

UNIVERSIDADE DA REGIÃO DE JOINVILLE - UNIVILLE  
MESTRADO PROFISSIONAL EM DESIGN

PLATAFORMA DIGITAL PARA AUXILIAR NO USO DE FILMES COMO  
FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM  
DIGITAL PLATFORM TO ASSIST IN THE USE OF FILMS AS A TEACHING-  
LEARNING TOOL  
PLATAFORMA DIGITAL DE AYUDA EN EL USO DEL CINE COMO HERRAMIENTA  
DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

ISRAEL MENDES LEMOS  
PROFESSOR: DR. JOÃO EDUARDO CHAGAS SOBRAL

JOINVILLE - SC  
2022

ISRAEL MENDES LEMOS

PLATAFORMA DIGITAL PARA AUXILIAR NO USO DE FILMES COMO  
FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM  
DIGITAL PLATFORM TO ASSIST IN THE USE OF FILMS AS A TEACHING-  
LEARNING TOOL  
PLATAFORMA DIGITAL DE AYUDA EN EL USO DEL CINE COMO HERRAMIENTA  
DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Dissertação de mestrado apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design, na Universidade da Região de Joinville. Orientador: João Eduardo Chagas Sobral.

JOINVILLE - SC

2022

Catálogo na publicação pela Biblioteca Universitária da Univille

L557p	<p>Lemos, Israel Mendes Plataforma digital para auxiliar no uso de filmes como ferramenta de ensino-aprendizagem / Israel Mendes Lemos ; orientador Dr. João Eduardo Chagas Sobral – Joinville: UNIVILLE, 2022.</p> <p>146 p. : il.</p> <p>Dissertação (Mestrado em Design – Universidade da Região de Joinville)</p> <p>1. Cinema na educação. 2. Ensino – Meios auxiliares. 3. Sites da Web – Projetos. I. Sobral, João Eduardo Chagas. II. Título.</p> <p>CDD 371.33523</p>
-------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Termo de Aprovação**

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

por

**Israel Mendes Lemos**

Trabalho de Conclusão julgado para a obtenção do título de Mestre em Design, aprovado em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Design – Mestrado Profissional.

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. João Eduardo Chagas Sobral  
Orientador (UNIVILLE)

  
\_\_\_\_\_  
Profa. Dra. Marli Teresinha Everling  
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Design

**Banca Examinadora:**

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. João Eduardo Chagas Sobral  
Orientador (UNIVILLE)

  
\_\_\_\_\_  
Profa. Dra. Rita Aparecida da Conceição Ribeiro  
(UEMG)

  
\_\_\_\_\_  
Profa. Dra. Marli Teresinha Everling  
(UNIVILLE)

  
\_\_\_\_\_  
Signer ID: YQRMBCWPF8...

Prof. Dr. Luiz Melo Romão  
(UNIVILLE)

Joinville, 12 de agosto de 2022.

## 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.

## ABSTRACT

The present project developed a method for the use of films in high school in Brazilian schools with the help of Design tools. Films are already widely applied in teaching, however, the researcher understands that there are potentials to be explored in these tools. The proposed technical-scientific investigation and development are based on the premise that a new method designed for this purpose can help high school teachers and students in their teaching and learning processes. This research is characterized as applied, exploratory and bibliographic with a qualitative approach. The Design methodology used was Design Driven Innovation. The collection instrument was an online questionnaire with open and closed questions. The target audience were teachers who teach in high school, in public and private schools. Through this research, it was sought to know the opinions and habits of teachers about the films used as a teaching-learning process. The literature review investigated: high school education in Brazil and its pedagogical difficulties; how is the application of films in teaching and what is its importance; potentials and frontiers of digital platforms aimed at education. As a result of the project, a method was obtained to assist in the use of films as a teaching tool. This method was applied in a prototype of a digital platform. After that, the platform can be continued so that it can be offered to the market. The project can be published in journals and academic events. Studies about the use of films in teaching can be useful for the scientific community, teachers, pedagogues and anyone else who may be interested in the subject.

**Keywords:** Design tools; films in education; films and Design.

## RESUMEN

El presente trabajo desarrolló un método para el uso de películas para la educación secundaria en escuelas brasileñas con la ayuda de herramientas de diseño. Las películas ya se aplican ampliamente en la enseñanza, sin embargo, el investigador entiende que hay potencialidades para ser exploradas en estas herramientas. La investigación y desarrollo técnico-científico propuesto parte de la premisa de que un nuevo método diseñado para este fin puede ayudar a los docentes y estudiantes de secundaria en sus procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta investigación se caracteriza por ser aplicada, exploratoria y bibliográfica con un enfoque cualitativo. La metodología de diseño utilizada fue Design Driven Innovation. El instrumento de recolección fue un cuestionario en línea con preguntas abiertas y cerradas. El público objetivo fueron los docentes que imparten docencia en la enseñanza media, tanto en colegios públicos como privados. A través de esta investigación se buscó conocer las opiniones y hábitos de los docentes en relación a las películas utilizadas como proceso de enseñanza-aprendizaje. La revisión de la literatura investigó: la escuela secundaria en Brasil y sus dificultades pedagógicas; cómo es la aplicación de las películas en la enseñanza y cuál es su importancia; potencialidades y fronteras de las plataformas digitales dirigidas a la educación. Como resultado del trabajo se obtuvo un método para auxiliar en el uso de las películas como herramienta didáctica. Esto se aplicó en un prototipo de una plataforma digital. Después de eso, se puede continuar con la plataforma para que se pueda ofrecer al mercado. El trabajo puede ser publicado en revistas y eventos académicos. Los estudios sobre el uso de películas en la enseñanza pueden ser de utilidad para la comunidad científica, docentes, pedagogos y cualquier otra persona que pueda estar interesada en el tema.

**Palabras llave:** Herramientas de diseño; películas en la educación; cine y diseño.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Diferença entre DDI e abordagens focadas no usuário.....	18
Figura 2: Os intérpretes no DDI.....	18
Figura 3: Os três estágios do processo de DDI.....	19
Figura 4: Efeito Kuleshov. ....	35
Figura 5: Efeito Kuleshov por Hitchcock.....	36
Figura 6: Cartaz do filme Rambo III.....	47
Figura 7: Página inicial do site Into Film.....	92
Figura 8: Página do filme "Inside Out" no site Into Film. ....	94
Figura 9: Comentário de usuário sobre o filme "Inside Out".....	95
Figura 10: Página inicial do site Tamanduá TV. ....	96
Figura 11: Página do documentário "Nas Margens da Fronteira" no site Tamanduá TV. .....	96
Figura 12: Segunda etapa do DDI: interpretar.....	97
Figura 13: Wireframe da “página inicial”.....	108
Figura 14: Wireframe da “conexão com a BNCC”.....	110
Figura 15: Wireframe de “entrar”.....	111
Figura 16: Wireframe do “perfil do aluno”.....	112
Figura 17: Wireframe do “perfil do professor”.....	113
Figura 18: Wireframe do “catálogo”.....	114
Figura 19: Wireframe 1 da “página do filme”.....	116
Figura 20: Wireframe 2 da “página do filme”.....	117
Figura 21: Wireframe do “quiz 1”.....	118
Figura 22: Wireframe da “área do professor”.....	120
Figura 23: Wireframe da “linguagem cinematográfica”.....	122
Figura 24: Wireframe do "quiz 2".....	123
Figura 25: Wireframe do “aumento de repertório”.....	125
Figura 26: Dinâmica de uso da plataforma.....	128

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Utilidade dos procedimentos metodológicos. ....	20
Quadro 2: Teorias educacionais e seus passos didáticos.....	26
Quadro 3: Critérios para análise das respostas. ....	66

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Taxa de insucesso escolar de 2017.....	22
Gráfico 2: Utilização de filmes em sala de aula.....	67
Gráfico 3: Frequência da utilização de filmes no ensino. ....	69
Gráfico 4: Classificação da importância dos filmes para a formação dos estudantes. .....	70
Gráfico 5: Classificação do interesse dos alunos em relação aos filmes e suas respectivas atividades. ....	71
Gráfico 6: Preparação da turma antes da exibição do filme.....	75
Gráfico 7: Atividades a respeito do filme. ....	76
Gráfico 8: Desejo por recursos e informações sobre a utilização de filmes no ensino. .....	80

## SUMÁRIO

<b>RESUMO</b>	<b>16</b>
<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>13</b>
<b>2 METODOLOGIA CIENTÍFICA</b>	<b>16</b>
<b>2.1 Metodologia projetual</b>	16
<b>3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA</b>	<b>21</b>
<b>3.1 Ensino médio no Brasil</b>	21
3.1.1 Didática no ensino médio	24
3.1.2 Teorias educacionais	25
3.1.3 A interdisciplinaridade	27
<b>3.2 Filmes na relação ensino-aprendizagem</b>	29
3.2.1 Motivos para utilizar filmes no ensino médio	31
3.2.1.1 Aumento de repertório	32
3.2.1.1.1 Linguagem cinematográfica	34
3.2.1.1.2 Interdisciplinaridade e pensamento complexo	39
3.2.1.1.3 Compreensão dos indivíduos e da sociedade	41
3.2.1.1.3.1 Filmes e ideologias	44
3.2.1.1.4 Valorização das individualidades	48
3.2.2 O filme em sala de aula	50
3.2.2.1 Boas práticas para a utilização de filmes em sala de aula	51
3.2.2.2 Análise fílmica	53
3.2.2.3 A fragmentação dos filmes	55
<b>3.3 Educação e tecnologia</b>	56
3.3.1 As TDICs no sistema de ensino	57
3.3.2 Ambientes virtuais de aprendizagem	60
3.3.2.1 Ferramentas e funcionalidades	62

3.3.2.2 Funcionamento prático	64
<b>4 PESQUISA COM PROFESSORES</b>	<b>65</b>
<b>4.1 Análise da pesquisa</b>	66
4.1.1 Quantificar a utilização de filmes em sala de aula	66
4.1.2. Avaliar o grau de importância dos filmes em sala de aula	69
4.1.3 Conhecer as práticas anteriores à exibição do filme	72
4.1.4. Conhecer atividades desenvolvidas após o filme	76
4.1.5 Identificar dificuldades na utilização de filmes no ensino	77
4.1.6 Entender o desejo por melhorias na utilização de filmes no ensino	79
<b>5 APLICAÇÃO DO DDI PARA A CRIAÇÃO DE UM MÉTODO PARA A UTILIZAÇÃO DE FILMES NO ENSINO</b>	<b>81</b>
<b>5.1 Primeira etapa: Ouvir</b>	81
5.1.1 Governo	82
5.1.2 Educação e tecnologia	84
5.1.3 Pandemia	87
5.1.4 <i>Streaming</i> de filmes	89
5.1.4.1 FoMO e <i>speed watching</i>	90
5.1.5 Projetos que unem filmes e educação	91
5.1.5.1 Into Film	91
5.1.5.2 Tamanduá TV	95
<b>5.2 Segunda etapa: Interpretar</b>	97
5.2.1 Mostrar a importância dos assuntos abordados	98
5.2.2 Valorizar o interesse pelos filmes	98
5.2.3 Autonomia no aprendizado	99
5.2.4 Compreender o ser humano	100
5.2.5 Compreender a sociedade	101
5.2.6 Contribuir para a preparação do professor	101

5.2.7 Indicar locais para assistir aos filmes	102
5.2.8 Filmes e ideologias	103
5.2.9 Crítica cinematográfica	103
5.2.10 Valorização das individualidades	103
5.2.11 Aumento de repertório	104
5.2.12 Linguagem cinematográfica	105
5.2.13 Conexão com a BNCC	105
<b>6 PROTOTIPAÇÃO DA PLATAFORMA</b>	<b>107</b>
<b>6.1 Wireframes</b>	107
6.1.1 Página Inicial	107
6.1.2 Conexão com a BNCC	109
6.1.3 Entrar	111
6.1.4 Perfil	111
6.1.5 Catálogo	113
6.1.6 Página do filme	115
6.1.7 Quiz 1	118
6.1.8 Área do professor	118
6.1.9 Linguagem cinematográfica	121
6.1.10 Quiz 2	123
6.1.11 Aumento de repertório	123
<b>6.2 Sistema de pontuação e recompensas</b>	126
6.2.1 Níveis	126
6.2.2 Prêmios	126
6.2.3 Conteúdos	126
6.2.4 Prêmios físicos	127
<b>6.3 Dinâmica de uso da plataforma</b>	127
<b>6.4 Protótipo digital</b>	129

<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>130</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>134</b>
<b>APÊNDICES</b>	<b>144</b>
APÊNDICE A - Questionário on-line	144

## INTRODUÇÃO

O projeto afrontou o seguinte problema: “Como desenvolver um método para a utilização de filmes no ensino médio nas escolas brasileiras com o auxílio das ferramentas do Design?”. Filmes aplicados ao ensino já são utilizados nas escolas brasileiras, porém o pesquisador observa outros potenciais a serem explorados como, o aumento de repertório; o desenvolvimento da capacidade de ler códigos; bem como a autonomia no processo de aprendizagem. No mesmo sentido, o pesquisador ainda considera que o processo de aprendizagem por meio dos filmes, dado o potencial pedagógico, tenha mais a oferecer aos estudantes do ensino médio, nas escolas brasileiras. Isto posto, o pesquisador acredita que, uma ferramenta que facilite essa relação de aprendizagem pode contribuir para a formação de crianças e adolescentes.

O projeto possui relevância cultural, pois ressalta o aspecto de portadores de conhecimento aos filmes, que são amplamente reconhecidos como obras de entretenimento. Há uma relevância tecnológica, pois a utilização de recursos tecnológicos no ensino é assunto em voga no âmbito educacional e o método faz uso de tecnologia para sua aplicação. Em convergência com esse aspecto, a pandemia da Covid-19, potencializou a demanda por projetos que possam auxiliar no ensino não presencial, assim o método pretende englobar vários recursos para que o estudante aprenda por meio dos filmes de forma mais autônoma. A pesquisa se faz relevante ao investigar a aprendizagem por meio de filmes, com o objetivo de desenvolvimento de aplicações práticas com base no conhecimento teórico já produzido pela academia sobre o tema.

O objetivo foi desenvolver um método para a utilização de filmes no ensino médio nas escolas brasileiras com o auxílio de ferramentas do Design. Os objetivos específicos foram: (I) Compreender o panorama do ensino médio no Brasil e suas dificuldades pedagógicas; (II) Entender como os filmes são utilizados como ferramenta de ensino atualmente e qual a importância dessa aplicação; (III) Estudar potenciais e fronteiras de plataformas digitais voltadas à educação; (IV) Prototipar uma plataforma digital que auxilie na utilização de filmes como ferramenta de ensino. Para atingir tais objetivos, foi realizada uma revisão de literatura, coletando informações e dados pertinentes ao tema. No primeiro subcapítulo, o tema foi o contexto do ensino médio

no Brasil. Assim, foi possível visualizar as dificuldades e desafios da educação, para situar a utilização de filmes como ferramenta de auxílio para a solução desses problemas. O programa governamental “Todos Pela Educação” (2018, *web*) reúne informações sobre o ensino médio em vários aspectos. Libâneo (1999) discorre sobre a didática e a responsabilidade do professor em dominar o conteúdo e moldá-lo de acordo com a realidade das escolas e dos estudantes. Para conhecer quais as aprendizagens essenciais aos estudantes do ensino médio no Brasil, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é o documento balizador no país. Para explanar sobre didática nessa fase, foram conhecidas as Teorias Educacionais apresentadas por Ghiraldelli Jr. (2000). O tema interdisciplinaridade também foi explorado, pois é um assunto relevante para a BNCC do ensino médio.

Na sequência foram reunidas informações acerca da aplicação de filmes no ensino. Righi (2011) fala sobre o movimento Escola Nova, na década de 1920 no Brasil, que enxergou no cinema um recurso para o ensino, motivando o interesse dos estudantes, evitando o verbalismo e a repetição de conteúdos. Fischer (2007) disserta sobre as possibilidades da utilização de filmes no ensino e seu poder de suscitar debates importantes. Foram apresentados os motivos para a utilização de filmes no ensino médio e estes são divididos em: aumento de repertório, interdisciplinaridade e pensamento complexo; compreensão dos indivíduos e da sociedade e valorização das individualidades. A aplicação dos filmes em sala de aula também é explorada. Duarte (2009) entende que os filmes são valorizados, porém não são vistos pelos meios educacionais como fonte de conhecimento. Foram apresentadas boas práticas para a utilização dos filmes em sala de aula. Conceitos sobre análise fílmica e como ela pode ser útil ao ensino e ainda a prática da fragmentação de filmes para a aplicação em sala de aula são apresentados.

A utilização de recursos digitais é o último tema da revisão de literatura. O Todos Pela Educação (2017, *web*) traz informações sobre como os docentes enxergam o uso da tecnologia para o ensino e quais as dificuldades que eles enfrentam na implementação em sala. A aplicação das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) no ensino é explorada, com ênfase nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs). São apresentadas características importantes que compõem uma plataforma digital de educação, bem como questões quanto ao seu funcionamento prático.

Também foi realizada uma pesquisa direcionada para professores que atuam no ensino médio no Brasil, que buscou opiniões e hábitos dos professores em relação a aplicação de filmes no ensino. A pesquisa foi realizada entre os dias 30 de setembro de 2020 e 31 de janeiro de 2021, com 120 pessoas. Se caracteriza como mista, composta de 12 questões abertas e fechadas. O instrumento de pesquisa foi um questionário on-line. Utilizou-se o Google Formulários para a elaboração e veiculação da pesquisa.

Como metodologia projetual, se optou pela abordagem *Design Driven Innovation* (Inovação Guiada pelo Design). De acordo com Verganti (2012) o processo do DDI é baseado em redes de interações entre diversos agentes de inovação; os quais são chamados de intérpretes. Graças à pesquisa de tendências e ao conhecimento, esses intérpretes fornecem *insights* sobre como as pessoas podem dar novos significados às coisas. A empresa deve identificar os intérpretes e manter um relacionamento com eles, assim dificilmente serão copiados pela concorrência. Esses intérpretes são agentes de dentro do contexto da empresa e do setor no qual a inovação está inserida. Os intérpretes definidos para o presente projeto foram: governo, educação e tecnologia, pandemia, *streaming* de filmes e projetos que utilizam filmes no ensino.

Na sequência, foram confrontadas as informações obtidas na revisão da literatura, na pesquisa aplicada com os professores e nos intérpretes definidos na abordagem DDI. A partir desse processo de interpretação, foram estabelecidas as diretrizes que compõem o método, bem como a aplicação prática das mesmas em forma de ferramentas e funcionalidades da plataforma digital para aplicação de filmes no ensino.

## 2 METODOLOGIA CIENTÍFICA

O presente projeto fez uso de uma pesquisa de natureza aplicada, pois investigou um problema específico e prático, que é o desenvolvimento de um método para a utilização de filmes no ensino. Seu objetivo se caracteriza como exploratório, por contar com uma fase de pesquisa preliminar com levantamento bibliográfico para um melhor entendimento do tema. A abordagem da pesquisa é mista, tanto quantitativa como qualitativa, visto que algumas informações são analisadas em números e outras necessitam da interpretação de seus significados.

Foram utilizados como procedimentos metodológicos: (i) A pesquisa bibliográfica, que auxilia na obtenção de conhecimento sobre o tema. De acordo com Gil (2010, p. 29-31) “a pesquisa bibliográfica é elaborada com base em material já publicado. Tradicionalmente, esta modalidade de pesquisa inclui material impresso como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos”; (ii) O levantamento (*survey*), para conhecer as opiniões e comportamentos de professores em relação ao tema. O instrumento de pesquisa é um questionário on-line semiestruturado, disponibilizado aos respondentes através do Google Formulários.

A análise das informações obtidas inicia-se na tabulação, onde as respostas são mais bem visualizadas. As respostas quantitativas permitem mais objetividade para a análise. A construção de gráficos com as respostas possibilita uma melhor visualização das mesmas. Para as perguntas abertas, a análise de conteúdo é o método utilizado. Na sequência, se procura esclarecimentos sobre as origens dessas relações estabelecendo uma rede de ligações entre os resultados da pesquisa, que são confrontados com outros conhecimentos anteriormente adquiridos.

### 2.1 Metodologia projetual

Se propõe como metodologia para auxiliar na criação do método para a utilização de filmes no ensino a abordagem chamada de *Design Driven Innovation* (DDI), em português “Inovação Guiada pelo Design”. Verganti (2012), define como uma inovação no significado atribuído pelos usuários ao produto. É impulsionada pela visão da empresa a respeito de possíveis avanços de significados e linguagem do produto que as pessoas poderiam desejar. De tempos em tempos, os modelos

socioculturais se alteram, seja por mudanças na economia, políticas públicas, tecnologia, arte, estilos de vida e etc. Em uma sociedade em constante alteração, as empresas que propõem produtos e serviços com novos significados, lideram o mercado ou até mesmo podem desencadear estas transições. “Mudanças radicais nos significados são acopladas a mudanças radicais nos regimes socioculturais, os quais podem ser entendidos apenas como um fenômeno a longo prazo e com uma perspectiva mais ampla.” (tradução<sup>1</sup>, VERGANTI, 2008, *web*).

Segundo o autor, esta abordagem não é centrada no consumidor, pois explora não só a razão pela qual as pessoas compram as coisas, mas também como as tecnologias, produtos e serviços estão moldando este cenário. A inovação radical com base no Design, apesar de ser arriscada, é uma das maiores fontes de vantagem competitiva a longo prazo. A inovação parte de pesquisas sobre tendências socioculturais, estilos de vida e evolução tecnológica. (VERGANTI, 2012).

O pesquisador entende que os modelos socioculturais estão se alterando atualmente devido ao governo, educação e tecnologia, pandemia, *streaming* de filmes e projetos que utilizam filmes no ensino, ou seja, aos intérpretes já mencionados. Estas mudanças favorecem a criação de um método para a utilização de filmes no ensino médio nas escolas brasileiras.

De acordo com Verganti (2012) o processo do DDI é baseado em redes de interações entre diversos agentes de inovação; os quais são chamados de intérpretes. Graças à pesquisa de tendências e ao conhecimento, esses intérpretes fornecem *insights* sobre como as pessoas podem dar novos significados às coisas. A empresa deve identificar os intérpretes e manter um relacionamento com eles, assim dificilmente serão copiados pela concorrência. Esses intérpretes são agentes de dentro do contexto da empresa e do setor no qual a inovação está inserida.

Enquanto outras abordagens do Design são centradas no usuário, no DDI, os intérpretes fazem uma mediação entre a empresa e os usuários, como mostra a figura 1.

---

<sup>1</sup> Do inglês: *Radical changes in meanings instead are coupled with radical changes in sociocultural regimes, which might be understood Only by looking at long-term phenomena with a broader perspective.*

Figura 1: Diferença entre DDI e abordagens focadas no usuário.

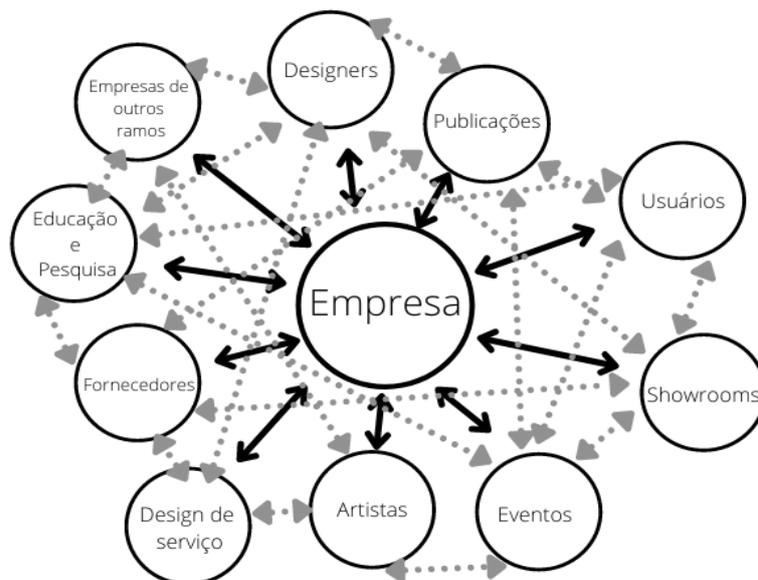


Fonte: Adaptado de Verganti (2008, *web*).

Segundo Klanovicz (2017, *web*) os vários intérpretes engajados no projeto proporcionam uma ampla compreensão do contexto sociocultural, auxiliando a criatividade e potencializando o pensamento intuitivo dos designers.

Na sequência, a figura 2 mostra alguns exemplos de intérpretes e a relação deles com a empresa e entre si.

Figura 2: Os intérpretes no DDI.

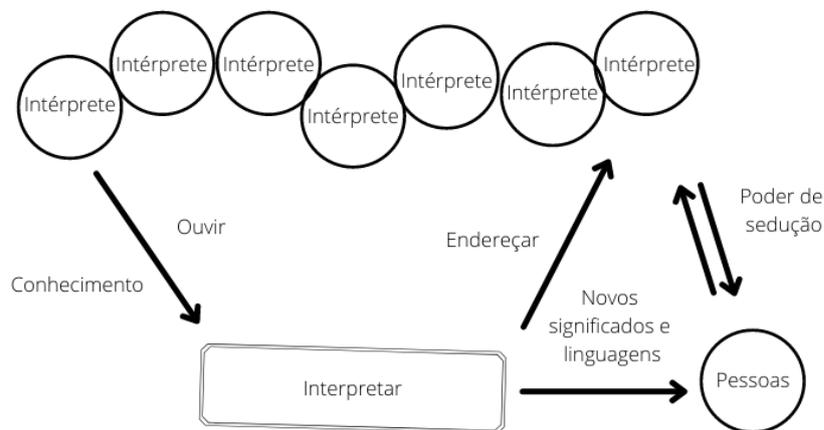


Fonte: Adaptação de Verganti (2008, *web*).

Os intérpretes podem ser vários, inclusive os próprios usuários, artistas, educação e pesquisa, fornecedores e empresas de outros setores. Segundo Verganti (2008) a interação com os intérpretes é de ganho mútuo, pois todos compartilham da vontade de entender a evolução de modelos socioculturais e propor novas visões e significados.

Verganti (2009) propõe três estágios para a organização do processo de DDI, ouvir, interpretar e endereçar, como mostra a figura 3.

Figura 3: Os três estágios do processo de DDI.



Fonte: Adaptado de Verganti (2009).

- Ouvir: obter informações com os intérpretes sobre possíveis novos significados de produtos. Nesta fase, é função da empresa atrair e manter intérpretes que possam fornecer tendências e visões únicas do contexto em que a empresa está inserida;
- Interpretar: um processo interno, no qual as informações obtidas na fase anterior são combinadas e adicionadas aos *insights* e tecnologias da própria empresa. Nesta etapa, é obtido um produto com um novo significado;
- Endereçar: quando a empresa apresenta o produto com um novo significado para os intérpretes. Estes parceiros usam de sua influência para apresentar o novo produto para o público, introduzindo gradativamente, pois por ser inovador, pode causar um estranhamento inicial.

Por meio destas fases, a empresa capta informações relacionadas ao contexto da inovação com os intérpretes, absorve esses conhecimentos, confronta com as pesquisas realizadas internamente e propõe o produto com um novo significado. A boa relação com os intérpretes, permite que a empresa use da influência destes parceiros para introduzir esse produto no mercado.

Após apresentar os procedimentos metodológicos, o quadro 1 mostra como estes foram úteis para atingir resultados mediante os objetivos específicos.

Quadro 1: Utilidade dos procedimentos metodológicos.

Metodologia		
Objetivos específicos	Procedimentos metodológicos	Resultados esperados
Compreender o panorama do ensino médio no Brasil e suas dificuldades pedagógicas.	Pesquisa bibliográfica.	O conhecimento dos problemas e oportunidades que cercam o ensino médio que podem ser supridos com os filmes na educação.
Entender como os filmes são utilizados como ferramenta de ensino atualmente e qual a importância dessa aplicação.	Pesquisa bibliográfica; Levantamento ( <i>survey</i> ).	A compreensão de como estudantes, professores e teóricos da educação enxergam a ferramenta; O entendimento de como a ferramenta é utilizada atualmente.
Estudar potenciais e fronteiras de plataformas digitais voltadas à educação.	Pesquisa bibliográfica.	Conhecimento de forma e conteúdo de plataformas digitais que se aplicam a proposta do projeto.
Prototipar uma plataforma digital que auxilie na utilização de filmes como ferramenta de ensino.	Abordagem <i>Design Driven Innovation</i>	Protótipo de plataforma digital que auxilie na utilização de filmes como ferramenta de ensino.

Fonte: Elaborado pelo autor (2020).

A seguir, serão expostas as pesquisas bibliográficas realizadas, a pesquisa aplicada com os professores e a aplicação da abordagem *Design Driven Innovation* para o desenvolvimento de um método para a utilização de filmes no ensino.

### 3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Este capítulo apresentará as pesquisas bibliográficas sobre os seguintes temas: ensino médio no Brasil, filmes na relação ensino-aprendizagem e educação e tecnologia. O conteúdo tem utilidade para contextualização sobre o tema e fornecer informações relevantes para o método a ser desenvolvida.

#### 3.1 Ensino médio no Brasil

Para identificar como os filmes podem contribuir com a educação e assim desenvolver um método que facilite o aprendizado por meio dos filmes, é preciso entender o contexto do ensino nas escolas do Brasil. Nesse sentido, os estudos serão voltados para o ensino médio, pois a plataforma será desenvolvida para os estudantes dessas séries escolares, observando suas particularidades. As idades adequadas para estudantes do ensino médio são: 15, 16 e 17 anos para o 1º, 2º e 3º ano respectivamente.

A Lei Nº 9.394 de 1996 estabelece as diretrizes e bases da educação e no artigo 35 define as finalidades do ensino médio:

- I – a consolidação e o aprofundamento dos conhecimentos adquiridos no ensino fundamental, possibilitando o prosseguimento de estudos;
- II – a preparação básica para o trabalho e a cidadania do educando, para continuar aprendendo, de modo a ser capaz de se adaptar com flexibilidade a novas condições de ocupação ou aperfeiçoamento posteriores;
- III – o aprimoramento do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico;
- IV – a compreensão dos fundamentos científico-tecnológicos dos processos produtivos, relacionando a teoria com a prática, no ensino de cada disciplina. (BRASIL, 1996, *web*).

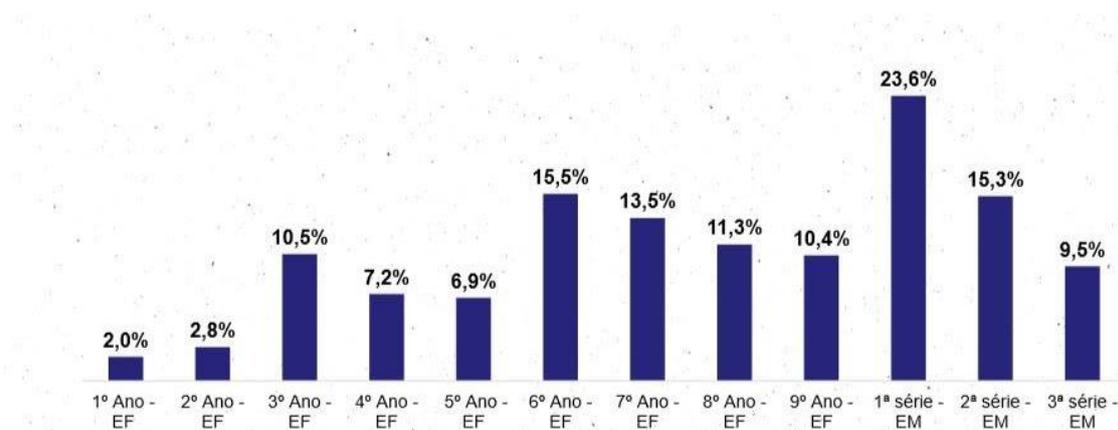
A etapa do ensino médio se destaca pela necessidade de preparar o estudante para a vida fora da escola, conferindo autonomia na tomada de decisões inerentes à vida adulta. Ainda nesse sentido, tem a finalidade de aliar teoria e prática, para que o estudante, e futuro profissional, possa ter competências para o mercado de trabalho.

De acordo com a *Base Nacional Comum Curricular*, documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os estudantes devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, a escola precisa promover o respeito à pessoa humana e seus direitos, garantindo que os estudantes sejam os protagonistas do próprio processo de escolarização. Uma formação, que conflua com sua história, vai lhes dar condição de definir seu projeto de vida. (BRASIL, 2018, *web*).

Apesar da importância do ensino médio na formação e vida adulta dos jovens, as taxas de conclusão da etapa são insatisfatórias. De acordo com o *Todos Pela Educação* (2020, *web*), em 2019, 21,6 % dos jovens com 16 anos não havia concluído o ensino fundamental e apenas 65% dos brasileiros com 19 anos havia concluído o ensino médio.

O gráfico 1 traz a taxa de insucesso escolar por série, ou seja, o percentual de estudantes que reprovaram ou abandonaram os estudos em 2017.

Gráfico 1: Taxa de insucesso escolar de 2017.



Fonte: Todos pela educação (2018, *web*).

Como mostra o gráfico, o insucesso escolar tem seu pico no primeiro ano do ensino médio (23,6%) e seu terceiro maior índice no segundo ano do ensino médio (15,3%).

Além da reprovação e abandono, vale analisar os números referentes ao aprendizado adequado a cada série, pois entre estudantes do nono ano, 39,5% tem o aprendizado adequado em língua portuguesa e 21,5% em matemática. Já no terceiro ano do ensino médio, a porcentagem é de 29,1% e 9,1% em português e matemática respectivamente. (TODOS PELA EDUCAÇÃO, 2019, *web*).

Perante esses problemas, é importante buscar os seus fatores causadores. De acordo com Barros (2017, *web*) as causas da evasão escolar são externas, ou seja, falta de transporte, gravidez, pobreza e trabalho; relacionadas ao contexto escolar: dificuldade de aprendizagem, falta de significado e de flexibilidade no currículo; e ainda a percepção dos jovens de que a educação não é importante.

A diretora-presidente da Comunidade Educativa CEDAC, Tereza Perez, fala sobre o papel da escola na permanência dos estudantes:

“Se a escola se distancia das necessidades dos estudantes, não se relaciona, se isola e abandona o contexto daquela comunidade, quem é que abandona quem? São os estudantes que abandonam a escola, como muito se fala, ou é a escola que abandona o aluno?” (PEREZ *apud* CECÍLIO, 2019, *web*).

Fatores como a percepção dos jovens sobre a importância da educação, a falta de significado e o distanciamento, por parte da escola, das necessidades dos estudantes, também influenciam nos índices de reprovação e inadequação de aprendizado.

Para Libâneo (1990, p. 73), na direção do ensino e da aprendizagem, o professor precisa “estimular o interesse pelo estudo, mostrar a importância da escola para as melhorias das condições de vida, para a participação democrática na vida profissional, política e cultural”. O professor é uma influência na formação do indivíduo e na sua atuação como cidadão de uma sociedade. Durante toda a jornada escolar, o professor ajuda na formação do estudante, não só educacional, mas como ser humano de um modo geral. No ensino médio, essa relação pode se tornar mais significativa para as decisões acadêmicas e profissionais do jovem, visto que o docente se torna um exemplo a ser seguido.

Após caracterizar o ensino médio no Brasil, já é possível identificar algumas questões a serem consideradas para desenvolver um projeto educacional voltado para essas séries, como despertar o interesse dos educandos pelos estudos e considerar as suas individualidades. Como forma de compreender melhor a dinâmica em sala de aula, é necessário conhecer os processos de ensino e aprendizagem correspondentes ao ensino médio.

### 3.1.1 Didática no ensino médio

Para entender como ocorrem os processos de ensino e aprendizagem no ensino médio, é importante entender a didática aplicada a essas séries escolares. A Didática é o principal ramo de estudo da Pedagogia, investiga os fundamentos, as condições e os modos de realização do ensino. É por meio desta disciplina que se estuda os conteúdos e métodos apropriados para atingir os objetivos pedagógicos do ensino e da aprendizagem (LIBÂNEO, 1990). Para Gil (1997), a didática envolve a sistematização e racionalização do ensino, constituída de métodos e técnicas de que se vale o professor para efetivar a sua intervenção no comportamento do estudante. Estas escolhas de métodos, técnicas e conteúdos, feitas por meio da didática, levam em consideração as características dos estudantes, que no ensino médio, especificamente, convivem em distintos contextos.

