

CONSTRUÇÃO DE UM VIDEOCLÍPE HISTÓRICO: UMA REFLEXÃO SOBRE O IMPACTO SOCIAL E TECNOLÓGICO DAS GUERRAS MUNDIAIS

Ana Paula Andre Silva*

Carla Regina Andre Silva**

Jean Carlos Morell***

Resumo: Este artigo é um estudo desenvolvido na especialização Mídias na Educação, que é uma parceria da Universidade Federal do Rio Grande (FURG), Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS), Câmpus Rio Grande, e Secretaria de Educação do Estado de Santa Catarina (SC). As Guerras Mundiais tiveram grande impacto social, econômico e tecnológico na história da humanidade, o que torna o tema complexo para ser abordado com adolescentes. Assim, para trabalhá-lo com os alunos da oitava série, atualmente nono ano, escolheu-se como ferramenta didática a mídia vídeo. O objetivo foi avaliar se a elaboração de um videoclipe sobre as interfaces das guerras serviria para construção de saberes sobre o assunto. A abordagem deste estudo foi qualitativa, sendo realizado um levantamento bibliográfico com os alunos sobre as guerras mundiais e suas consequências para embasamento. Os participantes planejaram e gravaram o vídeo, aproveitando as atividades de aula e, posteriormente, o professor ajudou na edição. Os resultados apresentados superaram o esperado na aprendizagem do conteúdo, no domínio da mídia, na finalização da produção e nos esforços dos envolvidos para ultrapassar os inúmeros desafios apresentados, o que os fez crescer enquanto sujeitos construtores de si mesmos e de suas histórias de vida. Nesta proposta pedagógica, ficou evidenciado que a construção de vídeo pode ser eficiente para colaborar, de forma agradável, prazerosa e dinâmica, com formação dos saberes dos conteúdos de história. Além disso, houve a influência positiva na autoestima dos alunos e em sua aproximação com as tecnologias, demonstrando ser uma significativa estratégia.

Palavras-chave: Ensino. Sociedade. Tecnologia.

1 Introdução

*Cursista da Especialização em EAD (SENAC). Graduada em Letras Português/Espanhol pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Educadora Social da Secretaria de Saúde Municipal do Rio Grande, integrante do Programa Primeira Infância Melhor. E-mail paulynha_andre@yahoo.com.br.

** Mestre em Enfermagem pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Especialista em Educação Pedagógica Profissional (FIOCRUZ) e Especialista em Projetos Assistenciais (FURG). Graduada em Enfermagem (FURG). Enfermeira do Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS), Câmpus Rio Grande. Professora e orientadora da Especialização Mídias na Educação (FURG/IFRS). E-mail: carla.andre@riogrande.ifrs.edu.br.

*** Cursista de Mestrado em Educação pela Fundação Universidade Regional de Blumenau (FURB/SC). Especialista em Ciência Política (IBPEX/PR), em Mídias na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG/RS) e em Tutoria e Gestão na EaD pela Centro Universitário Leonardo da Vinci. (ICPG/UNIASSELVI). Licenciado em Filosofia pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC/PR). Professor de História na Rede Pública Estadual de Santa Catarina e da rede Municipal de Timbó.



Este trabalho foi desenvolvido no Curso de Especialização de Mídias na Educação, na modalidade de Educação a Distância da Universidade Federal do Rio Grande, em parceria com o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, Câmpus Rio Grande, e com a Secretaria Estadual de Educação do Estado de Santa Catarina. Teve como temas norteadores os conteúdos curriculares do nono ano da disciplina de história, que evidenciam assuntos sobre as Guerras Mundiais, suas influências no passado e na atualidade, bem como fatores de impacto destas no desenvolvimento global social, econômico, político e tecnológico.

Buscando-se alternativas e estratégias metodológicas para desenvolver o tema, complexo e até controverso, que faz parte da grade curricular da 8ª série, surgiu a ideia de construir uma atividade diferenciada, que possibilitasse a mediação entre pontos fundamentais do ensino, como o conteúdo, o aluno, o aprendizado, o professor e a apropriação do domínio de uso das tecnologias. Assim, optou-se pelo uso da tecnologia audiovisual no formato de videoclipe como mediadora do processo de ensino-aprendizado.

A atratividade exercida pelo novo aguça a curiosidade, propõe interação e integração na busca do conhecimento, encontrando resultados promissores. Ao se incentivar o desenvolvimento das potencialidades de professores e alunos no processo educacional, é possível ajudá-los na construção de suas histórias. Tal iniciativa pressupõe sujeitos transformadores e não expectadores de sua existência (FREIRE, 1979).

Certamente, ocorre um desafio quando professores com carreira já consolidada são instigados a se apropriar de novas tecnologias e inserir essa inovação em suas práticas, pois tais ações não fizeram parte de sua formação docente. Já os atuais alunos são de uma geração em que, para a maioria, as tecnologias da informação fazem parte de seus cotidianos de forma natural.

