

“Plataforma Digital para Auxiliar na Aplicação de Filmes como Ferramenta de Ensino e Aprendizagem”

Israel Mendes Lemos

84ª Defesa - 12 de agosto de 2022

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Dr. João Eduardo Chagas Sobral (Orientador/UNIVILLE)

Profa. Dra. Rita Aparecida da Conceição Ribeiro (membro externo/ UEMG)

Profa. Dra. Marli Teresinha Everling (membro interno/UNIVILLE)

Prof. Dr. Luiz Melo Romão (membro interno/UNIVILLE)

Resumo:

O presente trabalho desenvolveu um método para a utilização de filmes para o ensino médio nas escolas brasileiras com o auxílio de ferramentas do Design. Os filmes já são amplamente aplicados no ensino, porém, o pesquisador entende que há potenciais a serem explorados nestas ferramentas. A investigação e o desenvolvimento técnico-científico propostos partem da premissa que um novo método concebido para este fim, pode ajudar professores e estudantes do ensino médio em seus processos de ensino e aprendizagem. Esta pesquisa caracteriza-se como aplicada, exploratória e bibliográfica com abordagem qualitativa. A metodologia projetual utilizada foi a Design Driven Innovation. O instrumento de coleta foi um questionário on-line com perguntas abertas e fechadas. O público-alvo foram professores que lecionam no ensino médio, tanto na rede pública ou particular. Por meio desta pesquisa, buscou-se conhecer as opiniões e hábitos dos professores em relação aos filmes utilizados como processo de ensino-aprendizagem. A revisão da literatura investigou: o ensino médio no Brasil e suas dificuldades pedagógicas; como se dá a aplicação dos filmes no ensino e qual a sua importância; potenciais e fronteiras de plataformas digitais voltadas à educação. Como resultado do trabalho, foi obtido um método para auxiliar na utilização de filmes como ferramenta de ensino. Este foi aplicado em um protótipo de plataforma digital. Posterior a isso, pode ser dada continuidade a plataforma para que ela possa ser oferecida ao mercado. O trabalho pode ser divulgado em revistas e eventos acadêmicos. Os estudos sobre a utilização de filmes no ensino podem ser úteis para a comunidade científica, professores, pedagogos e a quem mais possa se interessar pelo assunto.

Palavras-chave: ferramentas do Design; filmes na educação; filmes e design.