



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

**MARCOS ANTONIO AZAMBUJA DA SILVA**

**CELULAR NA SALA DE AULA E A**  
**CRIAÇÃO DE NARRATIVAS AUDIOVISUAIS**

**Porto Alegre**  
**2015**

**MARCOS ANTONIO AZAMBUJA DA SILVA**

**CELULAR NA SALA DE AULA E A  
CRIAÇÃO DE NARRATIVAS AUDIOVISUAIS**

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 do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientador:  
Prof. Christian Puhlmann Brackmann

**Porto Alegre  
2015**

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

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco



## RESUMO

Teorizada por vários especialistas, a questão dos conflitos, no âmbito escolar, tem como provável pano de fundo o notável encontro de diferentes gerações. Entre os diversos catalizadores desse conflito e uma das marcas mais presente nesse tecido social, está o celular. Este já figura em boa parte dos formatos das relações sociais tanto nos espaços públicos como nos privados, sendo, inclusive, um forte objeto de consumo. Embora, hoje, o celular seja ainda muito indesejado pelo corpo docente, nota-se uma relação indissociável entre ele e o estudante. Nesse enquadramento, usamos o aparelho celular na sala de aula, objeto de estudo desta pesquisa, definindo-o como “artefato cultural” contemporâneo com grande potencial para criação de mídias audiovisuais. Devido ao seu “hibridismo”, o celular não deve ser negligenciado em sala de aula, pois, indubitavelmente, já representa uma importante ferramenta, mesmo que experimental, para a criação e distribuição de “conteúdo pedagógico”. Dessa forma, defende-se seu uso na sala de aula em momentos de aprendizagem, como na criação de narrativas audiovisuais, além de que com a sua ampla apropriação pelo aluno poderá constituir um aprendizado para cidadania ou em termos gerais numa “ética de uso dos aparelhos móveis”. Para não negligenciá-lo e para usá-lo de forma adequada, é preciso estabelecer critérios, promovendo, assim, a intersecção entre: celular, sala de aula e aprendizado. Sem interposição (ou sobreposição) de valores, baseados em critérios proibitivos, o aparelho celular, no ambiente de aprendizagem, poderá ter uma aplicação aliada ao aprendizado, baseando-se em projetos, resolvendo os conflitos e servindo para definir o espaço das tecnologias móveis no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Educomunicação. Celular. Narrativas Audiovisuais. Aprendizagem Baseada em Projetos.

## MOBILE PHONES INSIDE CLASSROOMS AND THE CREATION OF AUDIOVISUAL STORIES

### ABSTRACT

Theorized by many experts, the school environment conflicts, is likely to have a remarkable encounter of different generations with different backgrounds. Among the various causes of these conflicts, is the cell phone. This is already included in many of the social relationships formats, in public and private spaces, and is a desired product. Although, nowadays, the cell phone is also very undesirable for the faculty, an inseparable relationship between him and the student. The mobile device, object of study of this research can be defined as a "cultural artifact" for contemporary creation of audiovisual media. Due to its "hybridism", the mobile phone should not be neglected inside the classroom, because it certainly represents a important tool, even experimental, to create and distribution of "pedagogical material". After analyzing the facts, this research indorses its use in classrooms in learning-moments, as the creation of audiovisual narratives, besides, with his own understanding of the themes being addressed, the student can have a learning experience for citizenship, or in general terms "be ethical when using mobile devices". However, to not neglecting it and to use it properly, we must establish criteria, thereby, promoting the merging of the mobile phone, classroom, and learning. Without interposition (or overlap) values, based on prohibitive criteria, the mobile phone, in the classroom, may be an ally for learning, project-based, solving conflicts and defining the space of mobile technologies in the process of teaching and learning.

Keywords: Education-Communication. Mobile Phones. Audiovisual Medias. Project-Based Learning.

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABP	Aprendizagem Baseada em Projetos
CC	<i>Creative Commons</i>
EaD	Ensino a Distância
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
EF	Ensino Fundamental
EMP	Ensino Médio Politécnico
PDMA	Plano Nacional e Metas para o Audiovisual
RS	Estado do Rio Grande do Sul
TIC	Tecnologias da Informação e da Comunicação

## FIGURAS

Figura 1 - Modos de Uso do Celular .....	19
Figura 2 - “Mundos Contrapostos” .....	23
Figura 3 - Intersecção.....	49



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>9</b>
<b>1 EDUCAÇÃO PARA USO DO CELULAR</b> .....	<b>14</b>
1.1 IMPORTÂNCIA JÁ OBSERVADA PELO MERCADO DE BANDA LARGA E TELEFONIA MÓVEL.....	17
1.2 OUTROS PROJETOS COMO EXPERIÊNCIA MOTIVADORA .....	20
<b>2 VÍDEOS COM SMARTPHONES: POTENCIAL E “MALEFÍCIOS”</b> .....	<b>22</b>
2.1 “YOUTUBERS” COMO REFERÊNCIA .....	23
<b>3 APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS</b> .....	<b>27</b>
3.1 AVALIAÇÃO EM ABP: “UM PLANO EQUILIBRADO” .....	27
3.2 RESSALVA PARA USO DA ABP NO CONTEXTO DESTA PESQUISA .....	29
3.3 O ALUNO NO CONTROLE DO PROCESSO .....	29
3.4 PRINCIPAIS FORMATOS AUDIOVISUAIS E AS POSSIBILIDADES DE CRIAÇÃO ..	32
3.5 FAZER AUDIOVISUAL É COLOCAR-SE NO LUGAR DO OUTRO .....	33
3.6 LIBERDADE PARA A EXPERIMENTAÇÃO .....	33
<b>4 METODOLOGIA</b> .....	<b>35</b>
4.1 CONTEXTO ESTUDADO .....	35
4.2 USO DE MÍDIAS E TECNOLOGIAS NA ESCOLA.....	39
4.3 TEMPO DE INTERAÇÃO ALUNO CELULAR.....	40
4.4 A METODOLOGIA PARA CRIAÇÃO DE VÍDEOS EDUCATIVOS .....	41
4.5 LINGUAGEM AUDIOVISUAL: “ANALISAR FILMES PARA APRENDER A FAZER FILME” .....	42
4.6 METODOLOGIA DE APLICAÇÃO E IMPLANTAÇÃO DO ABP NA ESCOLA .....	45
<b>5 RESULTADOS</b> .....	<b>47</b>
<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>52</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>55</b>
<b>ANEXO A - 1º QUESTIONÁRIO (ALUNO)</b> .....	<b>58</b>
<b>ANEXO B - 2º QUESTIONÁRIO (GRUPO)</b> .....	<b>60</b>
<b>ANEXO C – INSTRUMENTO AVALIATIVO: ROTEIRO</b> .....	<b>61</b>

## INTRODUÇÃO

Diante de uma realidade muito comum nas escolas, relacionada aos “desconfortos” provocados pelo celular em sala de aula, o presente trabalho tem por objetivo contrapor a ênfase disciplinar que, de modo geral, dá ares de vilão ao celular, (*smartphones e tablets*), ícones das chamadas tecnologias móveis. Em vista disso, então, realizou-se o acompanhamento dos resultados de um projeto desenvolvido numa turma de 9º ano do Ensino Fundamental, apoiando-se em referenciais teóricos e nas práticas do uso dos aparelhos móveis na sala de aula e, também, em projetos de outros educadores. Ademais, buscou-se estabelecer uma aplicação pedagógica plausível dos referidos aparelhos, já que, normalmente, eles acabam se tornando um console portátil (no sentido de aparelho com função de jogo) para o aluno que, pejorativamente, os usa para distrair-se na sala de aula.

Frente a esse cenário, consideram-se os vieses da Educomunicação (SOARES, 2000) e do Aprendizado Baseado em Projetos - ABP (MARKHAM; LARMER; RAVITZ, 2008), sendo possível, por meio dessas abordagens, dispor de ricas experiências, como, por exemplo: o desenvolvimento de narrativas audiovisuais que, aliadas à Educação, são o mote principal desta pesquisa.

Sem vínculo à estética fílmica comercial, mas, sim, respeitando alguns princípios da construção de narrativas audiovisuais, os trabalhos, durante a prática, deverão ser orientados considerando uma “[...] estética de vídeos feitos por câmeras de celular [...]” (BARRAL, 2012, p.112), pontuada por:

- características técnicas de captação de áudio com necessidade de ser legendado;
- imagens trêmulas com pouca definição;
- facilidade na captação de flagrantes;
- baixo custo;
- envolvimento de equipe reduzida;
- livre de pré-produção (o que não dispensa roteiro);
- uma relação próxima entre realizador e assuntos abordados.

Nessa linha, a estética dos filmes feitos com uso de celulares também deve considerar, como características particulares, segundo Barral (2012), a produção de filmes originados por meio de aparelho móvel, que é dotado de câmera e que representa o estabelecimento de uma mediação formal da relação aluno-professor e dos objetos de aprendizagem. Acompanha esse movimento, essa “busca estética”, a transformação do espaço educacional, colocando a sala de aula num patamar ímpar e promovendo a ela a integração das potencialidades do audiovisual que, com sua capacidade de síntese, fator orgânico do fazer fílmico, pode contribuir para o estabelecimento, junto ao educando, de critérios normativos para o uso do celular no ambiente de aprendizagem.

Para aprofundar a definição de estética, a fim de fazer o seu devido uso, neste trabalho, recorreu-se à tese de doutorado de Boll (2013), intitulada *A Enunciação Estética Juvenil em Vídeos Escolares no YouTube*. A autora, apoiada em Bakhtin, destaca que: a “[...] composição estética considera todas as relações envolvidas em um enunciado, existente ou presumido” (BAKHTIN, 2000, p. 324 apud BOLL, 2013, p.13). Sendo assim, para a constituição de uma “composição estética”, são envolvidos todos os elementos participantes que compõem uma enunciação, podendo ser eles: materiais e imateriais. A mesma autora, em seus apontamentos, valoriza a obra de Bakhtin, ressaltando a partir dela que para a formação de uma composição estética, faz-se necessário o seguinte conjunto:

A época, o meio social, o micromundo – da família, dos amigos e conhecidos, dos colegas – que vê o homem crescer e viver, sempre possui seus enunciados que servem de norma, dão o tom; são obras científicas, literárias, ideológicas, nas quais as pessoas se apoiam e às quais se referem, que são citadas, imitadas, servem de inspiração. (BAKHTIN, 2000, p. 313 apud BOLL, 2013, p. 13).

A possibilidade de uso desse viés estético é uma das evidências que permite seguir em frente e almejar a aproximação com uma educação midiática, tendo como mediadora a “Educomunicação” Soares (2000), bem como Souza (2009), que trabalham a extinção da visão de uma cultura hegemônica, podendo ser chamada tal educação de “pedagogia do audiovisual”, Wolhgemuth (2008). Nessa educação, há um universo paralelo de aprendizagem, principalmente, pela necessidade de o professor se orientar por um processo que concilie o uso do celular na sala de aula e a “formação de cidadão para os desafios do século XXI”, assim como previsto nas práticas e princípios da teoria de Aprendizagem Baseadas em Projetos (MARKHM; LARMER; RAVITZ, 2008).

Em relação à necessidade de um novo paradigma educacional, a ‘Educomunicação’ é apontada como possível referencial mediador desse novo modelo. Soares (2000) acredita que, ao olhar para o passado, a Educação, num sentido amplo do termo, é o ponto central, assim, aponta-a como “síntese do processo civilizatório”, sugerindo que, sem a qual, não teria sido possível atingir o patamar atual de “civilização”. Ainda o mesmo autor lembra-se de “que a educação [...] chega aos albores do século XXI com um enorme cabedal de serviços prestados à humanidade, sem, contudo, ter gestado e gerenciado processos de inter-relação cultural que a coloque em sintonia com o novo mundo que a rodeia” (SOARES, 2000. p. 14).

Para compreender a nova realidade educacional, é indispensável questionar, como faz Soares (2000), se o que está em curso é uma transição - da educação, essencialmente baseada no livro e com conteúdo seriado, para uma educação com viés mais “veloz, contingente, fluido e mutável da civilização audiovisual, cuja marca é a incerteza e a expectativa do novo, a cada minuto?” (SOARES, 2000, p. 15).

Ainda sobre a atual conjuntura da Educação, Soares (2000) afirma que:

A educação, representando o tempo do pensamento lógico, seriado, geométrico, basicamente livresco (identificada com a era fordista), estaria, pois em crise. Já a instituição denominada de comunicação de massa, consolidando um pensamento fragmentado e uma cultura aleatória, essencialmente audiovisual, estaria em alta, no imaginário social. A comunicação de massa representaria o eixo que atravessa as novas condições da sociedade pensar e se organizar. (SOARES, 2000, p. 14-15).

Diante da busca de um entendimento de como chegamos às circunstâncias atuais, cenário, no qual, facilmente encontramos inúmeros aplicativos e soluções que são despejados no mercado por empresas transnacionais, geralmente, com fins comerciais e, por vezes, não tendo vínculo algum com o processo educacional. Desse modo, funcionam como uma “armadilha”, visto que mantêm um público cativo para suas operações e um canal de ligação direta com o consumidor, nesse caso o aluno. Souza (2009) nos alerta para o seguinte:

O estudante envolvido pelo mundo da comunicação de massa não percebe que corre o risco de se despersonalizar, ou seja, tomar atitudes que normalmente não tomaria, sendo que, por causa da sedução das imagens, pode criar ou assumir uma realidade que não corresponde a seus princípios. (SOUZA, 2009. p. 14).

Assim, diante do exposto, o aluno que por ventura se apropriar adequadamente dessas ferramentas, que, até então era visto como consumidor de vídeo, a partir da

apropriação da linguagem do fazer fílmico, poderá desfrutar da posição de produtor de conteúdo como propomos neste trabalho. Para isso, o aluno deva ser orientado a fim de que desenvolva um novo olhar, como sujeito em formação, para uso do celular, ou seja, para a criação de narrativas audiovisuais. Nesse sentido, é necessário alocarmos um novo espaço, ou nova posição para os *smartphones* e deixarmos de vê-los como “algo banal” ou que não possa pertencer ao material escolar, “[...] trabalhá-lo com fenômenos do cotidiano pode significar deixar de considerar esses aparelhos como objetos de consumo num sentido mercadológico” (MONTEIRO, 2006, p. 9).

É importante que seja ressaltado, nesta proposta pedagógica de uso do celular, que todos os projetos que forem realizados em escolas possam considerar um fator de suma relevância para o seu desenvolvimento: a definição do público a que será destinado, a fim de saber se esse compartilha, igualmente, do uso do celular. Conforme Monteiro, o que é feito atualmente com o celular em sala de aula foi aprendido fora do ambiente pedagógico. Embora essa seja uma realidade latente no âmbito educacional, não se pode paralisar diante dessa interferência, pois “[...] o celular vem dialogando com as culturas que, certamente, fazem-se presentes nas salas de aula e/ou no espaço escolar com uma disposição que pode possibilitar a emergir novas culturas e novas práticas pedagógicas” (MONTEIRO, 2006, p. 10).

Defendemos, assim, que a entrada do celular na sala de aula se dê de forma diferente, ou seja, há uma necessidade de tirá-lo da clandestinidade, a fim de realmente provocar uma mudança no cenário educacional e, também, de colocá-lo em outro patamar. Ademais, é necessário não só elevá-lo a outras possibilidades, mas, inclusive, preservá-lo de inúmeras acusações, bem como outros objetos ‘estranhos’ ao fazer pedagógico tradicional, como, por exemplo, a Lousa Digital, que se encontra desativada - pelo menos durante o processo de levantamento de dados para esta pesquisa - na escola que serviu de contexto para este experimento. Além disso, há os riscos de juízos atribuídos pelo senso comum, os quais devem ser antecipados em todo projeto em que o celular terá espaço. A respeito disso, Monteiro (2006, p. 9) apresenta, em um estudo de caso sobre ética, no qual ouviu algumas narrativas, como o depoimento de uma mãe de um aluno da rede particular de ensino que alegou que deixou de pagar a mensalidade, porque seu filho era o único da turma sem celular. Fatos como esse provam que, em geral, o celular tem, na atual conjuntura escolar, um papel de vilão; servindo não apenas para desconcentrar o aluno, mas, evidenciando que nem a sociedade sabe como desfrutar desse instrumento no “espaço-tempo” da sala de aula.

