizagem e pretendeu uma educação de melhor qualidade, com foco na utilização da mídia para desenvolver competências e autonomia, contribuindo para a educação colaborativa e o pleno desenvolvimento do ser humano (BRASIL, 2012b).

Para instrumentalizar o referido trabalho de pesquisa, utilizou-se um questionário como fonte de coleta de dados. A escolha deste instrumento deve-se ao fato de: (a) garantir o anonimato, uma vez que não há revelação de nomes; (b) apresentar questões objetivas e permitir relativa uniformização dos dados, garantidos pela padronização das questões, entre outros aspectos.

¹²Sou Licenciada e Bacharel em História, com Especialização em História Contemporânea. Trabalho como professora regente de classe em escolas da rede estadual de ensino, com alunos que vão do 6º ano do Ensino Fundamental ao 3º do Ensino Médio.

Barbosa (1999) destaca a importância desse instrumento de coleta de dados ao esclarecer que

[...] o questionário é um dos procedimentos mais utilizados para obter informações. É uma técnica de custo razoável, apresenta as mesmas questões para todas as pessoas, garante o anonimato e pode conter questões para atender a finalidades específicas de uma pesquisa. Aplicada criteriosamente, esta técnica apresenta elevada confiabilidade. Podem ser desenvolvidos para medir atitudes, opiniões, comportamento, circunstâncias da vida do cidadão, e outras questões. Quanto à aplicação, os questionários fazem uso de materiais simples como lápis, papel, formulários, etc. Podem ser aplicados individualmente ou em grupos, por telefone, ou mesmo pelo correio. Pode incluir questões abertas, fechadas, de múltipla escolha, de resposta numérica, ou do tipo sim ou não (BARBOSA, 1999).

O instrumento utilizado compõe-se de dois tipos de questões: de múltipla escolha e de questões abertas com espaço para resposta. Todas visam um levantamento de o quanto os alunos vivem próximos à tecnologia e suas formas de acesso à informação disponível na Internet. As questões examinam diversas informações que possibilitem identificar os alunos e seus hábitos na rede mundial de computadores, contemplando informações quanto a:

- a) Identificação (idade, gênero, etc.): coleta de dados que possibilitem identificar a faixa etária dos alunos, sua escolaridade, entre outros dados;
- b) Averiguação sobre os meios de acesso à informação via Internet: de que forma o aluno acessa e interage na rede mundial;
- c) Periodicidade de acesso à Internet: quanto tempo os alunos passam navegando na Internet e conseguem ficar sem acessá-la;
- d) Hábitos de leitura: interroga sobre o que os alunos leem quando estão conectados à rede mundial;
- e) Computação e atividades escolares: busca identificar quão importante é a informática para a execução dos trabalhos escolares;
- f) Interação dos alunos na rede mundial: como os alunos interagem e compartilham informações pessoais, e escolares;
- g) Postagem de fotos e vídeos na rede: quais os aplicativos utilizados para edição e postagem de vídeos e fotografias;
- h) Formato de trabalho preferido na disciplina de História: tradicional, inovador/desafiador: se o aluno se sente mais a vontade com trabalho escrito ou com uso de tecnologia. Foram averiguados sobre o entendimento do aluno

referente à inovação e desafios na educação;

- i) Vídeos escolares, pontos fortes e pontos fracos da experiência: breve relato sobre a experiência de trabalho com vídeos. São questões específicas sobre o projeto *Meu Filme é Show !!!*.

O questionário na íntegra que possibilitou conhecer o aluno em vários aspectos encontra-se em anexo.

O instrumento de coleta de dados foi postado no blog¹³ onde os alunos do Ensino Médio responderam as questões.

3.3 Contexto da Pesquisa

Esta experiência pedagógica foi realizada com alunos do 1º e 2º anos do Ensino Médio do Instituto Estadual de Educação Isabel de Espanha, localizado no município de Viamão, onde leciono História há nove anos. É considerada uma escola referência no município pela sua trajetória e antiguidade. Sua estrutura é razoável, contando com cerca de aproximadamente três mil alunos distribuídos nos três turnos. Lá estudam alunos desde a creche até o Pós-Médio dos cursos de Magistério e Contabilidade. Tem três laboratórios de Informática, sendo um com sistema Linux e com Internet lenta e outros sem Internet e com sistema Windows. Todos são equipados com Datashow. A escola conta ainda com um espaço denominado audiovisual equipado com computador, televisão LCD, DVD, onde são feitas projeções com aparelhos portáteis. Há monitores que são alunos da escola em turno inverso, mas não existe professor especialmente habilitado para a função. Estes monitores preparam os equipamentos e acompanham as aulas, cabendo ao professor promover a atividade desejada. Quem mantém os computadores funcionando é um professor de outra área do conhecimento, que busca especializar-se na função. Assim, os laboratórios estão se mantendo ativos, havendo um agendamento que organiza o uso dos espaços.

¹³De tudo um pouco <<http://www.profvivianedehistoria.blogspot.com>>.

4 CONCURSO CULTURAL *MEU FILME É SHOW!!!*: uma experiência de criação de vídeo

Por ser este capítulo o relato de uma experiência pessoal de docência, optei por uma escrita na primeira pessoa do singular. Desde a 5ª série quando aluna, me identifico com a disciplina de História. Estou ciente, no entanto, de que nem todos tem esta mesma preferência. Percebi este aspecto nas aulas de História ainda quando criança. Atualmente, como professora dessa área do conhecimento, o referido aspecto se confirma ao observar que muitos alunos apresentam certo preconceito para com a História. Noto que a disciplina costuma receber um olhar de menosprezo, por parte dos alunos e que eles desconhecem seus objetivos e utilidades.

Provavelmente, muitos desses alunos, tiveram aulas de História com professores desmotivados e até sem formação na área, o que deixa o aluno sem base sólida de conhecimento dessa disciplina. Quando chegam ao Ensino Médio, os alunos percebem a disciplina de História como inútil, principalmente por estudar épocas remotas do ser humano como a Pré-História, civilizações antigas e até extintas.

Em 2009, com seis anos de experiência docente, comecei a sentir necessidade de trazer alternativas para tornar a disciplina de História mais atraente e significativa para o aluno. Já ouvira falar em ensino utilizando tecnologia, mas ainda não havia me arriscado a realizar estas práticas com meus alunos.

Nesta pretensão, iniciei os estudos nos cursos oferecidos pelo Núcleo de Tecnologia Educacional – NTE de minha cidade. Num primeiro momento, fui impactada com tanta inovação e possibilidade de atuação apresentada nos cursos. Mas, na prática, como aplicar estas novidades com meus alunos e de forma bem sucedida, motivando-os para o estudo da História? Então, propus aos meus alunos uma atividade diferenciada das demais. Criei assim, no ano de 2010, o concurso cultural *Meu Filme é Show!!!*.

4.1 Concurso Cultural *Meu Filme é Show!!!*

Este concurso consiste na criação de vídeos escolares pelos alunos, iniciando com um passeio pedagógico motivador. Por ser um projeto em construção me coloquei junto com os alunos na posição de aprendiz, admitindo minhas limitações diante da novidade tecnológica.