Segundo Vygotsky (*apud* VIOLA, 2016) na adolescência se abre a possibilidade da consciência social e política, do interesse mais profundo pela música e pelas artes mais abstratas, os jovens passam a se atrair pela física, pela filosofia e pela lógica. Porém, nada disso pode se tomar como universal, pois dependem fundamentalmente das circunstâncias históricas, sociais e culturais. É fundamental que as decisões didáticas respeitem as diferenças entre os jovens, já que estas se apresentam em grande número, configurando assim, um desafio para quem pensa a educação.

Segundo Shulman (*apud* MELLO, 2006) o que importa é a intersecção de conteúdo e pedagogia, a capacidade do professor de transformar o conhecimento do conteúdo em formas pedagogicamente poderosas e adaptadas às diferentes habilidades e conhecimentos prévios dos discentes. O ensino não é só transmissão de informações, mas também o meio de organizar a atividade de estudo dos estudantes. O ensino é bem-sucedido quando os objetivos do professor coincidem com os objetivos de estudo do estudante e é praticado para o desenvolvimento de suas forças intelectuais (LIBÂNEO, 1990). Quando o estudante se sente representado na aula e entende que o aprendizado da escola condiz com sua realidade, ele está mais propenso a se interessar e dar importância para o ensino.

Para Libâneo (1990) os discentes precisam ter clareza dos objetivos e finalidades da tarefa. Cabe ao professor ligá-la com conhecimentos anteriores e mostrar a importância do saber para a vida prática. Essa visão, trata diretamente de

problemas encontrados no ensino médio, como a percepção de importância dos estudos pelos jovens. Não basta apenas passar o conteúdo, é preciso fazer uma contextualização e esclarecer qual a importância do assunto, além da conquista de notas para evoluir para a próxima série. Quando um estudante questiona o professor sobre o motivo de ter que aprender a fórmula de Bhaskara, por exemplo, o docente precisa ter argumentos, dialogar em uma linguagem fácil e transmitir os motivos com clareza. É importante que os conteúdos sejam vistos como uma relação entre matéria, ensino e o conhecimento que cada educando traz consigo.

Martins, Dias e Silva (2016) afirmam que não é suficiente apenas o contato com a informação para se adquirir conhecimento; é necessária a contextualização do conhecimento, e que ele tenha sentido para as pessoas. Um conteúdo que tenha serventia para o jovem no ensino médio, deve contemplar elementos que possam prepará-lo para a vida adulta, para a cidadania e para o mercado de trabalho, pois esta é a última etapa escolar do jovem e o último contato obrigatório com uma sala de aula. Após a conclusão, o discente pode continuar sua formação ou se dedicar somente a uma atividade profissional, que já pode estar exercendo durante a idade escolar. Assim, esse período se difere das demais séries, pois tudo que é experienciado no contexto escolar tem reflexos imediatos nas escolhas para a vida adulta. Uma disciplina ou um tema que chame a atenção do estudante, pode influenciá-lo nas escolhas que moldarão seu futuro.

### 3.1.2 Teorias educacionais

De acordo com Ghiraldelli Jr. (2000) nos séculos XIX e XX ocorreram três grandes revoluções educacionais no ocidente e a quarta na transição do século XX para o XXI. Os representantes das três primeiras são respectivamente Herbart (1776 - 1841), Dewey (1859 - 1952) e Freire (1921 - 1997) e Rorty (1931 - 2007) e Davidson (1917 - 2003) da quarta, ou seja, a teoria pós-moderna.

O quadro 2 apresenta as teorias educacionais e seus passos didáticos em comparação:

Quadro 2: Teorias educacionais e seus passos didáticos.

Passos	Teorias Educacionais			
	Herbart	Dewey	Freire	Pós-Moderna
1º Passo	Preparação	Atividade e Pesquisa	Vivência e Pesquisa	Apresentação de Problemas
2º Passo	Apresentação	Problemas	Temas Geradores	Articulação entre os Problemas Apresentados e os Problemas da Vida Cotidiana
3º Passo	Associação	Coleta de Dados	Problemática	Discussão dos Problemas através de Narrativas Tomadas sem Hierarquização Epistemológica
4º Passo	Generalização	Hipóteses e/ou Heurística	Conscientização	Formulação de Novas Narrativas
5º Passo	Aplicação	Experimentação e/ou Julgamento	Ação Política	Ação Cultural, Social e Política

Fonte: Ghiraldelli Jr. (2000).

No 1º passo da teoria de Dewey, denominado “Atividade e Pesquisa”, o processo de ensino-aprendizagem se inicia quando o estudante se depara com algum problema em suas atividades, o que o deixa interessado pela resolução. Já na Teoria Pós-Moderna, no segundo passo o educando enxerga essas situações problemáticas na própria vida e nas suas relações. Na teoria de Herbart, o passo 3, “Associação”, consiste em relacionar os “conceitos” apresentados com conhecimentos prévios do estudante. Quando uma aula aborda algum elemento já conhecido pelo estudante, isso desperta o seu interesse. (GHIRALDELLI JR. 2000). Conforme o maior detalhamento acima de alguns dos passos, é possível enxergar nas teorias a preocupação com a relação do processo de ensino-aprendizagem com conceitos já presentes na vida do estudante, o que o deixa interessado e permite que ele realize as tarefas com consciência.

Por meio da explanação sobre didática no ensino médio acima, foi possível compreender que para que o ensino aconteça de maneira efetiva, é preciso esclarecer para o educando qual a importância do assunto abordado em sala e buscar uma relação do tema com as vivências do estudante e sua realidade, e isso só acontece quando o professor escolhe os métodos e conteúdos adequados. Nesse sentido, a interdisciplinaridade se faz relevante, pois os problemas encontrados na sociedade são complexos e necessitam de conhecimentos diversos para a sua resolução.

### 3.1.3 A interdisciplinaridade

Para formar uma pessoa criativa e crítica, que possa fazer escolhas, a *Base Nacional Comum Curricular* define, é fundamental que o ensino médio proporcione aprendizagens que permitam uma leitura da realidade, enfrentamento dos desafios contemporâneos e a tomada de decisões éticas e embasadas. Os jovens precisam desenvolver autonomia para intervir em questões políticas, sociais, ambientais e culturais. (BRASIL, 2018, *web*). Essas questões estão presentes no cotidiano de todos e alguns problemas demandam conhecimentos de várias áreas para serem enfrentados. Essas instruções da BNCC do ensino médio, de preparar o jovem para um mundo de situações complexas, passam diretamente pelo rompimento das fronteiras disciplinares.

Para Morin (2000) a separação em disciplinas acaba por impedir que os discentes enxerguem o conhecimento de maneira complexa e enquanto os saberes continuam desunidos, compartimentados e divididos, as realidades ou os problemas estão cada vez mais multidisciplinares, globais e planetários. De acordo com Klein (2000) os problemas sociais, econômicos e tecnológicos reforçam a necessidade de programas de estudos interdisciplinares. Já que essas questões estão conectadas e pertencem ao “mundo real”, o ensino que ligar esses pontos vai refletir a realidade. Segundo Behrens (2010, p. 56), “a visão sistêmica ou holística busca a superação da fragmentação do conhecimento, o resgate do ser humano em sua totalidade”.

Para formar cidadãos com a capacidade de intervir em problemas reais, é indicado que as escolas conectem suas disciplinas, abordando questões de maneira holística. A separação em disciplinas tem a função de organizar o conhecimento, mas não pode acabar por limitá-lo. Em um mundo globalizado, no qual os problemas se apresentam de maneira complexa, romper as fronteiras entre as disciplinas ajuda a preparar o estudante para pensar considerando o todo.

Para Fazenda (1994, p. 86) uma sala de aula interdisciplinar apresenta inúmeras vantagens “a obrigação é alternada pela satisfação; a arrogância pela humildade; a solidão, pela cooperação; a especialização, pela generalidade; o grupo homogêneo, pelo heterogêneo; a reprodução, pela produção de conhecimento”. Pela necessidade de se pensar uma situação por vários ângulos, promove a cooperação entre os participantes, a busca pelo conhecimento de diversas áreas e ainda evita

uma reprodução automática de conhecimento, pois estes são aplicados de acordo com a situação apresentada.

Segundo Morin (2000) há sete saberes “fundamentais” que a educação do futuro deveria tratar em toda sociedade e toda cultura. São eles:

1. As cegueiras do conhecimento: é necessário conhecer o conhecimento inicialmente. Introduzir e desenvolver na educação o estudo das características cerebrais, mentais, culturais dos conhecimentos humanos e seus processos, a fim de evitar erros;
2. Os princípios do conhecimento pertinente: é preciso ensinar os métodos que permitam estabelecer as relações mútuas e as influências recíprocas entre as partes e o todo em um mundo complexo. O conhecimento fragmentado em disciplinas impede a integração das partes num todo;
3. Ensinar a condição humana: também sobre enxergar as coisas como um todo, porém, aplicando essa visão a condição humana. Entender que o ser humano é ao mesmo tempo físico, biológico, psíquico, cultural, social e histórico;
4. Ensinar a identidade terrena: conhecer o desenvolvimento da vida na Terra e que a partir dos processos de globalização, todos os seres humanos partilham de um destino comum;
5. Enfrentar as incertezas: ensinar princípios de estratégia que permitam enfrentar os imprevistos, o inesperado e a incerteza, e modificar seu desenvolvimento, em virtude das informações adquiridas ao longo do tempo;
6. Ensinar a compreensão: a compreensão é essencial para a comunicação humana e só ela é capaz de retirar a sociedade da barbárie. É preciso investigar as causas do racismo, da xenofobia e do desprezo;
7. A ética do gênero humano: o humano é, ao mesmo tempo, indivíduo, parte da sociedade e parte da espécie. Levar em conta as individualidades, as participações comunitárias e a consciência de pertencer a espécie humana.

O autor reforça a necessidade de a educação ser pensada de maneira holística nessa relação de saberes fundamentais. Não só a aplicação da interdisciplinaridade nos assuntos abordados em sala é importante, mas também despertar esse pensamento junto aos estudantes, para que eles raciocinem a partir de uma lógica interdisciplinar perante todas as situações da vida, dentro ou fora da escola. Para isso, é fundamental conhecer a complexidade da condição humana e a evolução das sociedades, costumes e preconceitos ao longo dos anos.

Nesse sentido, Gadotti (2000) apresenta os paradigmas holonômicos<sup>2</sup>, que valorizam a vivência, singularidade e criatividade do sujeito. O autor também colabora com a ideia de que a educação precisa preparar o educando para enfrentar situações complexas. A singularidade do educando, para que ele possa se enxergar nas situações apresentadas em aula, também é importante nessa visão, retomando o que foi apresentado, principalmente, nas teorias de Dewey, Herbart e na concepção Pós-Moderna.

A interdisciplinaridade no ensino médio será retomada no capítulo que aborda as ações governamentais em relação à educação, pois a inserção desta é uma das estratégias do *Plano Nacional de Ensino* (PNE) para o ensino médio, com prazo para o atingimento das metas até 2022.

Após apresentar algumas características fundamentais para um ensino alinhado com as necessidades dos jovens, é necessário entender como os filmes podem contribuir com isso. A relação de outras teorias do âmbito educacional com os filmes também será explorada.

### **3.2 Filmes na relação ensino-aprendizagem**

O filme é incomparável na sua capacidade de prender e dirigir a atenção do espectador. Técnicas de lentes, movimentos e ângulos de câmera, enquadramento e edição podem criar cenas envolventes não encontradas na realidade. (CARROLL, 1985 *apud* CHAMPOUX, 1999). Esses elementos foram introduzidos na arte cinematográfica por D. W. Griffith no início do século XX e vêm captando a atenção da humanidade nas últimas décadas.

---

<sup>2</sup> Enxergam a educação como algo que contempla o todo e considera a complexidade das coisas.

A saída da fábrica, um trem na estação, coisas já vistas inúmeras vezes, gastas e menosprezadas, atraíram as primeiras multidões. Isso quer dizer que o que atraiu as primeiras multidões não foi a saída da fábrica ou um trem entrando na estação (...), mas uma imagem do trem, uma imagem da saída da fábrica. Não era pelo real, mas por uma imagem do real que as pessoas se empurravam às portas do (cinema)<sup>3</sup> Salon Indien. (MORIN, 2014, p. 31).

Trilhas sonoras, efeitos especiais e narrativas não lineares também surgiram como elementos para inovar e manter o interesse do espectador. Esse poder de atrair e prender o público que o filme possui é essencial para a sua utilização no ensino, pois para envolver-se com os estudos propostos e aprender, o educando necessita de atenção. Segundo Libâneo (1990), o estilo convencional de aulas, a dependência do entusiasmo do professor, a dificuldade de tratar os conteúdos de forma dinâmica, contribuem para tornar o estudo rotineiro e enfadonho, tornando a escola desinteressante. A falta de interesse se apresenta como um dos grandes problemas para a permanência e o adequado aproveitamento do jovem em relação ao ensino médio. Napolitano (2003) reforça a utilidade dos filmes para os jovens, pois o cinema é bem presente na vida do adolescente, já que muito da produção cinematográfica é destinada para esse público. Assim, o jovem já está familiarizado com essa linguagem, sendo a exploração dos filmes para fins de aprendizagem uma oportunidade.

No Brasil, os filmes começaram a ser considerados como recurso para o ensino no início do século XX, com os pensadores da chamada Escola Nova. O movimento também foi representativo na Europa e Estados Unidos e segundo Monarcha (2009), foi motivado pelo crescimento demográfico, urbanização e industrialização que permeavam a década de 1920, o que exigia a formação de um novo ser humano, voltado para a ação dinâmica, prática e útil e inserido nos quadros da vida cotidiana. De acordo com John Dewey (1859 - 1952), um dos principais pensadores da Escola Nova, os planos de ensino deveriam reconhecer nas crianças os seus interesses e experiências e considerá-los como ponto de partida para as atividades. Considerando as situações práticas, a escola pode se apresentar como um espaço de discussão das dificuldades sociais, desenvolvendo a capacidade de tratar das questões cotidianas. (DEWEY *apud* PINAZZA, 2007).

---

<sup>3</sup> Neste contexto, a palavra “cinema” se refere a uma sala para a exibição de filmes. No texto, a palavra “cinema” será ainda utilizada para se referir ao campo que estuda os filmes, a arte de fazer filmes e a indústria cinematográfica.

Segundo Abud (2003), os escolanovistas sugeriam a utilização de recursos audiovisuais, em especial o cinema, como uma forma de estimular e tornar o processo de aprendizagem mais atrativo para o educando. O movimento da Escola Nova “encontra no cinema mais um recurso que, juntamente com as ilustrações e projeções fixas, permite que o ensino se concentre na experiência do aluno, motivando seu interesse, e afaste-se do verbalismo e da repetição de conteúdos” (RIGHI, 2011, p. 67-68). O movimento, que buscava aproximar o ensino dos interesses dos estudantes, encontrou no cinema, e seus diversos recursos, uma poderosa ferramenta.

A relação do cinema com a educação é tema para diversos estudos e livros. Se destaca a série organizada por Inês Teixeira e José Lopes, que carrega nos títulos os temas que são abordados por meio dos filmes: “*A escola vai ao cinema*” de 2003, “*A Mulher vai ao Cinema*” (2005), “*A Diversidade Cultural vai ao Cinema*” (2006) e, em 2007, “*A Infância vai ao Cinema*” com a co-organização de Jorge Larossa. Por último, em 2009, “*A juventude vai ao Cinema*”, co-organizado por Juarez Dayrell. Essa diversidade de assuntos tratados com o auxílio dos filmes, mostra como essa ferramenta abrange diversos campos do conhecimento.

Na sequência serão destacados os motivos que fazem dos filmes instrumentos importantes para a aprendizagem no ensino médio.

### 3.2.1 Motivos para utilizar filmes no ensino médio

Para Vigotsky (1998 *apud* MEDEIROS, 2012), a arte difere da ciência apenas pelo seu método. A concepção de arte como um modo de pensamento, próximo do científico, manifestou-se com especial nitidez nas concepções estéticas de B. Brecht (teatro) e Eisenstein (cinema). De acordo com Libâneo (1990), os filmes, bem como livros, dicionários, mapas, televisão e cartazes, entre outros, são classificados como meios de ensino, que são recursos para a condução do processo de ensino e aprendizagem. Para Duarte (2009, p. 17), “ver filmes é uma prática social tão importante, do ponto de vista da formação cultural e educacional das pessoas, quanto à leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas e tantas mais”. Os autores destacam a importância do cinema na educação, colocando-o ao lado da ciência como modo de pensamento. A comparação de filmes com os livros no ensino, mostra o quanto estes podem ser melhor aproveitados, visto que a literatura é mais utilizada e valorizada para fins pedagógicos.

Delors (*apud* GADOTTI, 2000) destaca a importância da educação ao longo de toda a vida (*Lifelong Learning*) que é baseada em quatro pilares:

- Aprender a conhecer: consiste em ter curiosidade, autonomia e atenção. Aprender mais linguagens e metodologias do que conteúdos, pois estes envelhecem rapidamente;
- Aprender a fazer: torna o indivíduo apto a novas situações de emprego e trabalho em equipe. Habilidades de comunicação, resolução de conflitos e estabilidade emocional são importantes;
- Aprender a viver juntos: aprender a conviver e compreender o outro. Participar de projetos em cooperação;
- Aprender a ser: desenvolver a si quanto a sensibilidade, inteligência, espiritualidade, senso estético, iniciativa, pensamento autônomo e criatividade.

Os filmes se caracterizam como ótimas ferramentas para o *Lifelong Learning*. O cinema possui uma linguagem própria, que reúne várias outras linguagens, e que está inserida nos costumes da sociedade. Assistir a filmes é uma prática que atravessa a vida inteira de uma pessoa, seja com menor ou maior frequência. Os filmes apresentam realidades sociais e culturais diversas, o que ajuda o espectador a entender o outro. A necessidade de acompanhar uma história, interpretá-la e decodificar seus códigos visuais, ainda contribui para o desenvolvimento pessoal do espectador. Em sociedades audiovisuais como a atual, o domínio dessa linguagem é requisito fundamental para se transitar bem pelos mais diferentes campos sociais.

A seguir, serão explorados alguns conhecimentos e habilidades que podem ser trabalhados por meio da aplicação de filmes no ensino e que são necessários aos estudantes do ensino médio.

### 3.2.1.1 Aumento de repertório

De acordo com Badiou (2004 *apud* FISCHER, 2007) em meio ao ruído contemporâneo das banalidades, imagens de carros em perseguição, pornografia gratuita, gritarias e cores em excesso, alguns cineastas conseguem produzir um silêncio criativo, uma sequência delicada, a manifestação de uma experiência humana singular, a apresentação de um outro diferente de nós, que nos confronta e nos convida a saber dele. Isso não deixará de tocar os que um dia aprenderam a pensar com imagens, a amar narrativas diferentes das costumeiras e repetidas. O estudo da

arte cinematográfica é colocado como um exercício fundamental para qualquer pessoa, pois todos consomem imagens em excesso e de baixa qualidade, mediante a grande disponibilidade gerada pela televisão, internet e os serviços de *streaming*.

Nesse sentido, a exposição a produtos diferentes dos disponíveis na grande mídia, confere um repertório para o público, deixando-o mais crítico. A escola se apresenta como o local adequado para esse aprendizado que será utilizado ao longo da vida. Fischer (2007, p. 298) enfatiza a importância das artes no âmbito educacional: “Talvez um dos trabalhos pedagógicos mais revolucionários seja o que se refere a uma ampliação do repertório de professores, crianças e adolescentes, em matéria de cinema, televisão, literatura, teatro, artes plásticas e música.” Para espectadores acostumados a produções cinematográficas de Hollywood, com temas semelhantes e abundantes efeitos especiais, ter contato com o cinema asiático, do leste europeu e até mesmo brasileiro, pode mudar totalmente a concepção que se tem da arte do cinema em si. Novos temas, realidades e possibilidades são exploradas, podendo até mesmo agregar outras funções exercidas pelos filmes, se configurando como produtos culturais além do entretenimento.

Para Duarte (2009) é tarefa dos meios educacionais oferecer os recursos adequados para a aquisição e ampliação da competência para ver, assim como acontece com a competência para ler e escrever. Para Fantin (2006), grande parte do ensino ocorre pelas mídias sem questionamentos. Sendo assim, se faz necessário ensinar sobre as mídias, o conteúdo e a forma dos textos midiáticos e a reflexão sobre os contextos sociais em que eles são produzidos e consumidos. Os filmes, novelas, desenhos animados, a publicidade audiovisual são produtos midiáticos que acompanham um indivíduo por toda a vida. Entender os elementos que os permitem transmitir as suas mensagens, não é um conhecimento restrito a profissionais dessas áreas, pois todos são impactados por discursos midiáticos. O público não pode aceitar como verdade tudo aquilo que é veiculado na mídia e para ter opiniões críticas, precisa entender as motivações, o que está por trás daquilo que aparece na tela.

Segundo Fischer (2007) estudar narrativas, processos de produção, imagens e formas de recepção de produtos audiovisuais é indispensável à prática pedagógica. Isso porque há todo um trabalho de simbolização, no lugar daquele que imagina, planeja, produz e veicula os produtos, assim como há um trabalho de simbolização daquele que se apropria do que vê e ouve. Nesse trecho, o autor valoriza não só o que está na tela da produção audiovisual, mas também o que acontece nos bastidores

como um objeto de estudo. A recepção do espectador depende não só da sua bagagem cultural, mas também do formato que ele está consumindo, e esse formato foi pensado por uma série de profissionais, cada um com suas habilidades específicas. Segundo Pereira e Silva (2014, p. 333) “decodificar as intenções, os objetivos e as entrelinhas existentes em cada filme acaba por potencializar o repertório de conhecimentos, conquistados pelos alunos, dentro e fora dos muros da escola”.

Para entender as produções cinematográficas e conseguir um aumento de repertório, é importante conhecer a linguagem do cinema, pois só assim se consegue extrair os significados presentes na tela.

#### 3.2.1.1.1 Linguagem cinematográfica

De acordo com Barthes (1973 *apud* TURNER, 1988), a linguagem inclui todos os sistemas dos quais se podem selecionar ou combinar elementos para comunicar algo. Assim, o vestuário pode ser uma linguagem; mudando o modo de vestir, pode-se alterar o que as roupas “dizem” sobre o indivíduo e seu lugar na cultura. No cinema, os significados são gerados por meio de sistemas (cinematografia, edição de som e assim por diante) que funcionam como linguagem.

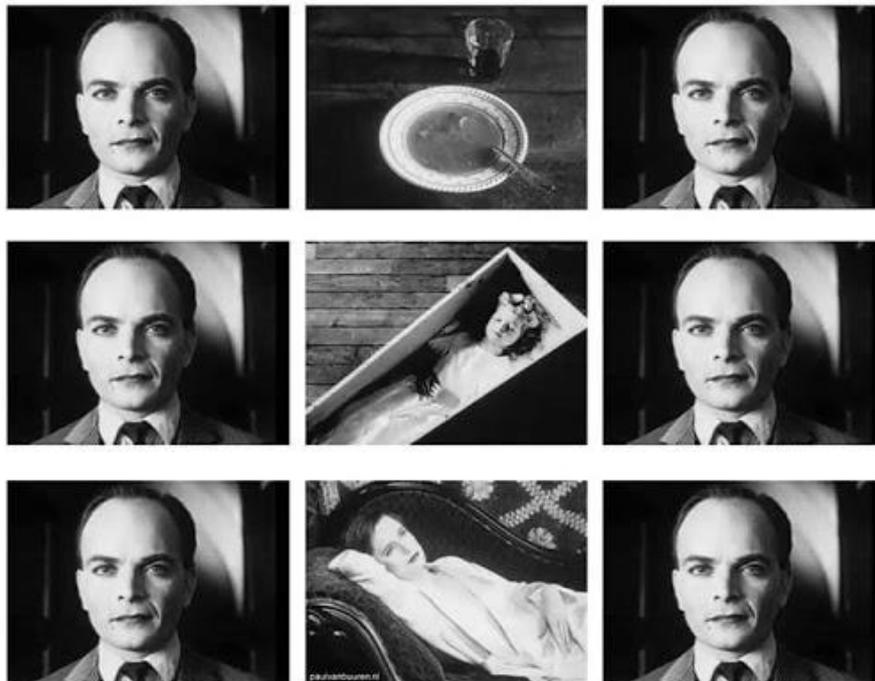
Segundo Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013) a linguagem cinematográfica é formada por diferentes linguagens, todas subordinadas a um meio. O filme pode agregar em si todas as outras artes: fotografia, pintura, teatro, música, arquitetura, dança e, claro, a palavra falada. Essa amálgama é que torna essa arte tão complexa em seus significados, pois estes dependem dos cenários, dos planos, enquadramentos, trilha sonora, interpretações, roteiros e etc.

Serguei Eisenstein (1898 - 1948) foi cineasta e um dos principais pensadores do cinema. De acordo com sua teoria:

o significado do filme é produzido quando um espectador contrasta ou compara as duas tomadas<sup>4</sup> que compõem uma montagem (a junção física de duas tomadas distintas na emenda do filme). Eisenstein não queria reproduzir a realidade. Ele queria usar as imagens para criar algo novo. Na sua visão, dois pedaços de filme, ao se juntarem, combinam-se em um novo conceito. E essa nova representação é criada pelo espectador. Assim, a tomada de um rosto, seguida de outra tomada, desta vez de uma fatia de pão, poderia criar a ideia de fome pela combinação das tomadas. Desta forma, o cinema não reproduz o real, mas tem a sua linguagem própria. (TURNER, 2013, p. 39).

Outro cineasta russo, Lev Kuleshov (1899 – 1970), fez um experimento sobre montagem amplamente discutido no meio cinematográfico. Ele intercalou expressões neutras de um ator com três imagens distintas: um prato de sopa, uma criança morta e uma mulher sobre um divã, conforme figura 4.

Figura 4: Efeito Kuleshov.



Fonte: Cinemascope (2018, *web*).

Os espectadores declararam enxergar fome, tristeza e desejo respectivamente na expressão do ator. Sendo a expressão idêntica em todos os quadros, essa

<sup>4</sup> O que é captado do momento em que a câmera é ligada até o momento em que é pausada a gravação.

percepção se deu por causa das imagens que se encontram no centro da figura. Quando essa técnica é utilizada nos filmes, é chamada de Efeito Kuleshov.

Alfred Hitchcock (1889 – 1980) criou uma cena, protagonizada por ele mesmo, para demonstrar o Efeito Kuleshov, conforme figura 5. Ao contrário do experimento original, nessa cena há um sorriso do ator.

Figura 5: Efeito Kuleshov por Hitchcock.



Fonte: Morelia Film Fest (2015, *web*).

Em uma entrevista para um programa de TV, Hitchcock explica:

Agora temos um close-up. Vamos mostrar o que ele vê. Vamos supor: ele vê uma mulher segurando um bebê em seus braços. Agora cortamos de volta, para sua reação ao que vê. Ele sorri. Então como é esse personagem? Ele é um homem bondoso. Isso é hipotético. Agora, vamos tirar o pedaço de filme do meio, a mulher com a criança, mas deixe os outros dois pedaços de filme como estavam. Agora nós colocamos um pedaço de filme com uma jovem de biquini. Ele olha... Jovem de biquini... Ele sorri. O que ele é agora? Um velho safado. (HITCHCOCK, 1964, *web*).

Aqui, o diretor explica didaticamente como a montagem produz o sentido que atinge o público e não uma imagem isolada.

De acordo com Carrière (2006), até os dez primeiros anos do cinema um filme ainda era, apenas, uma sequência de tomadas estáticas, fruto direto da visão teatral.

Os acontecimentos vinham, necessariamente, um após o outro, em sequência ininterrupta, dentro de um enquadramento imóvel. Desse modo, era uma tentativa de reproduzir a realidade e também muito semelhante a outra arte (teatro). A partir da utilização da montagem, o cinema teve algo somente seu e que gerava significados, assim foi criada a sua linguagem. “A montagem é, para Eisenstein, o poder criativo do cinema, o meio através do qual as “células” isoladas se tornam um conjunto cinematográfico vivo; a montagem é o princípio vital que dá significado aos planos puros.” (ANDREW, 1989, p. 42).

Para Carrasco (2003) a possibilidade de selecionar uma imagem, por meio de um plano<sup>5</sup> fechado, seja um olhar ou um sorriso, somada a capacidade de combinação dessas imagens por meio da montagem, tornou-se o grande recurso da linguagem do cinema. Na realidade, o sorriso não possui a mesma força que tem em um plano fechado em um filme, pois existe todo um entorno para distrair o espectador. A linguagem cinematográfica possui diversos recursos para direcionar o olhar do público.

De acordo com Bernardet (1996) foram fundamentais para essa linguagem a criação de estruturas narrativas e a relação com o espaço. Inicialmente o cinema só conseguia dizer: acontece isto (primeiro quadro), e depois acontece aquilo (segundo quadro). Ocorre uma evolução quando o cinema consegue dizer ‘enquanto isso’. Por exemplo, uma perseguição: veem-se alternadamente o perseguidor e o perseguido, sabemos que, enquanto vemos o perseguido, o perseguidor que não vemos, continua a correr, e vice-versa.

Segundo Júnior (2016, p. 122) “D. W. Griffith foi o primeiro cineasta a utilizar os closes, o movimento de câmera e as montagens paralelas que consistem na alternância entre planos de duas sequências, criando um novo significado subjacente no filme.” *O Nascimento de Uma Nação*, de 1915 e *Intolerância*, de 1916 são longas marcantes na história do cinema, pois apresentam revoluções em termos de linguagem.

Enquanto Eisenstein considerava a montagem o recurso mais importante do cinema, André Bazin, fundador do *Cahiers du Cinéma*, achava esta muito manipulativa, uma forte imposição do cineasta sobre o espectador. Para ele, uma

---

<sup>5</sup> Os planos cinematográficos são a distância entre a câmera e o objeto/pessoa que está sendo filmado. Podem ser: geral, aberto, americano, médio, primeiro plano e fechado.

tomada longa e ininterrupta permite ao espectador ler e interpretar o que o enquadramento<sup>6</sup> representa, conferindo mais autonomia para o público. Na sua visão, o significado era obtido pelo posicionamento das figuras no quadro, posição da câmera e iluminação, o que é chamado de *mise-en-scène*. (TURNER, 2013).

Nas primeiras projeções, existia a figura do explicador, alguém que contava para o público o que estava se passando no filme, pois as pessoas não compreendiam a linguagem cinematográfica. Porém, tanto a linguagem, como o público evoluíram nessa relação ao longo dos anos. Em *A Bela da Tarde*, 1966, Luis Buñuel interrompeu uma cena em que uma personagem adulta sobe uma escada, para mostrá-la em outro local, quando era criança. A troca de cenas aconteceu sem nenhum tipo de sinal (enevoamento, escurecimento, fade out<sup>7</sup>...) o que seria impensável 30 anos atrás. Na cena, a mãe da personagem criança a chama pelo nome, fazendo com que o público entenda que se trata da mesma pessoa. Em 2020, essa explicação é desnecessária e até “tola” pois com o passar dos anos, o público vem aprendendo a linguagem cinematográfica e facilmente entende que a personagem repentinamente lembrou de alguma passagem da sua infância. (CARRIÈRE, 2006).

Mas nem sempre há uma sintonia entre o que uma parte do público entende, o que uma outra parte, talvez com mais conhecimento da linguagem, entende e as escolhas do diretor. No filme *Coringa*, de 2019, o personagem Arthur tem várias passagens felizes ao lado de sua vizinha. Porém, em certo momento, ele entra no apartamento da vizinha e ela o recebe como um estranho. O espectador atento, entende que os momentos alegres que os dois compartilharam, eram devaneios criados por Arthur, que aquilo nunca aconteceu. A constatação é facilitada pelos problemas mentais que o personagem demonstra durante o filme. Por sua vez, o diretor Todd Phillips, recriou todos os “momentos felizes” em cenas do que realmente havia acontecido, revelando que os dois nunca foram íntimos. O diretor usou esse recurso para explicar que se tratavam de cenas produzidas pela imaginação de Arthur. A explicação foi necessária para alguns e exagerada para outros.

A linguagem cinematográfica, segundo Martin (2003), ainda tornou o cinema um poderoso meio de comunicação, informação e propaganda, o que não tira seus méritos como arte. Essa linguagem se molda de acordo com o estilo de cada

---

<sup>6</sup> A parcela do cenário que aparece na tela.

<sup>7</sup> São efeitos de transição entre cenas.

realizador e assim, mesmo mais de 100 anos depois, continua evoluindo, apresentando novidades e possibilidades, pois depende de uma série de mentes criativas.

### 3.2.1.2 Interdisciplinaridade e pensamento complexo

Um filme pode abordar questões de história, geopolítica, tecnologia e psicologia, sem separá-las em 'caixinhas'. Assim, o espectador absorve não apenas o conteúdo, mas aprende a enxergar situações complexas. Segundo Bairon (1995 *apud* FISCHMANN, 2000, p. 16) "A livre criação daquele que produz uma obra de arte tem o potencial de abertura ao mundo, que nenhuma metodologia científica de tradição iluminista garante." Os filmes como obras complexas, englobam vários conhecimentos na construção narrativa. Em um mesmo filme pode ser retratada a vida de uma pessoa importante e os fatos históricos do tempo e lugar nos quais ela viveu. Esse exemplo, coloca o filme sob um ponto de vista holístico, pois ele precisa ser enxergado de diversos ângulos ao mesmo tempo.

Napolitano (2008, p. 11) destaca a natureza do filme como obra completa e como isso pode ser útil ao ensino:

[...] trabalhar com o cinema em sala de aula é ajudar a escola a reencontrar a cultura ao mesmo tempo cotidiana e elevada, pois o cinema é o campo no qual a estética, o lazer, a ideologia e os valores sociais mais amplos são sintetizados numa mesma obra de arte.

Por ser uma obra de entretenimento e abranger os conhecimentos mais diversos, o filme se torna atrativo para os estudantes e ao mesmo tempo um poderoso instrumento para auxiliar no ensino.

Retomando as teorias educacionais apresentadas anteriormente por Ghiraldelli Jr. (2000), o passo 2 da Teoria de Herbart prevê a apresentação de conceitos morais, históricos e científicos. Os filmes também possuem utilidade para tal, pois contém vários conceitos distribuídos em sua narrativa.

Para Morin (2000) a literatura e o cinema transmitem alguns saberes essenciais ao ser humano, como a consciência da complexidade humana. Pode-se encontrar em diversas obras a consciência de que não se deve reduzir o ser à menor parte dele próprio, nem mesmo ao pior fragmento de seu passado. Enquanto na sociedade, um

criminoso é julgado apenas pelo crime que cometeu, na arte pode-se visualizar a sua vida por completo, conhecer suas motivações e até ter empatia por ele. Esta compreensão da complexidade da vida é importante para entender a sociedade, que é composta por indivíduos de diferentes origens e trajetórias. A complexidade humana também pode ser levada para as relações pessoais, pois permite enxergar o lado do outro e ser mais tolerante quanto a comportamentos indesejados.

Estamos abertos para determinadas pessoas próximas privilegiadas, mas permanecemos, na maioria do tempo, fechados para as demais. O cinema, ao favorecer o pleno uso de nossa subjetividade pela projeção e identificação, faz-nos simpatizar e compreender os que nos seriam estranhos ou antipáticos em tempos normais. Aquele que sente repugnância pelo vagabundo encontrado na rua simpatiza de todo coração, no cinema, com o vagabundo Carlitos. Enquanto na vida cotidiana ficamos quase indiferentes às misérias físicas e morais, sentimos compaixão e comiseração na leitura de um romance ou na projeção de um filme. (MORIN, 2000, p. 101).

Seja em relação a um criminoso, um viciado em drogas ou um morador de rua, quando se tem contato com alguém diferente no dia a dia, tende a ser algo desagradável e a pessoa acaba por se fechar para conhecer aquele ser humano na sua complexidade. O contrário também é válido: quando na sociedade pode-se ver sujeitos engravatados e bem-sucedidos e os tomar como modelo, o cinema apresenta um *Psicopata Americano* ou *O Lobo de Wall Street*, revelando os bastidores ilegais do sucesso e até mesmo como alguém pode ter uma 'segunda vida' bem diferente das aparências. O cinema é um meio de enxergar as situações com mais clareza. Exercitar, por meio dos filmes, uma visão que considere o todo, vai ensinar o espectador a compreender de um jeito diferente as situações que se apresentam diariamente.