Diante do exposto, acredita-se que:

Assim, na chamada era da informação do conhecimento, garantir o acesso, o uso ético da população às novas linguagens culturais que vão invadindo a escola e se tornam ferramentas essenciais ao desenvolvimento humano dos chamados “incluídos digitais”, encontra-se ainda como desafio no cotidiano da sala de aula das escolas. Principalmente quando nos referimos aos percentuais de acesso digital. No entanto, não podemos ignorar como esses aparelhos celulares estão chegando no cotidiano escolar com uma rapidez tamanha. (MONTEIRO, 2006, p. 12).

Frente a esse panorama, compreende-se a importância da busca de alternativas que não deixem à deriva esse novíssimo artefato - o celular - de grande potencial que pode permear as ações pedagógicas. Nesse sentido, objetivamos, a partir de contribuições e colocações, numa espécie de revisão da literatura encontrada, estabelecer, em algum grau, sentido para aproximação dos “mundos contrapostos” citado por Souza (2009), ação que buscaremos explicar melhor adiante. Durante essa trajetória, ao nos aproximarmos dos aspectos que entendemos, até então, serem reveladores, da confluência: celular, fazer pedagógico, busca que implicou na experimentação empírica, despertando para necessidade de nos situarmos diante de um necessário direcionamento não só da aplicação de aparelhos tecnológicos (citamos como um dos sinônimos para o que, ao longo do texto, identificamos como: celular; *smartphone*, *tablets* e aparelhos móveis, etc.) em sala, mas dos cuidados necessários sobre toda e qualquer repercussão que esse uso trará ao fazer educacional.

## 1 EDUCAÇÃO PARA USO DO CELULAR

Ao buscarmos apropriação dos inúmeros experimentos no campo da educação, aliados às teorias de aprendizado, não podemos relegar eventos próximos como a existência das TIC – Tecnologia da Informação e da Comunicação, que tem contribuído na nova dinâmica do fazer educacional. Nesse sentido, Monteiro (2006, p.12) revela em seu trabalho a busca por uma “nova epistemologia da visão e da ação que transforme o nosso olhar fixo e opaco para o novo que saltita aos nossos olhos, parece precisar que olhemos para nossos pés. Com o desequilíbrio encontraremos caminhos”. Ao optarmos por recursos presentes no dia a dia do aluno, observamos que, de fato, esse é um campo fértil para a teoria de Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), que é discutida por Markhm, Larmer, Ravtz (2008), que confirma, em sua proposta, a necessidade de o professor “olhar para os seus pés” e rever, a partir do que tem em sua volta, suas práticas. Uma vez reconhecida e reavaliada a atual realidade, tem-se a necessidade de reservar um espaço para a ascensão das tecnologias móveis e, progressivamente, adotar uma metodologia para inseri-las. Passa-se, então, a acreditar que, de modo algum, a escola deve manter o celular numa situação de clandestinidade, como tem ocorrido atualmente. Com isso, entendemos que:

As novas tecnologias da comunicação e da informação parecem determinar maneiras de ler, de ver e de agir que também estão influenciando diariamente a formação identitária dos sujeitos da escola no mundo atual, principalmente nos centros urbanos. Nesse sentido, as bases de identificação da/na sociedade contemporânea para os mais jovens necessita resgatar as noções éticas e pensar a constituição de identidades sociais nas diferentes possibilidades de acesso aos bens de consumo. Além disso, a necessidade de se estabelecer um diálogo das práticas pedagógicas com as novas formas de ser e estar no mundo é impossível de ignorarmos. Assim, acredita-se que o uso das novas tecnologias da informação e da comunicação, no cotidiano escolar, podem e devem contribuir para a formação de professores e alunos leitores críticos da mídia e, principalmente, de discutirmos ética-conhecimento e inclusão digital em todos os *espaçostempos* do cotidiano escolar. (MONTEIRO, 2006, p.13 - 14).

Como visto anteriormente, alguns fatos provam por vários vieses que há uma necessidade de desenvolver uma abordagem flexível e inclusiva no trato pedagógico envolvendo as tecnologias móveis. Além do mais, em vista de que a sociedade, nos dias de hoje, está imersa na “era informacional”, são precisas, continuamente, mudanças nas

linguagens usadas no fazer educacional. A tônica impressa pela “mudança” passou a ser quase uma necessidade de sobrevivência para os professores empenhados, os quais, por meio do aperfeiçoamento e revisão de conceitos, buscam superar as práticas tradicionais que, perceptivelmente, não são mais aceitas nem pelos alunos mais desinformados.

De acordo com Moran (2007, p. 11), “perdemos tempo demais aprendendo muito pouco e, por isso, desmotivamo-nos continuamente. Como professores ou como alunos, temos a sensação de que aulas convencionais estão ultrapassadas”. Nessa linha, a cada colocação que se faz sobre como melhor educar na e para a sociedade conectada, fica perceptível que a variável “velocidade de obtenção de informação” surge como uma das especificidades das tecnologias portáteis, como, por exemplo, os aparelhos móveis – *smartphones* e *tablets*. Essa dinâmica, evidentemente, facilita a aquisição de informação, dando, inclusive, mais tempo para o professor responder questões que, segundo Moran (2007), ainda não foram respondidas pela Educação, como o espaço das “tecnologias móveis” na sala de aula. É fato: não é possível fugir dessa realidade. Agora, é preciso que o docente se prepare para atuar em sala de aula, não ignorando essa tendência, mas, sim, possibilitando a entrada dos aparelhos móveis na escola, como já adentrou, definitivamente, nas relações sociais em geral.

Em idade escolar, o público infanto-juvenil, certamente, é quem está mais suscetível às implicações que essas mudanças tecnológicas possibilitam nas relações sociais. Na escola que vemos, por um lado, metodologias que não surtem o efeito desejado e que devem ser rearranjadas ou deixadas para outros contextos, pois, em muitos casos, não atendem mais os anseios dos alunos das ditas gerações Y e Z, ou seja, os nativos digitais, que não se satisfazem com o modo convencional de aprender, em parte, por estarem expostos a “múltiplos estímulos” (SCHNEIDER, 2013) e por terem na sua mão quase sem exceção um celular de última geração. Este último, por excelência, possibilita e eleva os jovens ao status de agentes produtores e consumidores de conteúdo. No entanto, outra discussão possível, é, se está esse jovem preparado para interagir livremente, seja produzindo seus conteúdos, seja como é mais provável, sendo conduzido como “massa de manobra”, como muitas vezes é possível perceber nas suas atitudes. Vemos, muitas vezes, que ele está sendo editado, ou seja, pautado, por ideologias consumistas ou incentivo para comportamentos impróprios para a idade, os quais que chegam a ele pelo celular sem tratamento algum desses assuntos pelo sistema educacional ou mesmo pela família. Nesse sentido, sobre o jovem, é possível afirmar que:



Essas pessoas não têm o suficiente distanciamento nem o aparato intelectual para julgar, para selecionar, para encontrar conexões causas e efeitos, relações, hierarquias. Tudo é fluído válido tudo tem importância e, em pouco tempo, perde o valor anterior. É uma atitude que se manifesta no ininterrupto consumo de imagem e sons, no navegar na internet, no deixar-se ficar na frente da televisão, numa sala de dados, informações, narrativas, gêneros, enfoques. As pessoas não permanecem totalmente passivas; elas interagem de alguma forma, mas muitas não estão preparadas para lidar com tanta variedade de dados, de estímulos, e aceitam e adotam a última moda na mídia ou na roupa. É um presente muito efêmero, que não tem história, porque é esquecido, por ser submetido por novas-iguais mensagens. (MORAN, 2007, p. 22).

Em relação ao que se propõe neste trabalho, é também, na crise do formato televisivo, tradicional, como distribuidor exclusivo das produções audiovisuais, evento já observado pelos grandes conglomerados e nos dá mais motivos para defesa da necessidade latente de implementação do celular na sala de aula. Para produção de narrativas, precisamos estabelecer uma crítica, mesmo que rápida, ao modelo audiovisual fílmico. Em específico àquele que traz a informação pronta, não deixa espaço para reflexão e que tem como propósito vender algum produto, difundir hábitos diversos ao fazer educacional. Além disso, em regra geral, é a forma como o audiovisual é percebido, não só pelos alunos, mas entendido assim pela maioria das pessoas que o veem como simples momento de lazer, desvinculado de qualquer aprendizado, seja instrumental seja de relevante importância na elevação do nível cognitivo do sujeito.

Ainda a partir das afirmações de Moran (2007), a necessidade de aprofundamento do conhecimento a partir do que temos pronto, no caso o audiovisual, visto como síntese dentro de uma perspectiva de mobilização para o conhecimento, podendo ser desconstruído e reconstruído, assim como insistimos: no trabalho dos alunos durante um projeto por exemplo. Além disso, segundo Moran, o vídeo tem uma “expectativa positiva” junto ao alunado, pois eles imaginam o audiovisual ou o trabalho com vídeos em linhas gerais, mais sendo um momento de descanso do que de aprendizagem. Evidentemente, é essa expectativa que deve ser usada para atrair o aluno para uma abordagem pedagógica na produção de vídeos com o celular, sempre mantendo o alerta do autor que nos orienta a “estabelecer novas pontes entre o vídeo e as outras dinâmicas na sala de aula” (MORAN, 2007. p. 37).

Baseados nos estudos de Moran (2007) que tratam da produção de vídeo em contexto anterior à massificação das tecnologias móveis, temos alguns aspectos que podem ser usados para dar conta, dentro de uma proposta pedagógica possível de

inserirmos nas atuais realizações, de vídeos, dos *smartphones*. Para isso, destacamos cinco momentos que expressam diferentes possibilidades de aprendizado e de desenvolvimento de competências que nos orientam no percurso de uma:

Videoprodução – 1. Narrativa sobre um determinado assunto. 2. Pesquisa em jornais, revistas, entrevistas com pessoas. 3. Elaboração do roteiro, gravação, edição, sonorização. 4. Exibição em classe e/ou em circuito interno. 5. Comentários positivos e negativos. Estabelecer a relação entre a intenção e o resultado obtido. (Ibidem, p. 43).

Dentro desse processo, se as produções das narrativas audiovisuais forem conduzidas pelos aspectos que consideram a abordagem acima, temos trabalhos que refletem as expectativas de acordo com o aprendizado de cada autor ou grupo de autores. Sobretudo, se pensarmos que cada um quer mostrar com certa eficiência o que aprendeu. De fato, essa é a intenção na maioria das vezes quando, na sala de aula, o aluno é confrontado pela necessidade de estabelecer relação entre algum conceito que lhe exige capacidade de correlação, para superar, tanto a superficial manifestação de fórmulas prontas como o apego ao que mais próximo está, confirmando, assim, a linguagem audiovisual como ferramenta próspera no campo do aprendizado.

### 1.1 IMPORTÂNCIA JÁ OBSERVADA PELO MERCADO DE BANDA LARGA E TELEFONIA MÓVEL

Há uma crescente demanda pelo acesso móvel à internet, despertando o interesse de grandes grupos de comunicação. Isso é relatado no Plano Nacional e Metas Para o Audiovisual – PDMA (ZILIO, 2013) e está presente nas pesquisas do Comitê Gestor da Internet no Brasil - CGI.br<sup>1</sup>. São importantes discussões que dão conta do risco de a educação não problematizar o impacto dessa relação vertical entre consumidores e fabricantes, estes, por sua vez, principalmente internacionais, têm uma crescente atuação, como: fabricante de eletrônicos, indústrias da informática e as próprias “Empacotadoras de televisão por assinatura”, agentes que ao disputarem o mercado do fluxo do audiovisual, em específico, identificaram que: “A fruição de conteúdos também assume formas e utiliza equipamentos diversificados, desde os

---

<sup>1</sup> Resumo das atribuições legais do CGI.br: “O comitê Gestor da Internet no Brasil tem a atribuição de estabelecer diretrizes estratégicas relacionadas ao uso e desenvolvimento da Internet no Brasil e diretrizes para a execução do registro de Nomes de Domínio, alocação de Endereço de IP (*Internet Protocol*) e administração pertinente ao Domínio de Primeiro Nível “br”. Também promove estudos e recomenda procedimentos para a segurança da internet e propõe programas de pesquisa e desenvolvimento que permitam a manutenção do nível de qualidade técnica e inovação no uso da Internet”. Disponível em: <<http://www.cgi.br/sobre/>> Acesso em: 10 set. 2015.

tradicionais computadores e TVs até *smartphones, tablets e smarTVs*” (ZILIO, 2013. p. 63).

Ao observar essa modalidade de negócio já estabelecida e sem perspectiva de retorno, chamamos a atenção dos interessados na educação, pois:

A previsão para 2015 aponta o audiovisual como responsável por mais de dois terços do fluxo. Em termos globais, a tendência para a banda larga na internet acompanha o vertiginoso crescimento da telefonia celular. No Brasil, a banda larga móvel é o serviço de comunicação mais dinâmico. Em 2010, ultrapassou os acessos da banda larga fixa e superou a TV por assinatura. (ZILIO, 2013. p. 64).

Sendo assim, já reunimos condições, pelo menos nas escolas dos centros urbanos, para o desenvolvimento de políticas educacionais permanentes que atendam essa demanda que, nos estudos demonstrados, está presente nos horizontes das empresas de telecomunicações (Telecom) e bate à porta das escolas de todo país, pois conforme dados de pesquisa sobre a presença de celulares entre os jovens brasileiros “[...] apontam o sucesso do aparelho celular entre jovem de 6 a 18 anos de idade. Em São Paulo, nada menos que 82% dos estudantes que participaram da pesquisa afirmaram possuir um telefone móvel” (Dados da pesquisa A Geração Interativa na Ibero-América: crianças e adolescente diante das telas, p.2)<sup>2</sup>.

O debate aberto pelo mesmo artigo citado acima cita relato da professora Andrea Guimarães Phebo em relação às leis criadas, as quais, em geral, só servem para um dos lados:

[...] A lei só vê um lado da questão: o lado da falta de educação e desrespeito da utilização. Se os próprios educadores não tiverem um olhar diferenciado sobre como podem transformar a ferramenta celular de “vilão” em “mocinho”, a lei continuará impedindo que este instrumento tecnológico de múltiplas funções possa se transformar em ferramenta didática (In. Educarede: As 1001 utilidades de um celular) apud (Dados da pesquisa A Geração Interativa na Ibero-América: crianças e adolescente diante das telas, p. 3).

Em síntese, podemos ver o uso do celular pelos jovens conforme nos sugere Barral (2012. p. 103): em estudo realizado para a “Disciplina de Projetos

---

<sup>2</sup> Fundação Telefônica. Dados da pesquisa “A Geração Interativa na Ibero-América: crianças e adolescente diante das telas”. Disponível em: < <http://blog.fundacaotelefonica.org.br/fundacao-telefonica-apresenta-pesquisa-inedita-sobre-uso-de-internet-videogame-celular-e-tv-por-criancas-e-jovens/>> Acesso em: 10 set. 2015.