No primeiro ano do concurso cultural, o tema do vídeo foi inspirado na visitação ao Museu Egípcio Itinerante, onde os alunos encontraram inspiração para realizar um vídeo sobre qualquer aspecto que tivesse relação com o Egito Antigo. Muitos optaram por fazer uma comparação entre o Egito Antigo e o Egito da atualidade (de cultura muçulmana, totalmente diferente do tempo dos faraós).

No segundo ano do concurso, agora com mais experiência e conhecimento sobre a prática de criação de vídeos, os alunos puderam abordar qualquer assunto referente à década de 1910, com base na visitação à exposição sobre o Titanic em que foram apresentados os objetos capturados após o naufrágio, recriação de ambientes dentro do luxuoso transatlântico e curiosidades sobre a famosa embarcação naufragada há cem anos.

Até então, na escola não havia sido realizada nenhuma atividade pedagógica que rompesse com o paradigma tradicional em ampla escala. O quadro de professores era antigo, com poucos profissionais interessados em atualizar-se, em apresentar algo novo para cativar o aluno. Eu queria que os alunos tivessem vida em aula, que se mexessem, falassem, aprendessem a conviver com ideias diferentes, que colaborassem com os colegas de forma ativa, não apenas colocando o nome do colega no trabalho, sem que ele tivesse contribuído com o todo. As turmas que participaram deste concurso estão experimentando a dualidade da toga e da despedida da escola, mas percebo neles um outro olhar sobre a disciplina de História e nossa civilização.

Para que a experiência possa ser melhor compreendida, o capítulo será dividido em duas partes: na primeira intitulada de “o olhar dos alunos”, com base no preenchimento de um questionário postado no blog “De tudo um pouco”¹⁴, no qual os alunos deixaram suas impressões sobre a atividade de criação de vídeos escolares. Na segunda, compartilho minhas reflexões sobre essa atividade.

¹⁴O blog “De tudo um pouco” é acessado pelo alunos para a obtenção de material de estudo de apoio para as atividades solicitadas, lembretes, divulgação e exposição de atividades e feitos bem como de rendimento dos alunos.<<http://www.profvivianedehistoria.blogspot.com>>.

4.2 O olhar dos Alunos

Visando responder as perguntas que motivaram este trabalho, seguem os dados coletados com base no questionário respondido pelos alunos, em anexo.

O questionário compõe-se de dois tipos de questões: de múltipla escolha e de questões com espaço para resposta aberta. Todas visam um levantamento de o quanto os alunos vivem próximos à tecnologia e suas formas de acesso à informação disponível na Internet.

As questões buscam diversas informações que possibilitem identificar os hábitos dos alunos na rede mundial de computadores, contemplando informações quanto:

- a) Identificação (idade, gênero, etc.): coleta de dados que possibilitem identificar a faixa etária dos alunos, sua escolaridade, entre outros dados;
- b) Averiguação sobre os meios de acesso à informação via Internet: de que maneira o aluno acessa e interage na rede mundial;
- c) Periodicidade de acesso à Internet: quanto tempo os alunos passam navegando na Internet e conseguem ficar sem acessá-la;
- d) Hábitos de leitura: interroga sobre o que os alunos leem quando estão conectados à rede mundial;
- e) Computação e atividades escolares: busca identificar quão importante é a informática para a execução dos trabalhos escolares;
- f) Interação dos alunos na rede mundial: como os alunos interagem e compartilham informações pessoais, e escolares;
- g) Postagem de fotos e vídeos na rede: quais os aplicativos utilizados para edição e postagem de vídeos e fotografias;
- h) Formato de trabalho preferido na disciplina de História: tradicional, inovador/ desafiador: se o aluno se sente mais a vontade com trabalho escrito ou com uso de tecnologia;
- i) Vídeos escolares, pontos fortes e pontos fracos da experiência: breve relato sobre a experiência de trabalho com vídeos.

Este questionário permitiu saber o quanto o aluno utiliza de tecnologia e o quanto a atividade de criação de filmes é importante na sua vida, pessoal, social e cognitiva.

Como já fora mencionado anteriormente, o referido questionário foi postado no blog “De tudo um pouco” para preenchimento pelos alunos de forma voluntária. Dezesesseis alunos responderam o questionário.

Então, segundo as respostas obtidas é possível dizer que:

- a) 38% dos estudantes encontram-se na faixa etária entre 14 e 15 anos, 25% tem idade entre 16 e 17 anos e 38% tem entre 17 e 18 anos;
- b) 63% dos que responderam as questões estão cursando o 1º ano do Ensino Médio, enquanto que 25% estão no 2º ano e 13% no 3º ano;
- c) 56% dos questionados pertencem ao gênero feminino e 44% ao masculino;
- d) 88% dos alunos dispõem de acesso à Internet e a microcomputador enquanto 13% não dispõem;
- e) Quando questionados sobre a forma de conexão, 56% disse conectar-se via cabo, enquanto que 37% conectam-se por meio de dispositivo móvel (destes 6% por meio de celular) e 6% frequentam Lan House;
- f) Sobre as atividades realizadas enquanto estão conectados, 48% dos alunos responderam que interagem via MSN, Facebook, Orkut e outras Redes Sociais, 14% dedicam-se a leitura de e-mails, revistas, sites e de materiais relativos ao meio escolar; 10% ocupam-se com jogos, 5% baixam arquivos de áudio e vídeo enquanto 10% disseram não permanecer on-line;
- g) 67% dos entrevistados disseram navegarem na Internet todos os dias. Já, 14% responderam conectarem-se cinco dias por semana, 10% de dois a três dias, enquanto que 2% afirmaram não navegar na rede mundial;
- h) Sobre o tempo que conseguem ficar sem acessar a Internet, 44% dos alunos responderam que conseguem durante dois dias, 19% afirmaram ficar sem acessar apenas um dia, 6% disseram ficar sem acessar por três dias, 6% por um único dia, 6% disseram permanecer sem conexão por doze horas enquanto 19% disseram ficar sem acessar a rede mundial por dias diferenciados das opções apresentadas no questionário;
- i) Quando inquiridos sobre seus hábitos de leitura, os alunos responderam que 76% leem e-mail, blog e site, enquanto que 24% ocupam-se com a leitura de Orkut, MSN e *Facebook*;
- j) Sobre a maneira pela qual os alunos buscam informações para as atividades escolares, 86% utilizam a Internet, 10% pesquisam em livros, jornais, enciclopédias e revistas no suporte papel. 4% disseram não fazer as atividades solicitadas;
- k) Sobre a exposição ou não de fotos e momentos marcantes na Internet, 62% afirmaram utilizar-se deste meio de divulgação, enquanto que 14%

disseram não expor seus momentos;