Adotar a interdisciplinaridade em sala de aula, é promover atividades que tratam assuntos sob vários ângulos, necessitando dos conhecimentos de diversas disciplinas para a resolução dos problemas. Os filmes se apresentam como um recurso para aulas assim, pois apresentam conceitos de diversas disciplinas em suas narrativas. Assistir e analisar filmes também contribui para que os discentes possam desenvolver a competência de entender situações complexas, o que pode ser utilizado em diversos momentos da vida.

### 3.2.1.3 Compreensão dos indivíduos e da sociedade

A compreensão das pessoas e suas particularidades e das sociedades e suas transformações, também são conhecimentos essenciais para uma educação interdisciplinar, pois permitem que as situações sejam analisadas sob diferentes perspectivas. Além da contribuição para uma dinâmica diferente em sala de aula, esses saberes são um aprendizado para a vida toda, sendo decisivos em questões de respeito à vida humana, à opinião alheia e à natureza.

Na relação dos sete saberes fundamentais, introduzidos anteriormente por Morin (2000), é possível identificar nos saberes 4 e 6, objetivos que podem ser alcançados com o auxílio dos filmes, pois estes podem ajudar a mostrar a história e a transformação da sociedade, bem como fazer o espectador enxergar o mundo por meio da identificação com os personagens, em uma experiência de alteridade em realidades sociais distintas. Segundo Duarte (2009, p. 59) “identificar-se com a situação que está sendo apresentada e reconhecer-se, de algum modo, nos personagens que a vivenciam é o que constitui o vínculo entre o espectador e a trama”. A identificação do público com o que é projetado na tela, faz parte do processo da pedagogia cultural.

Para Steinberg (2001) a pedagogia cultural supõe que a educação ocorra numa variedade de áreas sociais, não se limitando à escola. Incluem-se nessas áreas as bibliotecas, TV, cinemas, jornais, revistas, brinquedos, propagandas, videogames, livros, esportes, etc. Segundo o autor, uma gama de objetos presentes na sociedade está carregada de significados educativos. A pedagogia cultural estuda como os discursos, principalmente midiáticos, contribuem para a formação do sujeito, de maneira positiva ou negativa.

Certamente muitas das concepções veiculadas em nossa cultura acerca do amor romântico, da fidelidade conjugal, da sexualidade ou do ideal de família têm como referência significações que emergem das relações construídas entre espectadores e filmes. Parece ser desse modo que determinadas experiências culturais, associadas a uma certa maneira de ver filmes, acabam interagindo na produção de saberes, identidades, crenças e visões de mundo de um grande contingente de atores sociais. Esse é o maior interesse que o cinema tem para o campo educacional – sua natureza eminentemente pedagógica. (DUARTE, 2009, p. 18).

Diversos estereótipos são retratados nos filmes, por um lado, eles agradam o público, por facilitar o reconhecimento deste com os personagens, mas também se configuram como um problema, quando esses estereótipos são prejudiciais à sociedade. Segundo Fischer (2001, p. 588) “a mídia é um lugar privilegiado de criação, reforço e circulação de sentidos, que operam na formação de identidades individuais e sociais, bem como na produção social de inclusões, exclusões e diferenças”. Os contos de fadas infantis são um exemplo, pois a princesa é retratada como dependente do príncipe, e sempre o espera para ser salva, como em *A Bela Adormecida*, onde o beijo de um príncipe liberta a princesa de um sono profundo. Narrativas assim, reforçaram o papel de inferioridade da mulher ao longo do tempo.

Porém, em uma sociedade gradativamente mais inclusiva, os filmes e os indivíduos compõem um ciclo de melhoria. De acordo com Kellner (2001) o público usa a cultura para fortalecer e inventar significados e formas de vida, se apodera com facilidade dos discursos da mídia e consegue refletir isso na sociedade.

Como um exemplo positivo, o filme *Pantera Negra* (2018) promove a representatividade ao dar protagonismo a um super-herói negro. A mensagem do filme, aliada ao momento da sociedade e de seus indivíduos, dá importância para o longa. Um outro efeito, é como o filme fica marcado na história, se tornando um importante objeto de estudo do tempo. O espectador que assistir a este filme em 2050, por exemplo, vai ser remetido aos movimentos de inclusão que permeiam o início do século XXI.

O cinema se mostra como uma importante ferramenta para educar sobre questões urgentes como o racismo, machismo, homofobia, xenofobia dentre outras, e ao mesmo tempo expandir os horizontes das pessoas sobre novas culturas, comportamentos e conhecimentos. Segundo Charréu (2019, web) a pedagogia cultural possibilita uma aprendizagem crítica significativa e doses importantes de

autoconhecimento. Em um outro sentido, identificar a pedagogia cultural presente nos filmes, ajuda o estudante a compreender o contexto sociocultural no qual o filme foi produzido e seus efeitos no tempo e lugar nos quais ele foi consumido.

Segundo Benjamin (1987), o filme é uma criação coletiva, feita para a coletividade. Os produtores visam ter o maior sucesso possível entre o público e isso permite que os espectadores controlem essa linguagem. Se os filmes contêm perseguições de carro, explosões, violência e sexo é porque isso agrada ao espectador, e a partir dessa constatação, se abrem campos de estudo para entender quais os motivos da população se atrair por esses fatores. Assim, os filmes se configuram como objetos de estudo para entender o público pelo qual eles foram feitos e para qual eles se destinam. Para exemplificar, pode-se procurar entender os motivos dos filmes de super-heróis fazerem tanto sucesso nas bilheterias. Será por despertar um sentimento de nostalgia, visto que os personagens circulam pela cultura há muito tempo? Pode-se atribuir o sucesso a um desejo do público pelos valores morais e poderes sobrenaturais dos heróis? Ou ainda é devido aos dilemas que enfrentam e que podem representar as situações enfrentadas pelas pessoas no dia a dia? Sejam quais forem os motivos, exigem busca de conhecimentos diversos e possibilitam reflexão e aprendizagem sobre a sociedade.

Retornando as teorias educacionais apresentadas anteriormente, segundo Ghiraldelli Jr. (2000), no 1º passo da Teoria Pós-Moderna, denominada “Apresentação de Problemas” o educando é apresentado a problemas, questões curiosas ou difíceis, podendo ser éticas, culturais, de convivência entre gêneros, mentalidades e modelos políticos. Esses problemas podem ser mostrados por diversos produtos culturais, entre eles os filmes. Nessa visão, os filmes podem ser o ponto de partida para os problemas e assuntos a serem tratados. Isso é válido, pois os filmes apresentam situações cotidianas da sociedade, o que coloca problemas reais para os estudantes. A imposição de situações reais também se torna importante para preparar o jovem para a vida adulta.

Conhecimentos sobre os indivíduos e a sociedade são fundamentais para estudantes do ensino médio, que ao assumir responsabilidades inerentes à vida adulta, têm de lidar com esses fatores com mais autonomia. Para Piaget (1975 *apud* BRUM e GASPARIN, 2013), o discente a partir dos 12 anos, está apto a internalizar o conhecimento, apresentando criticidade, refletindo sobre o meio em que vive e sobre si mesmo, tendo autonomia para buscar conhecimento fora da sala de aula. O autor

afirma que já no início da adolescência, até mesmo antes da idade dos estudantes do ensino médio, o jovem já está apto para refletir sobre essas questões.

Os filmes influenciam o comportamento dos indivíduos, seja positiva ou negativamente, na medida em que o público reproduz os conceitos apresentados na tela na vida real. Eles ainda são registros importantes para entender a sociedade na qual eles foram concebidos e para a qual foram destinados. Para entender como os filmes exercem influência sobre a vida em sociedade, é importante abordar os discursos ideológicos presentes no cinema.

#### 3.2.1.3.1 Filmes e ideologias

Segundo Thompson (2002) ideologia é um conjunto de ideias, pensamentos e doutrinas de um grupo ou indivíduo, que orientam suas ações no mundo. Ela pode servir como um dispositivo de dominação que atua fundamentalmente por meio do convencimento, alienando a consciência humana e mascarando a realidade. Para Marx (*apud* THOMPSON, 2002, p. 51) “é uma doutrina teórica e uma atividade que olha erroneamente as ideias como autônomas e eficazes e que não consegue compreender as condições reais e as características da vida sócio-histórica.” As ideias presentes em uma ideologia são difundidas sem a real compreensão de seus efeitos na sociedade. As consequências estão “mascaradas” por uma “causa maior” que ela representa e nem mesmo seus participantes sabem disso.

Para Zizek (1996, p. 16-17):

ideologia é uma comunicação sistematicamente, distorcida: um texto em que, sob a influência de interesses sociais inconfessos (de dominação etc), uma lacuna separa seu sentido público “oficial” e sua verdadeira intenção – ou seja, em que lidamos com uma tensão não refletida entre o conteúdo enunciado explicitamente no texto e seus pressupostos pragmáticos (...) uma argumentação bem-sucedida pressupõe a invisibilidade dos mecanismos que regulam sua eficiência (...) um dos estratagemas fundamentais da ideologia é a referência a alguma evidência – “olhe, você pode ver por si mesmo como são as coisas!” ou “deixe os fatos falarem por si” talvez constituam a arqui-afirmação da ideologia – considerando-se, justamente, que os fatos nunca “falam por si”, mas são sempre levados a falar por uma rede de mecanismos discursivos. Basta lembrar o célebre filme antiaborto intitulado O grito silencioso - ali “vemos” um feto que “se defende”, que “grita” e assim por diante, mas o que “não vemos”, nesse ato mesmo de ver, é que estamos “vendo” tudo isso contra o pano de fundo um espaço discursivamente pré-construído.

O autor coloca que as ideologias possuem mecanismos para que não haja questionamentos acerca das ideias e suas motivações. Os participantes são induzidos a pensar que possuem consciência, já que essa falsa consciência é fundamental para a consolidação das ideologias. De acordo com Moellmann (2009, p. 22) as ideologias “chegam, trazem referências, memória, aprendizados, esquecimentos, ideias, inserem-se politicamente no nosso espaço privado e social e nele se instalam. E muitas vezes, diante disso, apenas dizemos: é assim mesmo.”

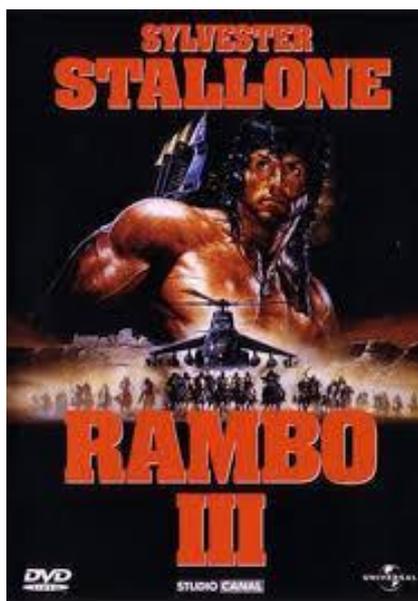
As produções culturais e a mídia são repletas de ideologias e o cinema há muito tempo é um vetor para difundir essas ideias. Para Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013) ao assistir a um filme, mesmo que buscando entretenimento, você é envolvido na transmissão de conhecimento e a sala de cinema se apresenta como o local propício para as ideologias, pois esta se torna mais poderosa quando o público está relaxado, receptivo e inconsciente da sua exposição a ela. Outro fator que torna o espectador suscetível às ideologias, segundo Medeiros (2012), é que estas estão presentes em faroestes, comédias americanas, chanchadas brasileiras e seriados de TV. São produtos que, aparentemente, não têm a intenção de transmitir conhecimentos ou aumentar o repertório cultural, e acabam por difundir as mais diversas ideologias para as massas. A ilusão de consciência, fator importante para atrair os participantes da ideologia, pode ser obtida nos filmes por meio de um cenário e detalhes convincentes

da trama. Se em um filme que retrata uma época diferente da atual, os figurinos, cenários, objetos, ou seja, toda a *mise-en-scène* for fiel ao período, o espectador tende a acreditar em qualquer mensagem ideológica que permeie a trama. “A percepção de precisão é importante para o processo de comunicação ideológica. Significa que é provável que o público não questionará a apresentação e que estará sutilmente absorto pelo drama.” (EDGAR-HUNT, MARLAND e RAWLE, 2013, p. 115).

Segundo Faria (1964) por ser uma arte capaz de exprimir os anseios das multidões e tocá-las emocionalmente, era inevitável a sua utilização pelos regimes totalitários para atingir as massas, emocioná-las, envolvê-las, captar-lhes o potencial afetivo, ou despertar nelas incitações à ação ou à revolta. Chefes políticos como Lenin, Stalin, Mussolini e Hitler, exploraram o cinema como instrumento político. Pereira e Silva (2014) citam cineastas que, com seus trabalhos, ajudaram a difundir ideologias na política: Leni Riefenstahl para o nacional-socialismo na Alemanha, Humberto Mauro, cujos filmes foram produzidos pelo Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE) e Eisenstein, em filmes sobre a Revolução Russa, subsidiados pelo Estado Soviético.

Além da difusão de ideias totalitárias para países específicos, os filmes propagam ideologias com mais sutileza, o que atinge mais pessoas e em diversos lugares. Para Kellner (2001), o personagem interpretado por Sylvester Stallone, Rambo, representa um conjunto de imagens do poder masculino, que serviu para valorizar os soldados americanos que lutaram no Vietnã e para difundir a ideologia patriótica tão importante para o presidente Ronald Reagan. Sendo um filme de muito sucesso comercial em vários países e que ganhou diversas sequências, é possível imaginar a sua capacidade de espalhar esses valores para o mundo inteiro.

Figura 6: Cartaz do filme Rambo III.



Fonte: Papo de Cinema (2017, *web*).

*Rambo I* (1982) reforçou a participação dos Estados Unidos na Guerra do Vietnã, já *Rambo III* (1988), cujo cartaz está na figura 6, por meio das características do mesmo personagem, foi um produto cultural integrante da Guerra Fria, pois os inimigos no filme eram os soviéticos.

De acordo com Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013), há duas escolas de pensamento que analisam a relação filme-ideologia, a primeira é denominada “texto” e vê o filme como filme e extrai temas que refletem sobre a sociedade, enquanto a outra, chamada “contexto” vê o contexto em que o filme foi produzido. Na primeira, o cineasta deve ter o domínio da linguagem, para passar para a tela aquilo que ele pretende dizer. Já na segunda, é importante estar consciente da sua posição como indivíduo para ver com clareza o impacto do seu ponto de vista ideológico. Em ambas as correntes, a intenção do diretor pode não ser assertiva, pois depende de como o público vai absorver o filme, como ele entende a mensagem e qual a sua posição em relação ao tema tratado e até mesmo sua condição social, política, econômica e etc, ou seja, são diversos os fatores que interferem na recepção do filme. Um outro fator relevante, são os inúmeros profissionais necessários para a entrega de um filme, editores, produtores, designers de som e até os dubladores podem modificar o filme até que este chegue às telas de cinema, e assim, a sua mensagem ideológica também pode ser alterada.

O diretor pode fazer uma reflexão literal ou se utilizar de uma metáfora para passar a mensagem desejada e assim há mais uma oportunidade para um ruído na comunicação. Públicos concordantes e discordantes daquelas ideias compreenderão o filme cada um à sua maneira. O filme *Tropa de Elite* de 2007, é um exemplo de obra que desperta ambiguidades nesse sentido: o personagem Capitão Nascimento trata os suspeitos e criminosos com violência, retratando a atuação das forças policiais nas favelas do Rio de Janeiro. Essa representação pode ser compreendida como uma crítica a situação, colocando o personagem como um “vilão” ou como um reforço de que a atuação da polícia está correta, sendo o protagonista o “herói” da história. Analisar os dois lados que se apresentam mediante o filme, é uma maneira de estudar a sociedade para a qual o filme foi destinado.

Identificar as possíveis ideologias presentes em um filme é fundamental para qualquer um que deseja entender o cinema como arte, indústria, meio de comunicação e até aproveitar tudo que um filme em específico pode oferecer. Os discursos ideológicos atingem o espectador, tanto por meio do conteúdo do filme, como em contraste com o contexto social do indivíduo. Para o professor, se torna importante, na medida em que ele deve considerar as ideologias para a escolha de um filme a ser utilizado, pois este vai impactar os seus educandos de diversas maneiras.

#### 3.2.1.4 Valorização das individualidades

Segundo Litz (2009, *web*) trabalhar com a análise de fotos, filmes, músicas, mapas e imagens relacionados com os assuntos estudados, instiga o senso de observação e percepção. O estudante associa a imagem ao conhecimento que ele já possui e pode perceber vários aspectos sobre sua produção e significado. Para Medeiros (2012, p. 145) “a experiência com o filme é território de passagem onde o acontecido deixa marcas e vestígios, apresentando, portanto, qualidade existencial: um acontecimento”. Um filme se mantém vivo na lembrança do público, dependendo da experiência que cada um teve ao assisti-lo. Se a experiência estiver ligada a uma aula, na qual conceitos foram descobertos ou reforçados, o filme auxilia o espectador a manter essa aprendizagem.

Quando um filme aborda um tema ou reflete uma cultura em específico, será recebido de maneiras distintas pelo público: o espectador que já possui um conhecimento prévio ou que está disposto a aprender sobre o assunto, vai encarar o

filme de forma diferente daquele que não está inserido no contexto e que não tem abertura para aquele tipo de assunto. O filme *Era Uma Vez em Hollywood* de 2019, apresenta inúmeras referências aos anos 70 e a este local tão importante para o cinema, e é um exemplo de uma obra que depende do conhecimento cultural do público.

Champoux (1999) coloca os espectadores como parte fundamental para a experiência proporcionada pelo filme, pois os espectadores não são simplesmente observadores passivos das imagens na tela, cada um pode absorver e assimilar o conteúdo de modo diferente. Segundo Duarte (2009) o olhar do espectador nunca é neutro, nem vazio de significados. Ao contrário, é sempre dirigido pelas práticas, valores e normas da cultura na qual ele está imerso. Medeiros (2012, p. 154) reforça que “o cinema solicita a participação do espectador para a compreensão dos significados”. Para Huczynski e Buchanan (2004) isso acontece pois os filmes apresentam um ‘ponto de vista’ que o espectador é convidado a inspecionar em relação a sua própria experiência e valores.

Para Teixeira e Lopes (2014), o cinema é uma ideia histórico-social, filosófica, estética, ética, poética, existencial, enfim. Por meio dele é possível compreender e dar sentido às coisas, assim como as ressignificar e expressar. Ao mesmo tempo em que a recepção do filme depende das experiências de vida do espectador, os significados que o filme carrega serão modificados e devolvidos para o mundo por meio da comunicação do indivíduo. O filme se torna parte da bagagem cultural do público.

Em um contexto de sala de aula, o filme se torna um elemento que valoriza a particularidade de cada educando, pois cada um vai recebê-lo de maneira diferente. Uma consequente discussão em sala, ou até uma conversa informal com um colega, permite que o estudante exponha seus pontos de vista e entenda o que mais chamou a atenção do seu amigo, gerando uma reflexão ou um debate sobre o filme.

Os saberes e competências que podem ser desenvolvidos com o auxílio dos filmes são variados, eles promovem a interdisciplinaridade, que é uma tendência na educação; possibilitam a empatia pelo ser humano; a compreensão de diferentes realidades sociais e culturais; valorizam os conhecimentos e individualidades dos estudantes, fazendo o assunto ser assimilado mais facilmente e com consciência e; promovem o aprendizado por meio de imagens, linguagem tão presente atualmente. Após explorar as potencialidades dos filmes no ensino, é importante traçar um panorama sobre como isso ocorre na prática, destacando alguns equívocos comuns.

### 3.2.2 O filme em sala de aula

Duarte (2009) entende que os filmes são valorizados, porém não são vistos pelos meios educacionais como fonte de conhecimento. Eles são usados apenas para ilustrar de forma lúdica e atraente o que acredita-se estar contido em fontes mais confiáveis. Utilizar os filmes como um exemplo para o conteúdo também é válido, porém quando o professor se limita a esse tipo de aplicação, está deixando de aproveitar um recurso que possui outros potenciais.

Discutir sobre as intenções e motivações do diretor, sobre cada tema abordado, o contexto em que o filme foi realizado e investigar as escolhas de roteiro são questões importantes para entender o que foi reproduzido na tela e podem contribuir para atingir os objetivos didáticos e expandir os horizontes de aprendizagem dos discentes.

Modro (2006) descreve algumas situações nas quais os filmes são utilizados de maneira equivocada em sala de aula: filme tapa-buraco: utilizado na ausência do professor em sala, apenas para preencher o horário da aula; filme para diversão: sem um objetivo didático e uma discussão posterior, apenas para celebrar um evento temático e divertir os estudantes; professor inovador: quando o professor descobre que o filme é uma ferramenta para torná-lo popular entre os educandos e acaba por utilizá-lo em excesso e sem a devida preparação, esperando que ele dê conta do conteúdo sozinho; filme de fim do bimestre: o conteúdo programado para quando o ano letivo já foi cumprido, porém ainda existe uma carga horária, nessa situação, o professor utiliza um filme apenas para preencher esse espaço, sem objetivos didáticos.

Todas estas situações banalizam a aplicação dos filmes no ensino e geram a perda da credibilidade desse recurso entre os estudantes, entre os próprios professores e entre a comunidade escolar como um todo.

Litz (2009) reforça que qualquer gênero cinematográfico pode ser utilizado em sala, desde que adequado ao conteúdo estudado e com objetivos específicos, para que não seja apenas um passatempo. Assim, o professor se torna fundamental, seja para escolher o filme adequado e também para definir o tempo e atividades que aproveitem o potencial pedagógico do mesmo. Para Mello (2006) existem vários critérios para a escolha do filme por parte do professor, podendo ser por uma afinidade pessoal, pela facilidade em obtê-los, mas principalmente pela relação do filme com o

currículo, ou seja, é imprescindível que o tema do filme esteja diretamente ligado ao conteúdo da disciplina.

A seguir, estão algumas indicações de como aplicar os filmes em sala de aula para que contribuam para o ensino-aprendizagem.

### 3.2.2.1 Boas práticas para a utilização de filmes em sala de aula

A utilização de filmes no ensino exige planejamento, com um objetivo definido, para isso, é essencial a preparação dos professores e o entendimento da importância desse recurso. Não basta a compreensão de todo o potencial pedagógico dos filmes, é importante que os professores se preparem e preparem a turma para a exibição do filme e suas respectivas atividades. Segundo Barbosa e Teixeira (2007, p. 5), "a utilização de filmes não é capaz de alcançar todas as suas vantagens quando apresentada sem um planejamento prévio." É necessário que o professor tenha objetivos pedagógicos bem definidos quando resolve usar o vídeo. Para Leite (1997) é importante que a relação vídeo-conteúdo seja debatida pela sala em conjunto com o professor e que este escolha um vídeo adequado à matéria estudada. O diálogo, conscientiza os estudantes sobre a maneira que o filme em questão vai lhes auxiliar a construir conhecimento, assim, passam a enxergar os filmes como algo importante para o ensino, desmistificando a ideia de que este foi utilizado para agradar a turma ou para isentar o professor de exercer o seu trabalho.

Para Libâneo (1990), para atingir os objetivos propostos, deve haver um planejamento e nesta etapa o professor precisa ter "conhecimento e domínio dos vários métodos de ensino e procedimentos didáticos, a fim de poder escolhê-los conforme temas a serem tratados e as características dos alunos". O autor destaca a importância de o docente ter um amplo conhecimento sobre didática, para fazer as melhores escolhas de acordo com a situação. Conhecer uma grande variedade de filmes, livros, documentários, comerciais e outros produtos culturais, auxilia o professor na escolha do recurso adequado para a aula em questão. De acordo com Duarte (2009, p. 73) é essencial "ver o filme antes de exibi-lo, recolher informações sobre ele e sobre outros filmes do mesmo gênero e elaborar um roteiro de discussão que coloque em evidência os elementos para os quais se deseja chamar atenção". Assistir ao filme e buscar outras referências é o ideal para que o professor possa desenvolver atividades sobre o filme e seus temas. Se o docente possuir

conhecimento sobre audiovisual e indústria cinematográfica, o aproveitamento tende a ser ainda maior.

Rosenstone (2010) faz um adendo para a utilização de filmes, principalmente os filmes históricos: não se deve esperar que mostrem os fatos com exatidão e de todos os pontos de vista. Os filmes nunca serão precisos, pois sua tarefa é acrescentar movimento, cor, som e carga dramática ao passado. Para Ferreira (2014, p. 44) “um filme é um filme, uma produção artística e comercial e, não, um trabalho produzido segundo os ditames acadêmicos”. Esses fatores não excluem a utilização de filmes para discutir fatos históricos, mas é necessário que sejam acompanhados de informações externas mais precisas e indicações de outras fontes de conhecimento acerca dos acontecimentos. E essa não é uma recomendação apenas para os filmes. Jornais, portais de internet e até mesmo livros didáticos veiculam informações limitadas e por vezes tendenciosas. É função do professor incentivar os estudantes a buscar diferentes fontes e outras versões dos fatos.

Champoux (1999) apresenta diversas maneiras de como utilizar os filmes em sala de aula. Essas categorias de utilização dependem dos objetivos didáticos em questão:

- Filmes como estudo de caso: alguns filmes permitem uma aproximação da história que possibilita uma análise e discussão de teorias e conceitos. O filme *Fome de Poder* por exemplo, que retrata a fundação do McDonald's, mostra as decisões dos empresários envolvidos, o que possibilita uma análise prática de características empreendedoras;
- Filmes como exercício experimental: utiliza-se o filme para apresentar um questionamento para os estudantes, simulando um problema real que precisa ser solucionado. O filme confere mais veracidade à situação do que se a representação fosse feita por meio de textos ou imagens estáticas;
- Filmes como metáforas: servem para simplificar pensamentos complexos e fazem com que o espectador crie imagens sobre uma ideia, fixando-a na mente do indivíduo. Um bom exemplo é o filme *Expresso do Amanhã*, no qual um trem representa as classes sociais e seus interesses;
- Filmes como sátiras: representam uma situação, geralmente com exageros e humor. O clássico *Tempos Modernos* é bastante utilizado para mostrar os problemas causados pelo trabalho exaustivo nas fábricas, criticando modelos de produção e o capitalismo;

- Filmes como experiência: são utilizados para mostrar diferentes culturas para os estudantes. Filmes que exibem comportamentos e costumes de lugares distintos, aumentam o repertório dos educandos. O filme iraniano *A Separação* mostra diversas situações onde a ação dos personagens é ditada pelos costumes e crenças característicos do país;
- Filmes no tempo: retratar períodos onde a organização social era diferente da atual. Filmes que retratam mulheres em papéis de donas de casa e sem posições no mercado de trabalho, podem chocar estudantes que não viveram essa realidade e ressaltar as conquistas das mulheres ao longo dos anos.

São vários os objetivos de ensino que os filmes podem ajudar a atingir. Mediante tantas possibilidades, cabe ao professor: ter esclarecimento sobre os objetivos; escolher o filme adequado, que contenha os conteúdos desejados; preparar atividades que possibilitem a construção e fixação do conhecimento e que explorem ao máximo o filme.

De acordo com Duarte (2009), não é necessário “amarrar” filmes a temáticas ou disciplinas, como, por exemplo, *Sociedade dos Poetas Mortos* e literatura; *Tempos Modernos* e taylorismo ou industrialização; para levar filmes para dentro da escola. A maior parte dos filmes pode ser utilizada para discutir os mais variados assuntos. Tudo depende dos objetivos e conteúdos que se deseja desenvolver.

Um recurso que tem se mostrado produtivo para orientar a utilização de filmes em sala de aula é identificar um eixo temático. Trata-se de encontrar filmes distintos e interpretar o que eles têm a dizer sobre um mesmo tema (DUARTE, 2009). Essa prática se mostra importante, pois em um mundo polarizado, no qual as pessoas não estão dispostas a dialogar, os filmes podem ser uma ferramenta de empatia e compreensão, exibindo distintos lados de uma mesma história.

### 3.2.2.2 Análise fílmica

Para explorar o potencial pedagógico dos filmes ao máximo e oportunizar que os estudantes construam uma visão diferente destes, que vai acompanhá-los para o resto de suas vidas, é importante que eles aprendam a analisar um filme. Essa prática, que pode se configurar como uma novidade, despertará a curiosidade dos estudantes, o que os fazem ter um maior envolvimento e, juntamente com o conhecimento da linguagem cinematográfica, ampliará as possibilidades de decodificação de imagens,

capacidade essencial para membros da sociedade contemporânea, pois, segundo Litz (2009, *web*) “saber interpretar signos visuais, com suas especificidades, tornou-se uma necessidade, pois vivemos em uma era de imagens que nos chegam de forma cada vez mais rápida, dinâmica e inovadora”. A proposta não é formar críticos de cinema, mas sim espectadores mais atentos, que possam, munidos de mais recursos, aproveitar a experiência cinematográfica de uma melhor forma.

Esteves (2009) cita a *politique des auteurs*, uma linha de pensamento da crítica cinematográfica dos anos 50, expressa por meio de artigos na revista francesa *Cahiers du Cinéma*. A corrente teve aceitação em vários países e serviu para legitimar críticas ao redor do mundo. Isso se deu principalmente pelo fato de considerar objeto de análise não apenas um filme, mas o conjunto da obra de um cineasta, sendo, somente assim possível a avaliação do universo fílmico de um diretor. Esse pensamento é utilizado ainda na contemporaneidade. Para analisar um filme, é necessário olhar para as outras obras do diretor, considerando assim as semelhanças e diferenças, buscando estabelecer conexões e estilos. Além de um olhar sobre seus trabalhos, é importante analisar o cineasta em si, quanto às suas preferências, opiniões e ideologias, tanto na sua visão sobre cinema, quanto em relação a outros temas presentes na sociedade.

Outro método de análise fílmica, segundo Gomes (2004, p. 96), se baseia no conceito de Poética de Aristóteles, e estaria orientada para:

a identificação e tematização dos artifícios que, no filme, solicitam esta ou outra reação, este ou aquele efeito no ânimo do espectador. Neste sentido, estaria capacitada a entender por que e como se pode levar o apreciador a reagir desta ou daquela maneira diante de um filme.

Os efeitos e reações do espectador citados, já foram abordados no presente trabalho, e dizem respeito a recepção do filme por parte do público e como cada pessoa pode ser atingida pela obra de maneira distinta. Porém, há uma série de recursos escolhidos e controlados que provocam essas reações. São eles: movimentos de câmera, enquadramento, composição, montagem, cores, trilha sonora, música, interpretação, cenários, figurinos e etc. Identificar e analisar como esses recursos foram empregados e combinados no filme e quais efeitos eles provocam, é uma forma de análise fílmica.

Quando o objetivo didático de um filme é entender um evento histórico ou a vida de uma personalidade, conhecimentos em análise fílmica, por vezes, não se fazem necessários. Porém, para compreender o filme por completo e aproveitar tudo que ele tem a oferecer, em termos didáticos e artísticos, saber analisá-lo é fundamental.

### 3.2.2.3 A fragmentação dos filmes

Para exemplificar um tema em específico, muitas vezes, exibir um trecho do filme que trate do assunto, pode parecer a solução mais objetiva. Alguns filmes contêm cenas chave, que conseguem sintetizar um determinado conceito. Assim, a exibição de um filme por completo, pode ser interpretada como desperdício de tempo e desvio de foco do assunto. Para Bergala (2006, p. 112 *apud* FRESQUET, 2013, p. 54):

Na escola, não é necessário e, na maioria das vezes, nem sequer é possível assistir a filmes na íntegra. A falta de condições de tempos acordes com a duração dos filmes, com a concentração necessária visando eliminar os excessos de luz e garantir uma boa qualidade de som, faz com que, muitas vezes, as experiências de projeções de filmes na íntegra sejam pouco bem-sucedidas. Porém, sempre é possível mostrar diversos trechos de filmes, previamente selecionados, para propor um tema, apresentar um elemento da linguagem ou categoria específica, viajando por diferentes épocas da história e mostrando exemplos de filiação estética.

O autor propõe uma seleção de cenas de diferentes obras que contemplem o tema proposto, colocando essa solução não apenas em função do problema do tempo, mas como algo mais efetivo em alguns casos.

Para Medeiros (2012) a apresentação em fragmentos se configura como um problema, pois os professores discutem os filmes ou temas relacionados com seus discentes, mas não dispõem de espaço/tempo para a fruição fílmica, o que limita o cinema como arte e como expressão estética. A aplicação de filmes na educação para dar conta de temas é uma das facetas possibilitadas, porém ainda há outros aspectos a serem considerados na exibição de um filme, como a apreciação como um objeto artístico, e só assim pode ser completa a experiência, em sua totalidade. A fragmentação pode ser a opção adequada em alguns casos, mas é importante buscar

meios para que o estudante assista o filme por inteiro, mesmo que isso não ocorra no horário ou espaço escolar.

Fresquet (2013) apresenta uma alternativa a essa questão: criar uma filmoteca onde os estudantes possam ver e rever os filmes, cujos fragmentos foram vistos em sala de aula, instigando a curiosidade dos estudantes sobre o “antes” e o “depois” daqueles trechos. O espaço pode ser aberto à família, o que aproxima a prática de assistir filmes a rotina do educando, estendendo esse costume para além do horário de aula e talvez para além da idade escolar. Os diversos serviços de *streaming* disponíveis, configuram um recurso importante para essa prática. A facilidade que os estudantes, em muitos casos, têm para acessar os filmes, ajuda o professor na inserção do cinema nas aulas.

Após a explanação sobre os filmes no ensino, é importante levantar alguns pontos sobre o uso de tecnologia no contexto escolar, pois o projeto visa desenvolver uma plataforma digital para a aplicação de filmes no ensino.

### **3.3 Educação e tecnologia**

A tecnologia, por meio da internet e suas inúmeras ferramentas, aproxima a informação das pessoas: bancos de pesquisa, sites especializados, videoaulas, bibliotecas virtuais, e há ainda diversos exemplos de conteúdos acessíveis à população. Porém, o acesso à informação não significa o acesso ao conhecimento. É preciso discernimento para utilizar a tecnologia de maneira correta e assim adquirir saberes. As chamadas *fake news*, são disseminadas indiscriminadamente por meio da internet, fazendo com que os usuários absorvam informações falsas, o que os impede de construir conhecimento.

Apesar da intimidade que os jovens possuem com as ferramentas tecnológicas, ainda há um problema de como utilizar de maneira correta para obtenção de conhecimento.

O domínio dos jovens sobre as tecnologias não é tão óbvio. Dominam o Instagram, mas não necessariamente outros aplicativos de comunicação, e-mails e sites de busca de informação científica. Algumas vezes, pesquisam como quem visualiza perfis. Não encontram as informações nem conseguem realizar tarefas ou processos. (BENSO *apud* BACK TO HUMANS, 2020, *web*).

Mediante essa dificuldade, é papel da escola instruir as crianças e adolescentes sobre como utilizar a internet para a construção de conhecimento. Uma vez que por influência do meio que vivem, eles limitam o uso da internet às redes sociais, a escola precisa expandir os horizontes dos jovens para novas possibilidades.

Considerando a grande quantidade de informação disponível na internet, Gadotti (2000), diz que a escola deveria servir como uma bússola nesse mar de conhecimento. Isso significa orientar criticamente os educandos em busca de informação que os faça crescer. Para Ferreira e Bianchetti (2005, p. 162 *apud* SILVA, 2016, p. 56), “o professor não será aquele que “conduz o aluno” e sim o que possibilita para ele “entrar num labirinto, mergulhar no mar de informações, interligar os saberes e buscar as soluções para seus problemas, construindo conhecimentos”. De acordo com Moran (2012, p. 30), “[...] as tecnologias podem trazer, hoje, dados, imagens, resumos de forma rápida e atraente. O papel do professor — o papel principal — é ajudar o aluno a interpretar esses dados, a relacioná-los, a contextualizá-los”.

A tecnologia em um contexto escolar precisa de intermediação, de uma curadoria das informações. A escola e o professor podem fazer esse papel, indicando o que é mais importante para a trajetória escolar e para a vida do educando. A inserção de recursos tecnológicos nas escolas é imprescindível, visto que estes já estão incorporados na rotina dos estudantes de um modo geral.

### 3.3.1 As TDICs no sistema de ensino

É por meio das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) que a tecnologia se insere no ambiente escolar; são dispositivos digitais utilizados por professores e estudantes, como *notebooks*, *desktops*, *smartphones*, *tablets* e etc. Segundo Cerigatto e Machado (2018) a escola precisa incorporar a cultura gerada pelas TDICs em suas práticas pedagógicas, possibilitando que os educandos se apropriem das tecnologias digitais de forma significativa, favorecendo o desenvolvimento de habilidades e competências aclamadas pela era digital. Aqui, o autor não enfatiza apenas a importância de utilizar as tecnologias em sala, mas também de ensinar aos estudantes as possibilidades que essas trazem e o seu potencial de uso.