Diversificados”<sup>3</sup> (vide Figura 1), traça-se um perfil geral do modo de uso do celular por estudantes. Em comparação com a realidade que temos na turma estudada nesta pesquisa, a partir de nossas observações em relação com o perfil traçado por Barral, nos é sugerido que os alunos das séries finais do ensino fundamental não conferem tal importância apontada por Barral, à Modalidade de uso: “comunicacional-educacional”. Acreditamos a partir de observações do dia a dia, em sala de aula, que alunos do ensino fundamental, mesmo de séries finais, não desenvolverão ainda que em linhas gerais, o uso significativo que desse destaque para essa modalidade. Em parte, podemos atribuir este fato ao pouco ou ao nenhum uso do celular para atividades educacionais conforme observado no educandário em que realizamos esta pesquisa.

#### MODOS DE USO DO CELULAR

Modalidades de uso	Repertórios dos vídeos
recreativa	diversão, jogos, passatempos, brincadeiras, etc.
lúdico-expressiva	Produção audiovisual como exercício de originalidade, criatividade e outras formas de expressão cultural.
referencial	A diferenciação entre eles e outros grupos sociais para autoafirmação da identidade
comunicacional-educacional	O uso da comunicação para estabelecer diálogos com os saberes, o aprender, a escola, a reivindicação de direitos e deveres, etc.

Figura 1 - Modos de Uso do Celular (BARRAL, 2012)

Nesse sentido, o mercado, ou seja, a livre iniciativa empenhada em moldar nossos modos de consumo, continua a definir, pelo menos dentro do espectro desta pesquisa, como será o uso do celular pelos jovens. Gerador de múltiplos estímulos, nessa disputa pela capacidade cognitiva do aluno o mercado quase sempre é mais convincente, principalmente se o compararmos com as práticas da escola tradicional. Resulta disso a distribuição indiscriminada de conteúdos que tangem o universo particular dos jovens e chegam à rede sem qualquer filtro da família ou da escola, muito menos amparado de um aprendizado significativo ou competência sociocomunicativa, atributos que há algum tempo estiveram a cargo da escola.

<sup>3</sup> Exemplos da Disciplina de Projetos Diversificados “PRODUTOS AUDIOVISUAIS DA I MOSTRA DE VÍDEO AVI”. Disponível em: < [https://www.youtube.com/watch?v=IS\\_akiVsGpQ](https://www.youtube.com/watch?v=IS_akiVsGpQ) > Acesso em: 10 set. 2015.

## 1.2 OUTROS PROJETOS COMO EXPERIÊNCIA MOTIVADORA

Ciente do alerta acima, não há motivos para deixarmos de usar os aspectos positivos desse modelo. Fazemos isso naturalmente (acreditamos que possa ser feita essa comparação) quando mostramos vídeos realizados por alunos de outras instituições a exemplo da disciplina Projetos Diversificados, apud Barral (2012), não só como modelo de estímulo, mas como formato de preparação para em certa medida evitar o descaso ou desânimo (como citado acima devido à “imperfeição” dos vídeos produzidos inicialmente) que possa ocorrer com os alunos durante o processo. Nesse sentido, a teoria de ABP considera a necessidade de o professor criar um “Banco de Ideias”. Sobretudo, para mostrarmos para os alunos que, dependendo do seu desenvolvimento intelectual, particular, ou do grupo, que é importante observar alguns parâmetros, sendo que, em geral, os alunos podem até não saber fazer o vídeo, porém estão acostumados, como a grande maioria dos brasileiros, a ver vídeos de alta qualidade (Telenovelas). Cabe aqui criar a consciência de que seus trabalhos “não devem” buscar um alto padrão técnico, e, sim, um bom grau de desenvolvimento e que busque o atingimento ou a resolução do problema a que se propuseram.

Sendo assim, para um público que não está acostumado com trabalhos de projetos, como é o caso estudado aqui, é importante a preparação para uma “estética do filme celular” a exemplo do que é citado por Barral (2012), antecipa muitos problemas do processo de criação. Dessa forma, reafirmamos que passa a ter importância o processo produtivo e não somente o produto final. Com isso, os alunos trabalham mais à vontade, pois estarão liberados da carga emocional oriundo da pressão pela excelência do resultado e terão a possibilidade de se expressarem o que naturalmente não ocorre em uma aula com viés tradicionalista.

Considerando a natural falta de iniciativas nos programas disciplinares da escola e a desatenção à renovação do Projeto Político Pedagógico (PPP), foi necessário introduzir como estímulo para início da atividade de criação de narrativas audiovisuais práticas já realizadas com este recurso. A inserção de trabalhos já produzidos apresentou-se como eficiente forma de mobilização devido ao fato de normalmente ao trabalharmos com uma atividade nova temos a necessidade de considerar as diferentes formas de aprendizagem, atendendo as características gerais da turma que certamente é composta de alunos “essencialmente visuais”, ou seja, que têm melhor aproveitamento e aprendizado a partir de atividades que são: no momento de sua introdução, tarefas ou

exercícios com design visual ou que têm relação com “estilo de aprendizagem visual”. Além disso, há necessidade de sensibilização para que o público do projeto se sentisse motivado com o novo desafio, pois somente uma aluna havia participado de atividade alternativa, envolvendo vídeo durante todos os nove anos anteriores de sua formação.

Para iniciarmos a experimentação desse formato, foram utilizadas como forma de inspiração para os alunos de ensino fundamental (9º ano) algumas produções dos alunos de uma Escola de Brasília, turmas de Barral (2012), na Disciplina Projetos Diversificados e que estão disponíveis em canal do autor no *Youtube* (plataforma de vídeo). Para prosseguirmos, usamos as primeiras constatações registradas pelos alunos e posteriormente discutidas em aula. Em um segundo momento, passamos para uma experiência de prática bem-sucedida, exibição de um *making of*<sup>4</sup> de vídeos. Ou seja, aos alunos foram exibidos vídeos profissionais para que usem de inspiração em seus projetos. Desse modo, a turma que não tem hábito de trabalhar com projetos apropria-se do ferramental e da linguagem de modo a fazer vendo exemplos de como fazer.

A importância desse formato está no fato de que os alunos superam rapidamente a defasagem com a qual se apresentam, em termos de autonomia e protagonismo mesmo nas séries finais do Ensino Fundamental. Essa experiência deve ser usada com parcimônia, pois pode em muito prejudicar a pauta e a produção dos alunos em não retratar ou não ser uma produção que represente assuntos do seu universo. Pois um dos pontos discutidos na teoria de ABP é a “autenticidade de temas”. Como é esperado em um projeto no qual o olhar do aluno deve vir impresso, seja pela oportunidade de autoria seja pela interpretação que este faz do seu meio, elencando em suas narrativas o conjunto de ideias implícitas ou explícitas que elegeram como pertinentes para contar a sua história. É no bojo dessa liberdade que a produção do audiovisual comparam-se às produções textuais, essas, claro, muito mais intimistas e assim como o vídeo podem surgir carregadas de sentido e representações do universo simbólico dos jovens.

---

<sup>4</sup> “**Making-of** (ou *making of*), em cinema e televisão, é um documentário de bastidores, que registra em imagem e som o processo de produção, realização e repercussão de um filme, série televisiva, telenovela ou qualquer outro produto audiovisual. O termo é um anglicismo, *the making of*, e traduz-se literalmente como "a feitura de", ou seja, o processo de fazer algo. Em português, é muitas vezes grafado incorretamente como *making-off*.” Disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Making-of> > Acesso em: 11 set. 2015.

## 2 VÍDEOS COM SMARTPHONES: POTENCIAL E “MALEFÍCIOS”

Tendo em vista a necessidade de apresentarmos uma alternativa à tradição educacional predominante, em geral reconhecida na aula tradicional com ênfase nos momentos de aula dialogada expositiva, é necessário incorporar aqui informações sobre as tendências que pululam comumente em quase todas as salas de aula. Em rápida análise pode ser elencada na dicotomia, simplista, inicialmente, de: potencial e malefícios do uso de aparelhos móveis na escola para a realização de vídeos. Em análise mais profunda Souza (2009) apud Ferrés (1994) nos apresenta um quadro no qual estabelece algumas características destes “Mundos Contrapostos”, ou seja, os dois possíveis mundos nos quais vivem os alunos. Para dar mais clareza ao que queremos dizer e fazer uso mais adequado dos apontamentos da autora, Souza, a qual se apoia na investigação de Ferrés para caracterizar esses mundos contraditórios. Por um lado, temos a Escola com sua de “hegemonia oral” e carregada de uma rotina burocrática, que é contraposta pela (ou pelo outro mundo) “mídia de massa” como algo muito mais sedutor para o aluno, desencadeando um processo que pode ser representado na ideia de:

[...] que escola e a sociedade estão em mundos diferentes, por isso os estudantes não se identificam com a escola, mas a superação da hegemonia oral da educação pode ser conseguida. Uma das possibilidades é a prática do uso de vídeo digital que esta investigação propõe. (SOUZA, 2009. p. 12).

Ao ser discutida a importância do vídeo e em geral a disseminação da prática com uso do celular, nesse sentido, é possível se apontarmos para a necessidade de projetos que contribuam para o diálogo entre a dicotomia, representada neste trecho, pela ênfase dada quando observamos a existência de “potencialidades e de malefícios” do uso do celular na sala de aula. Questão bastante polêmica devido às leis criadas em todos os âmbitos da federação, bem como aos acontecimentos, por vezes violentos, associados aos aparelhos. Situação esta que não deve ser ignorada, mas por opção não discutiremos neste trabalho.

Com isso, buscamos, sim, destacar como possibilidade de dirimir as polêmicas em torno do celular no contexto escola e transformá-las em possibilidades. Usaremos de forma ilustrativa as informações apresentadas no quadro: “Mundos Contrapostos superados com uso do Vídeo Digital” (vide figura 2). Trata-se de um conjunto de considerações que revelam a necessidade de diálogo entre essas “culturas”, a dos “mundos contrapostos”, sendo que se considerarmos a constante disputa pela atenção do

aluno entre estes “mundos simbólicos” e seus aspectos hegemônicos, exercem forte influência na formação global do sujeito.

<b>Mundos Contrapostos, segundo Ferrés (1994)</b>		
<b>Escola</b>	<b>Meios de Massa</b>	<b>Mundos Contrapostos Superados<sup>1</sup></b>
Cultura humanista	Cultura mosaica	Possibilidade de construção de uma Cultura própria, respeitando a humanista e a mosaica
Hegemonia verbal	Hegemonia audiovisual	Integração do verbal e visual
Universo abstrato	Universo concreto	Reflexão entre concreto e abstrato
Conhecimento mediante análises	Conhecimento imediato	Construção do conhecimento baseado na experiência imediata com análises
Fundamentação na lógica	Fundamentação na sensação	Fundamentação na lógica e na sensação, com adição de emoção e participação
Conhecimento sistematizado, estruturado	Conhecimento disperso, aleatório	Conhecimento Sistematizado, Estruturado
Linearidade	Ubicuidade	Possibilidade de não-linearidade
Vontade personalizada, sem capacidade de sedução	Capacidade de fascinação, com risco de despersonalizar	Capacidade de fascinação, sem risco de despersonalizar, porque há a coordenação pedagógica da professora

Figura 2 - “Mundos Contrapostos”: (adaptado de FERRÉS, 1984, p. 9 apud SOUZA, 2009, p. 13)

Em posse dessas informações, o educador que queira se aventurar no campo das mídias na educação, em específico o uso da mídia vídeo, poderá estabelecer uma relação efetiva e com fins pedagógicos deste em sala de aula. Entre outros, esse “encontro” deve considerar atores que surgem como é o caso dos *youtubers* como falamos a seguir.

## 2.1 “YOUTUBERS” COMO REFERÊNCIA

Os jovens vivem na atualidade um momento interessante da sociedade humana que é a possibilidade de produzirem seu “conteúdo” e terem sua própria audiência na rede. Este fenômeno é em grande parte motivado pelo surgimento da figura pública chamada “*Youtubers*”: que, em linhas gerais, são jovens que fazem uso da internet para



divulgarem algum tipo de saber, embora, muitas vezes, distantes de qualquer uso para formação de consciência crítica na rede, despertam a admiração de verdadeiras legiões de fãs. Um exemplo típico desse movimento a curitibana, Kéfera Buchmann, é uma das mais famosas jovens que despontam nesse meio. Com vídeos publicados, periodicamente, faz parte da geração de *Youtubers* com grande volume de publicações na rede, e ao se identificar usa a seguinte forma: "Antes éramos apenas chamados de vlogueiros. Vlog veio de blog, blog de vídeos. Mas não somos só isso, somos produtores de conteúdo no geral", explica Kéfera.<sup>5</sup>

Para exemplificar como o mercado descobriu a fórmula no sentido de entendermos, ou estabelecermos a “concorrência” no fazer educacional em relação aos fazeres da escola. Em resumo, seus produtores e produtos são alinhados às necessidades de consumo cultural do jovem de hoje. Prática que é vista pelas empresas como uma espécie de expertise (competência ou qualidade de especialista), da qual tiram proveito, grandes empresas que investem pesado em plataformas de rede social e compartilhamento de dados como vídeos e textos. Não que a intenção seja a de homogeneizar as produções culturais, conforme previsto em teorias difundidas pela sociologia da comunicação.

E em analogia ao passado do “rádio autoral”, em texto sobre a indústria cultural e a sociedade de Theodor Adorno (1903 - 1964), podemos dizer que assim como ocorreu com o rádio, quando algum “excêntrico” ou amante dessa arte, naquele tempo em meados de século 20, logo era levado para os grandes veículos. O objeto deste trabalho: audiovisual feito com celular logo será vítima de um “caçador de talentos” que o fará capitular as regras do mercado. Saindo assim, da clandestinidade para compor o grande negócio, como estimamos com essa análise e a exemplo do que ocorreu com a Kéfera, muito embora a própria *youtuber* orgulhe-se de sua independência em relação aos grandes conglomerados, veículos midiáticos. Ao não resistirem a essa pressão, esses pequenos produtores passam a ser “organizados do alto”. Aqui voltamos a aproximar a discussão sobre a necessidade de uma educação para o uso do celular, como uma questão socioeducativa, ou seja, é por meio de educar para tal, (no caso o uso do celular) não só na sala, mas em geral para a vida e na sociedade.

---

<sup>5</sup> Perfil e produções da *youtuber* Kéfera Buchman Disponível em: <[http://brasil.elpais.com/brasil/2015/05/09/politica/1431125088\\_588323.html](http://brasil.elpais.com/brasil/2015/05/09/politica/1431125088_588323.html)> Acesso em: 16 Jun. 2015.

Tanto num sentido evolutivo dos processos educacionais quanto da formação dos sujeitos sociais, que possam identificar se querem ser ou não “editados” pelo mercado, assim como provavelmente são os *youtubers*. Saber identificar essa tendência é fator que em certa medida depende de uma escolarização para tal.

Em uma análise ampla do feito da “Industrial Cultural”, no campo do cinema, e para análise neste trabalho, pode-se ancorar na mesma ideia de que tudo que temos em larga escala não serve de nada mais do que “para manifestar uma aparência de concorrência e possibilidade de escolha” Adorno (2004). Ou seja, existe uma diversidade de atores se manifestando na rede e isso significa pluralidade. No entanto, a lógica é sempre a mesma, esses “atores” que ganham voz e vez na rede em geral estão submetidos única e exclusivamente à lógica do consumismo. Só isso já justificaria a importância do domínio da linguagem do audiovisual pelos estudantes, os quais teriam ao se apropriarem do processo de realização de micronarrativas uma espécie de certificação pela qual sairiam da escola preparados para se manifestarem com relação às megaproduções que às vezes não passam de um projeto a serviço do mercado capitalista de consumo.