- l) Sobre a utilização da Internet para as atividades escolares, 88% apresentaram-se favoráveis, enquanto 13% disseram não utilizar a Internet para este fim;
- m) Quando questionados sobre os aplicativos utilizados para a realização de atividades escolares, 72% dos alunos disseram utilizar editores de texto, imagens, vídeo e áudio, enquanto que 25% disseram fazer uso de outros aplicativos;
- n) Sobre a importância da tecnologia para a realização de seus trabalhos e atividades escolares, 56% afirmaram ser de total importância, enquanto que 44% disseram ser de importância parcial;
- o) Quando inquiridos sobre o tipo de trabalho preferido na disciplina de História, 50% afirmaram preferir trabalhos considerados normais, sem desafios, realizados em papel, que não exigem muitas habilidades cognitivas, além das mínimas necessárias, que não faça uso de Internet, enquanto, que 31% dos alunos responderam que preferem trabalhos escolares diferenciados, inovadores e/ou desafiadores. 19% dos alunos afirmaram ser indiferente esta questão;
- p) 75% dos alunos afirmaram já terem feito vídeo escolar e 25% ainda não realizaram esta atividade;
- q) Na pergunta de resposta aberta que solicita avaliação da experiência de realização de um vídeo escolar, os depoimentos foram diversos, destacando-se “gratificante”, “difícil”, “demorado”, “complicado pelo fato de exigir encontro com todos os alunos envolvidos na atividade”, “trabalhoso, mas que vale a pena”, “cansativa”, “muito boa”, “uma coisa que eu nunca tinha feito”, “demorado e repetitivo”, entre outros depoimentos. Alguns disseram, inclusive, nada terem aprendido.
- r) 63% dos alunos já postaram algum vídeo no *You Tube*, enquanto, 38% dos questionados ainda não o fizeram;
- s) Ao serem questionados sobre os pontos positivos e negativos desta atividade, as respostas mais significativas foram “gratificante e difícil”, “engraçado e que exigia locomoção até a casa do colega”, “repetitivo e demorado porque a cada erro tudo deveria ser refeito” e que não houve ponto positivo algum;
- t) Sobre o conteúdo dos vídeos postados, as respostas foram diversas,

destacando-se: “escolar”, “Consciência Negra”, “familiar”, “de amigos” e “conteúdo adulto”.

Este foi um resumo das respostas apresentadas no questionário utilizado como instrumento de coleta de dados, para averiguar-se o papel da tecnologia na vida do aluno.

4.3 Reflexões Docente

Apesar de ter tido uma formação tradicional, sempre busquei as novas tecnologias pelo fascínio provocado, diante das descobertas realizadas. Assim foi com a Internet (por volta de 1995), quando seu acesso foi liberado para os centros acadêmicos, com o “bate-papo” que permitia conversa instantânea com pessoas do outro lado do mundo, etc. Hoje estas coisas são corriqueiras, mas, antes, quando eu tinha de aprender a utilizar o equipamento, o aprendizado era muito diferente. São experiências como essas que me auxiliam no trato com os alunos e no uso da tecnologia. Apesar da imensa divulgação dos recursos tecnológicos, é necessário lembrar que muitos de nossos alunos ainda não possuem acesso ao computador. Muitos só acessam a Internet por meio dos telefones celulares. Então, na hora do trabalho coletivo, há diferenças entre o aluno que sabe lidar com o computador e o que não sabe nem como ligá-lo, e todos devem conviver de forma harmoniosa respeitando os limites e as potencialidades de cada um. Os alunos das escolas públicas estaduais, normalmente, não recebem nenhum tipo de treinamento habilitando-os na lida com os computadores. Eles aprendem o manuseio de forma extracurricular ou ficam sem saber mexer no equipamento.

Sou uma professora que acredita que o ensino só tem razão de ser se ele serve para o desenvolvimento humano e cognitivo do aluno. Sendo assim, busco promover atividades que os despertem como indivíduos, cidadãos e alunos, de forma a prepará-los para a vida em sociedade.

Diante da necessidade de renovação, criei este concurso cultural, pois vi que seria uma “tortura” para os alunos ter aula sobre algo tão distante e longínquo. O resultado foi positivo: eles se mostraram motivados com o concurso que tinha por premiação cinco (5) pontos de nota no trimestre seguinte. Foi dado cerca de um mês para que criassem seus vídeos, editassem e apreciassem no *You Tube*. Eu, que recém estava aprendendo sobre o *Movie Maker*, fiz uma cartilha resumida para auxiliar-lhes e

deixei postada no meu blog. Como já era previsto para esta geração, vários alunos já mostravam familiaridade instintiva com o aplicativo. Minha conexão ainda era lenta, mas dispunha de acesso à Internet rápida na *Lan House*. Então, ocupei-me da função de postar os vídeos, pois nem todos dominavam esta função e quando faziam não tinham acesso à rede mundial. Muito aprendi com meus alunos que me davam dicas sobre como postar, já que eu nunca o tinha feito. Muitos acessaram a postagem, mas, a grande maioria, preferiu assistir aos filmes na sala de aula.

Como, na época, o laboratório de Informática funcionava apenas parcialmente, pois não tinha professor especializado para a função, ficou combinado que o trabalho seria totalmente feito fora da sala de aula, mas as reuniões para os ajustes e combinações necessárias, seriam no horário da aula. Para garantir que todos tivessem como fazer o trabalho, os alunos foram divididos em grupos de até cinco integrantes, divididos conforme suas afinidades de tema.

Após um mês, os vídeos foram expostos no *You Tube*, para iniciar a votação. Foram 16 vídeos no total e mais um que, pelo seu alto nível não pode concorrer, ficando como vídeo de abertura do evento. O aluno criador deste vídeo já tinha conhecimentos da área de edição, o que facilitava muito. A veiculação dos feitos de meus alunos no *You Tube* foi marcante, porque eles (jovens entre 13 e 15 anos) ficavam envergonhados por qualquer coisa e diante da exposição tiveram que se preparar para sair do anonimato. Os colegas de outras turmas passaram a comentar os vídeos e seus autores começaram a dar explicações, ensinando muitas vezes os procedimentos necessários para tal resultado no vídeo.

O mais interessante talvez seja o fato de que apesar de ser uma competição, os alunos não estavam preocupados em vencer, mas sim em realizar algo bem feito. Tal posicionamento, ainda os acompanha. Isto é, o não competir é uma das tantas características que encontramos neste grupo de alunos, e muitas vezes não é valorizada como deveria, num mundo tão competitivo.

Com base nas respostas obtidas e no acompanhamento do processo desenvolvido na criação de vídeos, fica evidente que a tecnologia tem um peso considerável na vida de grande parte dos nossos alunos, porém, muitos ainda carregam consigo características de uma geração tecnológica anterior ao seu tempo, provavelmente, adquirida pela convivência com seus familiares e pela dificuldade de acesso à tecnologia de ponta, na educação infantil.

Eles procuram informações não só na Internet, mas também em fontes

tradicionais de pesquisa, o que me surpreendeu, pois quando em aula se fala na busca por bibliografia, ouve-se rumores e depoimentos “de que a Internet tem tudo”.

Uma das coisas que mais surpreende na análise sobre as respostas deste questionário é que ainda boa parte dos alunos continua tendo com relação à História uma atitude tradicional, o que talvez se explique pelo fato de 63% dos entrevistados afirmarem que estão cursando o 1º ano do Ensino Médio, o que colabora para uma visão distorcida da utilidade do estudo da História, se as aulas não foram ministradas por professores da disciplina empenhados na busca de atualização constante e no fazer pedagógico motivador.