A *Base Nacional Comum Curricular* contempla as habilidades de uso das TDICs como competência a ser desenvolvida na educação básica:

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

Para a BNCC, a inserção das TDICs na educação básica não é apenas um meio ou suporte para promover aprendizagens ou despertar o interesse dos estudantes, mas também para que os educandos construam conhecimentos com e sobre o uso dessas TDICs. É fundamental que as possibilidades que a tecnologia oferece para o ensino estejam presentes no ambiente escolar, essa instrução vai ajudar os discentes a utilizá-las para construir conhecimento.

A utilização adequada das tecnologias para o ensino, só pode ocorrer mediante condições que permitam o contato dos estudantes e professores com as mesmas, a fim de haver uma prática. Porém, ainda existem algumas barreiras para que essa interação aconteça. Apesar do acesso à internet ser algo incorporado à rotina da população mundial de um modo geral, a realidade é diferente quando se busca o número de estudantes que possam realizar uma pesquisa ou usufruir de uma plataforma educacional. De acordo com a *Unesco* (2020, *web*), 39% dos estudantes de escolas públicas urbanas não têm computador ou tablet em casa. O índice é de 9% nas escolas particulares. A pesquisa ainda revelou quais as dificuldades para realizar tarefas na escola com o apoio da internet: número insuficiente de computadores por estudante, número insuficiente de computadores conectados à internet, equipamentos obsoletos e baixa velocidade de conexão são os fatores mais limitadores, de acordo com professores das escolas urbanas.

As escolas necessitam incorporar a tecnologia ao ensino, pois esta já está presente na vida das crianças e jovens em idade escolar, mas como visto, as dificuldades de acesso ainda são significativas. Dowbor (*apud* GADOTTI, 2000), pontua que os educadores nessa condição precisam trabalhar em dois tempos: no passado, para superar as condições de atraso e no futuro, para aproveitar tudo que as tecnologias podem oferecer ao ensino. Os estudantes que não possuem o acesso adequado já estão em desvantagem em relação aos com mais condições de acesso. A escola não pode ignorar a tecnologia, é necessário incorporá-la à rotina ao máximo, mesmo com as dificuldades existentes.

De acordo com o *Todos Pela Educação* (2017, web), 55% dos professores da rede pública brasileira utilizam tecnologia regularmente em sala de aula. Além dos problemas estruturais apresentados acima, a pesquisa revelou que 40% dos professores respondentes nunca fizeram cursos gerais de informática ou de tecnologias digitais em educação. Para 45%, o uso de tecnologia em sala aumenta a pressão na profissão. A falta de formação e conhecimento em informática acarreta um aproveitamento inadequado da tecnologia e também uma perda de controle da aula, visto que esses profissionais estão lidando com algo desconhecido, do qual não possuem domínio. Além dos problemas estruturais, há um problema de capacitação dos professores em relação à exploração da tecnologia no ensino.

Apesar das dificuldades, os professores valorizam a utilização da tecnologia em sala, já que 96% concordam que, com o uso da tecnologia digital, as habilidades como professor se ampliam e 94% afirma que incorpora novos métodos de trabalho (TODOS PELA EDUCAÇÃO, 2017, web). De acordo com Carlson (2019, web), para que sejam utilizadas em sala de aula, as tecnologias precisam ajudar a cumprir os objetivos de aprendizagem; aumentar o engajamento dos estudantes; e facilitar o ensino, com funcionalidades que otimizam tempo e esforços. É preciso um planejamento de escolas e professores para utilizar as tecnologias de acordo com os objetivos didáticos, gerar um ganho para os educandos, professores e para a dinâmica da aula. A utilização da tecnologia no ensino é acompanhada de boas perspectivas, tanto por estudantes como por professores, mas as dificuldades de pleno uso são uma barreira devido a desigualdade social.

Lévy (2010, p. 170) é enfático quanto ao uso da tecnologia na educação, pois não só esta será mediada pela tecnologia:

Em resumo, em algumas dezenas de anos, o ciberespaço, suas comunidades virtuais, suas reservas de imagens, suas simulações interativas, sua irresistível proliferação de textos e de signos, será o mediador essencial da inteligência coletiva da humanidade. Com esse novo suporte de informação e de comunicação emergem gêneros de conhecimento inusitados, critérios de avaliação inéditos para orientar o saber, novos atores na produção e tratamento dos conhecimentos. Qualquer política de educação terá que levar isso em conta.

A representatividade da tecnologia nas relações de uma sociedade varia conforme a localidade, sua cultura e economia, mas em lugares desenvolvidos, a

tecnologia mediará a inteligência humana (se é que isso ainda não aconteceu) antes de “em algumas dezenas de anos” citadas pelo autor. Os sistemas de educação necessitam inserir a tecnologia no processo educativo, pois essa será indispensável, não só na educação, mas nas relações humanas em geral.

### 3.3.2 Ambientes virtuais de aprendizagem

A aplicação prática da tecnologia no ensino pode acontecer de várias maneiras: educação a distância (EAD); consultas na internet por parte do professor para apresentar vídeos e outros materiais; pesquisa de conteúdos por parte dos estudantes à pedido dos professores, seja na escola ou em casa; e até mesmo no ensino fora da escola, pois a internet oferece diversos cursos que podem interessar a qualquer pessoa, seja em formato pago ou gratuito. No contexto do presente projeto, a tecnologia na educação será explorada na forma dos Ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs).

Almeida (2015) descreve o AVA como: uma plataforma computacional oferecida via internet, destinada ao suporte de atividades mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação. Permite integrar múltiplas mídias, linguagens e recursos, para desenvolver atividades que gerem conhecimento. Para Silva (2010) o AVA é a sala de aula on-line, não restrita à temporalidade do espaço físico. O professor ou responsável pode disponibilizar conteúdos multimídia, materiais complementares e proposições de aprendizagem, podendo acompanhar o aproveitamento de cada estudante e da turma. Cada aprendiz toma decisões, analisa, interpreta, observa, testa hipóteses, elabora e colabora.

Embora frequentemente associado à educação a distância, na prática o ambiente virtual cada vez mais tem sido utilizado como suporte na aprendizagem presencial. Muitas instituições incluem em seus currículos disciplinas que contam com um ambiente virtual como apoio aos estudos presenciais, de tal maneira que, mesmo estando fora da sala de aula presencial, os estudantes podem acessar orientações e intervenções pedagógicas, como forma de mediar o processo educativo com os colegas e o professor. (VALENTINI E SOARES, 2010, p. 16).

O aprendizado se estende ao longo do dia para o estudante, permitindo que ele dedique mais tempo às atividades iniciadas em sala de aula. O maior contato com

o conteúdo, também lhe confere mais autonomia nos estudos, o que pode ser levado para o restante da vida. Essa modalidade ainda pode ajudar a unir o ambiente familiar e a escola.

Um exemplo de plataforma digital voltada à educação é a “[Elefante Letrado](#)”, que possui um acervo de livros infantis digitais separados por níveis de leitura. A plataforma também permite que as crianças escutem as histórias, o que a torna acessível para os que ainda não sabem ler. Ao final da leitura, o usuário se diverte com jogos educativos, que avaliam a compreensão da leitura. Há duas opções de cadastro, para escolas ou para famílias e em ambas há recursos para monitorar o desempenho das crianças (ELEFANTE LETRADO, 2020, *web*). Esses ambientes reúnem recursos e materiais digitais de forma estruturada, facilitando a inserção da tecnologia em sala.

A utilização dos AVAs no ensino é uma aliada para promover a sala de aula invertida. De acordo com Cerigatto e Machado (2018) esta é uma modalidade inovadora, na qual o discente estuda o conteúdo antes da aula e no encontro presencial, o professor não mais expõe o conteúdo, mas sim trabalha as dificuldades dos estudantes. Os ambientes virtuais, podem servir para os educandos estudarem os conteúdos previamente.

Bennett *et al.* (2012 *apud* CERIGATTO e MACHADO, 2018) destaca algumas características que fazem parte da sala de aula invertida: as discussões devem ser levadas pelos próprios estudantes à sala de aula após estudo do conteúdo disciplinar; os estudantes podem iniciar debates entre si, em função do conhecimento adquirido; os estudantes se mostram ativamente engajados na resolução de problemas e no desenvolvimento do pensamento crítico.

Novamente, dentro dessa modalidade, os ambientes virtuais promovem uma maior autonomia para os educandos no aprendizado e também uma troca maior de conhecimentos entre os próprios estudantes. O debate sobre o tema em sala de aula, já pode ter sido iniciado na plataforma.

Para Soares e Rech (2009), a aprendizagem em um ambiente virtual pode se constituir como um sistema orgânico, no qual professores e estudantes constroem, por meio da comunicação, um aprendizado mutável. A troca de ideias e experiências é algo importante para os AVAs, pois o sistema cresce com os significados que os usuários atribuem a ele. A atividade de cada participante se mostra também fundamental, só que de uma maneira mais estruturada, por meio dos *feedbacks*. É

importante haver um canal de comunicação, no qual os usuários possam avaliar suas experiências, escrever críticas e sugestões para os responsáveis pela plataforma, só assim é possível uma melhoria contínua.

As discussões sobre a utilização dos AVAs giram em torno de como promover a interação entre plataforma, professor, educando e objeto de conhecimento e quais as estratégias para a construção de aprendizado. Essas plataformas podem servir para incentivar uma reflexão por parte das instituições de ensino sobre o processo de aprendizagem com foco nas interações e em uma visão sistêmica. (VALENTINI e SOARES, 2010). Para Vasconcellos (2016, p. 54) “a plataforma sozinha não é sinônimo de qualidade e o diferencial para o processo de aprendizagem é como essa plataforma vai ser utilizada no processo”. É preciso engajamento de professores e estudantes para se obter resultados com o uso da plataforma. Apenas a inserção dos AVAs no sistema de ensino não é suficiente, é necessário entender as mudanças que eles oportunizam na dinâmica em sala de aula.

### 3.3.2.1 Ferramentas e funcionalidades

Para promover a interação entre os participantes desse processo e atingir os potenciais ganhos dos AVAs no sistema de ensino, há algumas ferramentas e funcionalidades importantes para as plataformas. Segundo Silva (2010) os AVAs contêm inúmeras ferramentas para interação dos usuários com outros usuários e com a plataforma, e essas criam um sentimento de pertencimento, possibilitam integração, colaboração, críticas e discussões.

Para Valentini e Soares (2010), além do conteúdo didático, os AVAs precisam conter ferramentas como:

- Bibliotecas virtuais: espaços para reunir endereços de sites relacionados e *links* de artigos e projetos;
- Comunidade: nela os usuários inserem seus dados de identificação e registram seu percurso e desempenho, o que fica visível para outros usuários;
- Fórum: onde os estudantes registram anotações, dificuldades e trocam ideias sobre os temas, a fim de construir conhecimento;
- Webfólio: espaço destinado ao registro de atividades desenvolvidas por estudantes de uma mesma comunidade;

- Mapa do site: contém a estrutura e instruções de acesso às funcionalidades do site.

Essas ferramentas permitem um maior envolvimento do discente com a plataforma, um maior controle dos estudantes e professores sobre as atividades e uma navegabilidade mais fácil, visto que são opções comuns em outros tipos de sites.

Cruz (2009), apresenta ferramentas essenciais para a implementação de atividades, como a apresentação de conteúdos e propostas de tarefas; a comunicação (fórum de discussão, chat, áudio e videoconferência); o controle do acesso dos estudantes e registo da avaliação e performance dos mesmos. Almeida (2003) destaca a importância do hipertexto, ou seja, os *links*, que podem ser internos (redirecionam para páginas do mesmo site) ou externos (redirecionam para outros sites). Eles permitem ao usuário interligar as informações segundo seus interesses e necessidades, navegando e construindo suas próprias sequências e rotas. Ao saltar entre as informações e estabelecer suas próprias associações, o educando pode assumir um papel mais ativo na aprendizagem. Para Cerigatto e Machado (2018) para selecionar um site para utilizar em sala de aula, deve-se observar o seu tempo de carregamento, o design, se o texto é claro e se a navegação é simples e funcional. É necessária a compatibilidade do conteúdo e da linguagem com o público-alvo (estudantes).

As possibilidades dos AVAs aumentam de acordo com a evolução da tecnologia. Novos recursos surgem, principalmente, para melhorar a interatividade, atrair e manter usuários na plataforma. Com esse viés, a gamificação é uma solução comumente utilizada por plataformas de ensino. Segundo Kapp (2012), gamificação é “usar pensamentos de jogos para envolver as pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”. De acordo com Orlandi *et al* (2018) a gamificação surge como uma alternativa para a captação do interesse dos estudantes, o despertar da sua curiosidade, conjugando elementos que levam à participação, ao engajamento, resultando na reinvenção do aprendizado. Na prática, um sistema baseado na gamificação contém desafios, recompensas, avatares, progressão de fases, missões, pontuação, rankings e uma narrativa que envolva os usuários.

As características que permitem que um AVA seja efetivo no ensino, contemplam um sistema que possa ser facilmente utilizado pelo público, que atraia os estudantes e que reúna ferramentas capazes de facilitar a comunicação entre os participantes e que possibilitem a construção de conhecimento.

### 3.3.2.2 Funcionamento prático

Apesar dos potenciais benefícios da utilização de um ambiente virtual no ensino, segundo Sambatech (2018, *web*), existem alguns desafios para a implementação:

- Mentalidade conservadora: apesar da revolução tecnológica estabelecida, as pessoas ainda têm receios quanto a utilização de recursos on-line;
- Qualidade das plataformas: o ambiente democrático da internet facilita a abertura de novos negócios baseados na rede. A maior oferta é uma vantagem para os clientes, porém as chances de investir em uma plataforma desqualificada aumentam;
- Falta de estrutura adequada: para as empresas que implementam o sistema, é necessária uma estrutura de rede que suporte as ferramentas e constante treinamento de colaboradores para realizar melhorias e solucionar problemas. Para os usuários, é preciso internet rápida e dispositivos compatíveis, bem como o conhecimento para utilizar as funcionalidades em sua totalidade.

Para superar essas barreiras é necessário: um trabalho de atualização das escolas e professores, que podem contar com cursos de capacitação para a utilização de tecnologia no ensino; que os professores possam participar na escolha da plataforma a ser implementada, visto que são eles que conhecem a dinâmica das aulas e o comportamento dos estudantes; e que as secretarias de educação e escolas proporcionem os equipamentos e dispositivos adequados para o uso pleno dos AVAs.

#### 4 PESQUISA COM PROFESSORES

A pesquisa foi realizada entre os dias 30 de setembro de 2020 e 31 de janeiro de 2021, com 120 pessoas. A sua aplicação foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CAAE 36695120.4.0000.5366). A pesquisa é mista, composta de 12 questões abertas e fechadas. O instrumento de pesquisa foi um questionário on-line (Apêndice A). Utilizou-se o Google Formulários para a elaboração e veiculação da pesquisa. O meio eletrônico proporciona uma maior abrangência para a pesquisa, podendo atingir pessoas de diversas regiões, faixas etárias e classes sociais do país. O público-alvo da pesquisa foram professores que atuam no ensino médio no Brasil e buscou opiniões e hábitos dos professores em relação a aplicação de filmes no ensino. O questionário foi divulgado por meio das redes sociais do pesquisador e enviado para grupos destinados a professores nas redes sociais Facebook e LinkedIn.

Para a análise das perguntas fechadas, a construção de gráficos com as respostas possibilita uma melhor visualização das mesmas. Para as perguntas abertas, a análise de conteúdo é o método utilizado. Para Andrade (2010, p. 139) através da análise procura-se verificar as relações entre o fenômeno estudado e outros fatores. Na sequência, se procura esclarecimentos sobre as origens dessas relações estabelecendo uma rede de ligações entre os resultados da pesquisa, que são confrontados com outros conhecimentos anteriormente adquiridos.

Para atingir o objetivo específico “Entender como os filmes são utilizados como ferramenta de ensino atualmente e qual a importância dessa aplicação”, o questionário buscou uma série de objetivos. No quadro 3, estão relacionados os objetivos, os critérios para seu atingimento, bem como seus indicadores:

Quadro 3: Critérios para análise das respostas.

	Objetivos	Critérios	Indicadores
1	Quantificar a utilização de filmes em sala de aula	Frequência de uso	Quantos professores utilizam filme em sala de aula e com que frequência o fazem
2	Avaliar o grau de importância dos filmes em sala de aula	Grau de importância	Importância dos filmes no ensino para a formação dos estudantes e para despertar o interesse dos mesmos
3	Conhecer as práticas anteriores a exibição do filme	Existência de preparação para a utilização de filmes no ensino	Identificação de práticas de planejamento das atividades
4	Conhecer as atividades desenvolvidas após o filme	Existência de atividades com base no filme	Identificação de práticas de planejamento das atividades
5	Identificar dificuldades na utilização de filmes no ensino	Dificuldades no uso	Identificação de dificuldades na utilização de filmes no ensino
6	Entender o desejo por melhorias na utilização de filmes no ensino	Desejo por melhorias	Quantidade de professores que gostariam de auxílio na utilização de filmes no ensino

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

#### 4.1 Análise da pesquisa

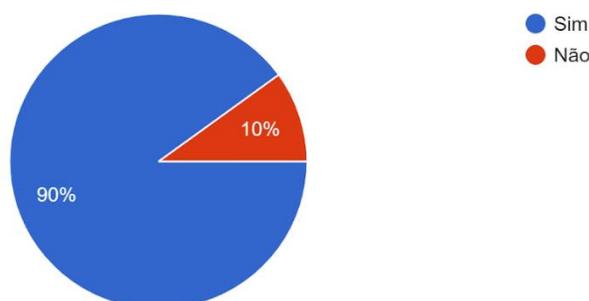
Para verificar o atingimento dos objetivos com base nos critérios definidos, a seguir serão analisados os dados obtidos com a pesquisa.

##### 4.1.1 Quantificar a utilização de filmes em sala de aula

A primeira questão buscou identificar quantos dos respondentes utilizam filmes como ferramenta para auxiliar no ensino.

Gráfico 2: Utilização de filmes em sala de aula.

Você utiliza filmes em sala de aula como ferramenta para auxiliar no ensino?  
120 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Conforme apresentado no gráfico 2, a frequência da utilização de filmes no ensino é alta (90%), o que demonstra ser uma prática bem difundida entre os professores de ensino médio.

Apesar de minoria (12 respondentes), buscou-se entender os motivos daqueles que afirmaram não utilizar os filmes no ensino. Foi realizada a seguinte pergunta para os que responderam negativamente à questão anterior: "Por que você não utiliza filmes em sala de aula como ferramenta para auxiliar no ensino?"

Seguem as respostas na íntegra:

1. Por falta de tempo e falta de mídia, porém sempre que possível faço indicações para os alunos.
2. Um cronograma apertado e indisciplina dos alunos.
3. Devido à dificuldade em conseguir os aparelhos tecnológicos
4. Não tenho hábito. Não saberia como fazê-lo.
5. falta de tempo. Mas indico os filmes que fazem *link* com o conteúdo
6. Tenho muitos outros recursos e materiais para isso, eventualmente trechos curtos de filmes mas raramente.
7. Porque ainda não tive aulas seguidas o suficiente para conseguir
8. Porque acho que isso é uma bosta
9. Não vi necessidade. Leciono matemática, mas na modalidade a distância fiz indicação de vídeo aulas.
10. Devido ao tempo curto.

11. Alunos não aceitam

12. Porque nunca pensei em organizar as minhas aulas utilizando filmes

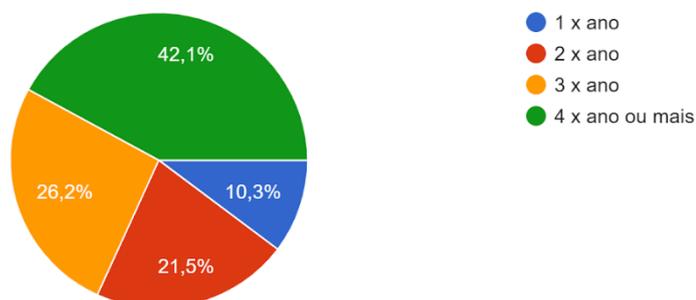
Dentre as 12 respostas, 5 delas citaram o tempo como um fator dificultador. A falta de interesse em utilizar filmes no ensino recebeu 4 menções. Dois professores responderam que indicam filmes que se relacionem com o assunto estudado e outros dois citaram os estudantes como fator dificultador.

Para os professores que utilizam filmes em sala de aula, foi questionado sobre a frequência com que o fazem durante o ano letivo. As respostas estão expostas no gráfico a 3.

Gráfico 3: Frequência da utilização de filmes no ensino.

Com que frequência você utiliza, em uma mesma turma, filmes em sala de aula como ferramenta para auxiliar no ensino?

107 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

68,3 % utilizam ao menos 3 vezes por ano, o que aponta uma alta frequência e indica recorrência da utilização pelo professor de filmes aplicados ao ensino. Essa frequência, mostra que os professores conseguem inserir filmes nos mais diversos assuntos durante o ano, sendo assim, uma ferramenta presente na rotina destas turmas. 21,5% afirmam utilizar duas vezes ao ano e 10,2% apenas uma vez.

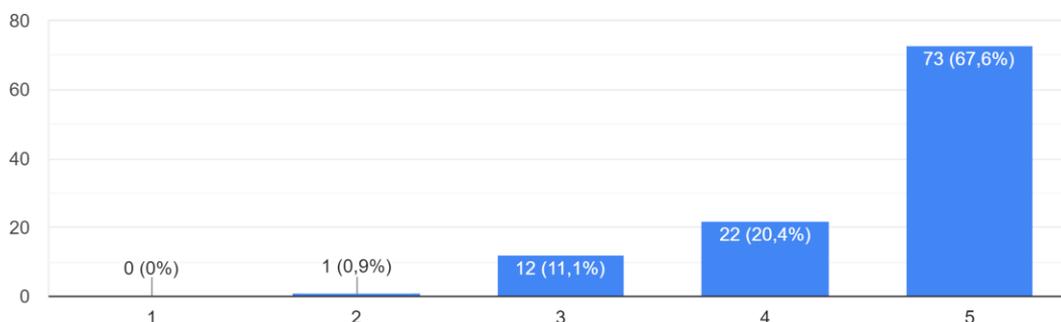
#### 4.1.2. Avaliar o grau de importância dos filmes em sala de aula

Na sequência, foi solicitado a esses professores que avaliassem qual a importância da utilização de filmes para a formação dos estudantes. A classificação varia de 1 a 5, sendo 1 sem importância e 5 muito importante.

Gráfico 4: Classificação da importância dos filmes para a formação dos estudantes.

Como você classificaria a importância da utilização de filmes em sala de aula para a formação dos estudantes?

108 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

De acordo com o exposto no gráfico 4, 90% dos professores classificaram a importância nos graus 4 e 5, o que são considerados graus elevados, pois estão posicionados na parte de cima da escala. 11,1% classificaram a importância como 3 e um único respondente classificou como 2. Para Duarte (2009, p. 17), “ver filmes é uma prática social tão importante, do ponto de vista da formação cultural e educacional das pessoas, quanto à leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas e tantas mais”. Fischer (2007, p. 298) enfatiza a importância das artes no âmbito educacional: “Talvez um dos trabalhos pedagógicos mais revolucionários seja o que se refere a uma ampliação do repertório de professores, crianças e adolescentes, em matéria de cinema, televisão, literatura, teatro, artes plásticas e música.”

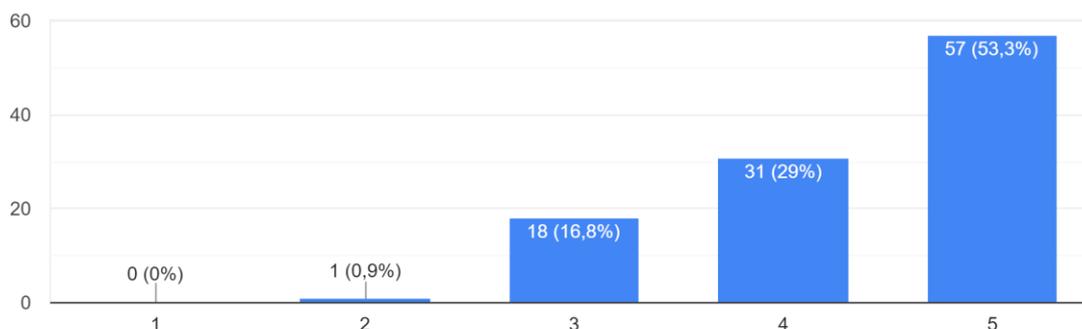
A avaliação dos professores, mostra que eles consideram os filmes um recurso importante na formação dos estudantes, o que os põe como apoiadores dessa prática na educação.

A questão seguinte, visa constatar a percepção que os professores têm em relação ao interesse dos estudantes sobre filmes em sala de aula e suas respectivas atividades. Como na pergunta anterior, há uma escala de 1 a 5, 1 para se há falta de interesse dos estudantes e 5 quando um grande interesse é percebido. O gráfico 5 exibe as respostas:

Gráfico 5: Classificação do interesse dos alunos em relação aos filmes e suas respectivas atividades.

Como você classificaria o interesse dos alunos em relação aos filmes em sala e suas respectivas atividades?

107 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Para 82,3% dos professores, o interesse dos estudantes é classificado como 4 ou 5, o que são considerados graus altos pois estão posicionados na parte de cima da escala. Já 16,8% classificaram como 3 e um respondente classificou como 2.

O movimento Escola Nova, que deu origem à utilização de filmes no ensino no Brasil, considerava o interesse que os filmes despertam nos educandos um fator importante para a aplicação no ensino. Segundo Righi (2011, p. 67-68), o movimento “encontra no cinema mais um recurso que, juntamente com as ilustrações e projeções fixas, permite que o ensino se concentre na experiência do aluno, motivando seu interesse, e afaste-se do verbalismo e da repetição de conteúdos”. Para Libâneo (1990, p. 73), para a direção do ensino e da aprendizagem, o professor precisa “estimular o interesse pelo estudo, mostrar a importância da escola para as melhorias das condições de vida, para a participação democrática na vida profissional, política e cultural”.

Assim, além dos professores, os estudantes também se apresentam como entusiastas desta prática.

#### 4.1.3 Conhecer as práticas anteriores à exibição do filme

Na sequência, foi questionado aos professores sobre como escolhem um filme para ser trabalhado em sala de aula. A pergunta era aberta, o que possibilitou as mais diversas respostas. Após análise individual das respostas obtidas, foi possível constatar que, segundo os professores, é necessário que o filme tenha relação direta com o assunto das aulas em questão. Essa aderência ao conteúdo é critério prático de escolha e como esperado, foi bastante citado. Para Mello (2006) existem vários critérios para a escolha do filme por parte do professor, podendo ser por uma afinidade pessoal, pela facilidade em obtê-los, mas principalmente pela relação do filme com o currículo, ou seja, é imprescindível que o tema do filme esteja diretamente ligado ao conteúdo da disciplina.

Foi citado ainda um cuidado com a faixa etária dos estudantes, tanto para evitar imagens e linguajar inadequado, tanto para que um filme não soe “bobo/avançado demais”, segundo palavras de um professor. Houve menções ao tempo do filme, para que se adeque a aula e há professores que declararam exibir apenas trechos.

Há respondentes que disseram considerar a opinião dos estudantes para a escolha do filme, que este deve agradá-los e ser de seu interesse. Possibilidade de ampliação de repertório cultural, filmes que instiguem os estudantes a mudar de vida e critérios de linguagem cinematográfica também foram citados.

De acordo com as respostas, foi possível constatar que há critérios, por parte dos professores, para a escolha dos filmes. Porém, a necessidade de ligar filmes a determinados assuntos, limita a gama de filmes que podem ser trabalhados em sala. Para Duarte (2009), não é necessário “amarrar” filmes a temáticas ou disciplinas. A maior parte dos filmes pode ser utilizada para discutir os mais variados assuntos.

A pergunta seguinte foi “Como você se prepara para as atividades a respeito do filme?”. A questão, que buscava compreender as práticas dos professores referente a sua própria preparação para as atividades, disponibilizava um campo que aceitava respostas livres.

Um grande número de respondentes cita a prática de assistir o filme previamente, por vezes, mais de uma vez. A visualização do filme, seguido da elaboração de atividades ligadas ao conteúdo programático da turma em questão, se mostrou ser a preparação mais utilizada pelos professores. Foi citado também a busca por informações sobre o filme em outras fontes. De acordo com Duarte (2009, p. 73)

é essencial “ver o filme antes de exibi-lo, recolher informações sobre ele e sobre outros filmes do mesmo gênero e elaborar um roteiro de discussão que coloque em evidência os elementos para os quais se deseja chamar atenção”.

Além do explanado acima, algumas respostas podem gerar *insights* interessantes, como as da sequência:

Respondente A: “Buscar informações sobre o filme, para ver se tem algum tipo de atrativo para com a aula e com o interesse dos alunos”. Essa resposta, indica a preocupação corriqueira da relação com o conteúdo, mas também se o filme vai despertar o interesse de seus educandos;

Respondente B: “Assisto o filme antes, muitas vezes seleciono cenas pois o tempo de aula é curto, faço um roteiro de análise. Ao fim debatemos o mesmo na turma”. Aqui, a preparação ocorre em função do tempo, para que a aula seja melhor aproveitada;

Respondente C: “Assisto com antecedência, comento com os alunos, peço a atenção deles para alguns pontos ou fatos do filme, etc”. O foco dos professores em trechos ditos mais importantes, como na resposta acima, é citado outras vezes. Isso evidencia uma preocupação para que os estudantes se mantenham atentos;

Respondente D: “Estudo sobre o contexto histórico, biografia, pesquisa sobre o filme, planos de aula existentes para buscar ideias para abordagem, pesquisa sobre dinâmicas sobre o filme, entre outros”. Essa resposta, exemplifica não só a busca por informações sobre o filme, mas também a pesquisa sobre como utilizar o filme em sala de aula;

Respondente E: “Assisto o filme, faço anotações pertinentes, também levo para as reuniões pedagógicas para a partir daí buscar parceria com outros professores”. Nesta resposta, é mostrada uma iniciativa por interdisciplinaridade envolvendo os filmes.

Conforme explanado acima, a questão alcançou o objetivo e foram identificadas diversas práticas de preparação dos professores para a exibição de filmes em sala. Vale ressaltar que uma parcela significativa de respostas, não mencionou uma preparação pessoal para as atividades, mas apenas a preparação do conteúdo e atividades. Isso pode indicar que os respondentes não procuram assistir aos filmes e buscar informações ou ainda que houve uma compreensão errada da pergunta.

Ainda sobre a preparação dos professores para atividades baseadas em filmes, a questão seguinte foi: “Você consulta alguma fonte de informação sobre o filme ou sobre os conteúdos que ele aborda? Se sim, quais?”.

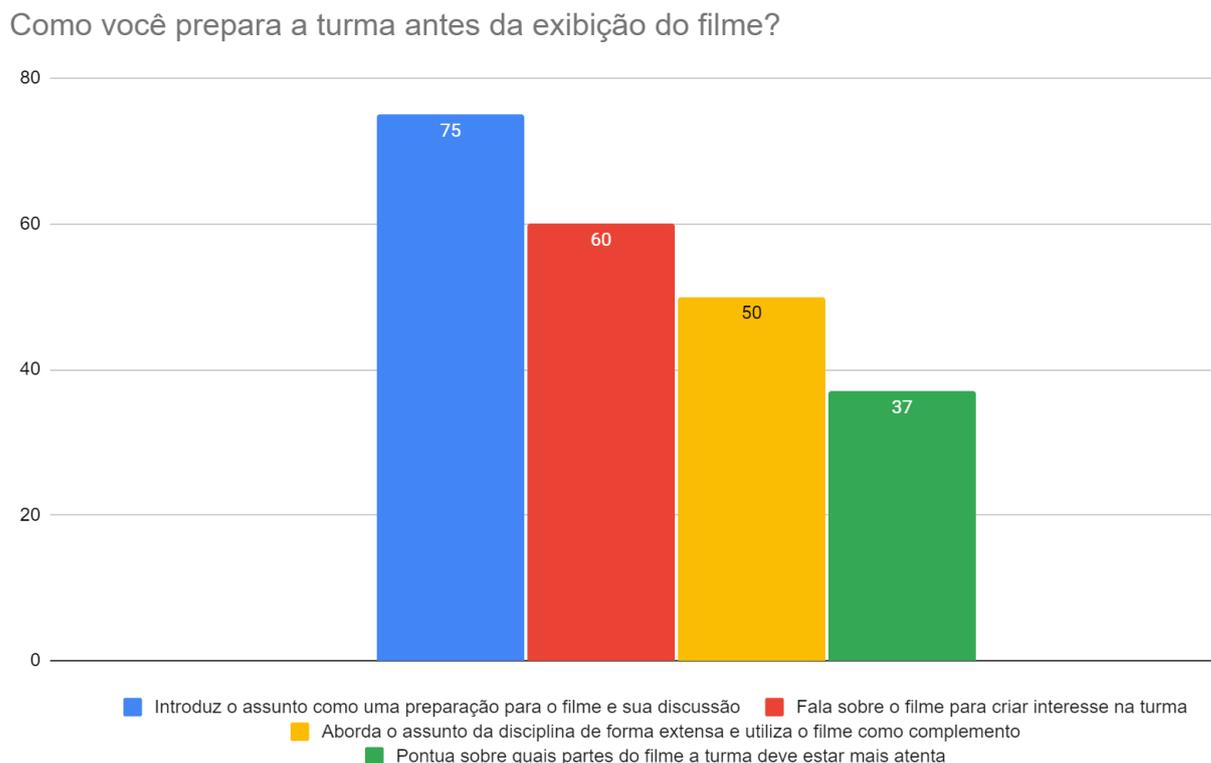
Em resposta a essa pergunta, apenas três professores declararam não consultar fontes de informação sobre o filme. Uma destas respostas cita que “O filme em si já é bem auto explicativo”.

Dentre os que responderam positivamente, a ficha técnica do filme e sites diversos sobre crítica cinematográfica são as fontes mais consultadas. O site mais citado para a busca de informações foi o Google, indicando que os professores não possuem uma fonte recorrente de informação e realizam pesquisas de forma abrangente pela internet. Outra prática citada com frequência é a busca por artigos acadêmicos sobre o filme. A discussão com colegas de profissão também se mostrou uma fonte de informação para os respondentes, bem como a busca por sites (não nominados) que façam a ligação do filme com a aplicabilidade em sala de aula.

As respostas positivas indicam que os professores procuram informações sobre os filmes e os conteúdos. O objetivo da pergunta foi atingido, pois foram identificados os locais de pesquisa dos professores, porém, foi constatado que não existe um padrão nas fontes, visto que nenhum site foi citado com recorrência, exceto pelo Google, que permite pesquisas de forma abrangente.

A seguir, foi questionado aos professores como eles preparam a turma para a exibição de um filme. Foram disponibilizadas quatro alternativas e um campo, intitulado “outros”, onde os respondentes podiam citar outras práticas livremente. Os professores poderiam marcar quantas alternativas desejassem.

Gráfico 6: Preparação da turma antes da exibição do filme.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Conforme mostra o gráfico 6, dos 108 respondentes, 75 assinalaram a opção “Introduz o assunto como uma preparação para o filme e sua discussão”; 60 escolheram “Fala sobre o filme para criar interesse na turma”; 50 “aborda o assunto da disciplina de forma extensa e utiliza o filme como complemento”; e 37 optaram por “Pontua sobre quais partes do filme a turma deve estar mais atenta”. No campo “outros” foram citadas práticas como: lançar desafios para prender a atenção; criação de roteiros de análise; explicação dos motivos da escolha do filme e importância para a formação; o filme iniciará a discussão do assunto; incentivo para que os estudantes pesquisem informações sobre o filme.