Em comparação às manifestações anteriores objetivadas pelo cruzamento das informações sobre a aplicação do projeto “Festival de Curtas da Turma 91 A”, buscou-se essa verificação do potencial de aplicação do celular no fazer pedagógico, bem como a construção de parâmetros que possam ser utilizados para disciplinar o uso de aparelhos móveis na sala de aula. Sendo assim, entre as expectativas deste trabalho está a aproximação com uma pedagogia do uso do celular consolidando com os fatos anteriores a importância deste não só na sociedade, bem como dentro da sala de aula de modo que este fuja, enquanto “artefato cultural” da ideia de indústria cultural criticada por Theodor Adorno e Max Horkheimer, discutida no texto “A Indústria Cultural”, que não é a proposta a ser discutida aqui, porém sua relevância e atualidade torna a citação indispensável.

Este formato provocativo de defesa do uso do celular em sala de aula, ao passo que busca “libertar” o celular, e outras mídias do julgo, que simplifica pela proibição: identificando tais aparelhos como objetos que dispersam a atenção do jovem em sala de aula. Buscamos com isso, apontar para um caminho possível, no entanto, aprofundar nesse sentido tornaria o espírito (no sentido filosófico) da discussão um formato nada prático e que deixaria de servir aos propósitos desta pesquisa. No entanto, não pode se perder de vista a crítica ao modelo cultural, que açoda a educação com formatos

estabelecidos e métricas que destoam de uma educação emancipatória de formação para os desafios do “Século 21”. Nesse quadro, não podemos deixar de abrir espaços para concepções e tentativa de ruptura com a proposta hegemônica de cultura de massa, a qual alimenta a alienação gerada pela indústria cultural que, poderosamente, alia quase todos os produtos, sejam eles clássicos ou não, reduzindo-os, muitas vezes, a um simples produto consumível.

É nesse sentido que defendemos que ao apropriar-se do celular como artefato representante de uma cultura contemporânea, que o aluno poderá desenvolver o senso crítico, por meio do domínio do processo, desde sua concepção, realização e divulgação de suas narrativas audiovisuais. Com audiências garantidas, devido ao alinhamento com o ABP. A partir desse viés e em longo prazo, é possível termos uma substancial redução da prática desleal (embate: mercado x escola) e uma efetiva aplicação do celular na sala de aula na produção de “conteúdo pedagógico”. Assim como é apresentado por Gilberto Luiz Lima Barral, em seu trabalho, já citado, desenvolvido no Distrito Federal, com alunos do Ensino Médio na disciplina Projetos Diversificados – PD. Em sua pesquisa empírica, destaca em capítulo sobre o: “USOS DO APARELHO CELULAR E PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS”. (Barral 2012. p.107), em que entre outros assuntos, relata casos de produções dos alunos à luz da teoria e da prática, com isso destaca que:

Os produtos audiovisuais apresentados mostraram diversos usos possíveis do telefone celular como artefato cultural para produção de conteúdo pedagógico, explorando várias linguagens e formatos. Os vídeos de maior repercussão entre o público foram os seguintes: Vandalismo não começa na escola, da turma 3º I, O oposto, do 3º A, A faixa, do 3º F e Se beber não dirija, do 3º E. Foram seis exibições diárias. As exibições foram feitas nas duas últimas aulas. O público foi em torno de 200 pessoas por sessão. (BARRAL, 2012, p. 107).

Ao passo que desenvolvemos esse ideário em torno da utilização dessa tecnologia, o celular na sala de aula, para a produção de narrativas audiovisuais, colocamos o próprio artefato em discussão. Ou seja, ao passo que com a difusão deste formato os demais colegas empreendam no uso do celular. Teremos uma aproximação do “controle” e uso do celular aliado às disciplinas, sendo que, qualificadamente, podemos afirmar que mesmo o aluno concluinte do Ensino Fundamental - EF, que deseja estabelecer novos horizontes, esteja preparado para trabalhar com projetos como se estabelece em linhas gerais em algumas propostas do Ensino Médio Politécnico.

### 3 APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS

#### 3.1 AVALIAÇÃO EM ABP: “UM PLANO EQUILIBRADO”

Os critérios para desenvolvimento de projetos devem ser cuidadosamente elencados. Segundo Markham, Larmer e Ravitz (2008), devem ser considerados e construídos juntamente com a definição de ABP que venha a ser implantada. Dentre os critérios podemos considerar importante: respeitar os princípios que regem uma determinada disciplina; exploração de tópicos autênticos; utilizar ferramentas tecnológicas que permitam *feedback*; objetivar e desenvolver habilidades; criar um produto para solucionar um problema; avaliação baseada em desempenho, bem como “Estimulam alguma forma de cooperação, seja mediante pequenos grupos, apresentações conduzidas pelos alunos ou avaliações dos resultados do projeto por toda a classe” (MARKHAM, LARMER E RAVITZ, 2008, p. 18). Por fim, não deixar de considerar a necessidade de uma avaliação que contemple as estruturas já estabelecidas no educandário.

Considerando esses pontos, temos a oportunidade mesmo em um cenário de restrição de recursos criativos trabalharmos com a criatividade dirigida. Condicionando o aprender, no caso no campo do audiovisual, como um caminho pelo qual ao percorrer o aluno perceberá a construção de conhecimento a partir de suas realizações, ou seja no processo até o “produto final”, no caso seus vídeos.

As realizações audiovisuais dos alunos servirão em dois sentidos, no aprendizado dentro do projeto, sendo que cada passo dado pelos alunos este aprende algo tanto no campo da realização de vídeo quanto na competência explorada no projeto, lembrando que esta deve estar vinculada à disciplina em que se está trabalhando ou o motivo pelo qual está realizando o vídeo. Este acúmulo de experiência se traduz em aprendizado significativo. Conforme sugere esta teoria, a ABP, um roteiro de avaliação poderá ser o instrumento para acompanhamento, medição ou diagnóstico do aprendizado e principalmente do desempenho. Com uso de avaliações “não-padronizadas” a ABP sugere um distanciamento de práticas tradicionais:

Uma vez que visam medir práticas autênticas, como cooperação, comunicação, resolução de problemas e trabalho em equipe, as avaliações baseadas em desempenho são mais diversificadas do que as avaliações tradicionais. Essas práticas são dinâmicas, experienciais e não-padronizadas e

exigem avaliações que possam capturar o processo de aprendizagem, assim como o resultado final. (MARKHM, LARMER E RAVITZ, 2008. p. 59).

No entanto o uso da ABP não exclui a avaliação a partir “tradicional” constituída de “provas e trabalhos”, os quais podem ser incorporados ao projeto, porém devem estar em consonância com os objetos deste: tanto a medição de conhecimentos do conteúdo quanto o desenvolvimento de habilidades. Para isso, é defendido pelos teóricos da ABP, um “Plano de Avaliação Equilibrado”. Sendo assim,

Um plano de avaliação equilibrado inclui método que você vai usar para reunir evidência do desempenho do aluno, interpretar tais evidências e fazer juízos sobre elas. O plano de avaliação deve incluir tanto avaliações *formativas* – que lhe permitem fornecer um retorno durante o andamento do projeto – como avaliações *somativas* – que fornecem aos alunos uma avaliação final de seu desempenho. (MARKHM, LARMER E RAVITZ, 2008. p. 59).

Dessa forma, contemplamos os anseios correntes nas escolas que visam em geral, a aquisição de conteúdo e preparação para exames oficiais de medição, e especialmente considerando o caminho percorrido pelo aluno, ou seja, as experiências vividas durante o processo de aprendizado. Que no caso do audiovisual, é notória, desde a concepção do argumento do filme até a efetiva realização da atividade. É nesse caminho que as possibilidades do audiovisual correspondem e podem ser aproximadas de uma pedagogia, que de outro modo, propicia em especial um envolvimento no qual o aluno, protagonista da própria construção de conhecimento, participa ativamente de um processo revelador de sua autonomia. Para realizar a avaliação, devemos considerar a necessidade de dar retorno ao aluno conforme orienta a ABP, “por meio de seus produtos”, ou seja, todos os resultados devem ser avaliados. Além disso, é necessário fazê-los perceber a necessidade de demonstrarem o que aprenderam. Assim são sugeridos, entre outros, os seguintes objetivos:

- identificar *produtos finais* para um projeto.
- utilizar *múltiplos produtos* e um sistema de pontos de checagem para o retorno aos alunos.
- utilizar artefatos – evidências do processo de pensamento do aluno – para avaliar habilidades e hábitos mentais.

(Markham, Larmer e Ravitz, 2008. p. 59).

Após essa sequência, a decisão sobre quais serão os produtos finais é que deve ser estabelecidos critérios para avaliação que considerem as partes de cada produto originado e as habilidades que a produção dos mesmos contemplou. Nesse caso, em específico, o produto final será a narrativa audiovisual, o filme feito com uso do celular.

### 3.2 RESSALVA PARA USO DA ABP NO CONTEXTO DESTA PESQUISA

O controle do processo, por parte do aluno, mesmo que mediado pelos temas e critérios pré-estabelecidos conduzem o projeto desde sua origem e são determinantes para o sucesso de seu aprendizado. Dessa forma, o processo deve ser entendido como uma trajetória da ideia ao “produto final” - o audiovisual – quando deve ocorrer a avaliação do processo no momento que chamamos de “Audiência”, que pode ser entendido como momento de socialização das habilidades aprendidas. Formato distinto do modelo tradicional, no qual, em geral, projetamos a avaliação somente para ao final de um período, ou após uma prática de ensino-aprendizagem, podendo ser essa a realização de um teste ou prova como diagnóstico ou “medição” do aprendizado.

Ainda no sentido de construirmos uma explicação de como acontece o aprendizado com uso de projetos, devemos chamar a atenção para o risco do uso exagerado do experimentalismo, cabendo, também, um alerta geral sobre as especificações do “behaviorismo metodológico”, no sentido de que muitos dos caminhos para o aprendizado assim como nos alerta (OSTERMANN, CAVALCANTI, 2010. p. 6) - em seu trabalho direcionado para professores de educação básica - são processos os quais não dependem exclusivamente o que é observável, ou como o método behaviorista enseja em linhas gerais, como sendo um modelo baseado em “estímulo-resposta (E-R)”.

### 3.3 O ALUNO NO CONTROLE DO PROCESSO

Ao estar em contato com as possibilidades de criação despertada pelo celular, o aluno tem seu protagonismo fortalecido, principalmente se considerarmos que o acesso, ou a posse de um celular é praticamente universal. Fato que coloca na mão do aluno o “controle” de todo o processo, sendo que é bem comum qualquer aparelho móvel disponibilizar em sua plataforma as mais variadas ferramentas de captura, edição e compartilhamento de dados. Em específico no caso aqui em evidência o vídeo. Processo que há pouco tempo estava nas mãos de alguns privilegiados.

De acordo com (Barral, 2012. p.98) a experiência do celular em sala de aula ultrapassa as barreiras da sala. A antropóloga Sandra Rúbia da Silva (BARRAL, 2012): destaca entre outros, que “[...] No contexto da sociedade de consumo globalizada, o telefone celular consolida-se como um dos artefatos símbolos da contemporaneidade.” (SILVA, 2007:2. Apud BARRAL, p. 99).

Sendo assim, como as mais variadas discussões que cercam a educação, é quase inevitável, pois não temos como escapar da realidade que é a presença do aparelho na sala de aula. Seja como ferramenta de comunicação, como no princípio, seja como consolo para as novas formas do fazer pedagógico. De acordo com algumas pesquisas, o celular chegou à escola de forma invasiva, apud Barral (2012), em trabalho que organiza o contexto de surgimento do celular na escola, e, logo na sala de aula: “[...] essa tecnologia apareceu de forma invasiva e desregrada. Causando problemas. Com suas múltiplas possibilidades trouxe um novo tipo de interação entre indivíduo e sociedade. Sobretudo interação conflituosa” (BARRAL, 2012, p. 99).

A partir da discussão se o celular distrai ou não os alunos, identificamos que a distração dos alunos é e foi uma constante com ou sem o celular. Dessa forma, usamos a dimensão adotada por (ANTONIO, 2010, apud BARRAL. p. 100) que em seu blog dedicado ao professor e à inclusão digital, trabalha a necessidade de “desfazer alguns mitos”. Relata a queixa dos professores em relação à distração que representa o celular na sala de aula:

Alguns professores se queixam que os telefones celulares distraem os alunos. É verdade. Mas antes dos telefones celulares eles também se distraiam. A única diferença é que se distraiam com outras coisas; como aliás, continuam fazendo nas escolas onde os telefones celulares foram proibidos. O que causa a distração nos alunos é o desinteresse pela aula e não a existência pura e simples de um telefone celular. Exemplo claro disso é que em muitas escolas e em muitas aulas os alunos não se distraem com seus celulares, apesar de estarem com eles em suas mochilas, nos bolsos ou mesmo sobre as carteiras. (ANTONIO, 2010).

Nessa altura, não podemos deixar de lado as barreiras do uso do celular na sala de aula, além das pesquisas incipientes, devemos observar as regulamentações legais que restringem seu uso. Certamente foi o melhor a ser feito, diante de um quadro de descontrole total ou da falta de projeto pedagógico para uso das tecnologias móveis o mais rápido a ser feito foi regulamentar legalmente, ou seja, proibir a partir de leis feitas dentro do contexto legislativo brasileiro que por hora busca eximir o próprio mantenedor de investimentos em relação aos possíveis usos dessa ferramenta em sala de

aula. Tendo em vista a carências de professores especialistas para uso de mídias na educação que estão lotados nas escolas do Estado do RS (não foi encontrado dado oficial). Com isso, se usarmos só o universo desta pesquisa, observamos a inexistência desse profissional. Sendo assim, podemos entender que a proibição soa como melhor maneira de enfrentar o problema, ou seja, eliminando a causa: proibindo o uso, punindo quem não respeitar. O que em certa medida, ignora a bastante difundida Diretriz de Políticas de Aprendizagem Móvel da UNESCO<sup>6</sup>, a qual orienta e até incentiva o uso do Celular na educação.

Amparado nestas orientações e nos objetivos combinados no projeto apresentado na coordenação pedagógica, defende-se o uso de alguns critérios, entretanto, deve-se observar que, entre os alunos e alunas, apenas uma havia tido experiências de produção audiovisual, a qual não soube explicar a motivação de tal produção, feita em outra escola nas aulas de Educação Artística. Sendo assim, é perceptível a necessidade da utilização da forma de exibição de amostras de filmes escolares apud Barral (2012) e da análise crítica desses filmes conforme sugere Penafria (2009) para então termos a criação de um contexto no qual o indivíduo é provocado ao mesmo tempo a criar e recriar possíveis situações que em uma análise larga do binômio “aprender fazendo” Higuchi (2011): podem possibilitar, a partir de uma “abordagem cognitivista” que criemos:

[...] atividades para a solução de problemas e desafios, quebrando a rotina, incentivando o diálogo e o debate adequados ao nível de desenvolvimento dos alunos. Assim o objeto da educação, não consistirá na simples transmissão de informações, mas sim em que dos alunos aprenda a buscar por si próprio. (HIGUCHI, p. 18).

Dessa forma, justificamos a importância de colocarmos os alunos em contato com projetos já realizados - filmes de Barral – e as soluções que foram usadas por outros estudantes, para que ao fazerem o seu vídeo, os alunos tenham uma rápida ideia e uma sensação de segurança para começarem os seus projetos. Esse formato permite que cada grupo inicie o seu projeto a partir de uma referência, podendo servir de base ou até mesmo ser abandonada em troca de um formato próprio que será desenvolvido, situação permitida em se tratando da “estética do filme celular” Barral (2012).

---

<sup>6</sup> Diretriz de Políticas de Aprendizagem Móvel da UNESCO. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227770por.pdf>> Acesso em: 20 mai. 2015.