Muitos alunos sentem-se desestimulados a criarem trabalhos diferentes dos considerados normais e habituais para a disciplina de História. Para o censo comum, trabalho de História é uma pesquisa de inúmeras páginas em livros, enciclopédias, jornais e revistas. Este tipo de trabalho é fácil de fazer, pois basta copiar. Porém, um trabalho inovador, que toque o aluno, buscando novas abordagens para o estudo da História, traz consigo inúmeros aprendizados que vão desde a forma pela qual se inicia a organização da atividade, interagem com o outro, apropriam-se do conteúdo até aspectos tecnológicos.

Em uma das respostas, alguns alunos disseram nada ter aprendido (o que muito me surpreendeu), pois seus vídeos provam exatamente o contrário. Os alunos tiveram que se organizar e aprender a ouvir e a transmitir suas ideias, interagir com o outro, ler, interpretar, escrever corretamente e revisar a ortografia, pesquisar, preocupar-se com fundo musical, buscar informações e imagens ilustrativas, entre outros conhecimentos, que na maioria das vezes nem eles perceberam que aprenderam. Ao longo do processo de criação dos vídeos escolares, os alunos foram desenvolvendo sua autoestima, dando-se conta de que eram capazes de superar os obstáculos do trabalho diferente.

Infelizmente, nos últimos tempos, venho percebendo nos alunos um sentimento de impotência perante o desafio, que é mais fácil desistir de um trabalho desafiador do que tentar realizá-lo. Esta característica é herança da estrutura familiar e social dos alunos, que se reflete no cotidiano escolar. Nesta atividade complexa, alguns integrantes dos grupos queriam desistir, inclusive prejudicando-se em termos de nota, mas pelo estímulo diante da superação da dificuldade própria e de outros grupos, eles foram se integrando e participando mais efetivamente.

Nas imagens que seguem (figuras 1 a 12), foram selecionadas cenas dos vídeos postados no *You Tube*, pertencentes à primeira edição do concurso cultural *Meu Filme é*

Show!!!, realizada no ano de 2010 com alunos do 1º e 2º anos do Ensino Médio. Abaixo, observam-se algumas ilustrações e esclarecimentos sobre a atividade:



Figura1: Tela inicial do vídeo de abertura do concurso cultural *Meu Filme é Show!!!*¹⁵

Nesta primeira edição do concurso cultural *Meu Filme é Show!!!* (2010), os alunos tiveram como tema motivador a visita ao “Museu Egípcio Itinerante”, que faz um trabalho interessante por meio de exposição e de palestras sobre o Antigo Egito e o Egito de nossos dias. A partir daí, eles tiveram que comparar este mesmo espaço geográfico com duas civilizações, culturas e épocas muito diferentes.

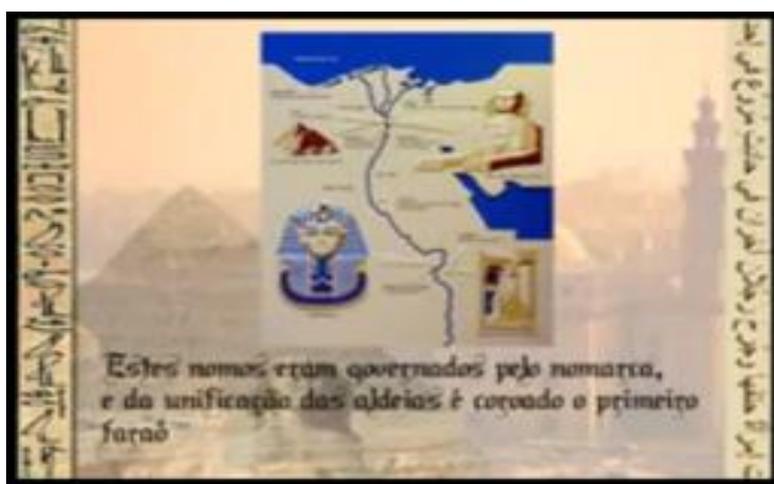


Figura 2: Tela de ilustração do conteúdo

¹⁵Vídeo criado por aluno do 2º ano, no ano de 2010, com conhecimentos avançados em Informática, o que destoava dos demais trabalhos apresentados. Para não desmotivar o aluno criador nem os demais com menos conhecimentos específicos, o vídeo ficou fora do concurso com a função de abertura desta edição. A duração é de dez minutos. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=e6GC40PMxvE&list=UUqdP4edHC2Opx_UNDTu96hQ&index=21&feature=plcp> Acesso em: 30 nov. 2012.

Para criar o vídeo foi necessária uma organização por parte de cada grupo, com cerca de até cinco integrantes, formados conforme sua afinidade. Os alunos tiveram que buscar informações sobre seu objeto de estudo.

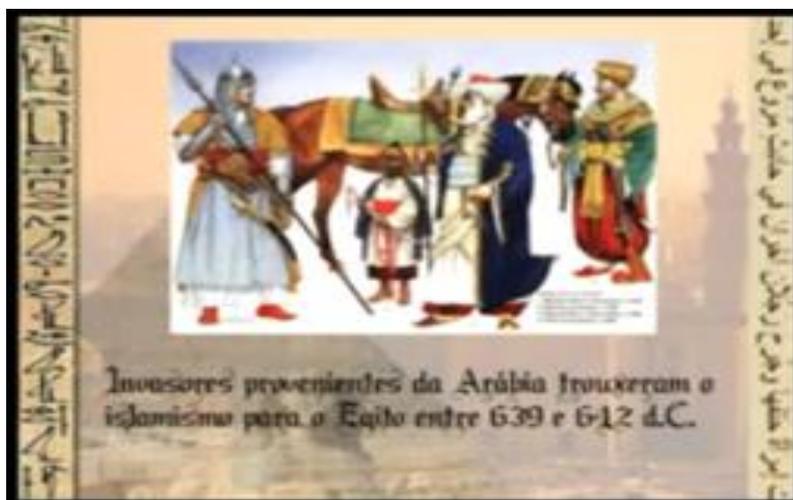


Figura 3: Introdução dos árabes no Egito

Para alguns grupos, a atividade de buscar informações sobre seu objeto de estudo tornou-se uma espécie de “caça ao tesouro”, pois nem sempre elas estavam à disposição imediata. Como no caso desta cena do vídeo criada pelos alunos, em que as origens do domínio árabe na região foram estudadas.



Figura 4: Influência do Islã na cultura egípcia¹⁶

¹⁶Merece destaque o cuidado do aluno em identificar os espaços ao longo do vídeo por meio da caligrafia de cada povo analisado. No canto esquerdo da tela, tem-se o lado do Antigo Egito e no lado direito, o do Egito de nossos dias.

Além dos aspectos cognitivos e do currículo oculto¹⁷ outros aspectos foram trabalhados ao longo da atividade, como a autoestima, por exemplo. Com o sucesso da novidade na escola, muitos alunos de outras turmas do Ensino Médio quiseram assistir aos vídeos mais comentados e parabenizar seus criadores, transformando alguns em “celebridades”, devido aos seus feitos, como foi o caso do aluno criador deste vídeo, cuja timidez não passava despercebida.

Esta exposição fez com que muitos alunos se destacassem na escola, pois passaram de anônimos estudantes para os criadores de vídeos sobre História.