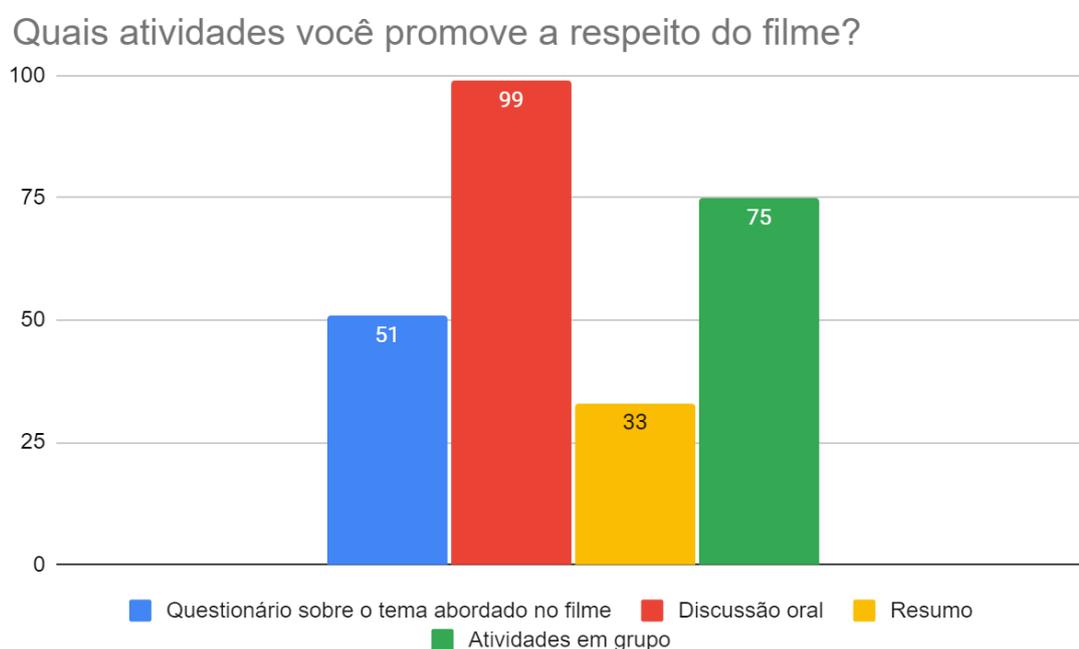
Por meio dessa questão, foi possível conhecer diversas práticas utilizadas pelos professores para preparar a turma para a exibição de um filme. As quatro opções formuladas pelo pesquisador foram escolhidas 222 vezes pelos 108 respondentes, indicando que cada professor utiliza, em média, pouco mais de duas das práticas citadas. O número de escolhas das práticas formuladas ainda aponta uma

semelhança entre os professores em como eles preparam a turma para a exibição de um filme.

#### 4.1.4. Conhecer atividades desenvolvidas após o filme

Após conhecer as práticas anteriores ao filme nas questões anteriores, foi questionado aos professores quais atividades eles promovem a respeito do filme. Foram formuladas quatro opções, para que os respondentes assinalassem quantas desejassem e foi criado o campo “outros” para citarem outras atividades. O gráfico 7 mostra as respostas.

Gráfico 7: Atividades a respeito do filme.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Dos 108 respondentes, 99 afirmaram promover discussões orais, sendo essa uma prática amplamente adotada pelos professores. A opção “Atividades em grupo” foi escolhida por 75 respondentes, o que também a coloca como uma atividade comum. 51 afirmaram realizar um questionário sobre o tema do filme e 33 costumam solicitar que os estudantes elaborem resumos. Algumas outras iniciativas foram citadas: resenhas do filme em vídeo; mapas mentais; elaboração de artigo; trabalhos interdisciplinares.

Sobre essa última prática, Morin (2000) diz que a separação em disciplinas acaba por impedir que os educandos enxerguem o conhecimento de maneira complexa, enquanto os problemas estão cada vez mais multidisciplinares, globais e planetários. A interdisciplinaridade ainda se apresenta como um dos pilares da Base Nacional Comum Curricular do ensino médio.

Por meio das respostas, foi possível constatar que são realizadas atividades com base na exibição do filme. Foram identificadas modalidades de atividades aplicadas pelos professores e que esses utilizam práticas semelhantes entre si. As opções formuladas pelo pesquisador foram escolhidas 258 vezes pelos 108 respondentes, o que indica, uma média de 2,38 atividades utilizadas pelos professores.

#### 4.1.5 Identificar dificuldades na utilização de filmes no ensino

Na sequência, a questão tratou de entender se os professores que utilizam filmes no ensino encontram alguma dificuldade nessa prática. A pergunta foi: "Você enxerga alguma dificuldade ou impedimento em relação a utilização de filmes em sala de aula? Se sim, quais?".

Dos 103 respondentes, 13 declaram não enxergar dificuldade ou impedimento para utilizar filmes em sala de aula. As 90 respostas positivas mostram diversos exemplos de dificuldades, que podem ser classificados em: estrutura, tempo e divergência de ideias.

Estrutura: a dificuldade mais citada, foi a falta de condições de estrutura encontrada nas escolas. Problemas com internet, falta de televisores e projetores, falta de espaços adequados, ruídos que atrapalham outras salas e ainda a dificuldade de acessar os filmes foram citadas. Um respondente declarou "Preciso levar equipamento próprio para não ter problema com a da escola";

Tempo: outro fator citado é a inadequação do tempo da aula com a duração do filme. Alguns respondentes deram respostas mais detalhadas, que serão expostas e analisadas a seguir:

Respondente A: "O tempo em aula muitas vezes não é suficiente para assistir ao filme, muitas vezes é necessária a negociação com colegas para finalizar a exibição". Essa resposta indica que é necessária uma negociação para ocupar aulas de outras disciplinas.

Respondente B: “O maior impedimento é de encaixar um filme inteiro numa aula que dura de 45 a 50 minutos num filme. Isso nos obriga a "fatiar" o filme para não ficar fora do contexto abordado em sala de aula”. De acordo com esse professor, a divisão do filme devido ao tempo prejudica o ensino.

Para Bergala (2006, *apud* FRESQUET 2013), na escola, não é necessário e, na maioria das vezes, nem sequer é possível assistir a filmes na íntegra. A falta de tempo e das demais condições tornam as exhibições na íntegra, muitas vezes, malsucedidas. Porém, é possível mostrar diversos trechos de filmes, para propor um tema, apresentar um elemento da linguagem, viajando por diferentes épocas da história e mostrando exemplos de filiação estética. Para Medeiros (2012) a apresentação em fragmentos se configura como um problema, pois os professores discutem os filmes ou temas relacionados com seus educandos, mas não dispõem de espaço/tempo para a fruição fílmica, o que limita o cinema como arte e como expressão estética;

Divergência de ideias: a incompreensão, de alguma das partes envolvidas no processo de ensino-aprendizagem, de que os filmes são recursos educacionais também apareceu como fator dificultador. A seguir, vale explicar sobre as respostas que detalham esse problema.

Respondente A: “Falta de suporte físico nas escolas, como projetores, salas adequadas, o som, tempo e dinheiro despendido em pesquisa e materiais, julgamento e reprovação de colegas e de equipes gestoras, que não compreendem o propósito da atividade ou encaram como uma forma do professor não dar aula, não como um instrumento pedagógico, alguns alunos que não entendem como a atividade pode ser importante e não cooperam”. Essa resposta engloba os três fatores dificultadores. Coloca que colegas professores, gestores e os estudantes não entendem os filmes como um instrumento pedagógico.

Respondente B: “Antigamente não. Porém, recentemente com essa onda conservadora e ignorante, passou a ser um risco. Creio que teremos que voltar ao cuspe e giz”. Aqui, o conservadorismo é colocado como um problema. Em uma resposta que demonstra indignação, o docente enxerga que a educação está retrocedendo.

Respondente C: “Sim filmes longa metragem em nenhuma hipótese, pois sempre os alunos veem como forma de matar o tempo da aula. Esses somente para eles assistirem em casa”. Respondente D: “Não passo em sala, pois o tempo não

permite. Solicito como trabalho, deixo *links* e meios para ser assistido. Nem todos fazem pois está fora da sala. E se coloco na sala eles não entendem como aula”. Estas duas respostas mostram uma falta de valorização por parte dos estudantes em relação aos filmes como recurso pedagógico.

Respondente D: “Algumas. Muitos ainda não têm consciência dessa estratégia pedagógica que a arte cinematográfica nos permite explorar. Infelizmente a família enxerga como "tempo perdido"”. Nessa resposta, a família é citada como um grupo contrário à utilização de filmes no ensino.

Respondente E: “Sim se vê usar um filme apenas como distração não é bom o mesmo tem que estar ligado à matéria e assunto estudado, tem que trazer questionamento e enriquecer o debate”. Esse respondente entende que o filme não pode ser utilizado como distração e coloca a importância de estruturar um debate decorrente da exibição.

Duarte (2009) entende que os filmes são valorizados, porém não são vistos pelos meios educacionais como fonte de conhecimento. Eles são usados apenas para ilustrar de forma lúdica e atraente o que acredita-se estar contido em fontes mais confiáveis. Modro (2006) descreve situações nas quais os filmes são utilizados sem planejamento, apenas para agradar a turma ou para preencher a ausência de professor ou conteúdo. Essas práticas banalizam a aplicação dos filmes no ensino e geram a perda da credibilidade desse recurso entre os estudantes, entre os próprios professores e entre a comunidade escolar como um todo.

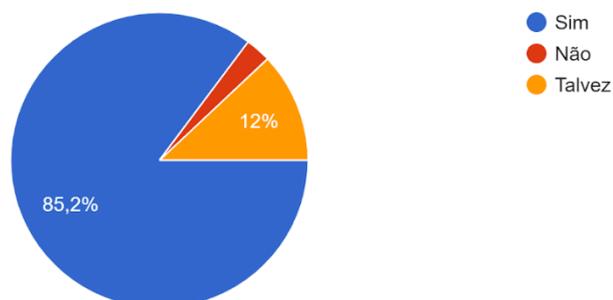
#### 4.1.6 Entender o desejo por melhorias na utilização de filmes no ensino

A última pergunta procurou investigar se os professores gostariam de possuir mais recursos e informações para a aplicação de filmes em sala de aula. O resultado está representado no gráfico 8.

Gráfico 8: Desejo por recursos e informações sobre a utilização de filmes no ensino.

Você gostaria de ter mais recursos e informações sobre como utilizar filmes como ferramenta de ensino?

108 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

85,2% dos professores responderam positivamente. A opção “Talvez” foi escolhida por 12% e “Não” por 2,8%. O resultado mostra que os professores estão abertos e interessados em possíveis melhorias que possam ser agregadas às práticas que envolvem a aplicação de filmes como ferramenta de ensino.

## 5 APLICAÇÃO DO DDI PARA A CRIAÇÃO DE UM MÉTODO PARA A UTILIZAÇÃO DE FILMES NO ENSINO

O DDI se mostra a abordagem adequada para a criação de um método para a utilização de filmes no ensino, pois o mesmo busca ressignificar como os filmes são utilizados no ensino. A aplicação dos filmes no ensino atualmente, como já visto em capítulos anteriores, busca, geralmente, ilustrar o tema da aula de maneira lúdica. A proposta do método é abordar os filmes de diversas outras maneiras, e utilizá-los, entre outras coisas, para aumento de repertório do educando, entendimento de situações complexas e compreensão do ser humano e da sociedade.

A aplicação do DDI será baseada nas três etapas apresentadas por Verganti (2009). Inicialmente, para a criação do método, serão desenvolvidas as etapas “ouvir” e “interpretar”. A última fase “endereçar” é utilizada para lançar o produto no mercado, sendo assim, serão apresentadas possibilidades sobre como essa etapa pode ser desenvolvida posteriormente.

### 5.1 Primeira etapa: Ouvir

Inicialmente, é preciso elencar os intérpretes, que são atores envolvidos no contexto de uma plataforma digital para a aplicação de filmes no ensino. Os selecionados, assim o foram, pelas contribuições que podem fornecer ao tema. A seguir estão relacionados os intérpretes:

- Governo: ao longo dos últimos anos, estão ocorrendo mudanças na legislação educacional no Brasil e estas estão sendo implementadas, provocando alterações nas relações de ensino;
- Educação e tecnologia: a educação é diretamente impactada pela tecnologia e pela crescente presença desta na vida dos estudantes;
- Pandemia: a pandemia da Covid-19 atingiu o mundo todo e em diversas esferas. É importante investigar o seu impacto, seja na educação ou no comportamento das pessoas;
- *Streaming* de filmes: esta maneira de acesso aos filmes tem no Brasil um grande mercado, assim, é fundamental olhar para esse segmento em qualquer projeto que envolva cinema;

- Projetos que utilizam filmes no ensino: projetos que possuem um intuito semelhante, servem de inspiração para desenvolver o método;

Para auxiliar na criação deste produto com um novo significado, serão apresentadas informações e tendências que os intérpretes fornecem e que estão relacionadas com a área na qual a plataforma digital está inserida.

### 5.1.1 Governo

Neste subcapítulo, serão levantadas as alterações referentes à legislação que estão mudando o ensino nas escolas brasileiras. Em 2014, foi aprovada a LEI Nº 13.005/2014 - na qual consta o Plano Nacional de Educação (PNE), com vigência por 10 (dez) anos, a contar da publicação da Lei. O *Plano Nacional de Educação* é composto de 20 metas que contemplam várias esferas da educação no Brasil. A meta nº 3 diz respeito ao ensino médio e prevê: Universalizar o atendimento escolar para toda a população de 15 a 17 anos e elevar até o final do período de vigência deste PNE, a taxa líquida de matrículas no ensino médio para 85%. (BRASIL, 2014, *web*).

Para atingir, ou ao menos se aproximar dessas metas, foram definidas estratégias. Destaca-se a estratégia 3.1 que prevê um programa nacional de renovação do ensino médio:

3.1) institucionalizar programa nacional de renovação do ensino médio, a fim de incentivar práticas pedagógicas com abordagens interdisciplinares estruturadas pela relação entre teoria e prática, por meio de currículos escolares que organizem, de maneira flexível e diversificada, conteúdos obrigatórios e eletivos articulados em dimensões como ciência, trabalho, linguagens, tecnologia, cultura e esporte, garantindo-se a aquisição de equipamentos e laboratórios, a produção de material didático específico, a formação continuada de professores e a articulação com instituições acadêmicas, esportivas e culturais. (BRASIL, 2014, *web*).

A estratégia mostra que a educação no ensino médio está caminhando para uma estrutura interdisciplinar, em que as disciplinas não serão mais divididas e isoladas. De acordo com Eduardo Deschamps, presidente da comissão da BNCC no CNE, "o trabalho com o estudante do ensino médio não será mais aplicado em disciplinas, mas sim na resolução de problemas". (DESCHAMPS *apud* OLIVEIRA e

MORENO, 2018, *web*). A formação continuada de professores é essencial para isso, bem como o intercâmbio com possíveis parceiros.

A Lei nº 13.415/2017 alterou a *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional* e estabeleceu uma mudança na estrutura do ensino médio, que contempla uma *Base Nacional Comum Curricular* (BNCC) e a oferta de diferentes possibilidades de escolhas aos estudantes, os itinerários formativos, com foco nas áreas de conhecimento e na formação técnica e profissional. A mudança tem como objetivos garantir a oferta de educação de qualidade a todos os jovens brasileiros e de aproximar as escolas à realidade dos estudantes de hoje, considerando as novas demandas e complexidades do mundo do trabalho e da vida em sociedade. (BRASIL, 2017, *web*).

Segundo o *Guia de Implementação do Novo Ensino Médio* (BRASIL, *web*), a BNCC do ensino médio foi aprovada em 2018 e tem previsão de implementação nos currículos até o início das aulas de 2022. O documento contempla as competências e habilidades que os estudantes necessitam desenvolver em quatro áreas do conhecimento (Linguagens e suas Tecnologias, Matemática e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas), abrangendo todos os componentes curriculares. O documento estimula que as redes organizem seus currículos de forma que os componentes de uma mesma área sejam trabalhados de maneira integrada.

Já os itinerários formativos podem se aprofundar nos conhecimentos de uma área do conhecimento e da formação técnica e profissional (FTP) ou mesmo nos conhecimentos de duas ou mais áreas e da FTP. (BRASIL, 2018, *web*).

Para desenvolver as competências do ensino médio, seja na formação geral básica, seja nos itinerários formativos, as escolas podem criar unidades que melhor correspondam aos seus contextos. Dentre essas unidades, destacam-se:

- Laboratórios: atividades que envolvem observação, experimentação e produção em uma área de estudo e/ou o desenvolvimento de práticas de um determinado campo (línguas, jornalismo, comunicação e mídia, ciências da natureza etc.);
- Oficinas: espaços de construção coletiva de conhecimentos, técnicas e tecnologias, que possibilitam articulação entre teoria e prática (produção de objetos/equipamentos, audiovisual, escrita criativa, performance, produção e tratamento estatístico etc.);

- Clubes: agrupamentos de estudantes livremente associados que partilham de gostos e opiniões comuns (leitura, conservação ambiental, esportes, cineclube, etc.);
- Núcleos de estudo: desenvolvem estudos e pesquisas, promovem fóruns de debates sobre um determinado tema de interesse e disseminam conhecimentos por meio de seminários, palestras, encontros, campanhas etc. (juventudes, diversidades, sexualidade, mulher, juventude e trabalho etc.);
- Núcleos de criação artística: desenvolvem processos criativos e colaborativos, com base nos interesses de pesquisa dos jovens e na investigação das manifestações culturais das suas comunidades, articulando a prática da criação artística com a apreciação, análise e reflexão sobre referências históricas, estéticas, sociais e culturais (artes integradas, performance, intervenções urbanas, cinema, hip hop etc.). (BRASIL, *web*).

As atividades acima são sugestões de como podem se formatar os itinerários formativos nas escolas, porém, já é possível projetar que essas atividades abrirão novos horizontes para os estudantes, por meio do contato com manifestações culturais e a possibilidade de experimentação prática de temas de interesse dos educandos. A gradativa implementação de novas atividades no ambiente escolar, vai demandar conexões com projetos que possam oferecer essas experiências.

### 5.1.2 Educação e tecnologia

Quando se trata do futuro, as palavras educação e tecnologia não podem ser desassociadas, assim, este tópico vai unir esses dois intérpretes para explorar as tendências nessa área.

De acordo com César Silva, diretor presidente da *Fundação de Apoio à Tecnologia* (FAT), fazer uso da tecnologia no ensino é uma necessidade inadiável, que chega até tarde: “Algo que já deveria ser natural, por conta das já existentes soluções disponíveis para o EaD, está se mostrando um desafio diante da falta de uma real visão sobre como fazer o uso de tecnologia e de metodologias diferentes no aprendizado” (SILVA *apud* PROXIMA, 2020, *web*).

Cerigatto e Machado (2018) colocam tendências que indicam novas concepções de ensino-aprendizagem promovidas pela tecnologia:

- Maior conexão entre espaços físicos e virtuais: haverá uma combinação entre a educação presencial e o EAD, assim, a educação estará mais aberta às possibilidades dos suportes tecnológicos;
- Muda-se o foco do ensino: com uma rede que permita interação e troca mútua. O ensino abandona, desta forma, o modelo “um para todos” e adota o “todos para todos”. Com várias fontes de conhecimento, o estudante se torna mais autônomo no processo de aprendizagem;
- Aprendizagem como construção coletiva: os espaços tradicionais de ensino são combinados com outros espaços que incentivam a colaboração e interatividade.

O autor destaca a tecnologia como algo que transformará o ensino e não como apenas um acessório. A figura do professor será descentralizada e o estudante ganhará mais autonomia, ao mesmo tempo em que haverá mais colaboração nas relações educador-educando e educando-educando. O espaço de aprendizado que é a sala de aula será expandido.

Segundo a *Innove Edu (web)* uma tendência na educação é a personalização, que leva em conta que estudantes aprendem em ritmos diferentes, pois possuem interesses, habilidades e conhecimentos prévios distintos. A tecnologia se mostra uma aliada neste processo de considerar o discente um sujeito único. As plataformas digitais de ensino, personalizam as atividades de acordo com a evolução do estudante. A Organização Sem Fins Lucrativos *Summit Public Schools*, promove o ensino híbrido, com momentos *on* e *off-line*, em algumas escolas nos Estados Unidos. Com a ajuda de uma plataforma digital e *laptops*, os estudantes estudam por conta própria e desenvolvem atividades de acordo com seus interesses.

Para Moran (2020, *web*) os modelos ativos flexíveis e híbridos serão mais preponderantes daqui em diante e impactarão profundamente a educação em todos os níveis nos próximos anos. Esses modelos fazem mais sentido quando pensados de forma sistêmica, para reorganizar currículos com flexibilidade, podendo ter diversas combinações de acordo com as necessidades do estudante (personalização) e com suporte de multiplataformas digitais integradas.

Segundo Albuquerque (2019, *web*), na Holanda, mais de 7 escolas adotaram as metodologias chamadas *Steve Jobs School*, nas quais os quadros negros, livros e cadernos são substituídos por *tablets*. Os aplicativos utilizados trabalham o senso crítico e cognitivo das crianças. De acordo com a *Innove Edu (web)*, as crianças não

possuem horários, nem aulas, mas espaços abertos onde podem optar por diversas atividades disponíveis. Todos os dias, um horário é reservado para que, com a ajuda de um professor, os estudantes possam debater assuntos propostos por eles mesmos. Há *tablets* equipados com ferramentas de aprendizagem, que são utilizados conforme a vontade de cada criança.

As empresas que impulsionam essas tendências são as chamadas *Edutechs*, *startups* que inserem tecnologia na educação. Elas misturam teorias pedagógicas e de aprendizagem com plataformas *on-line* e realidade virtual e aumentada. As inúmeras iniciativas surgem tanto para o ensino básico, auxiliando estudantes nos conteúdos propostos pelas escolas, quanto para desenvolver habilidades requisitadas pelo mercado de trabalho, para profissionais que desejam se aperfeiçoar. Algumas destas *startups* promovem os seus serviços em parceria com as escolas:

- [Árvore de livros](#): *startup* carioca com uma biblioteca digital com milhares de livros, atendendo desde a educação infantil até o ensino médio. Mais de 700 escolas no Brasil utilizam o serviço, com mais de 100.000 estudantes impactados;
- [Eduqo](#): plataforma que pode ser acessada por educandos e educadores, oferece materiais complementares sobre o que vai ou está sendo ensinado. Os professores também podem acompanhar a interação e desempenho do estudante por meio da plataforma. (TRANSFORMAÇÃO DIGITAL, 2018, *web*).

As plataformas digitais de ensino nas escolas já se configuram como uma realidade em diversos locais e a tendência indica uma maior presença delas na educação em todo o mundo. A possibilidade de personalização, a maior autonomia para o discente e a presença crescente de dispositivos tecnológicos na rotina de crianças e adolescentes são fatores que impulsionam a utilização destes dispositivos nas escolas. A seguir, será explorado um outro fator que vai acelerar ainda mais a presença da tecnologia na educação: a pandemia.

### 5.1.3 Pandemia

A pandemia da Covid-19 está impactando o Brasil e o mundo em todos os setores econômicos, na saúde, comportamento individual e também na educação. As consequências deixadas pelo vírus ainda levarão tempo para serem mensuradas, mas já é possível medir algumas coisas e estipular tantas outras.

Governos em todo o mundo fecharam temporariamente as instituições educacionais na tentativa de conter a pandemia da Covid-19. Assim, está ocorrendo a maior ruptura educacional da história, que obrigou, em seu auge, quase 1,6 bilhão de estudantes a deixarem suas salas de aula em mais de 190 países. Isso representa mais de 90% da população estudantil de todo o mundo. (UNESCO, 2020, *web*).

De acordo com *Faith Popcorn* (2020, *web*) *Cocooning*, que pode ser traduzido como Encasulamento, é a tendência de as pessoas passarem mais tempo dentro de suas residências e é motivada pela necessidade de se proteger das duras e imprevisíveis realidades do mundo exterior. Esse conceito é bastante palpável em tempos de isolamento social pela pandemia e novas projeções são feitas para os próximos anos. A tendência é aplicada a várias áreas, inclusive na educação. Em função da pandemia, cerca de 1 bilhão de estudantes tiveram seus estudos profundamente alterados. É o tempo para uma nova classe de tutores emergir. Em breve, a aprendizagem on-line será adaptada ao estilo do indivíduo. Professores precisarão de um novo meio para engajar seus educandos.

Uma pesquisa realizada pelo *Instituto Crescer* (2020, *web*) com professores, coordenadores e assistentes pedagógicos, gestores e administradores do âmbito educacional, questionou sobre a volta às aulas após a pandemia de Covid-19. Entre instituições públicas e privadas, com diferentes ofertas de educação, 68% dos respondentes foram de escolas de educação básica. Para 60,8%, as práticas pedagógicas organizadas durante a educação remota são um fator para um repensar pedagógico; 89,5% acreditam que o momento está contribuindo para que os professores adquiram competências digitais; para 60,1% esta experiência acelerou o processo de inovação educacional; 56,8% acreditam que no momento pós pandemia os professores terão visto mais valor nas tecnologias digitais para o fazer pedagógico e 47,2% acreditam que os professores verão mais valor, mas se não for criada uma estratégia de diálogo permanente sobre o tema, eles esquecerão facilmente e deixarão de lado esse recurso.

As crenças apresentadas por profissionais da educação demonstram uma tendência de renovação na educação e que haverá uma maior abertura para recursos digitais nesse meio.

De acordo com o *Instituto Unibanco* (2020, *web*), após meses da suspensão das aulas presenciais, uma retomada às salas de aula acontecerá gradativamente. Porém, devido às medidas sanitárias, a capacidade de atendimento será reduzida, para garantir uma distância segura. Nesse contexto, o ensino híbrido, que alia atividades presenciais e *on-line*, ganha força. A modalidade exige uma participação ativa do estudante no processo de aprendizagem e o coloca como protagonista na construção de conhecimento.

Um professor do 5º ano do ensino fundamental do Distrito Federal, conta que desde que o ensino remoto foi implementado, devido a pandemia, realizou cursos para se familiarizar com as ferramentas digitais utilizadas pela escola e que esse cenário deixará um legado:

“Eu não conseguiria mais dissociar essas ferramentas da minha prática pedagógica, elas estão presentes, tomamos conhecimento delas e um certo domínio. E os alunos também. O que agora podemos fazer é potencializá-las e adaptá-las para a vivência na sala de aula [presencial] ou extraclasse”. O ensino não precisa mais ser pensado somente como espaço físico, mas sim como todos os espaços ou momentos diferentes.” (SOUSA *apud* INSTITUTO UNIBANCO, 2020, *web*).

O Estado do Rio Grande do Norte já contava com uma plataforma digital para a educação desde 2017, porém, até a necessidade causada pela pandemia, esta era pouco utilizada. Para o secretário de educação do estado, Getúlio Marques Ferreira, “Vamos criar o hábito e a cultura de que as tecnologias são muito bem-vindas para a educação, desde que intermediadas pelo professor.” (FERREIRA *apud* INSTITUTO UNIBANCO, 2020, *web*).

A virtualização das aulas, provocada pela pandemia, deixará legados para a educação. Modelos já existentes de aulas, que nunca haviam sido testados, tiveram uma oportunidade, e a barreira do desconhecido foi ultrapassada por secretarias, professores e estudantes. A tendência é que as plataformas digitais, dispositivos tecnológicos e modelos de aulas híbridas tenham mais espaço nas escolas.

#### 5.1.4 *Streaming* de filmes

A forma como o público assiste filmes vem se alterando ao longo dos anos, inicialmente, as salas de cinema eram os locais exclusivos para a exibição desta arte, depois disso os aparelhos de televisão, *Video Home System* (VHS), *Digital Versatile Disc* (DVD), *Blu-Ray*, as exibições *Drive-In* e vários dispositivos permitiram que a recente sétima arte alcançasse pessoas no mundo inteiro. Em 1997 é fundada a *Netflix*, uma empresa que disponibiliza um catálogo de filmes e séries para que, mediante um pagamento mensal, o assinante tenha acesso ao conteúdo na hora que quiser, por meio de uma *smart tv*, computador ou *smartphone*. Assim se inicia uma revolução na indústria cinematográfica.

A *Netflix* chegou ao Brasil no ano de 2011 e segundo levantamento realizado em 2021, detém 31% do mercado brasileiro de *streaming*. Posteriormente, a concorrência chegou ao país e estão conquistando a sua fatia de mercado: *Prime Video* (22%), *Disney Plus* (11%) e *HBO Max* (10%), (JUST WATCH *apud* AMARO, 2022, *web*). Em números absolutos, 64,58% da população brasileira assina pelo menos um serviço de *streaming* (FINDER *apud* AMARO, 2022, *web*).

A pandemia da Covid-19, que fez com que as pessoas permanecessem mais tempo dentro de suas casas, também influenciou no comportamento do consumidor em relação aos serviços de *streaming*. A plataforma *Telecine Play* registrou um crescimento de 400% no número de cadastros e um aumento de 100% no número de filmes assistidos em 2020. O CEO da *Telecine Brasil*, Eldes Mattiuzzo, acredita em um novo padrão de consumo que perdurará mesmo depois da pandemia, visto que esta estimulou a experimentação, tanto dos antigos como dos novos assinantes. (TUCCI, 2020, *web*).

De acordo com Globo & MindMiners (2022, *web*), a geração Z é uma das que mais passa tempo assistindo *streamings* de vídeo, 30% do tempo conectada à internet é gasto em plataformas de *streamings* de vídeo. É importante que a geração Z seja destacada, pois ela é representada pelos nascidos entre 2005 e 2010. Ao considerar o presente ano, 2022, as idades adequadas para os estudantes do ensino médio são entre 15 e 17 anos, ou seja, nascidos entre 2005 e 2007 e pertencentes a geração Z. A pesquisa ainda revelou que esta geração é também a que mais utiliza a mídia para acompanhar conteúdos ligados a “Arte/cinema”.

Além da maior adesão aos serviços de *streaming* por conta da pandemia, a concorrência pode tornar os serviços mais atrativos, seja pela redução de preços ou pela melhoria no catálogo. O acesso do público aos filmes aumentou nos últimos anos e a tendência é que a curva continue subindo, pois, a facilidade que os serviços de *streaming* proporcionam ao consumidor já se tornou indispensável. Dentro deste contexto, a geração Z se destaca na utilização das plataformas de *streaming* e no interesse por cinema.

#### 5.1.4.1 FoMO e *speed watching*

Ao falar de plataformas de *streaming* é importante tentar compreender como a juventude se relaciona com elas. Neste contexto, os termos FoMO, sigla do inglês "*fear of missing out*" e "*speed watching*" merecem ser considerados.

Um dos desafios nesse âmbito é a capacidade de concentração da juventude para assistir filmes. Devido a facilidade de acesso a tecnologia, as pessoas ficam conectadas à internet por cada vez mais tempo, assim, os aparelhos, principalmente, os *smartphones*, prendem a atenção dos usuários durante várias horas ao longo do dia, o que dificulta a concentração para outras tarefas.

Esta necessidade de estar conectado pode ser atribuída ao que foi chamado de FoMO. De acordo com Przybylski *et al* (2013), FoMO é definido como "uma apreensão generalizada de que os outros podem estar tendo experiências gratificantes das quais se está ausente". Assim, se cria um desejo de saber o que os outros estão fazendo.

Um outro fator que pode comprometer a prática de prestar a devida atenção aos filmes, principalmente, quando estes estão sendo reproduzidos em uma plataforma de *streaming*, é o hábito de assumir diversas tarefas simultaneamente. A necessidade de demonstrar produtividade está permeando o dia a dia das pessoas, até mesmo nos momentos de lazer. Desta forma, pessoas acabam adotando posturas multitarefas e se colocam em situações nas quais assistem televisão ao mesmo tempo em que limpam a casa, fazem um trabalho da faculdade ou uma pesquisa na internet. Esse comportamento divide a atenção do indivíduo entre as tarefas que ele se propõe a realizar simultaneamente.

Para conseguir realizar todas as atividades que deseja, ao assistir a vídeos, as pessoas contam com um recurso que consegue acelerar a velocidade da reprodução,

o chamado “*speed watching*”. Este recurso está disponível em muitos sites de vídeos, inclusive nos *streamings* de filmes. Recorrer ao “*speed watching*” ao assistir a um filme, faz com que a pessoa não aprecie a obra de maneira adequada. O tempo das cenas e o ritmo do filme foram pensados pelos realizadores e fazem parte dos recursos que compõem a obra. Ao acelerar a velocidade, toda a obra está sendo deturpada. O tempo no filme é essencial, por exemplo, para criar situações de tensão e suspense, quando ele é acelerado, tudo isso se perde.

Mesmo sem acelerar os filmes, ao aumentar a velocidade de reprodução de outros tipos de vídeo, as pessoas podem ficar intolerantes com a velocidade dos filmes e criar um tipo de resistência em assistir vídeos na velocidade original. Para muitos, com esse recurso, se obtém mais informações em menos tempo, porém há uma diferença entre receber informações e assimilá-las. Segundo Lima (2022 *apud* INÁCIO, 2022, *web*), o cérebro pode sofrer impactos do “*speed watching*”, pois ao demandar uma energia atípica para acompanhar esse novo ritmo, quadros de ansiedade, insônia, distúrbios de atenção e depressão podem ser impulsionados.

#### 5.1.5 Projetos que unem filmes e educação

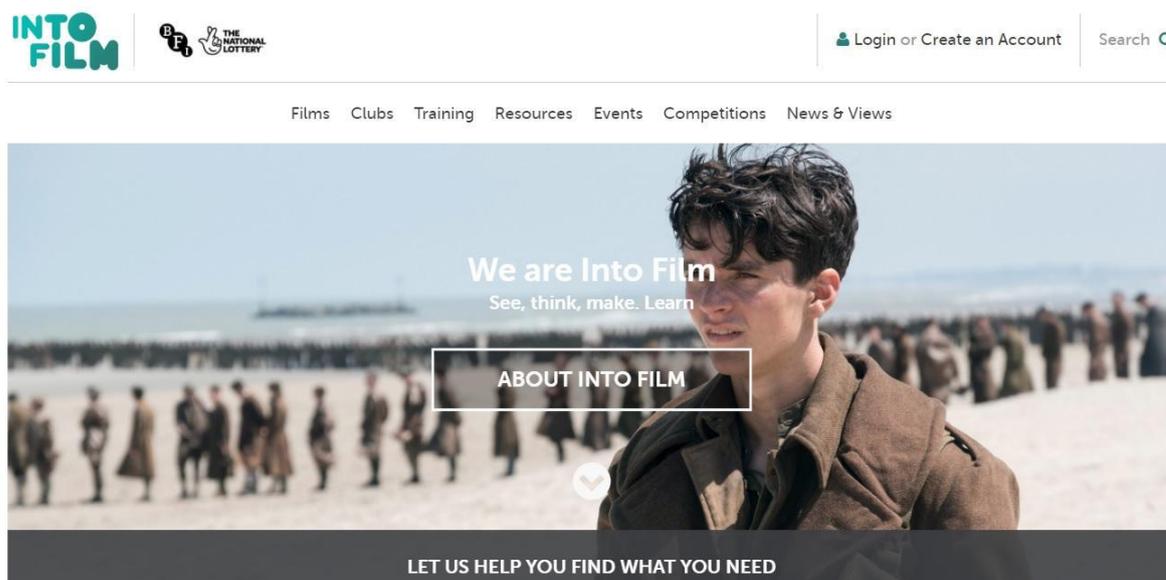
Para coletar informações pertinentes a criação de um método para a utilização de filmes no ensino, é indispensável investigar outros projetos que já trabalham com essa relação. A seguir, serão explanados dois projetos que promovem a utilização de filmes no ensino e que utilizam plataformas digitais no processo, a fim de buscar informações sobre suas ferramentas e funcionalidades.

##### 5.1.5.1 Into Film

A [Into Film](#) é uma instituição beneficente que promove a educação por meio dos filmes e já atinge mais da metade das escolas de todo o Reino Unido. As atividades desenvolvidas incluem clubes de cinema, treinamento de professores, pesquisas sobre a utilização de filmes na educação e o incentivo aos estudantes criarem seus próprios filmes, os quais concorrem na premiação anual do programa. As inúmeras atividades são realizadas por meio do site ou de maneira presencial. O programa ainda possui uma conexão com a indústria cinematográfica, o que gera

oportunidades para os estudantes que desejam ingressar no ramo. A figura 7 mostra a página inicial do site.

Figura 7: Página inicial do site Into Film.



Fonte: Into Film (2021, web).

A relação do cinema com a educação é explorada de maneira bem ampla pelo programa, pois promove a análise e crítica de filmes, para um melhor entendimento dos mesmos e para atingir objetivos didáticos, e também incentiva um olhar criativo, para que as crianças e adolescentes cultivem uma paixão por essa arte.