### 3.4 PRINCIPAIS FORMATOS AUDIOVISUAIS E AS POSSIBILIDADES DE CRIAÇÃO

Para a realização das narrativas audiovisuais, podemos lançar mão dos seguintes formatos: documentário; ficções; animações; experimentos; entrevistas; registros do cotidiano, entre outros, no entanto Barral (2012, p.107) destaca que esses são os mais recorrentes. No sentido de sistematizar as produções dos alunos, não foi observada a necessidade de determinar *a priori* um padrão de formato específico em detrimento de outro, que possa não ter atendido a proposta. Entendemos, e isso é uma recorrente, que quando trabalhamos com situações e variáveis para despertar a criatividade dos alunos, o indicado é deixar que no início tenham liberdade, ou seja, não delimitar fronteiras ou meios que possam soar como forma de “normatização hegemônica” e que por ventura possam limitar a criatividade nas produções.

Respeitando essa premissa, basta darmos a eles a referida “liberdade” para que tenhamos uma surpresa, e isso os alunos sabem muito bem como fazer, pois ao tratarmos com uma classe toda de “nativos digitais”, como é o caso da turma em questão, nesta pesquisa, vemos resultados e usos que nos surpreendem. Como é o caso do grupo que, na pós-produção e edição, teve a ideia de anexar um dos recursos comuns para usuários de GPS – Sistema de Posicionamento Global e, de forma inventiva, colocou como entrevistadora a “Voz do Google”<sup>7</sup>, mais conhecida voz feminina que está em alguns modelos de GPS.

Nesse exemplo, temos uma ideia de quão inovadores passam a ser em determinadas circunstâncias se deixarmos o processo nas mãos dos jovens. No entanto, com esse cenário é imprescindível estabelecer uma pauta, ou seja, eles serão encaminhados na busca da resposta conforme a pergunta que precisam responder, a qual será estabelecida com a aplicação do ABP com sua “questão norteadora”. No caso do audiovisual, estarão em constante processo de experimentação e redescoberta, e a questão poderá ser abandonada por uma que lhes pareça mais relevante. Sempre acompanhados de uma pauta e ou de um registro, desde a concepção da ideia até a elaboração do roteiro (vide Anexo C, p.60), no qual a partir de perguntas registradas como uma espécie de instrumento avaliativo, os alunos terão que responder. Com a

---

<sup>7</sup> Entrevista publicada em 17 jan. 2014, com Regina Bittar, profissional que é conhecida como a voz do Google. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=T9H0tABaEYc> > Acesso em 09 set. 2015.

resposta em mãos, teriam uma ficha que poderia ser entendida como o “roteiro” a ser seguido para a realização do filme.

### 3.5 FAZER AUDIOVISUAL É COLOCAR-SE NO LUGAR DO OUTRO

Dentre as possibilidades de uso educacional do audiovisual na escola, está quem sabe a mais fantástica forma de assumirmos o lugar do outro. Ao tomar o controle do processo e tendo em sua mão as ferramentas adequadas aos alunos é sugerida a possibilidade de constatar, de forma simbólica, ou objetiva, como é estar no lugar de quem sofre um preconceito, por exemplo, se este for o tema de sua produção. Nessa instância, ainda dentro de uma “abordagem cognitivista” Piaget apud (HIGUCHI, 2011, p. 18) temos no dia a dia das produções dos alunos um exercício, no qual a partir de suas vivências, passa a experimentar, um protagonismo induzido, ou seja, exercita um dos papéis mais difíceis para a escola que é o de levar o sujeito a vivenciar como é estar no lugar de outras pessoas.

O ensino, portanto, deverá priorizar as atividades do sujeito, considerando-o inserido numa situação social e ser baseado em atividades de ensaio e erro, pesquisa, investigação, solução de problemas por parte do aluno. Enfim, é necessário incentivar o aluno a “aprender a aprender”, a respeitar o outro, trocar de informações e pontos de vista. (HIGUCHI, 2011, p. 18).

Isso é o que poderia ser chamado, pelos críticos de cinema de apelo da produção, ou seja, o olhar impresso no produto final, ou até mesmo durante o processo criativo, este “olhar” pode ser induzido a partir de uma “pedagogia do audiovisual” (WOHLGEMUTH, 2005) vindo a ser um dos momentos de aprendizagem plena. É nessa fase que o aluno está experimentando e solucionando problemas, mesmo que sejam dramatizados, são realidades sob o seu ponto de vista. Desse modo, todos os dilemas devem ter uma solução a partir da visão e da seriedade e das possibilidades que a narrativa apresentará no seu desenvolver. E, por fim, serem contrastadas com sua eventual realidade, ou a realidade do outro.

### 3.6 LIBERDADE PARA A EXPERIMENTAÇÃO

Apoiado na ideia de uma estética própria, o desenvolvimento de uma metodologia do uso de celular para a criação de narrativas audiovisuais, usando por primeira informação para esta pesquisa, apoiamo-nos no Manifesto da Companhia

Brasileira de Cinema Barato – CBCB<sup>8</sup>, no qual, temos uma noção de como traçamos um perfil das produções, que por hora são independentes em todos os sentidos. Esse fator deixa em certa medida os alunos livres para experimentação. E nesse ponto temos o trânsito da ideia de autoria e protagonismo no mais amplo sentido dos termos.

Essa apropriação só ficará evidente ao analisarmos Penafria (2009), os conteúdos imagéticos produzidos e se conciliarmos os mesmos às intenções de produção, poderemos ter uma definição do que poderíamos chamar de uma estética de filmes produzidos a partir de aparelhos móveis, como o celular ou *tablets*. Aqui apressadamente essa estética libertaria não só o olhar do aluno/produtor, mas a inventividade e a busca de soluções, pois a cognição está livre de impedimentos vinculados às qualidades de produções comerciais, ou aos impedimentos de seguir uma narrativa previamente elaborada e por vezes rígida. Decorre desse cenário, uma aproximação dos alunos, não somente do cinema alternativo que, em geral, é menosprezado por sua heterogeneidade de ideias (multiplicidade de vozes), ou seja, a “cultura mosaica” Souza (2009) dentro da ideia de “mundos contrapostos”, e, além disso, de sua estética peculiar, que possibilitam a alteração do olhar impresso nas produções feitas pela ideologia hegemônica que, muitas vezes, são voltadas apenas ao mercado de consumo.

---

<sup>8</sup> Manifesto da CBCB, foi usado no projeto que originou este experimento. Apresenta-se como possibilidade, dentro de uma ideia construcionista de produção de vídeos, na qual o que importa é a produção e não como e com qual tipo de console essa produção será realizada. Disponível em: <<http://www.polifoniaperiferica.com.br/2013/06/manifesto-companhia-brasileira-de-cinema-barato/>> Acessado em: 29 mai. 2015.

## 4 METODOLOGIA

### 4.1 CONTEXTO ESTUDADO

Esta pesquisa foi desenvolvida em uma Escola da rede Estadual de Ensino, na cidade de Bento Gonçalves – RS. O educandário atende um público bem diversificado, tanto da área rural como urbana. Sendo que deste último em número bem maior. No entanto, esse encontro entre alunos de meio urbano e rural não caracterizou uma intersecção significativa, nem em termos quantitativos muito menos em termos qualitativo, pois ambos os públicos, em geral, como é de se esperar dos adolescentes, são portadores de aparelhos celulares de última geração. Nesse contexto, o público escolhido para a pesquisa foi uma turma de 9º ano das séries finais do Ensino Fundamental – EF, composta por 32<sup>9</sup> alunos regularmente matriculados. Dos quais exatos 24 (75%) são meninas e 8 (25%) meninos, de idades variando entre 14 e 15 anos.

Essa turma foi escolhida devido à identificação do perfil inicial realizado de forma espontânea, com questionário impessoal - na terceira semana de aula – resultando em uma pesquisa anotada no quadro da sala antecipando a introdução dos assuntos de aula. Na oportunidade, verificou-se que 100% dos alunos tinham algum tipo de aparelho telefônico móvel (*smartphone* com capacidade para fotografar, fazer vídeo ou captura de áudio). Na mesma ocasião e em formato idêntico, fora perguntado quem possuía acesso à conexão de internet no celular ou em casa. O resultado foi de que em 100% dos casos os alunos possuíam algum tipo de acesso, dentre os locais: em casa, no trabalho (estágio de Jovem Aprendiz), ou permanente devido o plano que possuíam na operadora de serviços de telefonia. Um terceiro fator, e aí foi o diagnóstico final, foi o fato de quase todos os alunos souberam citar algum tipo de aplicativo ou software para edição de vídeo, principalmente de uso exclusivo no celular, contexto que favoreceu em muito para o desenvolvimento do projeto que na mesma ocasião teve o nome apresentado aos alunos, sendo: “Festival de Curtas da Turma 91 A” projeto realizado na disciplina de Ensino Religioso.

---

<sup>9</sup> Durante a realização do projeto, bem como da pesquisa, a turma foi perdendo e ganhando alunos, o que não caracterizou alteração significativa, ou que devesse ser considerada, para definição do perfil do grupo.

Considerando a falta de iniciativas, projetos diferenciados em geral, outro aspecto importante de ser citado e que diz respeito ao formato de apresentação do projeto, sendo que o mesmo foi apresentado para a turma de modo que ao compartilharem a decisão de seguir em frente, simultaneamente, buscamos respeitar o princípio de escolha e poder de decisão dos alunos, incluindo o direito de discordar de forma terem maiores informações ou até mesmo de não aderirem às propostas ou mesmo aos métodos avaliativos. Assim, antecipamos, conforme é assegurado pelo Artigo 53 do ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente, em seu conjunto, quando cita, aqui trazemos em linhas gerais, que: a criança e o adolescente têm o direito de contestar critérios avaliativos, podendo recorrer às instâncias escolares superiores.

Dentre os alunos que participaram da experiência apenas uma menina já havia participado de atividade em sala de aula na qual fora desenvolvida atividade correlativa. A mesma não soube dar mais detalhes, sendo que para não atrapalhar no desenvolvimento do projeto reforçou-se a importância de alguns relatos desta que, inicialmente, isso entusiasmou muito os colegas.

Não menos importante para este projeto, a disciplina isolada, para uso de seu período, foi a aula de Ensino Religioso (ER). Sendo que o projeto se adequou naturalmente às temáticas de abordagem da escola em relação a essa matéria. Os temas desenvolvidos tangenciam a tolerância religiosa, com ênfase no desenvolvimento de cidadão, no sentido de valores éticos e morais permeados pela tolerância. Sendo assim, ficou facilitada a intervenção nesse meio, pois as narrativas audiovisuais serviriam não só como forma de apropriação de conteúdo, e, sim, como uma ferramenta para o desenvolvimento de um novo olhar por parte de alunos e professores em relação ao uso do celular na sala de aula.

Sendo o assunto da aula ER, em alguns casos espera-se também um modo de tratamento entre alunos e professores que eliminasse barreiras, verticalizadas que soariam autoritárias, privilegiando sempre momentos que encaminhem a proposta de modo humano e horizontalizada.

Incorporar o celular no fazer educacional é uma ação urgente para o desenvolvimento do potencial sociocomunicativo da Escola. Ainda nesse sentido, podemos ver o celular como uma espécie de “fato social” Émile Durkheim (1858-1917) apud Longo (2011), ou seja, é algo externo ao indivíduo e presente no cotidiano das

pessoas nos mais diversos âmbitos. Sendo assim, “A visão de fato social de Émile Durkheim pode ser comparada, nos dias atuais, à influência que a mídia exerce na vida das pessoas. De fato, os indivíduos estão submetidos a uma coerção exterior capaz de impor regras sociais, que se tornam mais evidentes quando resistimos a elas” (LONGO, 2011). Dessa forma, entendemos que é importante para o fazer educacional a devida apropriação desses fenômenos, “fato social”, e desenvolver projetos e possibilidades de uso desse agente externo, como nos propomos nesta pesquisa.

Para desvendar as inúmeras possibilidades e explorarmos melhor esse potencial, nos aproximamos da metodologia de pesquisa de “estudo exploratório” conforme Gil (1991, p. 45) apud Higuchi (2011, p. 49): por permitir que o pesquisador aumente “[...] sua experiência, aprofundando seu estudo e adquirindo um maior conhecimento a respeito de um problema”. Entendemos que essa abordagem é pertinente quando não temos, por exemplo, uma metodologia oficial para uso de celular na criação de narrativas audiovisuais. Além do mais, segundo os autores, o “estudo exploratório” é importante para que tenhamos uma visão geral do objeto em questão. Facilita a formulação de problemas e hipóteses que podem ser aprofundadas em estudos posteriores.

Nesse sentido, esta pesquisa tem como objetivo geral defender a utilização do celular em sala de aula, através da criação de narrativas audiovisuais como uma tentativa de torná-lo uma ferramenta de produção e implementação de novas tecnologias, atendendo assim, à necessidade de adequação dos aparelhos móveis, há muito presentes no ambiente escolar, aliando-os ao processo de ensino-aprendizagem.

Ainda, tenta atingir os seguintes objetivos específicos:

- apresentar o audiovisual e suas potencialidades como uma pedagogia;
- encaminhar o aluno para um processo formal de iniciação à pesquisa;
- envolver, numa relação horizontal, docentes e discentes em um projeto de produção de vídeos através de celulares;
- defender na escola um espaço para inserção tanto das mídias como das tecnológicas na educação.

A pertinência da proposta é corroborada em comparação ao estudo de Higuchi (2011), pois durante o levantamento de informações de viabilidade de sua pesquisa, defrontou-se com escolas nas quais “o aparelho celular ‘nunca’ foi usado para auxiliar no processo de ensino aprendizagem” (p. 49). Realidade similar à encontrada no

educandário que serviu de contexto para a pesquisa, em que, salvo raras ações, por vezes, empreendidas por alunos ou professores que se arriscam, em iniciativas isoladas e bastante incipientes, também não se tem o uso sistemático do celular. Fato que se agrava, evoluindo para o isolamento das “tecnologias móveis”, na escola, pois constantemente em reuniões e discussões de formação pedagógica o assunto “problemas envolvendo celular” é uma constante sem um enfrentamento definitivo por parte do educandário. Que por vezes, vê inerte surgir propostas como a da “caixinha” para que todos coloquem seus aparelhos ali, inclusive o professor para dar exemplo. Situação que como se pode ver não resulta em criação de consciência de uso do aparelho celular.

Para dar sequência na pesquisa, foi apresentado à Coordenação Pedagógica da Escola um projeto de realização de micronarrativas audiovisuais com uso do celular, ocupando as aulas de Ensino Religioso, em resumo, o projeto “Festival de Curtas da Turma 91 A” contava de objetivos relacionados às “competências” da matéria para a turma de 9º Ano do Ensino Fundamental, e deviam atender o Projeto Político Pedagógico (PPP) do educandário. De certa forma, os planos de estudo da escola demonstram um progresso no campo das liberdades de credo, permitindo, assim, a implantação da proposta sem muitas dificuldades. Basta observar as seguintes competências previstas no currículo: “espiritualidade; valores humanos; religião afro-brasileira; sexualidade; violência e *bullying*” (Eixos temáticos extraídos do Plano de Estudo para Ensino Religioso, do 9º Ano, do Ensino Fundamental do educandário em questão). Como se pode observar, o Plano de Estudos dispõe de eixos temáticos muito pertinentes e muito fecundos para serem aproveitados na transdisciplinaridade, ou seja, para o entendimento nesta proposta da entrada em ação de vários campos do conhecimento, como nos permite a realização de narrativas audiovisuais, e ou do fazer fílmico.

No sentido de dar uma visão panorâmica e fundamentar esta pesquisa é importante estabelecermos relações de separação entre as práticas profissionais, comumente vistas em filmes das inúmeras práticas “experimentais”, estas últimas, apresentadas em geral nos trabalhos dos alunos, que antecipam como “desculpas” eventuais imperfeições, como tratamos aqui numa estética específica dos projetos de filmes escolares (não que esteja errado almejar a perfeição nos projetos educacionais). No entanto, é necessário alertar que a esta não devemos dar mais importância de modo justapor o papel que o processo de construção e o aprendizado que o aluno terá durante a criação de um vídeo, por exemplo. Assim sendo, destacamos em alguns momentos a

seguir os caminhos possíveis para efetivamente trilharmos o aprendizado numa perspectiva de constante aprendizado dentro da execução de projetos, aliando o audiovisual a uma proposta pedagógica.