Figura 5: Influência do Islã na cultura egípcia 2

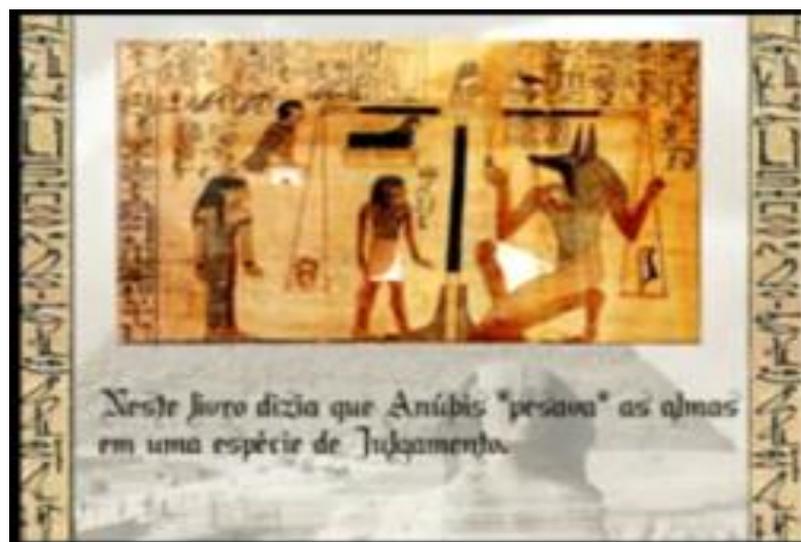


Figura 6: Tela ilustrativa do trabalho com o conteúdo

¹⁷Por currículo oculto, entende-se uma série de valores trabalhados em sala de aula para uma saudável convivência em sociedade, de forma que o aluno respeite e seja respeitado.

Nas figuras 5 e 6, tem-se uma amostra do trabalho de pesquisa e síntese das informações a serem apresentadas nos vídeos produzidos pelos alunos. Leitura, interpretação, síntese e ortografia foram umas das exigências solicitadas para esta atividade. Esta característica da atividade é melhor evidenciada nas telas do vídeo a seguir, o “vídeo concorrente nº 16.”



Figura 7: Tela de abertura da seção referente ao Egito Antigo do vídeo concorrente nº 16¹⁸

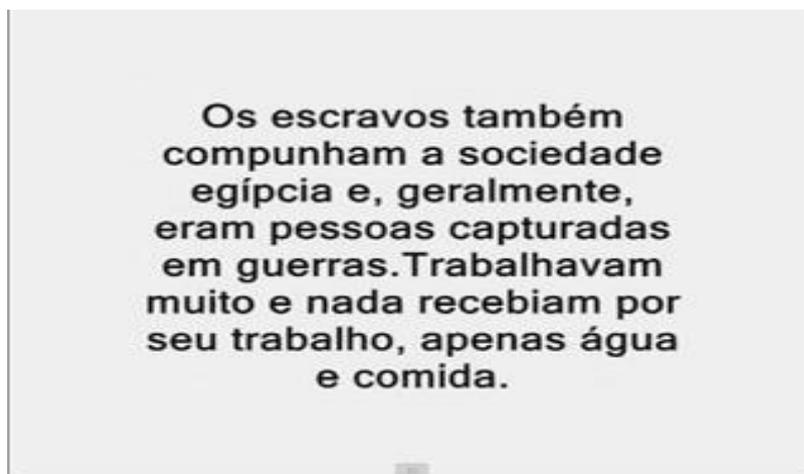


Figura 8: Tela ilustrativa do trabalho de pesquisa e sintetização do conteúdo

Na atividade de criação de vídeo, não basta ter a informação, é necessário transmiti-la de forma que o expectador possa recebê-la prazerosamente. Os alunos

¹⁸Vídeo criado por alunos do 1º ano, em 2010. Com duração de sete minutos. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=loN6j_1ixlc&list=UUqdP4edHC2Opx_UNDTu96hQ&index=4&feature=plcp> Acessado em 30 nov. 2012.

se apropriaram do conteúdo com o objetivo de fazer uma releitura de duas civilizações distintas embora no mesmo espaço geográfico.

Para isso, muitos foram os recursos utilizados, o que incluiu escolha de trilha sonora de livre escolha dos alunos (condizente com o tema ou não), e efeitos de transição de vídeo.



Figura 9: Escriba pertencente ao acervo do Museu Egípcio Itinerante



Figura 10: “Múmia sorridente”

A cena da “múmia sorridente” foi a maior atração do concurso cultural, pois todos queriam saber informações sobre como o aluno fez este processo, obtido por meio de alternância de imagens. Dos dezesseis vídeos concorrentes postados no *You Tube*, este foi o vídeo mais acessado.

Como já fora falado anteriormente, a atividade consistia em criar um vídeo que comparasse os dois Egitos: o Antigo Egito (do tempo dos faraós) e o Egito atual (de cultura árabe), o que exigiu autonomia por parte dos alunos, que tiveram de pesquisar aspectos de ambas as culturas.



Figura 11: Telas divisórias de seção do vídeo concorrente nº 16

Na figura 11, tem-se as telas de abertura de seção que permite perceber qual Egito está sendo trabalhado.



Figura 12: O Egito atual

Muitos alunos se motivaram com os avanços feitos pelos colegas, pois as reuniões para a realização das atividades eram compartilhadas com o grande grupo.

No ano de 2011, uma nova edição do concurso cultural foi realizada. O passeio pedagógico motivador, foi a exposição *Titanic*, realizada no ano de 2011

para marcar cem anos de naufrágio. Como este ocorreu em abril de 2012, o tema dos vídeos a serem criados para o concurso cultural *Meu Filme é Show!!!* foi “A década de 1910”, ou “Os Anos Dez” no qual os alunos deveriam trabalhar qualquer aspecto que considerassem interessante.

Muitos vídeos concentraram-se na história do navio e de seu naufrágio ou reproduziram cenas do cinema, mas outros usaram de criatividade para trabalhar com o tema e os recursos disponíveis para uma “mega produção”. O fato de ter uma história já contada no cinema influenciou no processo criativo de alguns alunos, limitando-os, muitas vezes, pois ao fazerem a comparação com o material disponível, ficavam desmotivados.

Dois vídeos tiveram destaque nesta edição. Abaixo se encontram cenas selecionadas com alguns esclarecimentos.



Figura 13: Tela inicial do vídeo “Moda nos Anos 10”¹⁹

Neste vídeo, com duração de aproximadamente sete minutos, as alunas buscaram na Internet, imagens de vestuário e acessórios dos anos 10. Esta atividade exigiu-lhes organização e perseverança, uma vez que os itens procurados não foram tão fáceis de encontrar. No acompanhamento e desenvolvimento da atividade, foram inúmeras tentativas de busca sem resultado. Como as alunas

¹⁹Vídeo produzido por alunas do 1º ano do Curso Normal. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=P7Zqmilt958&feature=youtu.be>> Acessado em 30 nov. 2012.

estavam determinadas a vencer o obstáculo, não desistiram de procurar (ou trocar de assunto). As alunas mantiveram seu propósito e quando encontraram as primeiras imagens e informações, a motivação foi tornando-se seu maior alicerce. Conhecimentos que irão acompanhá-las por toda a vida.