O site possui uma curadoria com mais de 3600 indicações de filmes para serem utilizados na educação e é imprescindível que contenham aspectos que trabalhem o currículo escolar e o desenvolvimento social e cultural dos jovens. A relação de filmes está aberta para qualquer visitante do site. Cada título é acompanhado de suas informações básicas, como sinopse, ano, duração, diretor e elenco e ainda o tema que o filme aborda e quais as idades dos estudantes com os quais ele deve ser trabalhado. Alguns filmes ainda podem ser assistidos diretamente na plataforma. A figura 8 mostra a página do filme *Inside Out*.



Figura 8: Página do filme "Inside Out" no site Into Film.

This film is available to stream with Into Film+

# INSIDE OUT



▶ PLAY INTO FILM+

**YEAR**  
2015

**DURATION**  
102 MINUTES

**GENRES**  
ANIMATION, FAMILY

**LANGUAGE**  
ENGLISH

**Certificate**

🏠 Home | 📂 Films | Explore Films | Inside Out (2015)

◀ Back to results

**MEMBER RATING**

★★★★☆ 1999 Reviews

5 Star		1080
4 Star		476
3 Star		257
2 Star		115
1 Star		95

[View all reviews](#)

**LEADER RATING**

★★★★☆ 3 leader ratings:

5 Star		3
4 Star		0
3 Star		0
2 Star		0
1 Star		0

[Start an Into Film Club or Log in to rate this film](#)

**SYNOPSIS**

Inside Out takes place in two worlds: real life, where 11 year-old Riley is struggling to deal with her family's move to the bright lights of San Francisco, and 'Headquarters' – the area inside Riley's brain controlling all of her thoughts and emotions, populated by five diverse characters. At first, Joy is their dominant leader, but as Riley struggles to adjust to the challenges of a new city, home and school, other emotions – Anger, Fear, Disgust and Sadness – increasingly come to the fore. This hilarious, exciting adventure story shows Pixar on top form. As well as being hugely entertaining, the film comes with a poignant message, helping us to understand our own emotions and face up to some of the challenges involved in growing up.

**DIRECTOR/S**  
Pete Docter  
Ronnie Del Carmen

**CAST (IN ALPHABETICAL ORDER)**  
Lewis Black, Bill Hader, Mindy Kaling, Richard Kind, Diane Lane, Kyle MacLachlan, Amy Poehler, Phyllis Smith

SHARE

▶ PLAY INTO FILM+

powered by **connect**

ⓘ To order this film on DVD you need to be logged in as a club leader

LOG IN OR START A CLUB

[What is an Into Film Club?](#)

**Classification**

Very mild threat.

[Find out more on the BBFC website](#)

**Engaging for ages**  
5–16

Into Film recommend this film is engaging for this age range. Please refer to the BBFC guidance for further help in your film choice.

**Subtitles available**  
No

[How does Into Film choose films for the catalogue? ▶](#)

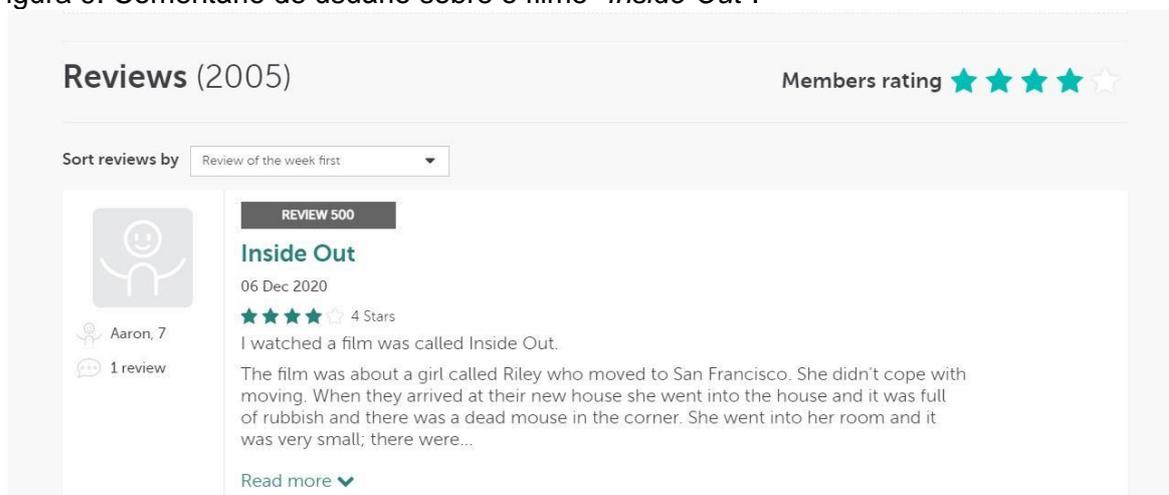
**THIS FILM IS PART OF THE FOLLOWING THEME**

- [Mental Wellbeing](#)

Fonte: Into Film (2021, web).

Os usuários podem atribuir notas e fazer comentários sobre o filme e estes ficam visíveis para qualquer visitante do site, conforme figura 9.

Figura 9: Comentário de usuário sobre o filme "*Inside Out*".



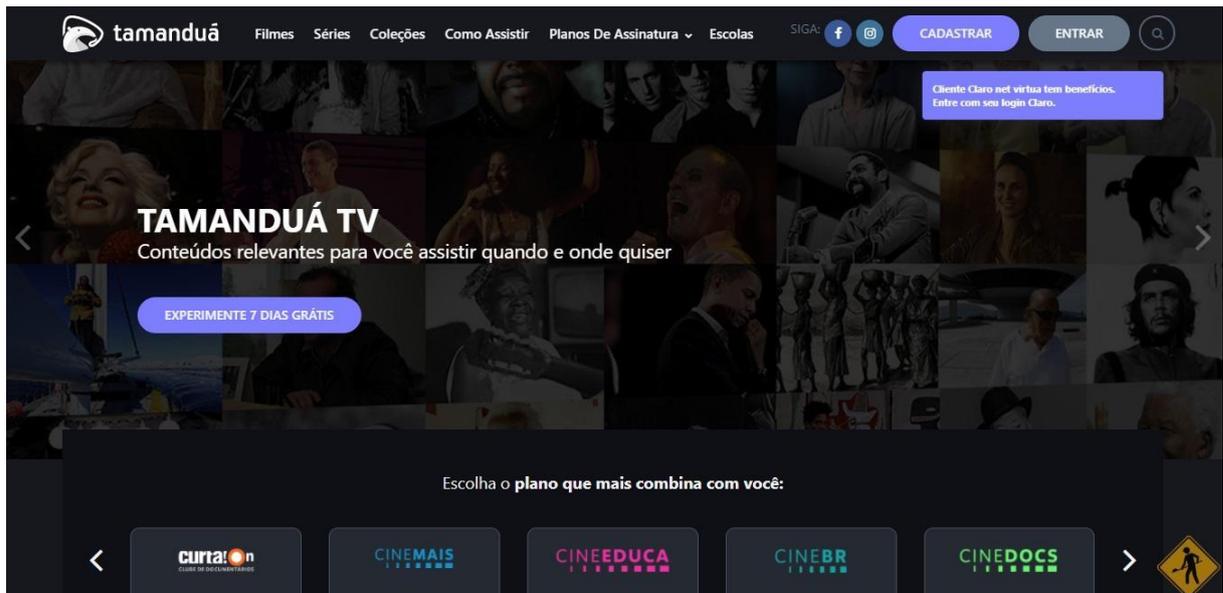
Fonte: Into Film (2021, *web*).

Há ainda um material com mais informações e atividades que podem ser desenvolvidas com base no filme, mas esse conteúdo só pode ser acessado por usuários cadastrados. (INTO FILM, 2020, *web*).

#### 5.1.5.2 Tamanduá TV

A plataforma nacional [Tamanduá](#) se propõe a disponibilizar filmes, documentários e episódios de séries sobre música, arte, cinema, filosofia e sociedade. O conteúdo pode ser assistido dentro da plataforma paga e é composto, em geral, por documentários divididos por temas, como literatura brasileira, história da arte, mitologia grega, história do Brasil e etc. No catálogo não há *blockbusters*, os filmes de ficção são compostos por produções nacionais e europeias. Entre longa metragens, curtas e episódios de séries, o site possui mais de 3800 conteúdos. A figura 10 apresenta a página inicial do site.

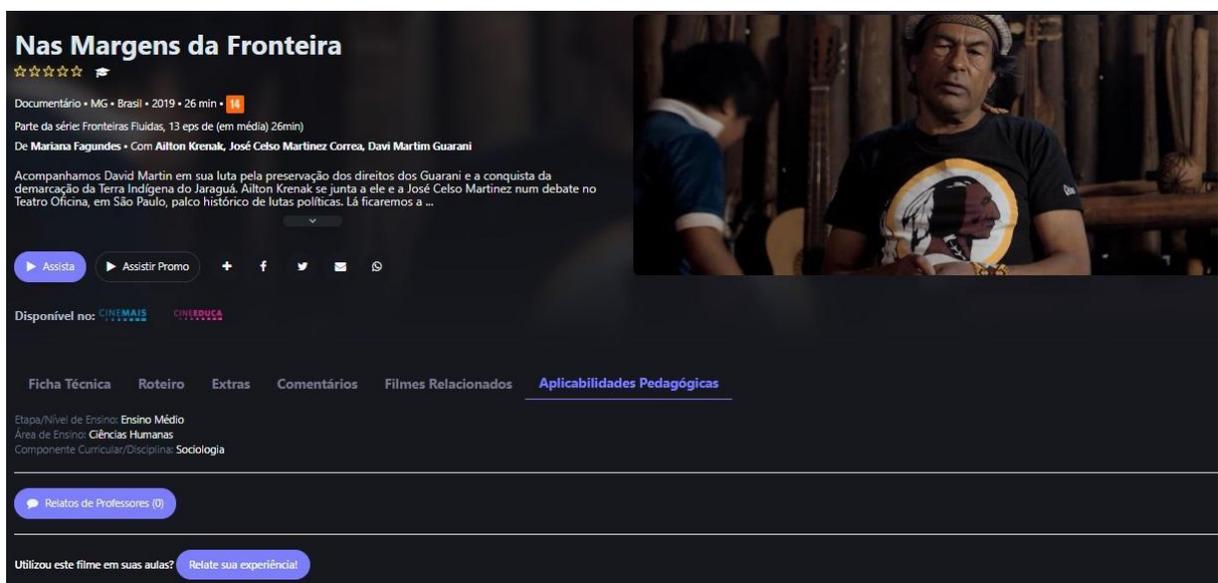
Figura 10: Página inicial do site Tamanduá TV.



Fonte: Tamanduá TV (2021, web).

Existem diversos planos de assinatura de acordo com o tipo de conteúdo e os filmes ainda podem ser alugados individualmente. Cada filme é acompanhado de suas informações básicas, nível, área de ensino e disciplina nos quais pode ser aplicado. Há ainda um espaço no qual professores podem relatar a experiência de ter utilizado o filme em sala de aula. A figura 11 apresenta as informações sobre um documentário.

Figura 11: Página do documentário "Nas Margens da Fronteira" no site Tamanduá TV.



Fonte: Tamanduá TV (2021, web).

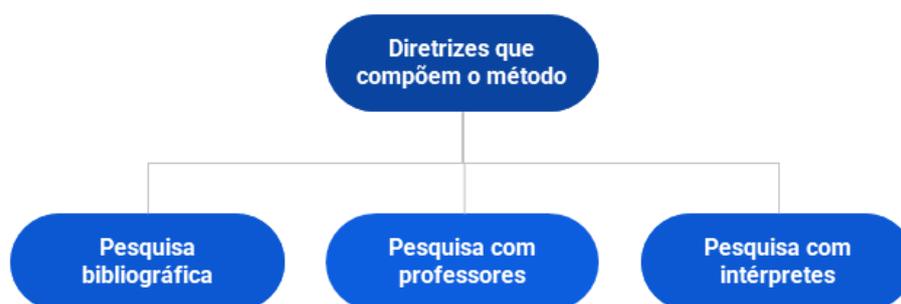
O site não é destinado apenas para estudantes, qualquer pessoa, mediante cadastro e pagamento, pode usufruir da plataforma. Dentre os diversos planos, há dois que são direcionados para a educação: o plano “Enem”, que contém filmes para obter competências em áreas de humanas da prova e o plano “Professor” para professores que desejam aprender e ensinar com filmes. (TAMANDUÁ, 2017, *web*).

Após a primeira etapa do processo de DDI, inicia-se a segunda fase: interpretar. Os resultados dessa interpretação serão relatados a seguir em forma de diretrizes para a criação do método.

## 5.2 Segunda etapa: Interpretar

Na segunda etapa do *Design Driven Innovation*, as informações obtidas na revisão da literatura, na pesquisa aplicada com professores e na primeira etapa do DDI serão confrontadas. Esse processo tem o intuito de criar diretrizes que caracterizam o método proposto pelo presente trabalho, conforme figura 12.

Figura 12: Segunda etapa do DDI: interpretar



Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

A seguir, será realizada a etapa de interpretação do *Design Driven Innovation*. Trechos do trabalho serão retomados para que as fontes das diretrizes fiquem esclarecidas. A partir de cada diretriz, serão descritas ferramentas e funcionalidades que estarão presentes na plataforma.

### 5.2.1 Mostrar a importância dos assuntos abordados

Um dos fatores que causam a evasão escolar e prejudicam o aprendizado no ensino médio, é o fato de os jovens não compreenderem a importância do que está sendo estudado em sala de aula. De acordo com Libâneo (1990, p. 73), para a direção do ensino e da aprendizagem, o professor precisa “estimular o interesse pelo estudo, mostrar a importância da escola para as melhorias das condições de vida, para a participação democrática na vida profissional, política e cultural”. Para o autor, os alunos precisam ter clareza dos objetivos e finalidades da tarefa. Cabe ao professor ligá-la com conhecimentos anteriores e mostrar a importância do saber para a vida prática.

No questionário realizado com professores, uma questão buscou conhecer as dificuldades e impedimentos para a utilização de filmes em sala de aula. A divergência de ideias se apresentou como um fator. Nas respostas, foi possível identificar que professores, alunos, famílias e gestores, por vezes, enxergam a utilização de filmes em sala de aula como “tempo perdido”. Assim, é necessário enfatizar a utilidade dos filmes para a construção de conhecimento.

Para esclarecer como o filme em questão pode ajudar os estudantes a compreender determinados temas, será criada uma seção que mostre os assuntos abordados pelo filme e suas utilidades, intitulada “Por que aprender com esse filme?”.

### 5.2.2 Valorizar o interesse pelos filmes

No questionário com professores do ensino médio, foi realizada a seguinte pergunta: Como você classificaria o interesse dos alunos em relação aos filmes em sala de aula e suas respectivas atividades? Para 82,3% dos professores, o interesse dos alunos é classificado como 4 ou 5, o que são considerados graus altos. O movimento Escola Nova considerava o interesse que os filmes despertam nos alunos um fator importante para a aplicação no ensino, pois “permite que o ensino se concentre na experiência do aluno, motivando seu interesse, e afaste-se do verbalismo e da repetição de conteúdos”. (RIGHI, 2011, p. 67-68). Segundo Libâneo (1990), o estilo convencional de aulas, a dependência do entusiasmo do professor, a dificuldade de tratar os conteúdos de forma dinâmica, contribuem para tornar o estudo rotineiro e enfadonho, tornando a escola desinteressante.

O interesse dos alunos pelo filme, também é uma preocupação para os professores em sala de aula. Na pesquisa realizada com os professores, 60 dos 108 respondentes, assinalaram a opção “Fala sobre o filme para criar interesse na turma” como um modo de preparar a turma para a exibição do filme.

Os filmes, por si só, despertam o interesse, por meio de seus inúmeros recursos e uma plataforma com fins pedagógicos não deve suprimir os aspectos que tornam os filmes interessantes para a juventude.

Para valorizar o interesse que os jovens têm pelos filmes será criada uma seção que traz curiosidades sobre o filme. A plataforma ainda buscará trabalhar com recursos visuais que remetem aos filmes.

### 5.2.3 Autonomia no aprendizado

A autonomia no aprendizado é citada pela Lei Nº 9.394 de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação e no artigo 35 define as finalidades do ensino médio: “III – o aprimoramento do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico” (BRASIL, 1996, *web*). Para Piaget (1975 *apud* BRUM e GASPARIN, 2013), o aluno a partir dos 12 anos, está apto a internalizar o conhecimento, apresentando criticidade, refletindo sobre o meio em que vive e sobre si mesmo, tendo autonomia para buscar conhecimento fora da sala de aula. Para Delors (*apud* GADOTTI, 2000) um dos pilares do *Lifelong Learning* é aprender a conhecer, o que consiste em ter curiosidade, autonomia e atenção.

Para Cerigatto e Machado (2018) a tecnologia, com uma rede que proporciona interação e troca mútua, permite ao ensino abandonar o modelo “um para todos” e adotar o “todos para todos”. Essa ideia é explorada no conceito de “sala de aula invertida”, no qual os alunos levam informações e propõem debates no ambiente escolar. Assim, a tecnologia e seus dispositivos se tornam fundamentais para possibilitar a busca de informações e alimentar os debates, conferindo autonomia ao educando.

Com várias fontes de conhecimento, o aluno se torna mais autônomo no processo de aprendizagem. Almeida (2003) destaca a importância do hipertexto, ou seja, os *links*, que podem ser internos (redirecionam para páginas do mesmo site) ou externos (redirecionam para outros sites). Eles permitem ao usuário interligar as

informações segundo seus interesses e necessidades, navegando e construindo suas próprias sequências e rotas. Ao saltar entre as informações e estabelecer suas próprias associações, o aluno pode assumir um papel mais ativo na aprendizagem. A autonomia remete a um outro conceito, que segundo a Innove Edu (*web*), é uma tendência na educação: a personalização. Condição essa que possibilita aos estudantes aprenderem em ritmos diferentes, respeitando interesses, habilidades e conhecimentos prévios.

Segundo Ferreira (2014, p. 44) “um filme é um filme, uma produção artística e comercial e, não, um trabalho produzido segundo os ditames acadêmicos”. Assim, a utilização de outras fontes de informação sobre os assuntos tratados nos filmes é importante para esclarecer alguns pontos que podem ter sido modificados ou suprimidos em função da narrativa fílmica.

Para incentivar a autonomia no aprendizado e valorizar outras fontes de conhecimento, a plataforma contará com *links* para outros sites que tratam sobre o filme ou sobre os assuntos no contexto do filme, fazendo o usuário construir sua própria trilha de conhecimento. Neste mesmo sentido, serão indicados outros filmes, livros e vídeos que tenham correlação com o filme em questão.

#### 5.2.4 Compreender o ser humano

Morin (2000), coloca como saber fundamental “Ensinar a condição humana”, que diz respeito a entender que o ser humano é ao mesmo tempo físico, biológico, psíquico, cultural, social e histórico. Segundo Duarte (2009, p. 59) “identificar-se com a situação que está sendo apresentada e reconhecer-se, de algum modo, nos personagens que a vivenciam é o que constitui o vínculo entre o espectador e a trama”. Para Morin (2000) a literatura e o cinema transmitem alguns saberes essenciais ao ser humano, como a consciência da complexidade humana. Pode-se encontrar em diversas obras a consciência de que não se deve reduzir o ser à menor parte dele próprio, nem mesmo ao pior fragmento de seu passado. Apresentar um personagem e suas mudanças, vai torná-lo complexo, evitando que o espectador crie um estereótipo dele.

Para analisar os personagens em toda a sua complexidade, será criada uma seção na plataforma destinada a mostrar a trajetória de um ou mais personagens, dando destaque para as mudanças e investigando as ações dos personagens.

### 5.2.5 Compreender a sociedade

Morin (2000) também coloca “Ensinar a identidade terrena” como um saber fundamental. Assim é possível conhecer o desenvolvimento da vida na Terra e que a partir dos processos de globalização, todos os seres humanos partilham de um destino comum. Segundo Ghiraldelli Jr. (2000), no 1º passo da Teoria Pós-Moderna, denominada “Apresentação de Problemas” o aluno é apresentado a problemas, questões curiosas ou difíceis, podendo ser éticas, culturais, de convivência entre gêneros, mentalidades e modelos políticos. Estas questões podem ser encontradas por meio de uma análise ampla da sociedade retratada no filme. Para Piaget (1975 *apud* BRUM e GASPARIN, 2013), o aluno a partir dos 12 anos, está apto a internalizar o conhecimento, apresentando criticidade, refletindo sobre o meio em que vive e sobre si mesmo.

Visando transmitir conhecimentos e levantar discussões sobre a sociedade e as diversas questões que a cercam, uma seção será destinada à caracterização do ambiente e modelo social presente no filme, procurando relacionar a sociedade da ficção com a da vida real, seja no passado, no presente ou em um possível futuro.

### 5.2.6 Contribuir para a preparação do professor

De acordo com Duarte (2009, p. 73) é essencial “ver o filme antes de exibi-lo, recolher informações sobre ele e sobre outros filmes do mesmo gênero e elaborar um roteiro de discussão que coloque em evidência os elementos para os quais se deseja chamar atenção”. No questionário realizado com os professores, foi perguntado: “Como você se prepara para as atividades a respeito do filme?”. Pôde-se constatar que, dentre outras práticas, os professores buscam na internet mais informações sobre o filme e os assuntos presentes nele.

A questão seguinte foi: “Você consulta alguma fonte de informação sobre o filme ou sobre os conteúdos que ele aborda? Se sim, quais?”. Ao citar as fontes de informação utilizadas, as respostas mais frequentes relataram o site de buscas “Google”. Isso indica que não há entre os respondentes um site utilizado com recorrência, pois as pesquisas no Google direcionam para diversos sites. Assim, uma plataforma digital possui espaço para se tornar referência como um local para os professores buscarem informações sobre a aplicação de filmes em sala.

Por meio da última questão, ainda foi possível descobrir que 85,2% dos professores respondentes gostariam de mais informações e recursos para utilizar filmes em sala de aula. Cruz (2009) considera que a proposta de tarefas é essencial para um ambiente virtual de aprendizagem.

Para contribuir com a preparação dos professores para as atividades que envolvem os filmes, a plataforma contará com um campo com sugestões de atividades baseadas no filme, para que os docentes utilizem com suas turmas. Além disso, os *links* de sites e indicações de outros conteúdos também auxiliarão os professores a compreenderem o assunto.

### 5.2.7 Indicar locais para assistir aos filmes

Ainda em relação à questão “Como você se prepara para as atividades a respeito do filme?”, a visualização do filme, seguido da elaboração de atividades ligadas ao conteúdo programático da turma em questão, se mostrou a preparação mais utilizada pelos professores.

Para facilitar o acesso de professores e estudantes aos filmes, a plataforma indicará sites onde o filme está disponível para exibição.

Na questão que buscou conhecer as dificuldades e impedimentos para a utilização de filmes em sala de aula, problemas com equipamentos e estrutura da escola e falta de tempo adequado foram fatores amplamente citados. Em vista disso, a plataforma vai indicar que os filmes sejam assistidos em casa pelos estudantes. O crescimento dos serviços de *streaming* facilita essa prática.

Será recomendado ainda que o filme seja assistido na íntegra, pois segundo Medeiros (2012) a apresentação em fragmentos se configura como um problema, pois os professores discutem os filmes ou temas relacionados com seus alunos, mas não dispõem de espaço/tempo para a fruição fílmica, o que limita o cinema como arte e como expressão estética. Além disso, as análises da trajetória dos personagens e da sociedade presente no filme, diretrizes fundamentais da plataforma, só serão plenamente alcançadas mediante a visualização do filme por completo.

### 5.2.8 Filmes e ideologias

De acordo com Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013), há duas escolas de pensamento que analisam a relação filme-ideologia, a primeira é denominada “texto” e vê o filme como filme e extrai temas que refletem sobre a sociedade, enquanto a outra, chamada “contexto” vê o contexto em que o filme foi produzido. Na primeira, o cineasta deve ter o domínio da linguagem, para passar para a tela aquilo que ele pretende dizer. Já na segunda, é importante estar consciente da sua posição como indivíduo para ver com clareza o impacto do seu ponto de vista ideológico.

Para explorar as ideologias a partir da escola “contexto”, uma seção da plataforma está destinada à identificação das motivações para a realização do filme e investigar a repercussão do filme na sua época.

### 5.2.9 Crítica cinematográfica

Segundo Esteves (2009) a *politique des auteurs* (política dos autores), foi uma linha de pensamento da crítica cinematográfica dos anos 50, expressa por meio de artigos na revista francesa *Cahiers du Cinéma*. A corrente teve aceitação em vários países e serviu para legitimar críticas ao redor do mundo. Isso se deu principalmente pelo fato de considerar objeto de análise não apenas um filme, mas o conjunto da obra de um cineasta, sendo, somente assim possível a avaliação do universo fílmico de um diretor.

Com o objetivo de expandir os conhecimentos dos usuários sobre o cinema como arte e como indústria, a plataforma vai se utilizar do exposto acima para tratar de crítica cinematográfica. Uma seção irá conter informações sobre os realizadores do filme e suas trajetórias, podendo ainda conter *links* externos para conteúdos mais aprofundados.

### 5.2.10 Valorização das individualidades

É fundamental que as decisões didáticas respeitem as diferenças entre os jovens. O estudante deve se sentir representado em sala de aula. Nesse sentido, os filmes podem ser aliados, pois permitem que cada espectador os interprete à sua maneira. Champoux (1999) coloca os espectadores como parte fundamental para a

experiência proporcionada pelo filme, pois os espectadores não são simplesmente observadores passivos das imagens na tela, cada um pode absorver e assimilar o conteúdo de modo diferente. Segundo Duarte (2009) o olhar do espectador nunca é neutro, nem vazio de significados. Ao contrário, é sempre dirigido pelas práticas, valores e normas da cultura na qual ele está imerso. Medeiros (2012, p. 154) reforça que “o cinema solicita a participação do espectador para a compreensão dos significados”. Para Huczynski e Buchanan (2004) isso acontece pois os filmes apresentam um ‘ponto de vista’ que o espectador é convidado a inspecionar em relação a sua própria experiência e valores.

Para Soares e Rech (2009), a aprendizagem em um ambiente virtual pode se constituir como um sistema orgânico, no qual professores e alunos constroem, por meio da comunicação, um aprendizado mutável. A troca de ideias e experiências é algo importante para os Ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs), pois o sistema cresce com os significados que os usuários atribuem a ele.

Visando estimular a troca de experiências entre os usuários e incentivá-los a expressar a sua visão sobre o filme, a plataforma terá um espaço que permita discussões sobre os filmes entre os usuários. É importante estender esse debate para a sala de aula.

Para Valentini e Soares (2010), os AVAs precisam conter ferramentas como: comunidade: nela os usuários inserem seus dados de identificação e registram seu percurso e desempenho, o que fica visível para outros usuários; webfólio: espaço destinado ao registro de atividades desenvolvidas por alunos de uma mesma comunidade.

Com base nesses conceitos e na valorização das individualidades, a plataforma conterá uma seção, para professores e alunos, que registre quais filmes já foram assistidos pelo usuário e os comentários a respeito dos mesmos.

#### 5.2.11 Aumento de repertório

A exposição a produtos diferentes dos disponíveis na grande mídia, confere um repertório para o público, deixando-o mais crítico. A escola se apresenta como o local adequado para esse aprendizado que será utilizado ao longo da vida. Fischer (2007, p. 298) enfatiza a importância das artes no âmbito educacional: “Talvez um dos trabalhos pedagógicos mais revolucionários seja o que se refere a uma ampliação do

repertório de professores, crianças e adolescentes, em matéria de cinema, televisão, literatura, teatro, artes plásticas e música.” Para espectadores acostumados a produções cinematográficas de Hollywood, com temas semelhantes e abundantes efeitos especiais, ter contato com o cinema asiático, do leste europeu e até mesmo brasileiro, pode mudar totalmente a concepção que se tem da arte do cinema em si. Novos temas, realidades e possibilidades são exploradas, podendo até mesmo agregar outras funções exercidas pelos filmes, se configurando como produtos culturais além do entretenimento.

Visando oportunizar uma diversidade cultural para os usuários, a plataforma trabalhará com filmes de diversos países, além das produções de Hollywood. Além disso, uma seção indicará filmes produzidos fora dos Estados Unidos para ampliar repertório, disponíveis em serviços de *streamings* selecionados.

#### 5.2.12 Linguagem cinematográfica

Delors (*apud* GADOTTI, 2000) destaca que aprender a conhecer é um dos pilares para o *Lifelong Learning*. Dentro desse conceito, é importante aprender linguagens e metodologias, pois os conteúdos em si envelhecem rapidamente. Já segundo Litz (2009, *web*) “saber interpretar signos visuais, com suas especificidades, tornou-se uma necessidade, pois vivemos em uma era de imagens que nos chegam de forma cada vez mais rápida, dinâmica e inovadora”.

Dito isso, é importante que os estudantes compreendam a linguagem cinematográfica. Assim, uma seção será destinada a apresentar conteúdos sobre a linguagem do cinema, como planos, enquadramentos e diversos outros termos e práticas do meio.

#### 5.2.13 Conexão com a BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os estudantes devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica.

Principalmente para os professores, serão evidenciadas, dentro da plataforma, competências e conhecimentos indicados no texto da BNCC do ensino médio que

podem ser alcançadas com o auxílio dos filmes e de todo o conteúdo da plataforma. Uma seção da plataforma indicará como as demais diretrizes, ferramentas e funcionalidades da plataforma se conectam com a BNCC. As diretrizes da BNCC também serão relacionadas com os filmes individualmente.

A seguir, as diretrizes, ferramentas e funcionalidades apresentadas serão aplicadas à plataforma digital para a utilização de filmes no ensino.

## 6 PROTOTIPAÇÃO DA PLATAFORMA

Após construir as diretrizes que compõem um método para a aplicação de filmes no ensino, é pertinente aplicá-las em uma plataforma digital, visto que as possibilidades das plataformas digitais têm muito a agregar ao método.

Na sequência, será desenvolvido um protótipo da plataforma com base nas diretrizes, ferramentas e funcionalidades apresentadas anteriormente.

### 6.1 *Wireframes*

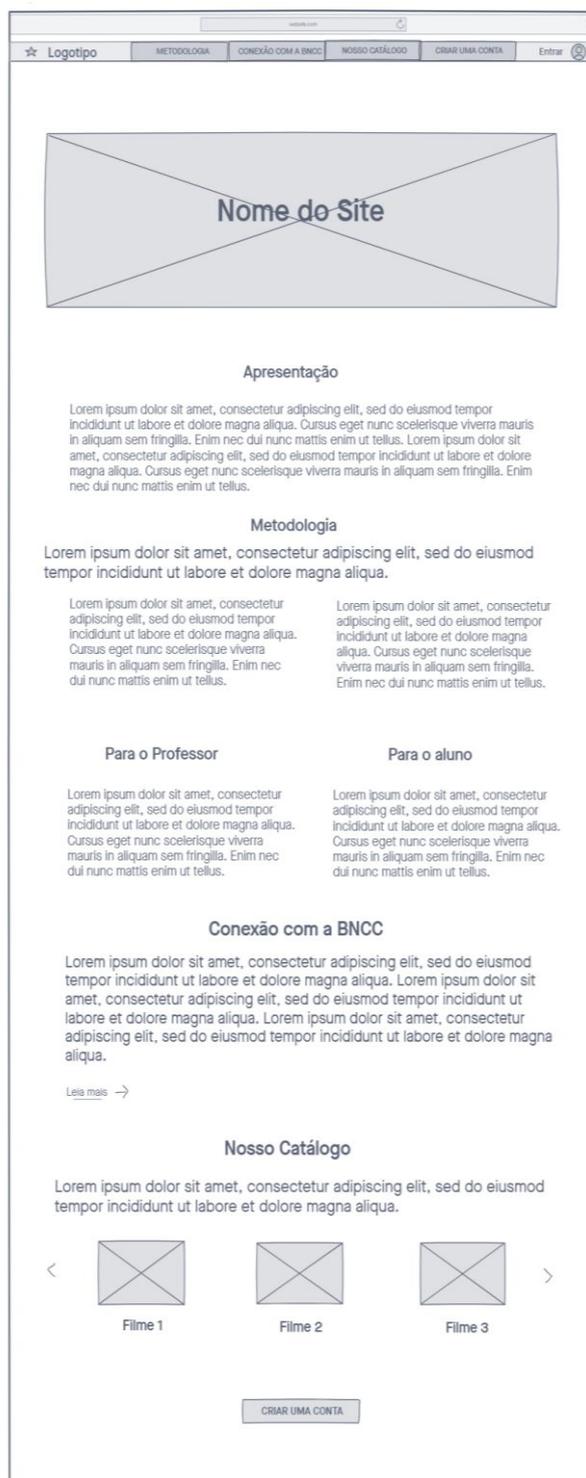
*Wireframes* são “rascunhos” das telas que irão compor a plataforma. Foram desenvolvidos *wireframes* das principais páginas da plataforma, projetando o posicionamento dos conteúdos nas respectivas páginas, assim como as funções das páginas. Os *wireframes* a seguir foram desenvolvidos por meio do site InVision. Os textos são provisórios, com o objetivo de determinar o espaço que os textos ocuparão, assim como as imagens, que são representadas na forma de quadros com um “x” no meio. Os textos acima de cada uma das imagens que simulam as páginas, explicam com detalhes as suas funcionalidades.

#### 6.1.1 Página Inicial

Essa é a primeira página que o usuário vai interagir. Nela, devem constar: a apresentação da plataforma, falando sobre a metodologia e quais os benefícios oferecidos a professores e alunos; uma prévia do catálogo de filmes também deve estar visível para o usuário, a fim de chamar a atenção; um texto apresentando a relação da plataforma com a BNCC do ensino médio, seguido de um *link* que direciona o usuário para uma página com informações mais detalhadas sobre essa relação. Haverá ainda botões que direcionam para a criação de uma conta e para realizar o login para usuários que já possuem acesso.

A figura 13 apresenta o *wireframe* da página inicial, apresentando quais conteúdos estarão presentes nesta página.

Figura 13: Wireframe da “página inicial”.



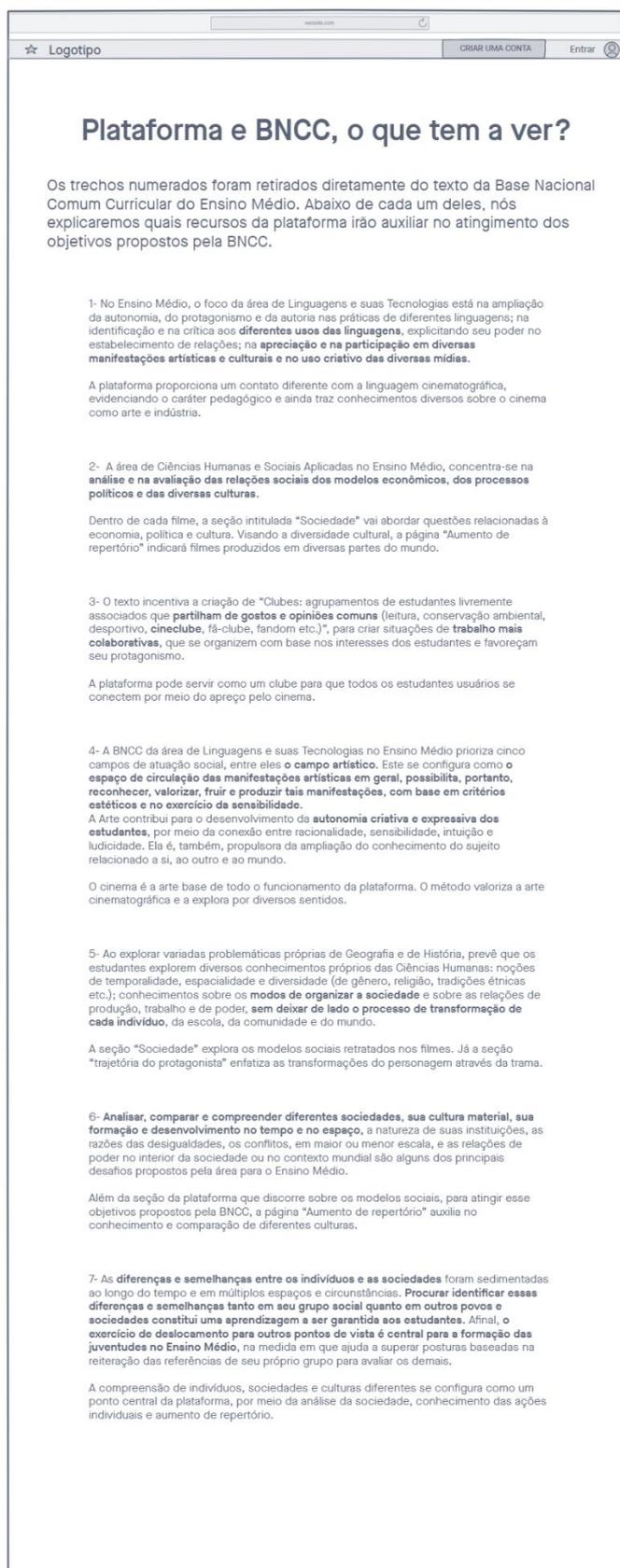
Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

### 6.1.2 Conexão com a BNCC

Esta página estará disponível para qualquer visitante da página inicial da plataforma e também haverá um link dentro da plataforma, no perfil dos professores, visto que essa relação interessa mais aos docentes, para que eles percebam como o conteúdo do site se conecta com os conhecimentos e competências que os alunos devem alcançar de acordo com a BNCC.