#### 4.2 USO DE MÍDIAS E TECNOLOGIAS NA ESCOLA

Se considerarmos como possibilidade, a realidade observada na maioria das escolas, em geral públicas, que é a ínfima ou quase nula utilização de mídias como programa permanente na educação. Nesse caso, a aplicação das tecnologias móveis, em específico o *smartphone*, podem ser vistas, não somente como uma ferramenta, mas como um objeto de convergência, muito embora quase todo aluno possua um, mas de sobremaneira pela capacidade atribuída ao celular, a de ser, um dos solucionadores da defasagem apresentadas pela “lógica da escassez” Conforto (2004), encontrada nas escolas, ou seja:

[...] poucos computadores muitos alunos, condicionando a um contato reduzido com os recursos digitais, em dias e horários específicos, em geral não superior a um ou dois períodos semanais, em uma sala especialmente guardada e protegida – o laboratório de informática. (CONFORTO, 2004, p. 35).

Ao estabelecermos um lugar para os aparelhos móveis, em particular para o celular, na escola, estaremos abrindo um caminho para que dentro da hierarquia de importância das abordagens, surja como relevante o uso de mídias na escola. Seja esta com seu papel na importância de desenvolver as competências sociocomunicativas, bem como, na ampliação de modelos de construção de conhecimento pelo acesso facilitado a informações, rápidas, como na dimensão mais urgente, a de “re-significar” o papel do celular aliando-o formalmente aos processos educativos.

A falta de atuação do setor público abre espaços frutíferos para a iniciativa privada. Em grande parte, é possível observamos a presença de grandes corporações que articulam junto de fundações criadas para gerirem projetos e que estão emplacando seu ideário, formando educadores em todo país. Não vamos nos ater à fundamentação ideológica dos seus projetos, no entanto é importante observamos a presenças destas, em grande medida estreitando laços, apresentando-se como financiadoras de uma tendência crescente que é o Ensino a Distância (EaD). Em geral com metodologia baseada na comunicação facilitada pela ampliação da rede de internet criam seus portais que surgem como Entidades formadoras para uso das Tecnologias de Informação e



Comunicação (TICs), nas escolas. Como exemplo, podemos citar a Fundação Telefônica<sup>10</sup>, a qual com seus parceiros facilitam acesso, aos professores, por meio de projetos como “Escolas Rurais Conectadas”, no qual oferecem cursos com carga horária média entre duas e sessenta horas, com a possibilidade de horários flexíveis e mediados por especialistas em cada uma das propostas.

Contudo, além de promoverem o desejo dos professores ampliarem seus conhecimentos, apresentam em certa medida, uma ‘artimanha’ simpática de fazerem prosperar suas fronteiras, o que pode ter como consequência direta no fomento da conexão na rede, que resulta em um possível aumento de clientes, justamente atuando em um campo aberto, em que a educação pública é pouco presente, assim como as mídias na escola.

#### 4.3 TEMPO DE INTERAÇÃO ALUNO CELULAR

Durante o levantamento para definição do público dessa experiência e para realização do projeto a partir de informações que dessem base para o mesmo, foi criado um questionário, no qual, em pergunta específica, solicitava o tempo médio que os alunos estão com o celular em mãos ou próximo aos aparelhos. No enunciado da pergunta 9, do questionário (vide Anexo A p. 57), os alunos encontravam diversas possibilidades de respostas, com horários sugeridos sobre o tempo que estavam com o celular: em mãos, no bolso ou na sua proximidade. Devido à afinidade que os alunos têm com aparelhos móveis, observada no dia a dia e registrada em memorial, não espanta a descoberta de que exatamente 50% dos respondentes declararam estarem com o celular em mãos, ou na sua proximidade por exatas 24 horas. Ou como alguns afirmaram para responder à pergunta “Em média, quantas horas por dia você está com o celular em mãos, no bolso ou próximo a ti?”, a resposta é: “mais ou menos o dia inteiro, só quando tenho alguma atividade durante o dia eu largo” (justificativa de resposta de Aluno para pergunta 9.1). Quando o aluno usa o termo “largo” de largar, soltar, imaginamos a intimidade que ele tem com o aparelho, que possivelmente está em sua mão boa parte do dia.

---

<sup>10</sup> Citada como exemplo de atuação das empresas de *Telecom*, a Fundação Telefônica, é uma das que mantém programas de formação de professores, em especial na modalidade à distância. Disponível em: <<http://www.escolasrurais.org.br/web/guest/home>> Acesso em: 10 set. 2015.

Ainda nessa questão, outra parcela de 20 % afirmou estar com o celular cerca de 20h por dia, ou seja, é “possível” que não estejam com o celular em mãos ou na sua proximidade somente no período em que estão em sala de aula. De qualquer forma, os resultados desse levantamento evidenciaram, pelo tempo de exposição, a importância que o celular tem nas vidas desses jovens. A partir disso, outra pergunta se faria pertinente e que fora feita ao grupo é a seguinte: “para que eles usam o celular nesse tempo todo, ou seja, se eles usam para acessar conteúdo de aula? E onde?”. Aproximadamente 55% responderam e relataram seu uso para acessar assuntos de aula e em suas casas. Aqui justificariamos a importância de considerar que o celular toma função de ferramenta de acesso à forma do aluno ao conteúdo escolar.

Assim, foi possível justificar a tendência de que é possível, no educandário, em questão, bem como em outros, dispormos do celular como aliado na educação. Para isso, basta a criação de uma metodologia que traduza a prática do uso de aparelhos e tecnologias móveis, no processo de ensino-aprendizagem. O que se dá perfeitamente com a aplicação de projetos na educação, sendo que, nesse caso, optou-se pela teoria de aprendizagem do *Buck Institute for Education (BIE)*<sup>11</sup> que utiliza e incentiva o uso da teoria de Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), conforme especificam Markhm, Larmer e Ravitz (2008).

#### 4.4 A METODOLOGIA PARA CRIAÇÃO DE VÍDEOS EDUCATIVOS

No percurso do projeto é necessário que os alunos tenham uma ideia geral de como se realiza um vídeo. Com a intenção de sanar possíveis deficiências da formação do alunado em relação à linguagem audiovisual, por meio de celular, é necessário a busca da definição de normativas que estreitem a distância entre as habilidades já possuídas pelos alunos com a intenção pedagógica dos vídeos educativos.

Nesse sentido, é importante que, após realizarmos a exibição dos vídeos já existentes na internet, montemos planos de crítica aos mesmos. É nesse momento que os apontamentos de (PENAFRIA, 2009) em seu texto: “Análise de Filmes – conceitos e metodologia(s)”, entram como subsídio para que a partir de uma metodologia de análise de filmes, desenvolvida junto dos alunos, os mesmos possam ampliar seu repertório e, por conseguinte, desenvolver percepção técnica não só para análise dos filmes, mas,

---

<sup>11</sup> *Buck Institute for Education (BIE)* - Na página do BIE, podem ser encontrados modelos de planos de aula, bem como, projetos desenvolvidos para os professores do mundo todo. Disponível em: <<http://bie.org/>> Acesso em: 20 mai. 2015.

também, para a realização de filmes desenvolvendo um olhar crítico que lhes instrumente em suas futuras criações, tanto no projeto, como numa carreira, a qual imaginamos que possam desenvolver ao tomarem gosto pelo fazer fílmico.

De acordo com Penafria (2009), diferente da crítica feita pelos críticos dos filmes que passa pela atribuição de um “juízo de valor”, uma análise de filme é um processo de desconstrução da obra fílmica. “Trata-se, acima de tudo, de uma atividade que separa, que desune elementos. E após a investigação desses elementos é necessário perceber a articulação entre os mesmos” (PENAFRIA, 2009. p.1-2). Para uso ao que proponho neste trabalho, esse “movimento” defendido pela autora passa pelo seguinte processo:

Trata-se de fazer uma reconstrução para perceber de que modo esses elementos foram associados num determinado filme. Não se trata de construir um outro filme, é necessário voltar ao filme tendo em conta a ligação entre os elementos encontrados. O filme é o ponto de partida para a sua decomposição e é, também, o ponto de chegada na etapa de reconstrução de filme (Cf. Vanoye, 1994). Este segundo movimento em direção ao filme evita cair em interpretações/observações despropositadas ou pouco pertinentes. (PENAFRIA, 2009. p. 2)

#### 4.5 LINGUAGEM AUDIOVISUAL: “ANALISAR FILMES PARA APRENDER A FAZER FILME”

Em específico ao tratarmos, aqui, de filmes escolares, devemos ter em mente que a profundidade das análises dos alunos será o resultado da capacidade de elaborar, entender e exprimir conceitos de cada sujeito. Sendo assim, é de fato necessário o uso das possibilidades de análise apontada por Penafria (2009), a qual indica que ao aprendermos analisar um filme, estamos no caminho para o aprendizado do processo de produção de filmes. No entanto, conforme os apontamentos da autora é necessário incorporarmos uma série de critérios e passos para análise de filmes, como:

- a) análise textual;
- b) análise de conteúdo;
- c) análise poética; e
- d) análise da imagem e do som.

Em particular, cada indivíduo deve ter clareza dentro de seu nível de elaboração analítica um processo básico de como deve proceder. Ou seja, devem

objetivar o entendimento de cada etapa do processo de construção do filme ancorada nos aspectos apresentados acima.

Sendo assim, a “análise textual” é aquela que privilegia a decomposição do filme a partir de sua estrutura sendo basicamente a aplicação da “Grande Sintagmática de Christian Metz” (PENAFRIA, 2009. p. 6) que em resumo privilegia a capacidade do expectador de interpretar o que vê no filme. “A Grande Sintagmática tem como principais problemas deixar de lado toda a riqueza visual de um filme [...]”. No entanto, para melhor clareza dessa abordagem, podemos ter como resultado a análise de elementos e códigos específicos que são visuais na percepção, porém reconhecidos pelo espectador pelo seu significado que determinada informação lhe está passando. Usando um exemplo da autora: capacidade do expectador de reconhecer uma situação de luto ao ver um grupo de pessoas de roupas pretas.

Outro extrato importante da análise de um filme é o “conteúdo”. Seguindo os preceitos da autora, para tanto, é necessário vermos o filme como um relato privilegiando nas observações o tema do filme. Para isso, é indicado completarmos a seguinte frase: “Este filme é sobre...”. (PENAFRIA, 2009, p. 6). Para efetivamente dar certo, sugerimos que o aluno elabore um resumo da história do filme para, em seguida, identificar o que o filme diz a respeito do tema que ele se propõe a tratar.

Por exemplo, se o filme *M*, de Fritz Lang for visto nesta perspectiva faz-se a sua decomposição destacando ou as cenas em que o serial killer é capturado pelos ladrões, o que poderá remeter para uma discussão sobre a hierarquização da marginalidade e respectivas sanções; ou destacando a cena em que o *serial killer* se apresenta como uma vítima, problematizando a sua culpa e lançando a para a sociedade em que vive. Outra opção seria destacar o plano final em que torna todos os pais e, também, todos os indivíduos de uma sociedade responsáveis pelo que acontece às suas crianças. (PENAFRIA, 2009. p. 6)<sup>12</sup>

Outro segmento de análise de um filme trata da poética. De acordo com Penafria (2009), isso é possível devido à criação de uma metodologia, sendo que para tanto é necessário ser desenvolvida a partir da identificação das sensações e dos sentidos que um filme é capaz de produzir no momento em que é “visionado”. Em um segundo momento, a autora interpõe a seguinte tarefa: para efetivarmos essa análise é necessária uma espécie de retorno ao que já foi visto do filme. Ou seja, elencando numa revisão do

---

<sup>12</sup> “Friedrich Anton Christian Lang, conhecido como Fritz Lang (Viena, 5 de Dezembro de 1890 – Los Angeles, 2 de Agosto de 1976) foi um cineasta, realizador, argumentista e produtor nascido na Áustria, mas que dividiu sua carreira entre a Alemanha e Hollywood”. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Fritz\\_Lang](https://pt.wikipedia.org/wiki/Fritz_Lang)> Acesso em: 09 set. 2015.

que foi visto - podendo ser, por exemplo, um efeito qualquer - de modo “[...] fazer o percurso inverso da criação de determinada obra dando conta do modo como esse efeito foi construído” (PENAFRIA, 2009, p. 6). Sendo necessário considerar, para esta análise, além dos aspectos sonoros, os musicados, bem como os efeitos e sua distribuição no decorrer da obra fílmica. Sendo assim:

Do ponto de vista da sua estratégia, um filme pode ser entendido como uma composição estética se os seus efeitos forem da ordem da sensação (em geral, filmes experimentais), ou como uma composição comunicacional se os efeitos forem sobretudo de sentimento (em geral, filmes com um forte argumento que pretendem transmitir uma determinada mensagem/ponto de vista sobre determinado tema), ou como composição poética se os efeitos que produzem são, essencialmente, sentimentos e emoções (em geral, filmes com forte componente dramática). Ainda que este tipo de análise se aplique a filmes convém notar que pode ser aplicada à contemplação de qualquer outra obra de arte. (PENAFRIA, 2009, p. 6-7).

Nesse sentido, observamos que de modo geral as produções dos alunos podem ser encaixadas como “composição comunicacionais”. Não que em dado momento os alunos não possam experimentar as outras possibilidades de análise e por consequência do fazer fílmico. Porém, a ênfase dada pelo menos num início de projeto, por exemplo, deve privilegiar e ser orientada, por um fim didático/pedagógico, para que a partir do âmbito da comunicação positiva, ou seja, que as produções feitas pelos alunos tenham estreita relação e figurem como produções pedagógicas e que tenham como ênfase, entre outros aspectos, o desenvolvimento das competências sociocomunicativas, sendo esse um dos papéis da escola.

Outro momento da apreciação deve considerar a indispensável “análise da imagem e do som”, aspectos que constituem o que entendemos por audiovisual em sua essência. Centrada no “espaço fílmico” é por meio dessa análise que teremos o entendimento (PENAFRIA, 2009): dos usos que os realizadores de filmes fazem das inúmeras possibilidades de planos que, em geral, são usados para dar ao expectador informações com determinada carga de dramaticidade. “Com esse tipo de análise encontramos, sobretudo, o modo como o realizador concebe o cinema e como o cinema nos permite pensar e lançar novos olhares sobre o mundo” [...] (2009). Sendo assim, ao analisarmos a imagem e o som, temos a possibilidade de entendimento da visão que o realizador do filme tem sobre o mundo. E é principalmente nesse momento que buscaremos subsídios para entender e avaliar a “qualidade” das realizações fílmicas dos alunos. A autora alerta que ao usarmos essa metodologia, devemos observar que cada indivíduo irá reagir de maneira peculiar diante da mesma cena com a mesma música.

Essa reação, segundo a autora, nos conduz a criação de uma metodologia de análise, a partir do conjunto descrito acima, específica para cada produção.

#### 4.6 METODOLOGIA DE APLICAÇÃO E IMPLANTAÇÃO DO ABP NA ESCOLA

No sentido de definição de qual a melhor forma de aproveitamento que pode ser dado ao celular em sala de aula, entre outras, contamos com a possibilidade da realização de audiovisuais. A prática é bastante comum entre os jovens, que como vimos são grandes produtores de conteúdos para distribuição na rede. No entanto, como vem ocorrendo o processo produtivo acompanha uma lógica caótica e se desenvolve intuitivamente ou mesmo sem qualquer critério de mediação do mundo escolar. E o que temos é uma forma totalmente “espontânea” de produção e comunicação de conteúdo que poderá ser aproveitada em termos pedagógicos.