Figura 14: Moda nos anos 10



Figura 15: Pesquisa iconográfica da moda nos anos 10

Salienta-se que a atividade de criação de vídeos conta com outras complementares como a leitura, a interpretação de texto, a ortografia, a clareza de ideias, a síntese, entre outras. O material produzido pelos alunos deve levar em consideração a posição do expectador, para que seja algo a somar na vida de quem o assiste. O vídeo deve proporcionar uma aprendizagem prazerosa tanto para quem o cria como para quem o assiste.

A trilha sonora ao longo do vídeo é uma coletânea de clássicos da música erudita remixados. Pela disponibilidade das fontes, foi exigida a música referente aos anos dez, como um dos critérios de avaliação, o que fez com que nossos alunos “garimpassem” em material relativo à história da música. Muitos ficaram aturdidos com a novidade, uma vez que, houve mais um item significativo a ser procurado.



Figura 16: Tela ilustrativa de leitura e sintetização do conteúdo

O último vídeo destacado, mas não menos importante, é uma narração da história do Titanic, apresentada por fantoches. Esta foi a solução encontrada pelos alunos para resolver o problema da timidez, uma vez que eles não teriam que se expor na frente de uma câmera.

Nesta edição, pelo fato de conhecer um pouco sobre a produção de vídeos, solicitei-lhes um breve roteiro, com um resumo da história narrada no vídeo. Após a devolução do roteiro para os alunos, iniciou-se o processo de criação de um vídeo.

Todo o processo de gravação deste vídeo foi pitoresco. Os alunos (por já terem experiência do ano anterior) sentiram-se motivados com o assunto desta edição do concurso. Assim, eles pretendiam fazer uma “superprodução” cinematográfica, dentro de suas posses e habilidades. Desta forma, iniciaram a busca pela locação do “estúdio” onde o filme foi gravado, que ficasse em um local de fácil acesso a todos os integrantes do grupo. Assim, o “estúdio” foi uma sala da turma do Jardim cedida pela escola. Como não havia “palquinho” para apresentação de teatro de fantoches, **fizeram** uso de um castelinho que era parte de um brinquedo infantil. Com pedaços de

tecidos e fita dupla face, criou-se o fundo e o acabamento do palco de atuação dos personagens narradores da história do mais poderoso transatlântico.

Pelo fato do filme tratar-se do Titanic, foi permitido que a trilha musical fosse a do filme apresentado nos cinemas em 1997, cuja versão da história é considerada a mais fiel.



Figura 17: Titanic, versão dos alunos²⁰



Figura 18: Créditos finais

²⁰Filme produzido por alunos do 2º ano, criado no ano de 2011, na segunda edição do concurso cultural “Meu Filme é Show!!!”, cujo tema era “Os Anos 10.” Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=P7Zqmilt958&feature=youtu.be>> Acessado em 30 nov. 2012.

Numa análise comparativa entre os vídeos das duas edições, percebo que houve restrição de criatividade nos grupos da segunda edição, devido ao filme *Titanic* (1997), pois grande parte dos alunos sentiram-se intimidados em fazer um vídeo modesto. Para que reagissem a esta dificuldade, houve a necessidade de trabalhar com eles as diferenças entre produções cinematográficas nos seus mais diferentes níveis. Procurei mostrar-lhes que nem sempre grande orçamento é sinónimo de qualidade. Diante desta situação, percebi que muitos alunos não conseguiam desvencilhar seus pensamentos da mega produção, sendo-lhes difícil o uso da autonomia. Estavam dependentes de minhas ideias, como se bloqueados para novos horizontes. Deduzi, então, que, esta dependência dos alunos em relação ao professor, provavelmente se deve, às poucas oportunidades propiciadas pela escola para que atuem de forma mais ativa. Interessante é o fato de estes mesmos alunos atuarem com responsabilidade e autonomia fora da escola, no seu cotidiano, sendo considerados muitas vezes como “o chefe da casa”.

Apesar de alguns alunos haverem respondido no questionário que não haviam aprendido nada (na pergunta que questiona sobre o aprendizado da experiência de criação de um vídeo), ao fazer o vídeo percebo como docente várias aprendizagens ou processos vivenciados, pelos alunos, entre os quais ressaltam-se:

- a) Dialogar e negociar com outros (o que exige “ouvir” esse outro e se descentrar, para que possa ter uma vivência saudável);
- b) Trabalhar cooperativamente na realização do vídeo, na definição do conteúdo e na montagem final, a fim de um objetivo comum;
- c) Utilizar diversas mídias e/ou recursos como fazer *downloads* de músicas, utilizar editores de vídeo, imagem e de texto;
- d) Capacidade de síntese (na definição das informações a serem colocadas);
- e) Sobreviver às dificuldades, superando os obstáculos.

Enfim, muitos foram os aprendizados envolvidos no processo de criação dos vídeos. Houve não apenas o aprendizado formal da disciplina de História, mas também o aprendizado que será levado por toda a vida: o aprendizado da convivência humana.

Esta experiência pedagógica que consistiu no concurso cultural *Meu Filme é Show!!!* foi muito gratificante por ter possibilitado um amplo aprendizado a todos nós que estivemos envolvidos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos ao longo do trabalho, a produção de vídeos pelos alunos para estudo do componente curricular História, revela-se uma prática pedagógica eficiente, pois aproveita as potencialidades dos alunos do século XXI. Isto é, contribui para seu desenvolvimento por meio de atividades que os envolvem no trabalho colaborativo, fazendo da educação não um processo solitário como outrora, mas um processo coletivo em que todos saem ganhando. É possível que professores e alunos deixem de conviver em situação de rivalidade pelo saber e hierarquia que deve ser substituída pela convivência e pelo compartilhamento de saberes.

Atualmente, segundo a nova tendência educacional, conforme o novo paradigma da educação construído que atende a sociedade globalizada e de múltiplas habilidades, todos aprendem juntos, de forma a construir coletivamente o conhecimento. Por isso os professores devem ter a oportunidade de atualização e formação constante para atender a demanda das novas gerações. A metodologia de ensino deve ser revisada e adaptada aos novos tempos, não bastando a inovação tecnológica, pois tecnologia sem metodologia adequada não resolve problemas educacionais.

Uma das inovações tecnológicas que refletem diretamente na sala de aula são as ferramentas de autoria, que possibilitam o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem pelo aluno. Com essas ferramentas, surge a possibilidade do despertar da busca autônoma pelo conhecimento por parte do educando que aprende sem a imposição do “saber adquirido” pelo professor. O aluno constrói sua rede de informações, que depois de assimilada e apropriada torna-se conhecimento. Ele será o responsável por sua bagagem intelectual.

A atividade de criação de vídeo, também denominada como Vídeo –

Processo mobiliza o aluno rumo à aprendizagem. Há uma série de atividades envolvidas na produção de um vídeo, e estas atividades desenvolvem o aluno individual, social e cognitivamente. O aluno, está sendo preparado para buscar informações significativas para seu aprendizado. Esta atitude autônoma também refletirá no mercado de trabalho, pois sabe-se que para algumas funções mais elevadas, há pouca mão-de-obra especializada. Com o aprendizado de ação com autonomia, o aluno decide o que e como aprender, cabendo ao professor apenas guiá-lo rumo às fontes de informação confiáveis.