Serão citados trechos da BNCC do ensino médio juntamente com ferramentas e funcionalidades da plataforma que estejam relacionadas com o trecho em questão. O *wireframe* da página “Conexão com a BNCC” está representado na figura 14.

Figura 14: Wireframe da “conexão com a BNCC”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

### 6.1.3 Entrar

Ao clicar na opção “Entrar” na página inicial, o usuário terá duas opções de entrada: para alunos e para professores, visto que a plataforma exibirá conteúdos diferentes de acordo com essa diferenciação. Nesta página, cujo *wireframe* está na figura 15, ao inserir o nome do usuário e senha, é possível ter acessos as páginas que serão explanadas na sequência.

Figura 15: *Wireframe* de “entrar”.

O wireframe mostra uma interface de usuário para uma página de login. No topo, há uma barra de navegador com setas de navegação, o endereço 'website.com' e um ícone de atualização. Abaixo, há um ícone de estrela e o texto 'Logotipo'. O conteúdo principal é dividido em duas colunas. A coluna da esquerda é intitulada 'Meu Perfil - Aluno' e contém dois campos de entrada: 'Nome' e 'Senha', seguidos por um botão 'ENTRAR'. A coluna da direita é intitulada 'Meu Perfil - Professor' e também contém dois campos de entrada: 'Nome' e 'Senha', seguidos por um botão 'ENTRAR'.

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

### 6.1.4 Perfil

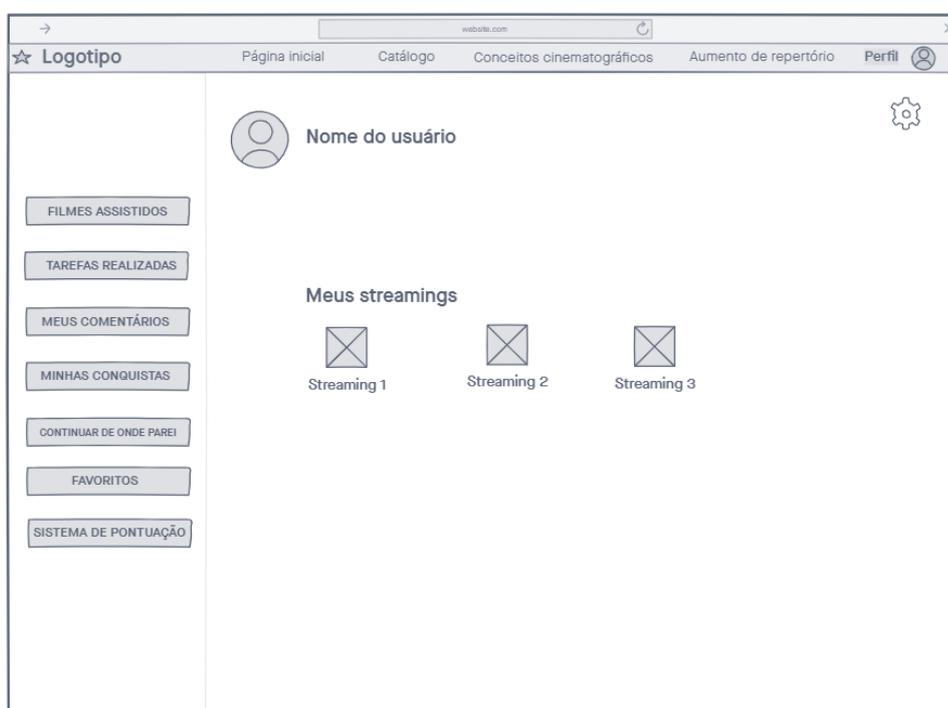
Essa página apresentará conteúdos diferentes para alunos e professores. Para os alunos, a página mostrará: quais serviços de *streamings* que os mesmos possuem acesso, podendo o mesmo alterar essa informação; quais filmes do catálogo da plataforma já foram assistidos; as tarefas e comentários que o usuário já realizou; as conquistas atingidas na plataforma; os conteúdos marcados como favoritos; as tarefas que o aluno, eventualmente, deseja continuar de um certo ponto; e o regulamento

referente ao sistema de pontuação. O *wireframe* da página “perfil do aluno” está representado na figura 16.

Para os professores, o perfil armazenará: os *downloads* realizados dentro da plataforma; a lista de filmes marcados como já utilizados em atividades; os comentários que o professor realizou sobre estes mesmos filmes; e a conexão da plataforma com a BNCC.

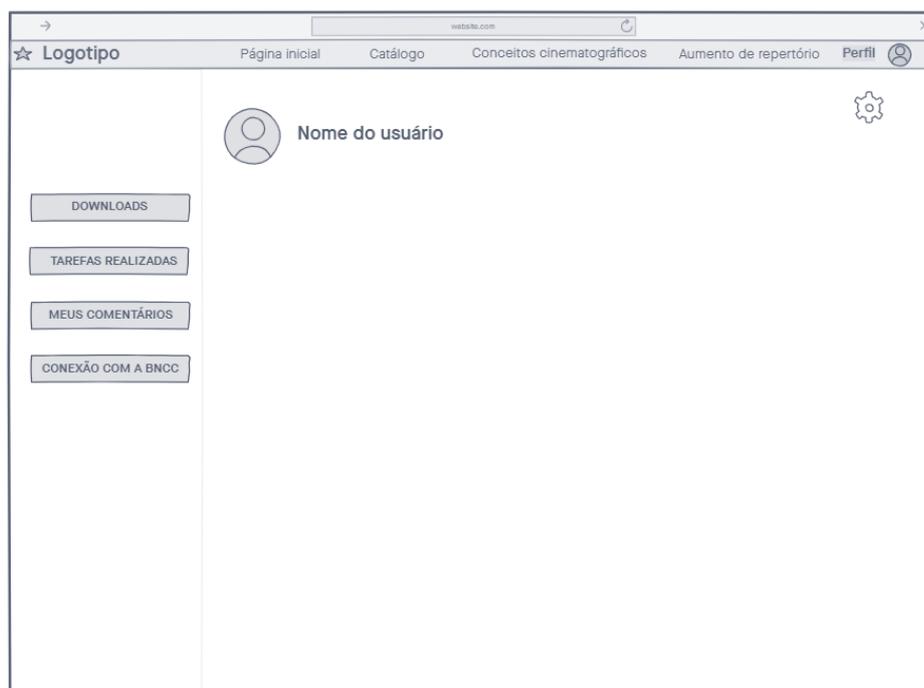
A página é destinada a armazenar todas as interações que o usuário já realizou dentro da plataforma. Seu nome e foto também estarão registrados aqui. Por meio de um menu localizado na parte superior da página, é possível acessar todos os conteúdos da plataforma. O *wireframe* da página “perfil do professor” está representado na figura 17.

Figura 16: *Wireframe* do “perfil do aluno”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 17: Wireframe do “perfil do professor”.



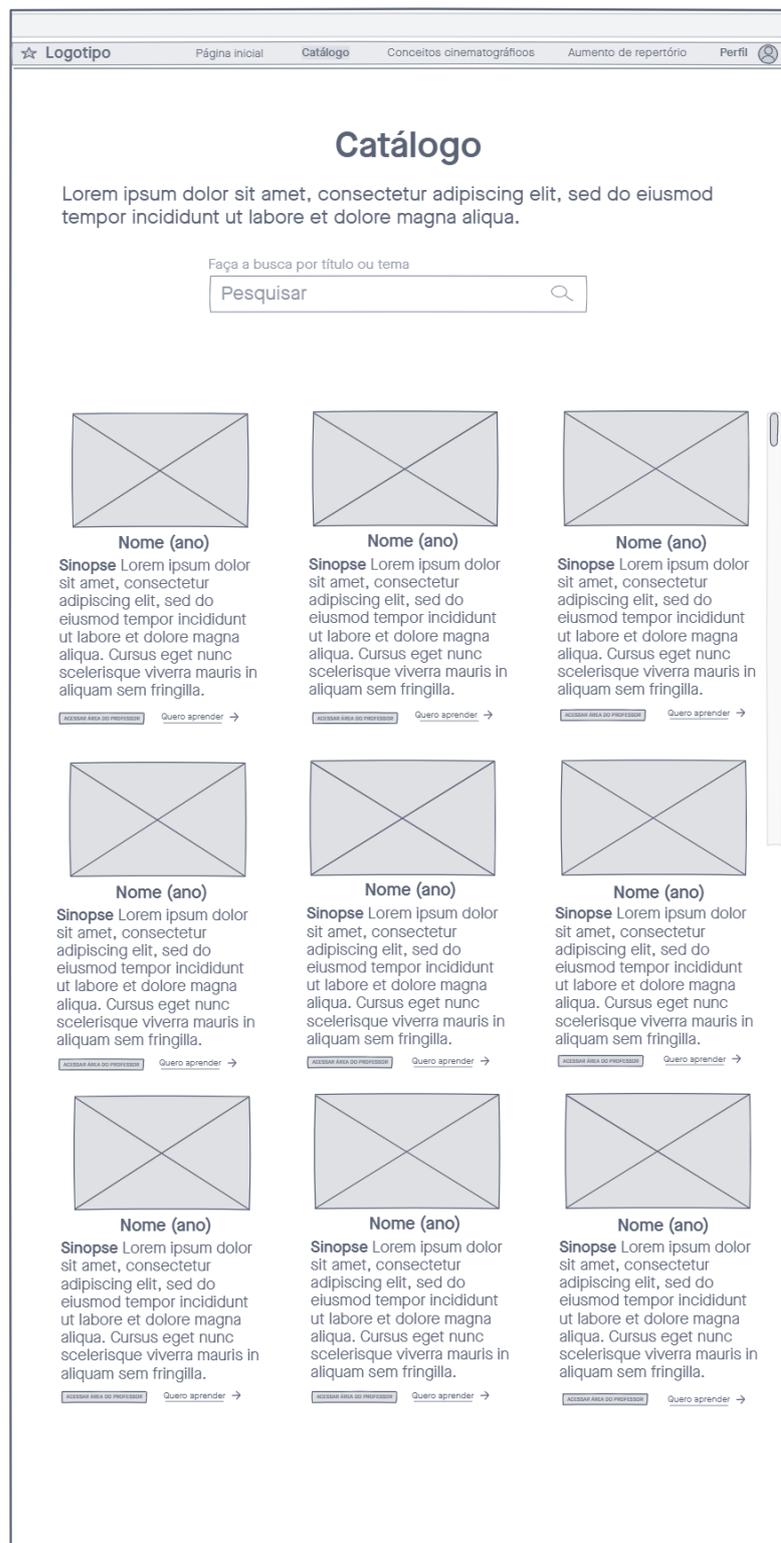
Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

### 6.1.5 Catálogo

Esta página estará disponível para todos os usuários do site. Aqui, estarão disponíveis todos os filmes que possuem análises e suas respectivas aplicações pedagógicas. Haverá uma imagem do filme, seu título, ano de lançamento e sinopse. Abaixo de cada filme haverá um *link* para direcionar o usuário para a análise do mesmo. Um outro botão, que será habilitado apenas para professores, irá direcioná-los para a “Área do Professor”, espaço que contém conteúdos e atividades para que os professores utilizem o filme no ensino. Além da relação de todos os filmes, a página conterá uma barra de pesquisa para localizar o filme.

Por meio de um menu localizado na parte superior da página, é possível acessar todos os conteúdos da plataforma. O *wireframe* da página “catálogo” está representado na figura 18.

Figura 18: Wireframe do “catálogo”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

### 6.1.6 Página do filme

Após localizar um filme no catálogo, o usuário será redirecionado para a página do filme. Aqui, serão aplicadas diversas das diretrizes criadas para utilizar esse filme para fins didáticos.

No topo da página haverá o título do filme, seguido de uma imagem do mesmo. No topo da página haverá ainda: ano, duração, gênero, classificação indicativa, direção e elenco. Logo abaixo, haverá uma caixa para marcar o filme como assistido, fazendo ele aparecer nessa categoria no perfil do aluno e novamente um *link* para a área do professor. Mais abaixo haverá a sinopse do filme, algumas curiosidades e o vídeo do trailer do filme.

Logo abaixo, haverá uma relação dos locais onde o filme está disponível para assistir. Na sequência, uma caixa de comentário vai incentivar o aluno a comentar sobre o filme em questão. Esse comentário estará disponível para a visualização de todos os usuários. Os usuários do site podem favoritar ou curtir os comentários de outros usuários.

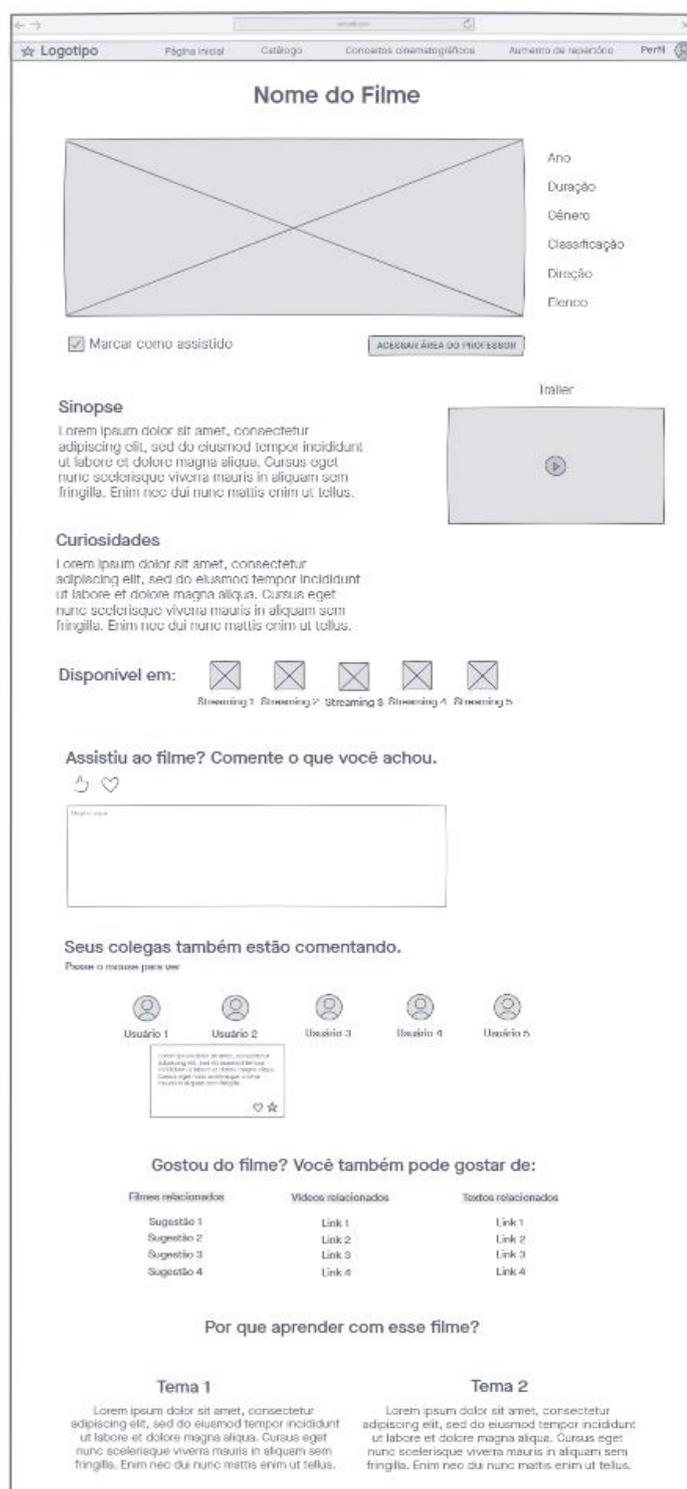
A seção abaixo irá sugerir outros filmes, vídeos e textos que tenham relação com o filme ou o tema do mesmo. Para os vídeos e textos haverá *links* para redirecionamento externo.

Na sequência, estão as seções: “Por que aprender com esse filme?” relacionando a utilidade do conteúdo do filme; “Trajetória do protagonista” representando graficamente e através de textos curtos quais foram as ações envolvendo o protagonista do filme; “Sociedade” que por meio de textos e imagens relaciona a sociedade apresentada no filme com situações da vida real. *Links* externos serão disponibilizados sempre que preciso; “Conhecendo os bastidores” investigando as motivações e ideologias presentes no filme e ainda a trajetória dos cineastas envolvidos. *Links* externos serão disponibilizados sempre que preciso.

Um *link* para que os usuários realizem um quiz sobre o filme e os assuntos relacionados será disponibilizado nesta página. Haverá também um *link* para a página que explica o regulamento do sistema de pontuação, para o usuário consultar se assim desejar.

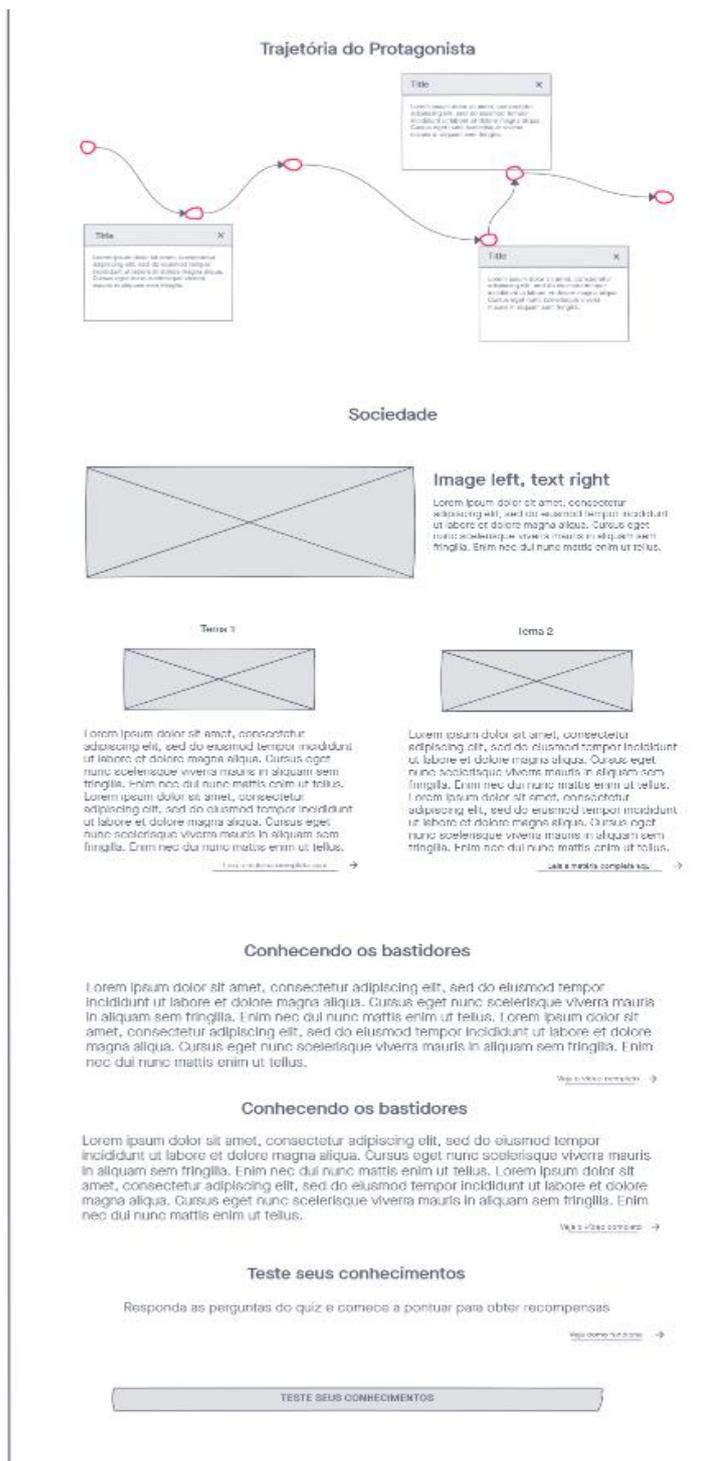
Por meio de um menu localizado na parte superior da página, é possível acessar todos os conteúdos da plataforma. O *wireframe* da “página do filme” está representado nas figuras 19 e 20.

Figura 19: Wireframe 1 da “página do filme”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

Figura 20: Wireframe 2 da “página do filme”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

### 6.1.7 Quiz 1

Como resultado do redirecionamento da página anterior, uma janela será aberta, apresentando um quiz, conforme figura 21. Nesta janela, o usuário poderá responder perguntas sobre o filme e assuntos relacionados ao mesmo. As perguntas têm o objetivo de testar os conhecimentos adquiridos pelo usuário e de engajar o mesmo, visto que as respostas serão contabilizadas para o sistema de pontuação e recompensas.

Figura 21: *Wireframe* do “quiz 1”.

The image shows a wireframe of a quiz interface within a browser window. The browser's address bar contains 'webeto.com'. The page header includes a 'Logotipo' placeholder. The main content area features a large heading 'Teste seus conhecimentos', followed by a paragraph of Lorem Ipsum text. Below this, it indicates 'Pergunta 1 de 4' and presents the question 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit?'. There are four radio button options: 'Opção 1' (checked), 'Opção 2', 'Opção 3', and 'Opção 4'. A 'VER RESPOSTA' button is located at the bottom right of the question area.

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

### 6.1.8 Área do professor

Somente os usuários cadastrados na plataforma como professores terão acesso a essa página. Haverá um campo para que os professores relatem descritivamente sua experiência ao utilizar o filme no ensino, com o objetivo auxiliar na escolha dos filmes e de criar uma interação entre os docentes e fomentar a discussão da aplicação de filmes no ensino. Será possível também avaliar a

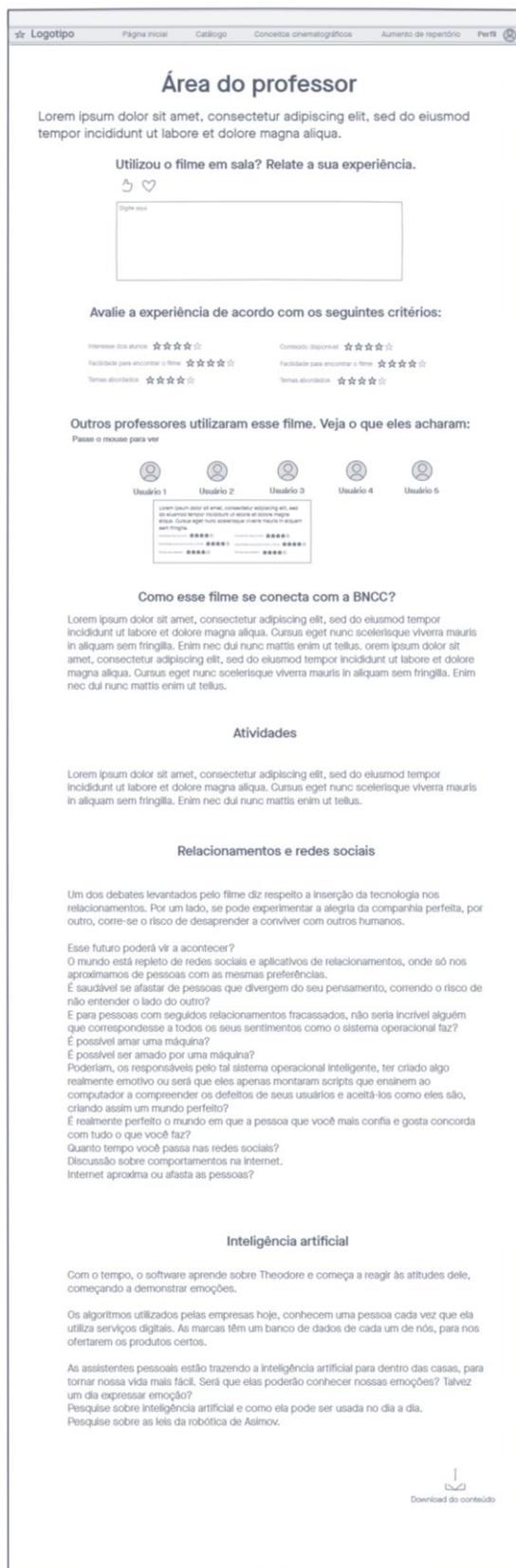
experiência com base em critérios pré-estabelecidos, em um sistema baseado em estrelas. As avaliações estarão disponíveis para a visualização de qualquer professor.

Uma seção será destinada a mostrar para os professores quais temas relacionados ao filme possuem conexão com a Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio, com o intuito de incentivar os professores na utilização em sala e permitir que eles estabeleçam uma relação com os objetivos de ensino.

Na sequência, estarão disponibilizadas sugestões de atividades para o professor aplicar com sua turma, juntamente com a opção de *download* do conteúdo.

Por meio de um menu localizado na parte superior da página, é possível acessar todos os conteúdos da plataforma. O *wireframe* da página “área do professor” está representado na figura 22.

Figura 22: Wireframe da “área do professor”.



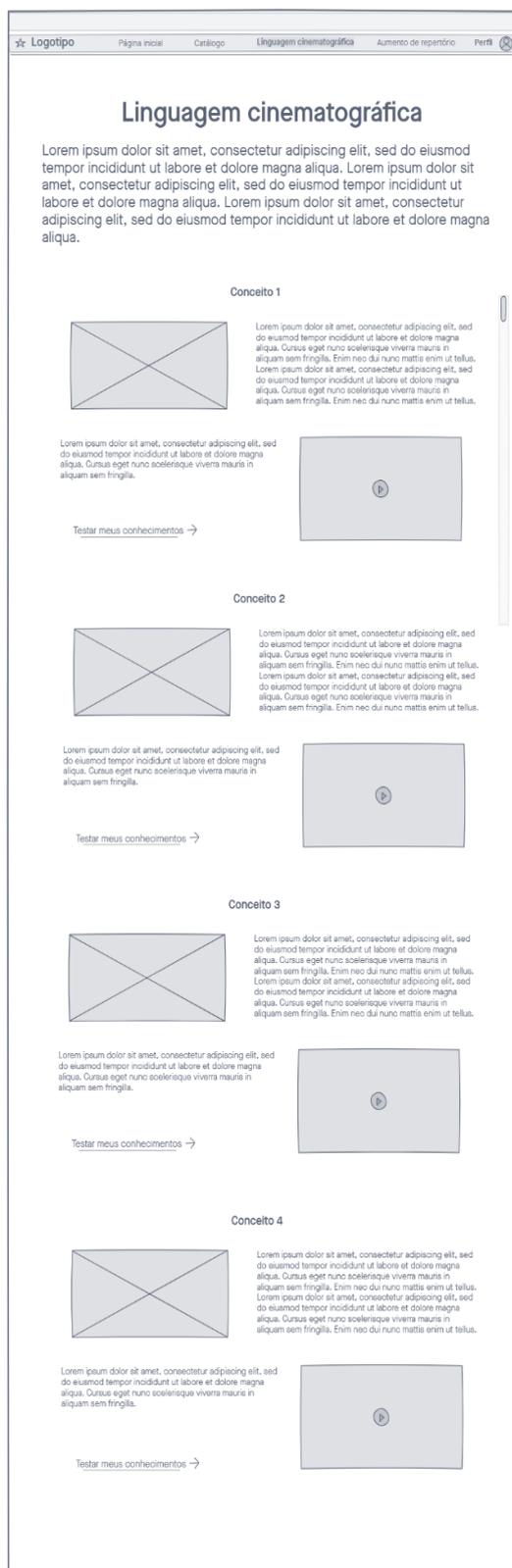
Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

### 6.1.9 Linguagem cinematográfica

Aqui, serão explicados termos e conceitos da linguagem cinematográfica. Haverá uma relação dos conceitos com uma imagem representativa, a explicação textual e um vídeo que exemplifique. Em cada conceito haverá um *link* para uma nova janela com um quiz para testar o aprendizado.

Por meio de um menu localizado na parte superior da página, é possível acessar todos os conteúdos da plataforma. O *wireframe* da página “linguagem cinematográfica” está representado na figura 23.

Figura 23: Wireframe da “linguagem cinematográfica”.

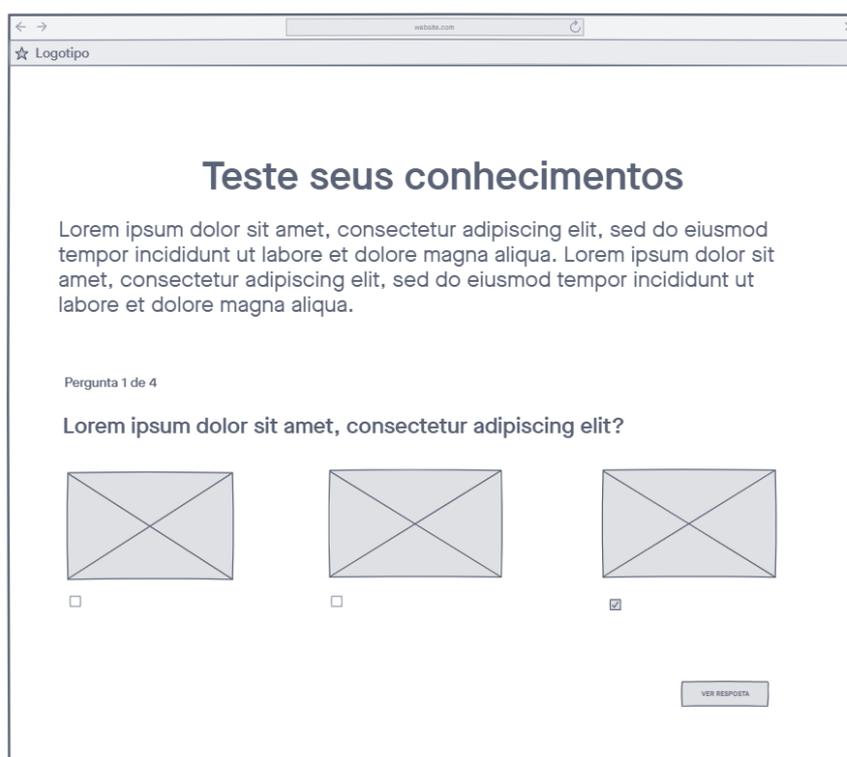


Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

### 6.1.10 Quiz 2

Como resultado do redirecionamento da página acima, será realizado um quiz sobre linguagem cinematográfica, conforme figura 24. Aqui, imagens podem ser utilizadas nas perguntas para identificar os conceitos. As respostas aqui registradas também serão contabilizadas para o sistema de pontuação e recompensas.

Figura 24: Wireframe do "quiz 2".



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

### 6.1.11 Aumento de repertório

A seção apresentará uma relação de filmes para que o usuário amplie seu repertório em cinema e culturalmente. Haverá uma relação de serviços de *streaming* para que o usuário selecione quais ele possui acesso (mesma função disponível no perfil). Por meio dessa seleção, serão indicados filmes apenas disponíveis na plataforma escolhida. Haverá a necessidade de uma curadoria constante da plataforma para indicar filmes que estejam presentes nos serviços de *streaming*, visto que os catálogos são alterados com frequência.

Na página haverá uma imagem representando o filme, seu título, ano de lançamento e país de origem. Ao clicar no nome do filme ou imagem, o usuário será redirecionado para o *streaming* no qual ele está disponível. Haverá também a opção de marcar um filme como assistido, para que ele se torne visível no perfil e também para suprimir a sua exibição na lista de sugestões.

Por meio de um menu localizado na parte superior da página, é possível acessar todos os conteúdos da plataforma. O *wireframe* da página “aumento de repertório” está representado na figura 25.

Figura 25: Wireframe do “aumento de repertório”.

☆ Logotipo Página inicial Catálogo Conceitos cinematográficos Aumento de repertório Perfil

## Amplie seu repertório em cinema

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

São 3 passos

- 1 Escolha um streaming
- 2 Confira nossas indicações
- 3 Assista aos filmes e confira o mundo do cinema

Streaming 1

Streaming 2

Streaming 3

Streaming 4

Streaming 5

<input checked="" type="checkbox"/> Nome (ano) País	<input type="checkbox"/> Nome (ano) País	<input type="checkbox"/> Nome (ano) País
<input type="checkbox"/> Nome (ano) País	<input type="checkbox"/> Nome (ano) País	Nome (ano) País
Nome (ano) País	Nome (ano) País	Nome (ano) País
Nome (ano) País	Nome (ano) País	Nome (ano) País
Nome (ano) País	Nome (ano) País	Nome (ano) País

Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

## 6.2 Sistema de pontuação e recompensas

Com o intuito de fixar o conhecimento adquirido e de engajar os alunos a utilizarem a plataforma, serão aplicados conceitos de gamificação, que de acordo com Orlandi *et al* (2018) é a alternativa para a captação do interesse dos estudantes, para o despertar da sua curiosidade, conjugando elementos que levam à participação, ao engajamento, resultando na reinvenção do aprendizado. Na prática, um sistema baseado na gamificação contém desafios, recompensas, avatares, progressão de fases, missões, pontuação, *rankings* e uma narrativa que envolva os usuários.

Na plataforma, os quizzes, tanto sobre um filme específico quanto sobre linguagem cinematográfica, possibilitarão ao aluno receber uma pontuação. A partir disso, o usuário pode avançar de fase e conquistar recompensas. A seguir, um exemplo de como esse sistema pode ser configurado.

### 6.2.1 Níveis

Ao responder mais questões, o usuário sobe de nível. Os níveis serão nomeados simulando funções do ramo cinematográfico. Cada função pode ser acompanhada por uma representação visual dessa função que será adicionada ao perfil do usuário. A seguir, algumas funções que podem ser utilizadas: Assistente de câmera; Operador de câmera; Assistente do diretor; Diretor de elenco; Diretor de arte; Diretor iniciante; Diretor experiente; Roteirista; Diretor consagrado; Mestre do cinema.

### 6.2.2 Prêmios

Ao subir de nível, o usuário recebe prêmios figurativos na plataforma. Seguem os exemplos: Cadeira do diretor; Câmera; Megafone; Claquete; Claquete dourada.

### 6.2.3 Conteúdos

Ao subir de nível, o usuário também tem acesso a conteúdos exclusivos relacionados a cinema, como *e-books* e vídeos. Esses materiais devem ser produzidos pelos responsáveis pela plataforma.

#### 6.2.4 Prêmios físicos

Ao subir de nível e completar um determinado tempo utilizando a plataforma, o usuário recebe prêmios físicos como encartes e pôsteres de filmes, filmes em DVD e um período de assinatura de *streaming*.

### 6.3 Dinâmica de uso da plataforma

A plataforma será disponibilizada para escolas, podendo ser públicas ou particulares. Assim, estudantes e professores das escolas contempladas poderão acessar a plataforma e usufruir dela a qualquer momento. A outra forma de uso será quando os professores promoverem atividades com o auxílio da plataforma. Essa dinâmica de uso está exemplificada na figura 26.

Figura 26: Dinâmica de uso da plataforma.



Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Nesta dinâmica de uso, o professor solicita que os estudantes assistam determinado filme em casa, e que leiam os conteúdos e realizem as atividades da plataforma em casa. Nesse período, o professor também se prepara a respeito do filme e dos assuntos relacionados, com o auxílio da plataforma. Posteriormente, o professor promove atividades e discussões com base no filme. Assim os estudantes conseguem trazer informações e conhecimentos para contribuir com a discussão em sala. O professor também pode consultar as sugestões de atividades da plataforma para guiar as atividades em sala.

#### **6.4 Protótipo digital**

Segundo MJV (2012) o protótipo é a tangibilização de uma ideia, a passagem do abstrato para o físico de forma a representar a realidade. Os protótipos variam em níveis de fidelidade, dependendo da sua semelhança com o produto final. O protótipo da plataforma para a utilização de filmes no ensino foi desenvolvido com o auxílio da ferramenta [Wix.com](https://www.wix.com), que permite a criação de sites. O protótipo é considerado de média fidelidade, visto que, por meio dele, é possível demonstrar algumas ferramentas e funcionalidades da plataforma, porém não possibilita a demonstração de diversas outras.