Ao nos apropriarmos desse formato, o audiovisual como possibilidade pedagógica, devemos ter clareza metodológica, pois o formato vídeo é comum no meio juvenil, no entanto dificilmente identificado com fins pedagógicos. Nesse ponto fortalecemos a ideia da necessidade da implantação de uma prática, a exemplo do Aprendizado Baseado em Projetos – ABP: Markham, Larmer e Ravitz (2008) o qual se mostra apropriado, não só, mas para trabalhamos com alunos acostumados com o modelo industrial de aprendizado. Ou seja, aquele, no qual dispomos de um cenário de pouca ou nenhuma liberdade, e a partir do qual, com uso desta teoria, passarmos a desfrutar, com o desenvolvimento de projetos, da ambição de alçar voos com mais profundidade no campo escolhido.

Não existe uma definição aceita de ABP. Entretanto, o BIE define a ABP focada em padrões como um método sistemático de ensino que envolve os alunos na aquisição de conhecimentos e de habilidades por meio de um extenso processo de investigação estruturado em torno de questões complexas e autênticas e de produtos e tarefas cuidadosamente planejados. Essa definição abrange um espectro que varia desde projetos breves de uma ou duas semanas, baseados em um único assunto em uma sala de aula, até projetos interdisciplinares durante todo o ano letivo e que envolvem a participação da comunidade de adultos fora da escola. (MARKHAM; LARMER; RAVITZ, 2008, p. 18).

Dessa forma, o que temos é uma teoria do aprendizado que se apresenta flexível. Mesmo que de forma instrumental, com conhecimento totalmente baseado na prática, ou seja, “aprender fazendo”, o ABP pode servir de maneira que a partir de matrizes levando o aluno por um caminho que em dado momento ele se sinta capaz de

andar com suas próprias ideias. Nesse sentido basta apostar na educação por projetos, considerando os “impulsos para aprender” natural dos alunos.

## 5 RESULTADOS

Conforme acompanhamos nesta pesquisa, as produções e a relação dos jovens com as mídias em geral apresentam-se com significativo potencial transformador da sala de aula, em espaço que se alterna entre um recinto positivo de criações, conforme destacamos neste trabalho, para um lugar que confirma uma tendência apontada por Soares (2000) que é a construção de uma nova concepção de fazer educacional, fortalecendo a ideia de que estamos caminhando para uma nova civilização a “civilização do audiovisual”. Em que pese a comparação com a escola tradicional, a participação juvenil na construção desse “novo momento” pode ser considerada conforme nos revela Boll (2013) “transformadora”, pois segundo a autora, devemos considerar o jovem de hoje um “espect-autor”.

Com certa relevância, observamos em nossa busca esse protagonismo, visto que foi comum durante a realização do projeto na escola apontamentos que surgiam dos alunos em relação à urgência deles em resolver as atividades. No sentido de antecipar o que afirmamos até agora, destacamos ocorrências como esta, na qual uma aluna, por meio de grupo de conversação criado em rede social, cobra a data para apresentação dos trabalhos: “Quinta iniciamos a apresentação dos vídeos?”. Em grande medida esse tipo de atitude foi recorrente, pois tratamos com uma linguagem e um ferramental que os alunos dominam: as narrativas audiovisuais feitas a partir de *smartphones*. Além disso, esses resultados demonstram a importância de flexibilizarmos a metodologia e nos encaminharmos, dentro do campo da experimentação responsável, para uma metodologia de ensino e aprendizagem menos ‘vertical’, ou seja, aquela em que o professor ensina e ao aluno cabe o papel de aprender o que foi ensinado, deve ser progressivamente abandonada em alguns contextos.

Durante a aplicação dos questionários, os alunos eram orientados a responderem apenas o que sabiam em relação à pergunta, deixando em branco e não consultando os colegas para composição da sua resposta. Dessa forma, conforme afirma Chagas (2000), obtemos dados específicos de sujeitos e de um universo do qual projeta-se que sejam mantidas as respostas autônomas de cada respondente, evitando o que o autor chama de “Diferenças devidas a fatores de situação.” que transformaria o



questionário em conjunto hegemônico de informação. O que representaria em uma redução de possibilidade no caso de respostas conjuntas ou copiadas.

Dentro do conjunto de perguntas que foram respondidas tanto pelo grupo como pelo aluno em particular. Selecionamos no “Questionário Aluno” (vide Anexo A) a pergunta número 3: “Você acha correto usar o celular sem critério ou sem autorização do professor?”. Ao todo 16 alunos responderam “não”. Sendo que outros quatro deram como resposta “sim”, ou seja, dando a entender que ao professor não diz respeito ao controle do celular em sala de aula. Ainda no Anexo A, é importante destacarmos que essa pergunta deveria ter sua resposta justificada. Dentre as justificativas para o “Sim” observamos que existe uma relativa aceitação das regras, pois mesmo sendo “contra” o controle do professor, em sua argumentação, o aluno estabelece a necessidade de que, “todos” entendam que seu uso, ou a forma como ele usa, é consciente, explicando da seguinte forma: “Depende, se por exemplo eu estiver com curiosidades no assunto trabalhado, poderia pesquisar, mas o uso para redes sociais, música... acho errado”.

Em resumo, mesmo que algumas das perguntas tenham sido apresentadas com a intenção de sugerir que os alunos se dispusessem a respeitar alguns combinados, nenhuma das respostas defendia o uso do celular sem critério algum. No entanto, foi importante esse tipo de pergunta para levarmos o debate para a sala e estabelecermos alguns combinados. Tivemos esse entendimento devido à outra pergunta, de número 7, inserida no mesmo questionário: “Você, em algum momento, burlou as regras de utilização de celular na sala de aula? (Caso elas existam)”. Entre os respondentes, 11 afirmaram que já haviam burlado as regras de uso. Em certa medida, o resultado demonstra a “honestidade” e a eficácia da abordagem, ou seja, podemos dizer, sobretudo, após rápida discussão dos dados da pesquisa que é importante dar voz a esse “ator”, somente a partir de sua “honestidade” saberemos como atender sua demanda. Pois como outra questão, do mesmo formulário, sugere a preocupação da escola com o ‘uso indevido’, foi propositalmente colocada posterior, sendo ela: “Em algum momento, professores ou a direção da escola falou sobre as regras de utilização de celular ou aparelhos eletrônicos na sala?”. Em resposta todos declararam estar cientes das regras acerca da utilização de celulares e aparelhos eletrônicos em sala de aula. Dessa forma, e com essa abordagem, fechamos um acordo, num debate em círculo, com a garantia e o estabelecimento de que todos se comprometeriam de dar o seu melhor para que o projeto tivesse bom andamento.

Fechado o ciclo de implantação do projeto e delimitação do cenário, algumas circunstâncias foram sendo estabelecidas no decorrer dos encontros em sala de aula. Em especial, destacamos a facilidade que os alunos, ao serem estimulados, têm para descobertas de alternativas, principalmente quando aproximamos o processo de ensino-aprendizagem ao seu universo. Para exemplificar com mais clareza, inicialmente esta proposta previa, como variável, a possível, falta de conhecimento de aplicativos de edição de vídeo, por parte do aluno. Ainda nos primeiros encontros, logo após o questionário (Anexo A) e a proposta estar dando os passos iniciais, observamos uma enxurrada de soluções e dicas de aplicativos, trazidos pelos alunos, no sentido de compartilharem seus conhecimentos e os seus interesses do mundo ‘além-muros’ da escola. Dessa forma, o projeto, que manteve no centro as produções audiovisuais aglutinando outras potencialidades ao trânsito de conteúdos e de ações na sala de aula, conforme demonstrada na Figura 3, representada numa intersecção que sintetiza importantes aspectos identificados nesta pesquisa.

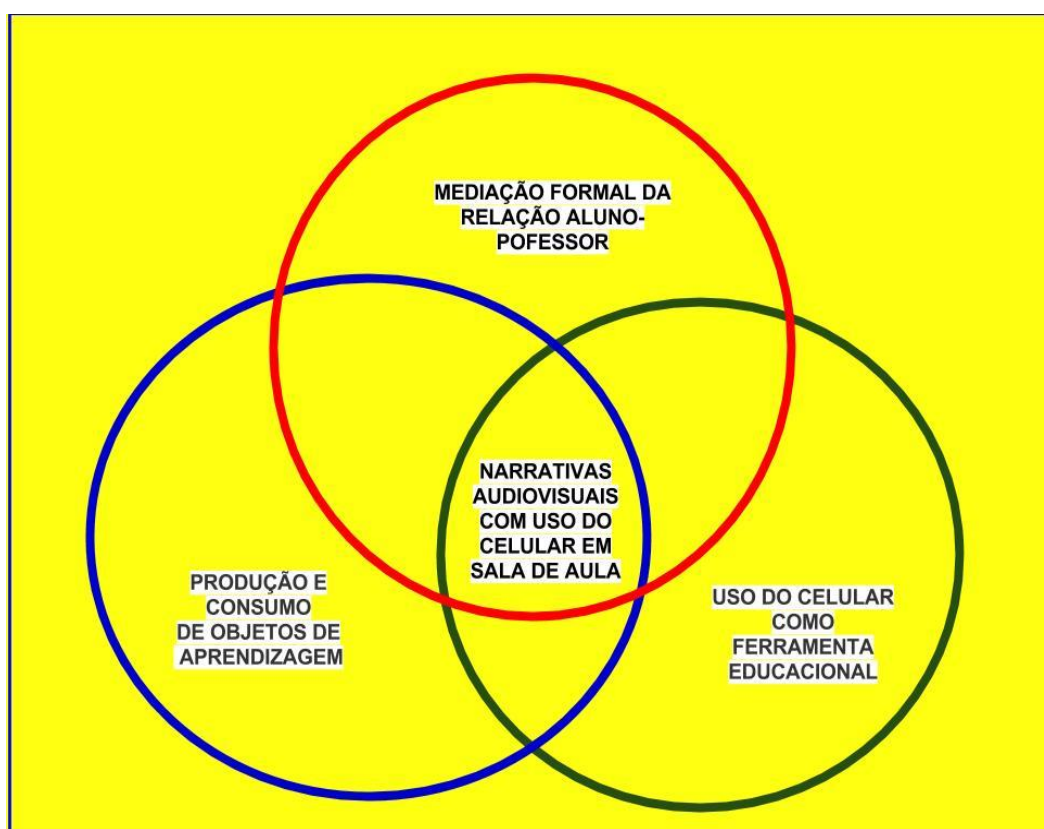


Figura 3 - Intersecção (criação do autor)

Entre as possibilidades de uso do celular no processo de ensino-aprendizagem, a realização de vídeos provou-se eficaz, principalmente, por agregar outros campos do

conhecimento. Durante nossos estudos, foram envolvidos com destaque para Educação Artística, matéria na qual a professora ficou responsável em confeccionar os cartazes para os momentos de “audiência” (MARKHAM; LARMER; RAVITZ, 2008): um dos pontos-chave do processo de ensino-aprendizagem por projetos. É nesse momento que o aluno ou o grupo verá seu esforço reconhecido. As audiências servem também para espaço de compartilhamento de conhecimento e resolução de problemas, podendo ter seu alcance ampliado na comunidade em que a escola está inserida.

Para delimitarmos qualitativamente qual o alcance da proposta junto ao aluno usamos um questionário no qual deveriam responder em grupo. Da mesma forma as perguntas deveriam criar uma expectativa de envolvimento do aluno com a atividade. Esse questionário foi aplicado logo depois da “Audiência” e dos debates sobre os resultados do projeto, ou seja, depois que todos apresentaram seus filmes. Em geral, as respostas não apresentam nenhuma surpresa em relação às literaturas consultadas nesta pesquisa, no entanto, dão conta da possibilidade em aberto que como já afirmamos de aproximação aluno-professor e escola comunidade. Este ‘encontro de mundos’, ainda em referência à ideia de “Mundos Contrapostos” (Figura 2), foi percebido nos momentos em que os alunos revelaram ao resolverem seus projetos, mesmo que pautados pelos eixos temáticos da disciplina de ensino religioso, questões do seu dia a dia.

Tivemos um exemplo de superação da ideia de “Mundos Contrapostos” quando uma aluna que professa a Religião Evangélica cita em audiência aos moldes sugerido pela ABP que “[...] a igreja não é contra os gays. É sim, no meu entender, contra o incentivo desse tipo de relação”. É nesse ponto que o papel de “gestor”, atribuído pelo professor por Markham; Larmer; Ravitz (2008), deve atuar na problematização da questão de modo que se alcance a “Superação dos Mundos Contrapostos”.

Além do mais, ao abrir a possibilidade de apropriação dos alunos de eventos exteriores à escola, identificamos as ‘carências’ do sistema de ensino como motivador de novas experiências. E ao criar, na sala, situações experimentais dignas das experiências reais enfrentadas pelos alunos no mundo ‘extramuros’, tenta-se fazer com que o aluno se aproprie desse ferramental e comece a ver outras possibilidades de linguagem, conforme a seguinte pergunta nos demonstra (vide Anexo B – Questionário Grupo): “O que vocês aprenderam durante a produção dos vídeos?”, através da resposta: “Eu aprendi que é muito fácil e divertido fazer vídeos próprios e sem nenhum custo”.

Ao demonstrarem tal entusiasmo, confirma-se a “expectativa positiva” que acompanha o vídeo quando inserido no processo de ensino-aprendizagem, o que demonstra inicialmente um ponto importante tanto para o emprego deste como pedagogia, quanto em relação à sua importância como meio de inserção das mídias, em geral, dentro da escola.

## CONCLUSÃO

Ao disfrutarmos de um viés otimista, ao menos inicialmente, apontamos a criação de narrativas audiovisual, com *smartphones*, como um dos possíveis mediadores do ‘encontro de mundos’, situação que se horizontaliza com todas as potencialidades conforme é sugerido por Souza (2009) em quadro comparativo. Sendo assim, durante o processo de pesquisa, foram inúmeros os momentos que identificamos possíveis rupturas e permanências, que entendemos como fator natural dentro de um processo de utilização adequado das mídias na educação. Nesse sentido, identificamos como necessário os diálogos entre a lógica de ensino tradicional e a que empreendemos neste experimento o fato de que a difusão dos aparelhos móveis e em grande parte a “familiaridade” dos jovens com este facilitam, em muito, essa abordagem, superando em certa medida a “lógica da escassez”, bastando que para isso não houvesse impedimentos do educandário. Tal situação pode ser caracterizada principalmente pelas regulamentações legais que determinam normas e por vezes proíbem o uso de aparelhos móveis nas salas de aulas.

Todavia, foi necessário estabelecer um entendimento: a inserção dessa mídia (vídeos feitos com *smartphone*) na sala de aula caracteriza-se como um campo extremamente complexo. Por mais que a proposta tenha uma atmosfera positiva (no sentido de mobilização para novas experiências) faz-se necessário, estabelecer, junto ao aluno, consciência da relevância da sua aplicação para o desenvolvimento do senso crítico, isolando usos inadequados, muito embora, inevitáveis, e caso surjam usar estes como parte do processo de aprendizagem o que reforça necessidade de uma “pedagogia audiovisual”.