Ao utilizar o vídeo como ferramenta de autoria, para criar filmes de conteúdo histórico, o aluno desenvolve-se ao mesmo tempo em que se torna agente histórico criador de tal meio de percepção do tempo. O aprendizado é duplamente representado, por duas formas, a primeira pela representação da época na qual se passa a história, e a segunda, por mostrar o tempo atual, permitindo uma releitura da conjuntura presente.

Os filmes produzidos pelos alunos, cujas cenas foram apresentadas no quarto capítulo do presente trabalho, mostram que há aprendizagem significativa na criação de um vídeo, mesmo que os alunos não tenham tomado consciência deste fato. Eles aprenderam a pesquisar informações; a não desistir diante da dificuldade; a conviver e dialogar com os outros expressando suas ideias e respeitando as alheias. Também tiveram que fazer *downloads* de músicas para inseri-las em seus vídeos; aprimorar sua escrita e interpretação de texto, bem como sua capacidade de sintetização. Eles aprenderam a trabalhar de maneira colaborativa, transformando a competição em espaço para auxílio mútuo e integração. Estes conhecimentos adquiridos não são próprios de nenhuma área do saber, mas sim pertencentes a todas as áreas do bem viver.

Ao longo da atividade pedagógica, observei em alguns alunos uma maior familiaridade com as tecnologias digitais, contrastando com o exercício da autonomia no processo de ensino-aprendizagem, pois esta prática não é habitual no contexto escolar e no processo educativo, já que o aluno está acostumado a exercer uma relação de dependência do professor com relação à aprendizagem, não sendo motivados para uma atuação mais ativa. Esta situação, alertou-me para o fato de que estes mesmos alunos em suas famílias são considerados “chefes da casa”, devendo responder por questões de ordem doméstica, portanto, exercendo autonomia fora da escola.

O questionário respondido pelos alunos, com os quais eu convivo há três anos, permitiu-me conhecê-los melhor, o que requer um novo repensar sobre essa experiência que se finalizou com um sucesso reconhecido pelos próprios alunos. Assim, devo empenhar-me em novas formas para motivar meus alunos e engajá-los no estudo de História, com o objetivo de não cair na rotina, num processo de contínuo reencantamento da educação.

Por ser uma prática pedagógica relativamente nova em nossas escolas, ainda a produção de vídeos escolares será muito trabalhada na literatura específica sobre o tema, o que enriquecerá ainda mais os trabalhos futuros.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Mídias na Educação: Metodologia das ciências sociais: Unidade I: Pesquisa em Ciências Sociais. Disponível em: <<http://www.eproinfo.mec.gov.br/webfolio/Mod83266/04.html>> Acessado em: 27 out. 2012a.

BRASIL. Ministério da Educação. Mídias na Educação: Metodologia das ciências sociais: Unidade II: Pesquisa em Ciências Sociais. Disponível em: <<http://www.eproinfo.mec.gov.br/webfolio/Mod83266/06.html>> Acesso em: 27 out. 2012b.

BARBOSA, Eduardo Fernandes. **Instrumentos de Coleta de Dados em Pesquisa**. Curso de Especialização em Metodologias e Desenvolvimento e Avaliação de Projetos Educacionais - SEE-MG/CEFET - MG/1999. Disponível em: <http://www.tecnologiadeprojetos.com.br/banco_objetos/%7B363E5BFD-17F5-433A-91A0-2F91727168E3%7D_instrumentos%20de%20coleta.pdf> Acesso em: 30 nov. 2012.

CARVALHO, Elma. Cinema, História e Educação. In: **Revista Teoria e Prática da Educação** - Revista do Departamento de Teoria e Prática da Educação da Universidade Estadual de Maringá, Vol. 3, nº 5, Set/1998, p. 121-131.

CORRÊA, Cynthia. H. W. **Ciberlegenda**. Comunidades virtuais gerando identidade nas sociedades em rede. 2004. Disponível em: <<http://www.uff.br/mestcii/cyntia1.html>> Acesso em: 27 out. 2012

CYSNEIROS, Paulo. Competências para ensinar com novas tecnologias. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v.4, n. 12, p.23-33, maio/ago. 2004.

FÉRRES, Juan. **Vídeo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

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

FRIEDRICH, Iara; CONRADI, Carla. **Uso e produção de vídeos nas aulas de História**: Limitações e Possibilidades. 2008. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2391-8.pdf>> Acesso em 19 out. 2012.

DAMIANI, Magda; NEVES, Rita. Vygotsky e as teorias da aprendizagem. In: **UNRevista**. Vol.1, n. 2 (abril 2006). Disponível em: <<http://www.miniweb.com.br/educadores/Artigos/PDF/vygotsky.pdf>> Acesso em: 20 set. 2012.

KUHN, Thomas S. **A estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

LÜCK, Heloísa. **Metodologia de Projetos**: uma ferramenta de planejamento e gestão. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

LEIVAS, Marta. No olho do furacão: as novas tecnologias e a educação hoje. In: **Novas tecnologias**: educação e sociedade na era da informação. SILVA, Mozart (Org.). Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

LEFFA, V. J. Uma ferramenta de autoria para o professor: o que é e o que faz. In: **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 41, n. 144, p. 189-214, 2006.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MACHADO, A. Novas formas de produção de conhecimento: utilização de ferramentas da web 2.0 como recurso pedagógico. In: **Revista Udescvirtua@I**-vol.1. Nº. 2. 2008. Disponível em: <<http://revistas.udesc.br/index.php/udescvirtual/article/viewFile/1655/1332>> Acesso em 20 set. 2012.

MORAN, José. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. In: **Revista Informática na Educação**: Teoria & Prática. Porto Alegre, vol. 3, n. 1 (set. 2000) UFRGS.

NASCIMENTO, Vera. Cinema e Ensino de História: em busca de uma final feliz. In: **Revista Urutagua** – Revista acadêmica multidisciplinar – DCS/UEM. Nº 16, ago./set./out./nov. 2008 – Quadrimestral – Maringá- Paraná – Brasil. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Urutagua/article/view/3695/3272>> Acesso em: 19 set. 2012.

NOMA, Amélia. **Visualidades da vida urbana**: Metrópolis e Blade Runner. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica do RS – PUCRS, Tese de doutorado em História Social, 1998.

PERRENOUD, Phillippe. **Dez novas competências para ensinar**: convite à viagem. Porto Alegre: ArtMed, 2000.

PINTO, Emília & SILVA, Bento. **Produção de vídeo em contexto – estratégia de participação**. Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/18151/1/Prod%C3%A7%C3%A3o%20de%20v%C3%ADdeo%20em%20contexto%20educativ%20%E2%80%93%20estrat%C3%A9gia%20de%20participa%C3%A7%C3%A3o.pdf>> Acesso em: 27 out. 2012.

PINSKY, Carla (Org.). **Fontes históricas**. São Paulo: Contexto, 2008.

PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais**. 2001. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/102401223/Nativos-Digitais-Imigrantes-Digitais-Marc-Prensky>> Acesso em: 27 out. 2012

_____. O aluno virou especialista. São Paulo: 2010. **Revista Época**. Camila Guimarães. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI15391815224,00MARC+PRENSKY+O+ALUNO+VIROU+O+ESPECIALISTA.html>> Acesso em: 26 out. 2012.

_____. C. Professores sabem mexer menos no computador do que os alunos. São Paulo: 03.10.2011. **Folha.com**. Patrícia Gomes Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/international/Leia%20entrevista%20do%20autor%20da%20expressao%20imigrantes%20digitais.pdf>> Acesso em: 20 out. 2012.

ROSADO, I.; BOHADANA, E. Autoria coletiva na educação: análise da ferramenta Wiki para cooperação e colaboração no ambiente virtual de aprendizagem Moodle. In: **5º Encontro de Educação e Tecnologias de Informação e Comunicação**, 2007. Disponível em: <http://alexandrosado.net78.net/attachments/004_ETICVAlexandreRosado.pdf>. Acesso em: 20 out. 2012.

TIJIBOY, Ana. **As novas tecnologias e a incerteza na educação**. In: Novas tecnologias: educação e sociedade na era da informação. SILVA, Mozart (Org.). Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

_____. MAÇADA, Débora; SANTAROSA, Lucila M. C.; FAGUNDES, Léa da C. Aprendizagem colaborativa em ambiente telemático. In: **PGIE-UFRGS Informática na Educação: teoria & informática**. V 2 N^o. 1, maio, 1999. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.phpnrb=000240546&loc=2010&l=c7b1287ab65fd054>> Acesso em: 15 out. 2012.

TOLEDO, Francisco Soderó. **PEDAGOGIA ON-LINE**. Disponível em: <<http://www.educaonline.eng.br/GEST6/TCC/HTML/2010/UNISAL%20PEDAGOGIA%20ON.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2012.

VARGAS, Ariel; ROCHA, Heloísa; FREIRE, Fernanda. **Promídia: produção de vídeos digitais no contexto educacional**. 2007. In: **CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação**. V. 5 N^o 2, Dezembro, 2007. Disponível em: <<http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo10/artigos/1bAriel.pdf>> Acesso em: 02 out. 2012.

VEEN, Win; VRAKING, Bem. **Homo zappiens: educando na era digital**. Porto Alegre, Artmed, 2009.

APÊNDICE E ANEXO

APÊNDICE: QUESTIONÁRIO DE PESQUISA

Pesquisa sobre você e a tecnologia

Estamos no século XXI e uma onda de tecnologia invade a nossa sociedade. Com isso, adquirimos novos hábitos, como o de "estar grudado" no celular, o de se conectar na internet para fazer contato com amigos, mostrarmos fotos, montarmos slides, baixarmos vídeos e músicas, darmos depoimentos, e etc. Então, responda a pesquisa abaixo sobre o quanto o mundo da tecnologia faz parte de sua vida.

*Obrigatório

1 Sua idade está entre?*

- 14 e 15 anos;
- 16 e 17 anos;
- 17 e 18 anos;
- 19 e 20 anos.

1 Que série você está cursando*

- 1º ano` 2º ano 3º ano

2 A qual gênero você pertence?*

- Masculino Feminino

3 Você tem acesso à internet e ao microcomputador?*

- Sim Não

4 Como você tem acesso à internet e ao microcomputador?*

- Acesso à Internet na *Lan House*;
- Tenho computador, sem Internet;
- Navego por meio do meu celular;
- Tenho conexão via cabo;
- Tenho conexão via telefonia móvel;
- Não tenho acesso à informática.

5 O que você faz quando está on-line?*

- Me conecto ao MSN, *Facebook* e Orkut entre outras redes sociais;
- Baixo música e vídeos;
- Leio *e-mails*, *sites* de notícias, revistas e de interesse escolar;
- Lido com jogos;
- Nunca estou.

6 Quantos dias na semana você navega na internet?*

- 2 dias;
- 3 dias;
- 5 dias;
- Todos os dias;
- Não navego na Internet.

7 Quanto tempo consegue passar sem acessar a Internet?*

- 6 horas;
- 12 horas;
- 1 dia;
- 2 dias;
- 3 dias ;
- Uma semana;
- Outro _____ .

8 Quando está on-line, o que você lê?*

- E-mails, blogs e sites;*
- Orkut e MSN;
- Revistas, livros e jornais.

9 As pesquisas e atividades escolares, você consulta em...?*

- Internet;
- Livros, jornais, enciclopédias e revistas em papel;
- Livros, jornais, enciclopédias e revistas em CD.

10 Você tem o hábito de expor suas fotos e seus momentos na Internet?*

- Sim
- Não

11 Você costuma utilizar a Internet e microcomputador para realizar seus trabalhos e atividades escolares?*

- Sim
- Não

12 Quais os programas e aplicativos que você utiliza?*

- Editor de Vídeo;
- Editor de Imagem;
- Editor de Texto;
- Editor de Áudio;
- Outro _____ .

13 Qual a importância da tecnologia para a realização de seus trabalhos e atividades escolares?*

- Nenhuma
- Total
- Parcial

14 Na disciplina de História, você prefere trabalhos escolares diferenciados, inovadores e/ou desafiadores?*

- Sim
- Não
- Indiferente

15 O que você entende por "trabalhos escolares diferenciados, inovadores e/ou desafiadores"?*

16 Já fez algum vídeo escolar?*

() Sim () Não

17 Descreva como foi a experiência de produzir um vídeo escolar.

18 Quais foram os pontos positivos e negativos desta atividade?

19 você já postou algum vídeo no You Tube?*

() Sim () Não

20 Qual era o conteúdo do(s) vídeo(s) postado(s), pessoal, escolar, familiar, etc.?*

21 Lembra o nome do(s) vídeo(s) postado(s)?

22 Quantos? _____ .

23 Qual o maior aprendizado sobre este feito?

Obrigada! Sua participação foi muito importante.

ANEXO: ATA SOBRE A DEFESA DE MONOGRAFIA



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE FORMAÇÃO CONTINUADA
MÍDIAS NA EDUCAÇÃO Ciclo Avançado 2ª Edição - CINTED UFRGS

Ata sobre a defesa de monografia

Aos 15(quinze) dias do mês de dezembro de dois mil e doze, na sala 329 do CINTED, nesta Universidade, reuniu-se a comissão de avaliação, composta pelos professores Carlos Tadeu Q. de Moraes, Lourenço de O. Basso e Ana Vilma Tijiboy (orientadora) para apreciar e avaliar a defesa da monografia "Produção de vídeos de história: reflexões de uma docente" da aluna Viviane Procaska Bilo.

Parecer:

A banca examinadora parabeniza a aluna pela qualidade da monografia, considerando-a aprovada com conceito A. # Indicada para publicação.

Porto Alegre, 15 de dezembro de 2012.

Carlos Tadeu Q. de Moraes
Prof. Carlos Tadeu Q. de Moraes

Lourenço Basso
Prof. Lourenço de O. Basso

Ana Vilma Tijiboy
Profa. Ana Vilma Tijiboy
(orientadora)