O protótipo digital da plataforma pode ser acessado através do seguinte *link*:  
<https://israellemosm.wixsite.com/plataforma>

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto afrontou o seguinte problema: “Como desenvolver um método para a utilização de filmes no ensino médio nas escolas brasileiras com o auxílio de ferramentas do Design?”.

O problema surgiu da compreensão do pesquisador de que os filmes possuem muito a oferecer para o ensino se explorados de maneira adequada. Na utilização que ocorre até então, os filmes são apenas ferramentas para ilustrar e tratar os conteúdos de uma forma mais dinâmica e divertida, porém, os filmes podem ser utilizados para o aumento de repertório cultural, o desenvolvimento da capacidade de ler códigos, bem como a autonomia no processo de aprendizagem, entre outros.

Dito isso, o pesquisador acredita que um método que explore tudo o que os filmes podem oferecer para o ensino, pode ser de muita valia para a formação dos estudantes.

O objetivo foi desenvolver um método para a utilização de filmes no ensino médio nas escolas brasileiras com o auxílio de ferramentas do Design. Os objetivos específicos foram: (I) Compreender o panorama do ensino médio no Brasil e suas dificuldades pedagógicas; (II) Entender como os filmes são utilizados como ferramenta de ensino atualmente e qual a importância dessa aplicação; (III) Estudar potenciais e fronteiras de plataformas digitais voltadas à educação; (IV) Prototipar uma plataforma digital que auxilie na utilização de filmes como ferramenta de ensino.

Para atingir tais objetivos, foi realizada uma pesquisa aplicada, exploratória e bibliográfica com abordagem qualitativa. 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.

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, foi possível conhecer as opiniões e hábitos dos professores em relação aos filmes utilizados como processo de ensino aprendizagem. A pesquisa foi realizada entre os dias 30 de setembro de 2020 e 31 de janeiro de 2021, com 120 pessoas. Se caracteriza como mista, composta de 12

questões abertas e fechadas. O instrumento de pesquisa foi um questionário on-line. Utilizou-se o Google Formulários para a elaboração e veiculação da pesquisa.

Como metodologia projetual, se optou pela abordagem *Design Driven Innovation* (Inovação Guiada pelo Design). Essa abordagem se baseia na pesquisa com intérpretes específicos do projeto. Os intérpretes definidos para o presente projeto foram: governo, educação e tecnologia, pandemia, *streamings* de filmes e projetos que utilizam filmes no ensino. Através dos intérpretes foi possível coletar diversas informações relevantes para o desenvolvimento do método.

Na sequência, foram confrontadas as informações obtidas na revisão da literatura, na pesquisa aplicada com os professores e nos intérpretes definidos na abordagem DDI. A partir desse processo de interpretação, foram estabelecidas as diretrizes que compõem o método, são elas: mostrar a importância dos assuntos abordados; valorizar o interesse pelos filmes; autonomia no aprendizado; compreender o ser humano; compreender a sociedade; contribuir para a preparação do professor; indicar locais para assistir aos filmes; filmes e ideologias; crítica cinematográfica; valorização das individualidades; aumento de repertório; linguagem cinematográfica; conexão com a BNCC.

A aplicação prática das diretrizes foi convertida em forma de ferramentas e funcionalidades de uma plataforma digital para aplicação de filmes no ensino, visto que as possibilidades das plataformas digitais têm muito a agregar ao método desenvolvido. Foram desenvolvidos ainda *wireframes* das principais páginas da plataforma, projetando o posicionamento dos conteúdos nas respectivas páginas, assim como as funções das páginas.

Foi desenvolvido também um protótipo digital da plataforma. O protótipo é considerado de média fidelidade, visto que, por meio dele, é possível demonstrar algumas ferramentas e funcionalidades da plataforma, porém não possibilita a demonstração de diversas outras. O protótipo digital da plataforma pode ser acessado através do *link* <https://israellemosm.wixsite.com/plataforma>.

A terceira etapa do processo de *Design Driven Innovation* (endereçar), consiste em introduzir o produto gradativamente no mercado. Para isto, é importante projetar as próximas ações necessárias que não foram contempladas no presente projeto. São elas:

Aprimorar o protótipo da plataforma: o protótipo apresentado no presente trabalho não permite que todas as ferramentas e funcionalidades da plataforma sejam

colocadas em prática. Assim, é indicado aprimorar o protótipo para que todas as funções da plataforma possam funcionar. Essa nova versão também deve contemplar melhorias quanto a parte visual do site e quanto a experiência do usuário;

Submeter o protótipo a testes: para introduzir a plataforma gradativamente no mercado, é indicado que sejam realizados testes com o público-alvo, ou seja, professores e estudantes. Ao colocar a plataforma à disposição para ser utilizada em um determinado número de turmas do ensino médio, a tendência é de que sejam apontadas melhorias a serem realizadas na mesma;

Procurar parcerias para viabilizar a plataforma: a plataforma foi desenvolvida para ser utilizada pelas escolas, no ensino médio. Assim, é importante buscar parcerias para viabilizar o funcionamento da mesma. Podem ser buscados editais de fomento a projetos voltados a educação, bem como parcerias privadas. Uma empresa que possa viabilizar que os filmes sejam assistidos dentro da plataforma, seria uma parceria de grande valia.

Com o desenvolvimento do trabalho, o pesquisador conclui que: os filmes têm muito a contribuir para a relação ensino-aprendizagem; os conhecimentos e atividades que podem ser elaborados a partir dos filmes tem muita valia para os estudantes do ensino médio das escolas brasileiras; uma plataforma digital de aprendizagem que possibilite essa transmissão de saberes por meio dos filmes é uma ferramenta com muito potencial para ser utilizada nas escolas brasileiras; as diretrizes desenvolvidas no presente trabalho têm muito a agregar ao ensino, visto que utilizam tecnologia e filmes, fatores bem aceitos pelos jovens e tratam a aprendizagem como algo complexo, descompartmentando as disciplinas e valorizando a compreensão do indivíduo, da sociedade e de novas linguagens.

Como sugestão para pesquisas posteriores, é indicado buscar soluções de Design de interfaces para a plataforma e analisar como a plataforma pode ser oferecida ao mercado, por meio de um plano de negócios.

A plataforma apresentada no presente projeto é propícia em momento em que novas práticas educativas digitais foram experimentadas devido ao afastamento dos estudantes da escola em função da pandemia da Covid-19. Porém, no momento pós-pandemia, existem ainda outras questões a serem tratadas no âmbito educacional. O processo de aprendizagem dos estudantes foi bastante prejudicado, assim, primeiramente, é fundamental restabelecer a normalidade das práticas pedagógicas e então pensar em estratégias para acelerar o ritmo de aprendizagem.

Mas além das questões pedagógicas, a saúde mental e emocional também sofreu com esse período. De acordo com o Instituto Ayrton Senna (2021, *web*), 69% dos estudantes do 5º e 9º ano do Ensino Fundamental e 3ª série do Ensino Médio da rede estadual do estado de São Paulo, relatam sintomas de depressão e ansiedade no retorno às aulas presenciais.

Dito isso, trabalhar com o intuito de promover melhorias na saúde mental dos alunos, para tentar algum tipo de recuperação no cenário educacional pós-pandemia, se apresenta como um dos principais desafios para professores e demais profissionais que pensam a educação.

## REFERÊNCIAS

ABUD, Katia M. A construção de uma Didática da História: algumas ideias sobre a utilização de filmes no ensino. **História**, São Paulo, 22 (1), p. 183-193, 2003. ISSN 1980-4369. Disponível em: <[https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-90742003000100008&lng=pt&tlng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-90742003000100008&lng=pt&tlng=pt)> Acesso em: 18 ago. 2020.

ALBUQUERQUE, Felipe. **A influência do digital na educação e a evolução do ensino**. Disponível em: <<https://transformacaodigital.com/educacao/a-influencia-do-digital-na-educacao-e-a-evolucao-do-ensino/>> Acesso em: 15 out. 2020.

ALMEIDA, Maria. E. B. Educação à distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. **Educação e Pesquisa**, v. 29, n. 2, p. 327-340, jul./dez. 2003. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/ep/v29n2/a10v29n2.pdf>>. Acesso em: 19 out. 2020.

ALMEIDA, Maria. E. B. Formação de professores a distância: avaliação e perspectivas. In: REUNIÃO NACIONAL DA ANPEd, 37., 2015, Florianópolis. **Anais** [...]. Rio de Janeiro: ANPEd, 2015. Disponível em: <<https://anped.org.br/sites/default/files/trabalho-de-maria-elizabeth-bianconcini-de-almeida-para-o-gt08.pdf>>. Acesso em: 19 out. 2020.

AMARO, Mariana. **Netflix, Prime Video ou Disney+? Confira as plataformas de streaming com maior público no Brasil**. Disponível em: <<https://www.infomoney.com.br/minhas-financas/netflix-prime-video-ou-disney-confira-as-plataformas-de-streaming-com-maior-publico-no-brasil/>> Acesso em: 04 jun. 2022.

ANDREW, James D. **As principais teorias do cinema**: uma introdução; tradução: Teresa Ottoni, ed. Zahar, 1989.

BACK TO HUMANS. **Educar fora da sala de aula**: sentimentos, reflexões e caminhos a trilhar na educação, pela voz de educadores e psicólogos. Disponível em: <[backtohumans.com.br](http://backtohumans.com.br)> Acesso em: 7 out. 2020.

BARBOSA, Andréa R.; TEIXEIRA, Luíza R. **A utilização de filmes no ensino de administração**. In: Encontro de Ensino e Pesquisa em Administração e Contabilidade, EnEPQ, 1., 2007, Recife. Anais... Recife, nov. 2007.

BARROS, Ricardo P. de. Evasão Ainda é um dos Maiores Desafios do Ensino Médio. **Aprendizagem em Foco**. n 37, 2017. Disponível em: <<https://www.institutounibanco.org.br/aprendizagem-em-foco/37/>> Acesso em: 5 ago. 2020.

BEHRENS, Marilda A. **O Paradigma Emergente e a Prática Pedagógica**. Petrópolis, RJ: 4ª ed. Vozes, 2010.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica**. In: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: a etapa do ensino médio. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#medio>> Acesso em: 25 jul. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: Implementação. Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no contexto escolar: possibilidade. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades?highlight=WyJocSjd#:~:text=contexto%20escolar%3A%20possibilidades,Tecnologias%20Digitais%20da%20Informa%C3%A7%C3%A3o%20e%20Comunica%C3%A7%C3%A3o%20no%20contexto%20escolar%3A%20possibilidades,se%20relacionar%20e%20de%20aprender.>> Acesso em: 19 out. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Guia de Implementação do Novo Ensino Médio**. Disponível em: <<http://novoensinomedio.mec.gov.br/#!/guia>> Acesso em: 3 out. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Novo Ensino Médio - perguntas e respostas**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=40361#:~:text=A%20Lei%20n%C2%BA%2013.415%2F2017,flex%C3%ADvel%2C%20que%20contemple%20uma%20Base>> Acesso em: 5 out. 2020.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. **Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm)> Acesso em: 25 jul. 2020.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. **Lei n.º 13.005, de 25 de junho de 2014**. Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e dá outras providências. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm)>. Acesso em: 2 out. 2020.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. **Lei n.º 13.415, de 16 de fevereiro de 2017**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional [...]. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm)>. Acesso em: 2 out. 2020.

BRUM, Luiza R.; GASPARIN, João L. O desenvolvimento intelectual do adolescente e o ensino com pesquisa em sala de aula: uma análise a partir do livro didático. In: XI CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. EDUCERE, 2013. Curitiba. **Anais**

**eletrônicos** [...]. Curitiba: PUC-PR, 2013. Disponível em: <[https://educere.bruc.com.br/CD2013/pdf/8308\\_7171.pdf](https://educere.bruc.com.br/CD2013/pdf/8308_7171.pdf)>. Acesso em: 20 set. 2020.

CARRASCO, Ney. **Syghkronos: A Formação da Poética Musical do Cinema**. São Paulo: Via Lettera: Fapesp, 2003.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. tradução de Fernando Albagli e Benjamin Albagli. - I.ed. especial - Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

CARLSON, Teagan. **Por que professores decidem usar tecnologia**. Disponível em: <<https://porvir.org/por-que-professores-decidem-ou-nao-usar-tecnologia/>> Acesso em: 29 out. 2020.

CECÍLIO, Camila. **Abandono e evasão escolar: aluno deixa a escola ou a escola se distancia da realidade do aluno?** Disponível em: <<https://gestaoescolar.org.br/conteudo/2217/abandono-e-evacao-escolar-estudante-deixa-a-escola-ou-a-escola-se-distancia-da-realidade-do-aluno>> Acesso em: 7 ago. 2020.

CERIGATTO, Mariana P; MACHADO, Viviane G. **Tecnologias digitais na prática pedagógica** [recurso eletrônico]; [revisão técnica: Pricila Kohls dos Santos]. – Porto Alegre: SAGAH, 2018.

CHAMPOUX, Joseph E. *Film as a teaching resource*. **Journal of Management Inquiry**, 1999 8(2): 240-251. Disponível em: <<http://symptommedia.com/wp-content/uploads/teaching-resource.pdf>> Acesso em: 15 out. 2020.

CHARREU, Leonardo. Arte, Infância e Pedagogia cultural. **Invest. Práticas**, Lisboa, v. 9, n. 1, p. 47-55, mar. 2019. Disponível em: <[http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2182-13722019000100005](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2182-13722019000100005)>. Acesso em: 17 out. 2020.

CINEMASCOPE. **Efeito Kuleshov ou Porque os russos não brincam em serviço**. Disponível em: <<https://cinemascope.com.br/colunas/efeito-kuleshov-ou-porque-os-russos-nao-brincam-em-servico/>> Acesso em: 20 mar. 2021.

CRUZ, Sónia C. da S. **Proposta de um Modelo de Integração das Tecnologias de Informação e Comunicação nas Práticas Lectivas: o aluno de consumidor crítico a produtor de informação online**. Orientadora: Ana Amélia Amorim Carvalho. Tese (Doutorado em Educação) Instituto de Educação e Psicologia da Universidade do Minho, Braga, 2009.

DUARTE, Rosália. **Cinema & educação**. 3 ed. - Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **A linguagem do cinema** [recurso eletrônico]; tradução: Francine Facchin Esteves, Scientific Linguagem Ltda.; revisão técnica: Sérgio Nesteriuk. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre: Bookman, 2013.

ELEFANTE LETRADO. **Página inicial.** Disponível em: <<https://www.elefanteletrado.com.br/>> Acesso em: 12 out. 2020.

ESTEVES, Ana C. de S. Autoria e análise fílmica - uma aproximação metodológica. In: XXXII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2009, Curitiba. **Anais eletrônicos** [...]: Bahia UFBA, 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-0358-1.pdf>>. Acesso em: 11 out. 2020.

FAITH POPCORN. **Welcome to 2030: Come Cocoon with Me.** Disponível em: <<https://faithpopcorn.com/trendblog/articles/post/welcome-to-2030/>> Acesso em: 15 out. 2020.

FANTIN, Mônica. **Mídia – Educação: Conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália.** Florianópolis: Cidade Futura, 2006.

FARIA, Octavio de. **Pequena introdução à história do cinema.** São Paulo: Martins, 1964.

FAZENDA, Ivani. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa.** Campinas: Papirus, 1994.

FERREIRA, Rodrigo de A. **Cinema, história pública e educação: circularidade do conhecimento histórico em Xica da Silva (1976) e Chico Rei (1985).** Orientadora: Thais Nívia de Lima Fonseca. Tese (Doutorado em Educação) Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Mídia, máquinas de imagens e práticas pedagógicas. **Revista Brasileira de Educação.** 2007, vol.12, n.35, pp.290-299. ISSN 1809-449X. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/rbedu/v12n35/a09v1235>> Acesso em: 25 ago. 2020.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. “Mídia e educação da mulher: uma discussão teórica sobre modos de enunciar o feminino na TV”. **Revista Estudos Feministas,** Florianópolis, UFSC, v. 9, n. 2, p. 586-599, 2001.

FISCHMANN, Roseli. Da linguagem oral à linguagem da hipermídia: reflexões sobre cultura e formação do educador. **São Paulo em Perspectiva,** São Paulo. v. 14. n.2, 2000.

FRESQUET, Adriana. **Cinema e educação: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola -** Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

GADOTTI, Moacir. Perspectivas atuais da educação. **São Paulo em Perspectiva,** São Paulo. v. 14. n.2, 2000.

GHIRALDELLI JR, Paulo. A Teoria Educacional no Ocidente: entre modernidade e pós-modernidade. **São Paulo em Perspectiva,** São Paulo. v. 14. n.2, 2000.

GIL, Antônio. C. **Metodologia do Ensino Superior.** 3. ed. São Paulo: Atlas, 1997.

Globo & MindMiners. Centro de Expertise Setorial em Telecom, Plataformas e Serviços. Diretoria de Inteligência de Mercado. **O brasileiro ama redes sociais.** Disponível em: <https://gente.globo.com/infografico-o-brasileiro-ama-redes-sociais/?staging=1>. Acesso em: 28 ago. 2022.

GOMES, Wilson. *La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico*. **Significação: Revista De Cultura Audiovisual**, v. 31, n. 21, p. 85-105, 2004. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2004.65584. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65584>>. Acesso em: 10 out. 2020.

HITCHCOCK, Alfred. **Alfred Hitchcock**: entrevista oral [1964]. Entrevistador: Fletcher Markle. Entrevista concedida a série televisiva Telescope (Canadá, 1963-1973). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=DU4pTb-Epj0> > Acesso em: 20 mar. 2021.

HUCZYNSKI, Andrzej; BUCHANAN, David. *Theory from fiction: a narrative process perspective on the pedagogical use of feature film*. **Journal of Management Education**, v.28, n.6, p.707-726, Dec. 2004.

INÁCIO, Livia. **'Speed watching': o que você perde quando acelera a velocidade do filme?** Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-56368238>> Acesso em: 28 out. 2022.

INNOVE EDU. **As tendências que inspiram.** Disponível em: <<http://innoveedu.org/tendencias>> Acesso em: 29 out. 2020.

INNOVE EDU. **Steve Jobs School.** Disponível em: <<http://innoveedu.org/pt/steve-jobs-school>> Acesso em: 15 out. 2020.

INSTITUTO AYRTON SENNA. **Mapeamento socioemocional.** Disponível em: <[https://institutoayrtonsenna.org.br/content/dam/institutoayrtonsenna/documentos/IAS\\_SaudeMental\\_2022.pdf](https://institutoayrtonsenna.org.br/content/dam/institutoayrtonsenna/documentos/IAS_SaudeMental_2022.pdf)> Acesso em: 31 out. 2022.

INSTITUTO CRESCER. **Pesquisa Sobre Volta Às Aulas Pós-Pandemia (Live gravada).** Disponível em: <<https://www.bloginstitutocrescer.org/post/pesquisa-sobre-volta-%C3%A0s-aulas-p%C3%B3s-pandemia-live-gravada>> Acesso em: 15 out. 2020.

INSTITUTO UNIBANCO. **Adaptação ao ensino híbrido exige reorganização da gestão e ações pedagógicas.** Disponível em: <<https://www.institutounibanco.org.br/conteudo/adaptacao-ao-ensino-hibrido-exige-reorganizacao-da-gestao-e-aco-es-pedagogicas/>> Acesso em: 29 out. 2020.

INSTITUTO UNIBANCO. **Gestores de secretarias relatam aprendizados das redes no período da pandemia.** Disponível em:

<<https://www.institutounibanco.org.br/conteudo/gestores-de-secretarias-relatam-aprendizados-das-redes-no-periodo-da-pandemia/>> Acesso em: 29 out. 2020.

INSTITUTO UNIBANCO. **Professores destacam uso da tecnologia no ensino e aproximação com as famílias como “legado” da pandemia.** Disponível em: <<https://www.institutounibanco.org.br/conteudo/professores-destacam-uso-da-tecnologia-no-ensino-e-aproximacao-com-as-familias-como-legado-da-pandemia/>> Acesso em: 29 out. 2020.

INTO FILM. Página inicial. Disponível em: <<https://www.intofilm.org/>> Acesso em: 31 out. 2020.

JÚNIOR, Ailton C. S. A linguagem cinematográfica como instrumento interpretativo da realidade social. **Sinais: Revista de ciências sociais**, Maceió, UFES, n. 20 (2016): v. 2 n. 20 Jul-Dez 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufes.br/sinais/article/view/13357>> Acesso em: 15 dez. 2020.

KAPP, Karl M. ***The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.*** Nova Iorque, John Wiley & Sons, 2012.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno.** Bauru (SP): EDUSC, 2001.

KLEIN, Julie T. Ensino interdisciplinar: Didática e teoria. In: FAZENDA, Ivani (Org.) *Didática e interdisciplinaridade*. 12. ed. Campinas: Papirus, 2007. p. 109-132.

KLANOVICZ, Cristiano P. Design Driven Innovation e Design Thinking: um estudo comparativo de processos de inovação através do design. In: XIII Semana de Extensão, Pesquisa e Pós-Graduação, 2017, Porto Alegre. **Anais eletrônicos: SEPesq** Centro Universitário Ritter dos Reis, 2017. Disponível em: <[https://www.uniritter.edu.br/files/sepesq/arquivos\\_trabalhos\\_20172/4925/1765/2169.pdf](https://www.uniritter.edu.br/files/sepesq/arquivos_trabalhos_20172/4925/1765/2169.pdf)> Acesso em: 16 out. 2020.

LEITE, Saray A. A criatividade na sala de aula: o ensino de História e os recursos da indústria cultural. **Cadernos de História**. Uberlândia, jan. 97/dez. 98.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 2010. 272 p.

LIBÂNIO, José C. **Didática**. São Paulo: Editora Cortez, 1990.

LITZ, Valesca G. **O uso da imagem no ensino de história**. Universidade Federal do Paraná, Caderno Temático do Programa de Desenvolvimento Educacional do Estado do Paraná – PDE. Curitiba, PR. 2009. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1402-6.pdf>> Acesso em: 7 set. 2020.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MARTINS, Cairo A. B.; DIAS, Renata. F. N. C.; SILVA, Erika. P. A importância da Didática na prática educativa e na formação docente. **Revista Triângulo**, v. 9, n. 1, p. 68-79. 2016.

MEDEIROS, Sérgio A. L. de. **Imagens educativas do cinema/possibilidades cinematográficas da educação**. Orientadora: Maria Teresa de A. Freitas. 2012. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2012.

MELLO, Regina S. de O. **O Filme nas Aulas de História: Desafios e Propostas. Análise do Catálogo Videoteca Pedagógica da FDE**. Orientadora: Jane Mary de Almeida. 2006. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura) – Programa de Pós-graduação em Educação, Arte e História da Cultura, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2006.

MJV. **Design thinking : inovação em negócios** [recurso eletrônico] / [autores] Maurício Vianna ... [et al.]. - Rio de Janeiro : MJV Press, 2012. 164p., recurso digital : il.

MODRO, Nielson R. **Cineducação 2: usando o cinema na sala de aula**. Joinville: Univille, 2006.

MOELLMANN, Adriana. Cinema: educação e ideologia. O foco na metáfora: as imagens do cinema. **Salto para o futuro**, Rio de Janeiro/RJ, ano XIX, nº 4, p. 19-26, mai. 2009.

MONARCHA, Carlos. **Brasil arcaico, escola nova: ciência, técnica e utopia nos anos 1920- 1930**. São Paulo: UNESP, 2009.

MORAN, José M. **Como acelerar as mudanças na educação**. Disponível em: <<https://porvir.org/como-acelerar-as-mudancas-na-educacao-jose-moran/>> Acesso em: 29 out. 2020.

MORAN, José M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 19. ed. Campinas: Papirus, 2012.

MORELIA FILM FEST. **hitchcock-kuleshov-effect copy**. Disponível em: <<https://moreliafilmfest.com/wp-content/uploads/2015/08/hitchcock-Kuleshov-effect-copy.jpg>> Acesso em: 20 mar. 2021.

MORIN, Edgar. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. São Paulo: É Realizações, 2014.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**; tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya; revisão técnica de Edgard de Assis Carvalho. – 2. ed. – São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2000.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema em sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2003.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema em sala de aula**. 4.ed. São Paulo: Contexto, 2008.

OLIVEIRA, Elida; MORENO, Ana C. **Base Nacional Comum Curricular do ensino médio, BNCC, é aprovada pelo Conselho Nacional de Educação**. Disponível em: <<https://g1.globo.com/educacao/noticia/2018/12/04/base-nacional-curricular-comum-e-aprovada-pelo-conselho-nacional-de-educacao.ghtml>> Acesso em: 3 out. 2020.

ORLANDI, Tomás. R. C. et al. **Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação**. *Biblios*, n. 70, p. 17-30, 2018.

PAPO DE CINEMA. **Filmes. Rambo III**. Disponível em: <<https://www.papodecinema.com.br/filmes/rambo-iii/wxg1u3zeug1kdiua8khfihjex2z/>> Acesso em: 20 mar. 2021.

PEREIRA, Lara R.; SILVA, Cristiani B. da. Como utilizar o cinema em sala de aula? Notas a respeito das prescrições para o ensino de História. **Espaço Pedagógico**. Passo Fundo/RS, v. 21, n. 2, p. 318-335, jul./dez. 2014. Disponível em: <<http://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/4304>>. Acesso em: 1 out. 2020.

PINAZZA, Mônica A. John Dewey: inspirações para uma pedagogia da infância. In: OLIVEIRA-FORMOSINHO, Júlia; KISHIMOTO, Tizuko M.; PINAZZA, Mônica A. **Pedagogia(s) da infância: dialogando com o passado, construindo o futuro**. Porto Alegre: Artmed, 2007, p. 65-94.

PROXIMA. **Uso da tecnologia no ensino torna-se alternativa real**. Disponível em: <<https://www.proxima.com.br/home/proxima/how-to/2020/09/30/uso-da-tecnologia-no-ensino-torna-se-necessidade-inadiavel.html>> Acesso em: 17 out. 2020.

PRZYBYLSKI, Andrew K.; MURAYAMA, K.; DEHAAN, C. R.; GLADWELL, V. **Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. Computers in Human Behavior**, v. 29, n. 4, p. 1841-1848, 2013.

RIGHI, Daniel. **O cine educativo de João Penteado**: iniciativa pedagógica de um anarquista durante a Era Vargas. Orientadora: Carmen Sylvia Vidigal Moraes. 2011. Dissertação (Mestrado em Educação) Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo/SP, 2011.

ROSENSTONE, Robert A. **A história nos filmes, os filmes na história**. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

SAMBATECH. **Plataformas digitais educacionais: seus impactos e desafios**. Disponível em: <<https://sambatech.com/blog/insights/plataformas-digitais-educacionais-seus-impactos-e-desafios/>> Acesso em: 10 out. 2020.

SILVA, Elbênia M. R. Plataformas digitais: benefícios para a educação do século XXI. **Internet Latent Corpus Journal**, v. 6, n. 2, p. 52-64, 2016. ISSN 1647-7308. Disponível em: <<https://proa.ua.pt/index.php/ilcj/article/view/14653/10048>>. Acesso em: 5 out. 2020.

SILVA, Marco. Educar na Cibercultura: desafios à formação de professores para docência em cursos online. **Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, n. 3, p. 36-51, jan./jun. 2010. Disponível em: <[http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2010/edicao\\_3/3-educar\\_na\\_cibercultura-desafios\\_formacao\\_de\\_professores\\_para\\_docencia\\_em\\_cursos\\_online-marco\\_silva.pdf](http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2010/edicao_3/3-educar_na_cibercultura-desafios_formacao_de_professores_para_docencia_em_cursos_online-marco_silva.pdf)>. Acesso em: 19 out. 2020.

SOARES, E. M. S.; RECH, J. Refletindo sobre processos educativos em ambientes virtuais à luz da Biologia do Conhecer. **Revista Informática na Educação: teoria & prática**, v. 12, n. 2, 2009. Número em homenagem a “Maturana & Varela”.

STEINBERG, Shirley; KINCHELOE, Jon (Orgs.). **Cultura infantil: a construção corporativa da infância**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

TAMANDUÁ. Página inicial. Disponível em: <<https://tamandua.tv.br/default.aspx>> Acesso em: 31 out. 2020.

TEIXEIRA, Inês A. de C; LOPES, José de S. M. **A escola vai ao cinema** / organizado por Inês Assunção de Castro Teixeira e José de Sousa Miguel Lopes. – 3. ed., 1. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.

THOMPSON, John. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Petrópolis: Vozes, 2002.

TODOS PELA EDUCAÇÃO. **Anuário Brasileiro da Educação Básica 2020**. Disponível em: <[https://www.todospelaeducacao.org.br/\\_uploads/\\_posts/456.pdf?1969753478/=amp;utm\\_source=content&utm\\_medium=site-todos](https://www.todospelaeducacao.org.br/_uploads/_posts/456.pdf?1969753478/=amp;utm_source=content&utm_medium=site-todos)> Acesso em: 2 ago. 2020.

TODOS PELA EDUCAÇÃO. **Em 10 anos, aprendizado adequado no ensino médio segue estagnado, apesar dos avanços do 5º ano do fundamental**. Disponível em: <<https://www.todospelaeducacao.org.br/conteudo/meta-3-em-10-anos-aprendizado-adequado-ensino-medio-segue-estagnado-avancos-5-ano-fundamental>> Acesso em: 8 ago. 2020.

TODOS PELA EDUCAÇÃO. **Monitoramento meta 4**. Disponível em: <[https://www.todospelaeducacao.org.br/\\_uploads/\\_posts/128.pdf](https://www.todospelaeducacao.org.br/_uploads/_posts/128.pdf)> Acesso em: 8 ago. 2020.

TODOS PELA EDUCAÇÃO. **O que pensam os professores brasileiros sobre a tecnologia digital em sala de aula?** Disponível em: <<https://www.todospelaeducacao.org.br/conteudo/O-que-pensam-os-professores-brasileiros-sobre-a-tecnologia-digital-em-sala-de-aula>> Acesso em: 15 set. 2020.

TODOS PELA EDUCAÇÃO. **Quatro em cada 10 jovens de 19 anos ainda não concluíram o ensino médio**. Disponível em: <<https://www.todospelaeducacao.org.br/conteudo/quatro-em-cada-10-jovens-de-19-anos-ainda-nao-concluíram-o-ensino-medio>> Acesso em: 8 ago. 2020.

TRANSFORMAÇÃO DIGITAL. **Edutechs, as Startups que vão transformar a educação do Brasil.** Disponível em: <<https://transformacaodigital.com/educacao/edutechs-as-startups-que-vaio-transformar-a-educacao-do-brasil/>> Acesso em: 17 out. 2020.

TUCCI, Amanda. **Streaming ganha ainda mais relevância com o isolamento social.** Disponível em: <<https://www.forbes.com.br/negocios/2020/08/streaming-ganha-ainda-mais-relevancia-com-o-isolamento-social/>> Acesso em: 30 out. 2020.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social;** tradução de Mauro Silva. São Paulo: Ed. Summus, 1988.

UNESCO. **COVID-19: como a Coalizão Global de Educação da UNESCO está lidando com a maior interrupção da aprendizagem da história.** Disponível em: <<https://pt.unesco.org/news/covid-19-como-coalizao-global-educacao-da-unesco-esta-lidando-com-maior-interruptao-da>> Acesso em: 15 out. 2020.

UNESCO. **Tic Educação 2019.** Disponível em: <[https://cetic.br/media/analises/tic\\_educacao\\_2019\\_coletiva\\_imprensa.pdf](https://cetic.br/media/analises/tic_educacao_2019_coletiva_imprensa.pdf)> Acesso em: 15 set. 2020.

VALENTINI, Carla. B.; SOARES, Eliana. M. do S. **Aprendizagem em ambientes virtuais: compartilhando ideias e construindo cenários.** 2 ed. Caxias do Sul: Editora da Universidade de Caxias do Sul, 2010.

VASCONCELLOS, Silvia H. S. **Plataforma online Currículo+:** recursos tecnológicos digitais para o ensino de Língua Portuguesa. Orientador: Carlos Alberto de Oliveira. 2016. Dissertação (Mestrado em Linguística) Universidade de Taubaté. Taubaté/SP, 2016.

VERGANTI, Roberto. ***Design driven innovation: Changing the rules of competition by radically innovating what things mean.*** Harvard Business School Press, Boston, 2009.

VERGANTI, Roberto. **Design-driven innovation: mudando as regras da competição: a inovação radical de significado.** São Paulo: Canal Certo, 2012.

VERGANTI, Roberto. *Design, Meanings, and Radical Innovation: A Metamodel and a Research Agenda.* **The Journal of Product Innovation Management**, 28 jul. 2008. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1540-5885.2008.00313.x>>. Acesso em: 25 out. 2020.

VIOLA, Daniela T. D. **O momento limite conceitual: um estudo sobre as implicações sociais e subjetivas do saber na passagem adolescente.** Orientadora: Ângela Maria Resende Vorcaro. 2016 (Doutorado em Psicologia) Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

ZIZEK, Slavoj (Org.). **Um mapa da ideologia;** tradução: Vera Ribeiro, Rio de Janeiro. Contraponto, 1996.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A - Questionário on-line

Dados de identificação

Quais disciplinas você leciona?

Em quais séries você leciona?

1 - Você utiliza filmes em sala de aula como ferramenta para auxiliar no ensino?

( ) Sim ( ) Não

Em caso de resposta negativa na questão 1, a questão 2 aparece para o participante e após respondê-la, o questionário se encerra.

2 - Por que você não utiliza filmes em sala de aula como ferramenta para auxiliar no ensino?

Em caso de resposta positiva na questão 1, todas as questões seguintes aparecem para o participante.

3 - Com que frequência você utiliza, em uma mesma turma, filmes em sala de aula como ferramenta para auxiliar no ensino?

( ) 1 x ano

( ) 2 x ano

( ) 3x ano

( ) 4 x ano ou mais

4 - Como você classificaria a importância da utilização de filmes em sala de aula para a formação dos estudantes?

Não é importante ( ) 1 ( ) 2 ( ) 3 ( ) 4 ( ) 5 Muito importante

5 - Como você classificaria o interesse dos alunos em relação aos filmes em sala e suas respectivas atividades?

Nenhum interesse ( ) 1 ( ) 2 ( ) 3 ( ) 4 ( ) 5 Alto interesse

6 - Como você escolhe um filme para utilizar em sala de aula?

7 - Como você se prepara para as atividades a respeito do filme?

8 - Você consulta alguma fonte de informação sobre o filme ou sobre os conteúdos que ele aborda? Se sim, quais?

9 - Como você prepara a turma antes da exibição do filme?

( ) Aborda o assunto da disciplina de forma extensa e utiliza o filme como complemento

( ) Introduce o assunto como uma preparação para o filme e sua discussão

( ) Fala sobre o filme para criar interesse na turma

( ) Pontua sobre quais partes do filme a turma deve estar mais atenta

( ) Outro: \_\_\_\_\_

10 - Quais atividades você promove a respeito do filme?

( ) Questionário sobre o tema abordado no filme

( ) Discussão oral

( ) Resumo

( ) Atividades em grupo

( ) Outro: \_\_\_\_\_

11 - Você enxerga alguma dificuldade ou impedimento em relação a utilização de filmes em sala de aula? Se sim, quais?

12 - Você gostaria de ter mais recursos e informações sobre como utilizar filmes como ferramenta de ensino?

( ) Sim ( ) Não ( ) Talvez

## ANEXOS

### ANEXO A – Termo de Autorização para Publicação de Teses e Dissertações

#### Termo de Autorização para Publicação de Teses e Dissertações

Na qualidade de titular dos direitos de autor da publicação, autorizo a Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE) a disponibilizar em ambiente digital institucional, Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/IBICT) e/ou outras bases de dados científicas, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o texto integral da obra abaixo citada, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data 08/09/2022.

1. Identificação do material bibliográfico:    ( ) Tese    (x) Dissertação    ( ) Relatório Técnico

2. Identificação da Tese ou Dissertação:

Autor: Israel Mendes Lemos

Orientador: João Eduardo Chagas Sobral

Data de Defesa: 12/08/2022

Título: Plataforma digital para auxiliar no uso de filmes como ferramenta de ensino-aprendizagem

Instituição de Defesa: Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE)

3. Informação de acesso ao documento:

Pode ser liberado para publicação integral (x) Sim                      ( ) Não

Havendo concordância com a publicação eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF da tese, dissertação ou relatório técnico.

  
Assinatura do autor

Joinville, 08 de setembro de 2022  
Local/Data