Em certa medida, a simples proibição da utilização dos aparelhos móveis, caracterizados aqui por vezes como celulares, *tablets* ou *smartphones*, soa como impedimento da evolução (no sentido de descoberta e potencial) dos recursos fabricados pelo homem para servi-lo. Ilustramos essa constatação com uma comparação ‘livre’ ao fazermos um paralelo com os primórdios da civilização humana. E, em específico, sobre a proibição impositiva do uso dos aparelhos móveis, nas escolas, quem vem se tornando uma regra, sugerimos aqui como se chegássemos no tempo do “homem primitivo”,

nosso antepassado humano, e estabelecêssemos que a este fosse proibido o uso da parede das cavernas como suporte de expressão. Dotado de capacidade cognitiva ‘similar’ à nossa, eram as paredes das cavernas – marcadas por vezes com desenhos complexos “pinturas rupestres” - um dos suportes que esse primitivo possuía para expressar sua inventividade. Muitas vezes expressada com a utilização de materiais e recursos ao seu dispor ‘na natureza’, produzindo pinturas que em grande medida eram convenções que ilustrava seu dia a dia. Para fechar esse paralelo, em comparação com o que temos hoje, o simples fato de proibirmos o jovem de usar os aparelhos móveis, mesmo com seu potencial questionável, significaria tolher a esplêndida capacidade de comunicação e pôr obstáculos, impondo um prejuízo ainda maior para a aproximação deste com as benesses da escolarização, agravando, assim, a relação conflituosa que é natural desse convívio.

Nesse sentido, a aplicação da metodologia de Aprendizagem Baseada em Projetos – ABP, usada como pano de fundo, pode permitir a criação de narrativas audiovisuais em que identificamos aspectos do universo particular dos jovens, bem como potencializar o audiovisual, como instrumento para tratarmos com bom alcance os conteúdos expressos nos Parâmetros Curriculares Nacional – PCN. Temos assim, as narrativas audiovisuais como vetor que facilita a contextualização, estabelecendo de forma urgente uma relação entre as criações e as respostas buscadas, como se fossem uma síntese dos processos de ensino-aprendizagem com ênfase colaborativa.

Com aspecto experimental, e de aprendizado, apresentamos como um dos desdobramentos deste trabalho o projeto “Festival de Curta Metragem do Ensino Médio Politécnico”, prática que foi adotada com turmas de primeiro ano do Ensino Médio, em outra escola da Rede Estadual na cidade de Bento Gonçalves. Assim, evidenciamos o potencial da troca de experiência e objetos educacionais, entre educadores, como é possível verificar nesta pesquisa, sustentamos este empreendimento comum de vários educadores e especialistas pelo país afora, em destaque Barral (2012) do qual usamos aspectos sociológicos de sua abordagem, bem como, de seus vídeos, objetos educacionais, que inspiram nossa pesquisa.

No campo da troca de experiências, destacamos a potencialidade das próprias produções audiovisuais que, em geral, estão disponíveis em plataformas como o *Youtube* e contribuem muito para a ‘livre’ distribuição de experiências, sobretudo, as

disponíveis no regime de licença *Creative Commons – CC*<sup>13</sup> o que permitem aos educadores usar como uma espécie de ‘atalho’, desde que mantidas as devidas referências. Em nosso caso, os vídeos funcionaram muito bem como mecanismo facilitador da implementação de uma cultura do fazer fílmico, ou seja, podemos tomar o seguinte caminho: ‘ver filme para aprender a fazer filme’. A referência é importante, pois aqui nos referimos à necessidade de uso de vídeos disponíveis na internet como subsídio e como forma de introdução das práticas desencadeadoras da criação de uma nova cultura na escola em encontro ao que já está em uso na sociedade em geral.

---

<sup>13</sup> “Creative Commons é uma organização sem fins lucrativos que permite o compartilhamento e uso da criatividade e do conhecimento através de instrumentos jurídicos gratuitos.” Disponível em: <<http://ambiente.educacao.ba.gov.br/conteudos-digitais/conteudo/exibir/id/3986>> Acesso em: 21 Set. 2015.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra. 2004.

ANTONIO, José Carlos. **Uso pedagógico do telefone móvel** (Celular), Professor Digital, SBO, 13 jan. 2010. Disponível em: <<https://professordigital.wordpress.com/2010/01/13/uso-pedagogico-do-telefone-movel-celular/>>. Acesso em: 18 Mai 2015.

BAKHTIN, M.M. **A Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BARRAL, Gilberto Luiz Lima. **LIGA ESSE CELULAR! PESQUISA E PRODUÇÃO AUDIOVISUAL EM SALA DE AULA**. 2012. Disponível em meio eletrônico. Disponível em: <<http://www.seer.ufs.br/index.php/forumidentidades/article/viewFile/1889/1648>>. Acesso em: 21 mar. 2015.

BOLL, Cíntia Inês. **A Enunciação Estética Juvenil em Vídeos Escolares no Youtube** / Cíntia Inês Boll. – 2013. 117 f.

CHAGAS, Anivaldo Tadeu Roston. **O questionário na pesquisa científica**. Disponível em: <[www.fecap.br/adm\\_online/art11/anival.htm](http://www.fecap.br/adm_online/art11/anival.htm)>. Acesso em: 13 jul. 2015.

CONFORTO, Débora. **Smartphones na sala de aula: da discussão disciplinar para a pedagógica**. In: Educação em revista (Porto Alegre). Porto Alegre, RS. Vol. 19, n. 108 (fev./mar. 2015), p. 34-36: il.

FERRÉS I PARTS, J. **La publicidade, modelo para la enseñanza**. Barcelona: Torrejón de Ardoz, 1994.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnica de pesquisa social**. 5ª. Edição. São Paulo: Atlas. 1999.

HIGUCHI, Adriane Aparecida da Silva. **Tecnologias móveis na educação**./ Adriane Aparecida Higuchi – 2011.

LONGO, Gabrielle Ota (Comp.). **Durkheim e sua aplicação na sociedade contemporânea**. 2011. Postado por Alunos - DIREITO UNESP/Franca. (Coordenação:



Prof. Dr. Agnaldo de Sousa Barbosa / Monitoria: Louise Fernanda de Oliveira Dias). Disponível em: <<http://sociologiadodireitounesp.blogspot.com.br/2011/05/durkheim-e-sua-aplicacao-na-sociedade.html>>. Acesso em: 12 ago. 2015.

MARKHAM, Thom; LARMER, John; RAVITZ, Jason. **Aprendizagem Baseada Em Projetos** [recurso eletrônico]: guia para professores do ensino fundamental e médio. 2. ed. Porto Alegre: Artmed. 2008. 200 p. Tradução Daniel Bueno.

MONTEIRO, Castellano Fernandes. **Celular na sala de aula como alternativa pedagógica no cotidiano das escolas**. ANAIS DA 29ª REUNIÃO ANUAL DA ANPEd-Educação, cultura e conhecimento na contemporaneidade: Desafios e Compromissos. Caxambu: Anped, 2006. v. 29, p. 1 - 16. Disponível em: <<http://29reuniao.anped.org.br/trabalhos/trabalho/GT16-2668--Int.pdf>>. Acesso em: 29 jul. 2015.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000. 179 p. Disponível em: <[https://books.google.com.br/books?id=i7uhwQM\\_PyEC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=i7uhwQM_PyEC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)>. Acesso em: 06 jun. 2015.

MORAN, José Manuel. **A Educação que Desejamos – Novos Desafios e Como Chegar lá**. São Paulo: Papirus, 2007.

MORAN, José Manuel. **O desafio da inserção de novas tecnologias na escola pública**. *Educatrix: A Revista que Pensa na Educação*, São Paulo, n. 6, p.47-53, 2015. Semestral

OSTERMANN, Fernanda; CAVALCANTI, Cláudio José de Holanda. **Teorias de Aprendizagem: Texto introdutório**. 2010. UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL – INSTITUTO DE FÍSICA. Disponível em: <[http://www.ufrgs.br/uab/informacoes/publicacoes/materiais-de-fisica-para-educacao-basica/teorias\\_de\\_aprendizagem\\_fisica.pdf](http://www.ufrgs.br/uab/informacoes/publicacoes/materiais-de-fisica-para-educacao-basica/teorias_de_aprendizagem_fisica.pdf)>. Acesso em: 19 ago. 2015.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes. Conceitos E Metodologia(S)** In: VI Congresso SOPCOM, Abril de 2009. Disponível em: <[www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf](http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf)> Acesso em: 28 jul. 2015.

SCHNEIDER, Dado. **O mundo mudou — bem na minha vez!** / Dado Schneider. — São Paulo: Integrare Editora, 2013. Livreto: Disponível em: <[http://www.integrareeditora.com.br/imp\\_download/g0rsqs5vw7\\_livreto\\_o\\_mundo\\_mudou.pdf](http://www.integrareeditora.com.br/imp_download/g0rsqs5vw7_livreto_o_mundo_mudou.pdf)> Acesso em: 16 jun. 2015.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Educomunicação: um campo de mediações**. *Comunicação & Educação: Revista do Departamento de Comunicações e Artes da ECA-USP*, São Paulo, v. 7, n. 19, p.12-24, set. 2000. Disponível em:

<<http://200.144.189.42/ojs/index.php/comeduc/article/view/4147/3888>>. Acesso em: 06 ago. 2015.

SOUZA, Karla Isabel de. **Vídeo digital na educação: aplicação da narrativa audiovisual na educação** / Karla Isabel de Souza. – Campinas, SP: [s.n.], 2009.

TV Escola (Org.). **Oficina de produção de vídeos**. 2014. TV Escola / Stock.XCHNG - Manual em PDF. Disponível em: <[http://curtahistorias.mec.gov.br/images/pdf/dicas\\_producao\\_videos.pdf](http://curtahistorias.mec.gov.br/images/pdf/dicas_producao_videos.pdf)>. Acesso em: 12 ago. 2015.

WOLHGEMUTH, Júlio. **Vídeo educativo: uma pedagogia audiovisual** / Júlio Wohlgemuth. – Brasília: Editora Senac – DF, 2005.

ZILIO, Paulo Ricardo. Agência Nacional do Cinema-ANCINE. (Comp.). **Plano de diretrizes para o audiovisual: o Brasil de todos os olhares para todas as telas**. Rio de Janeiro, 2013. 176 p.

**ANEXO A - 1º QUESTIONÁRIO (ALUNO)<sup>14</sup>**

Qual é a sua idade? \*

- 14
- 15

Você já foi repreendido por usar o celular na sala de aula? Justificativa ou motivo. \*

Você acha correto usar o celular sem critério ou sem autorização do professor? \*

- Sim
- Não

3.1-Você acha correto usar o celular sem critério ou sem autorização do professor? Justificativa ou motivo. \*

4-O que você mais acessa no celular durante as aulas? Responda caso utiliza com ( ) ou sem ( ) a autorização do professor. \*

- Com
- Sem

4.1-O que você mais acessa no celular durante as aulas? Responda caso utiliza com ( ) ou sem ( ) a autorização do professor. Justificativa ou motivo. \*

5-Seu aparelho é do tipo (modelo) Smartphone? \*

- Sim
- Não

5-Seu aparelho é do tipo (modelo) Smartphone? Se sim ele possui conexão constante com a internet? \*

- Sim
- Não

6-Você já usou alguma vez o celular para acessar conteúdo de alguma matéria? \*

- Sim
- Não

6.1-Você já usou alguma vez o celular para acessar conteúdo de alguma matéria? Qual? \*

- Geografia

---

<sup>14</sup> Da mesma forma como ocorreu no projeto o questionário mesclava em suas perguntas a intenção de identificar e responder às necessidades do projeto, bem como, de conduzir o aluno para criação de consciência de trabalho com projetos. O que podemos definir como a busca pelo atendimento de padrões, de ensino e aprendizagem, dentro da teoria ABP.

- Inglês
- Matemática
- Português
- História
- Biologia/Ciências
- Educação Física
- Artes
- Conhecimentos Gerais

6.2-Você já usou alguma vez o celular para acessar conteúdo de alguma matéria?

Onde? \*

- Na sala
- Em casa

7-Você em algum momento burlou as regras de utilização de celular na sala de aula?

(Caso elas existam) \*

- Sim
- Não

8-Em algum momento, professores ou a direção da escola falou sobre as regras de utilização de celular ou aparelhos eletrônicos na sala? \*

- Sim, os professores
- Sim, a direção.
- Não, nenhum deles

9-Em média, quantas horas por dia você está com o celular em mãos, no bolso ou próximo a ti? \*

- Menos de uma hora
- Até cinco horas
- Até dez horas
- Até quinze horas
- Até vinte horas
- 24 horas

9.1-Em média, quantas horas por dia você está com o celular em mãos, no bolso ou próximo a ti? Justificativa ou motivo. \*<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> (\*) devido a falta de hábito, com os formulários do *google*, por parte dos alunos, as perguntas do primeiro questionário foram classificadas como obrigatórias para passar a diante no questionário.

**ANEXO B - 2º QUESTIONÁRIO (GRUPO)<sup>16</sup>**

- 1 - O que vocês aprenderam durante a produção dos vídeos?
- 2 - Durante a realização do projeto alguma situação desmotivou vocês? Explique qual e o motivo em uma breve descrição.
- 3 - Em algum momento vocês sentiram-se insatisfeitos em fazerem o projeto?
- 4 - Qual foi a parte mais difícil do projeto e que tu gostarias de sugerir mudança para o professor.
- 5 - O que vocês acharam do projeto, como se sentiram fazendo o vídeo?
- 6 - Todos participaram das etapas de realização do vídeo? Explique porque sim ou porque não.
- 7 - Antes de participarem desse projeto o que vocês pensavam sobre a criação de um vídeo?
- 8 - Vocês tinham alguma ideia de como era fazer ou participar de um audiovisual?
- 9 - Como foi fazer um vídeo com o celular? Conte um pouco da sua experiência.
- 10 - O que você acha de atividades com uso do celular na escola ou na sala de aula?
- 11 - De alguma forma a produção de vídeos na escola te ajudou a ver de forma diferente os programas de televisão, ou até mesmo filmes e novelas? Sim ou não e justifique sua resposta.
- 12 - Você já produziu algum vídeo para postar na internet?
  - Sim
  - Não
  - Nunca havia feito um vídeo
- 13 - Você teve algum aprendizado sobre o assunto que tratou no seu vídeo?
- 14 - Em que você acha que fazer um vídeo pode lhe ajudar para resolver algum problema?
- 15 - Você gostou de participar do projeto até o momento?
- 16 - Cite o nome de algum dos programas usados por vocês durante a construção dos vídeos. Pode ser mais de um.
- 17 - Dê alguma sugestão para aperfeiçoarmos o projeto.

---

<sup>16</sup> Neste questionário foi mantida a busca pela condução do aluno devido a necessidade de criação de hábito de trabalho com projetos e para o atendimento das demandas da pesquisa.

ANEXO C – INSTRUMENTO AVALIATIVO: ROTEIRO <sup>17</sup>

**Roteiro!**

Nomes dos (as)  
alunos (as).

**Avaliação:**

- Título: *Racismo*
- Nome provisório do documentário  
*Olhar de um negro à respeito do racismo*
- Apresentação  
*15/05/2015*
- Resumo sobre o assunto que o grupo vai trabalhar;  
*Racismo é a crença que as pessoas possuem características, inatas, biologicamente herdadas, que determinam seu comportamento.*
- Desenvolvimento:  
*Racismo tem assumido formas muito diferentes ao longo da história. Na antiguidade as relações entre povos eram sempre de vencedor e cativo...*
- Qual seu ponto de vista:  
*Racismo é algo desumano, pois a pessoa não escolhe sua cor, mesmo tendo cor diferente, tem o mesmo cérebro, as mesmas capacidades, então não há por que discriminar alguém por sua cor! esse é o nosso ponto de vista.*
- Por que é importante falar sobre o racismo?  
*Por que racismo é uma coisa que não deveria existir, por isso devemos debater sobre isso.*
- Qual ideia você quer defender?  
*A ideia de que o racismo é crime!*

**CONCLUSÃO:**

*Concluímos que racismo é crime, e no Brasil isso ainda vem acontecendo com frequência, e todos deveriam saber que negro não é inferior a ninguém.*

© Disney tilibra

<sup>17</sup> ANEXO C: roteiro inspirado nos formulários de planejamento e execução e acompanhamento de projetos conforme ABP. Faz-se necessário acrescentar uma observação neste anexo onde diz: “Título: racismo”, (leia-se) “Tema: Racismo”.