“Uma imagem vale mais que mil palavras”. Esse ditado popular traduz ligeiramente a potencialidade da ferramenta do audiovisual aplicada a um recurso pedagógico. Logo, a construção do videoclipe foi uma escolha alicerçada na capacidade deste recurso aliar imagem, som, movimento e virtualidade. Além deste aprendizado, é possível despertar sentimentos, reflexões e atitudes perante a realidade de alunos que, naturalmente, têm dificuldade em compreender o abstrato ou algo longe de suas experiências de vida. Uma vez contextualizados os anseios e os desafios educacionais do ambiente escolar, surgiu a pergunta que norteou esta pesquisa: A construção de



videoclipe é uma ferramenta viável para promover o aprendizado do tema “Guerras Mundiais”?

Um trabalho diferenciado do tradicional requer empenho, aceitação e sensibilidade por parte dos sujeitos envolvidos, como alunos, professores, direção da escola e até pais dos alunos. Assim, a justificativa deste estudo e sua relevância são amparadas na percepção de que, na prática pedagógica, a ação de construção de vídeos para explorar os conteúdos curriculares não faz parte do cotidiano escolar, sendo habitual a utilização de vídeos prontos como recursos audiovisuais que ilustram e ou complementam os temas abordados.

[...] desenvolvem formas sofisticadas multidimensionais de comunicação sensorial, emocional e racional, superpondo linguagens e mensagens que facilitam a interação com o público. Falando primeiro do “sentimento” - o que você “sentiu”, não o que você conheceu: as ideias estão embutidas na roupagem sensorial, intuitiva e afetiva. Os meios de comunicação audiovisuais operam imediatamente com o sensível, o concreto, principalmente a imagem em movimento. Combinam a dimensão espacial com a sinestésica, onde o ritmo torna-se cada vez mais alucinante (como nos vídeos). Ao mesmo tempo utilizam a linguagem conceitual falada e escrita, mais formalizada e racional. (MORAN, 2000, p.33).

Assim, um novo universo se apresenta pela interatividade entre aluno e professor, através do uso das tecnologias comunicacionais para a apropriação do saber de forma dinâmica, contribuindo para a história da educação. São os sujeitos construindo a sua própria história, não permitindo mais serem sujeitados. As tecnologias comunicacionais, nas suas diferentes apresentações, têm função importante nesse processo.

Os objetivos deste estudo foram avaliar se a construção de vídeo é eficaz na formação do conhecimento dos conteúdos relativos às Guerras Mundiais para o último ano do Ensino Fundamental; contribuir ao entendimento do impacto das guerras para a sociedade contemporânea; e aproximar os alunos de tecnologias da informação como estímulo do “aprender a aprender” para o desenvolvimento de opiniões, senso crítico e conhecimento.

2 Impacto social e tecnológico para a sociedade contemporânea ocasionado pelas guerras mundiais

As guerras causaram destruição em massa, interferiram globalmente nos sistemas mundiais, mesmo nos países que não tinham envolvimento direto nas batalhas



ou questões políticas. Em consequência, ocorreram mudanças no curso da cultura, da ciência, da arte e do cotidiano, ocasionadas por perdas, tragédias, aumento da pobreza e da fome, abuso de poder etc. Também esse período foi precursor de descobertas, criações e inovações, como o aperfeiçoamento dos antibióticos para tratar os soldados e diminuir as baixas, o desenvolvimento dos transportes aéreos, a invenção do micro-ondas, do radar, dos agrotóxicos, criados com a intenção de servir de armas químicas, do colete salva-vidas etc. O computador e outras tecnologias de comunicação também estiveram em evidência nesse período histórico, pois facilitavam os contatos entre bases e dirigentes, para que estes pudessem elaborar suas estratégias de ação.

Essas e outras invenções, hoje úteis à humanidade, tinham finalidade de servir de suporte para melhorar o desempenho dos envolvidos nos conflitos. Após o término das guerras, invenções, descobertas, tecnologias e conhecimentos foram sendo direcionados para a construção e a reconstrução das nações envolvidas, diretamente ou não, nas batalhas (DRUCKER, 1998). No pós-guerra, produtos como pesticidas e agrotóxicos foram fatores importantes diante do crescimento populacional e da necessidade de aumento da produção agrícola, contemplando as necessidades geradas pela explosão demográfica do século XX. O aumento da oferta de alimentos, aliado à evolução dos conhecimentos da medicina, dos setores farmacêutico e tecnológico, entre outros, modificou os índices de mortalidade nas diferentes idades e nações, repercutindo até hoje nas questões sociais, de desenvolvimento, de produção e até politicamente no âmbito mundial. Os avanços das tecnologias comunicacionais impulsionaram para a evolução que se tem hoje, em que a distância física não é mais um problema para trabalhar, disseminar informações, produzidas quase que em tempo real, estudar ou simplesmente aproximar as pessoas. Essas ações são facilitadas pelos diferentes recursos, como telefonia, informática e internet, que agregam outras tantas mídias e que, a cada dia, apresentam novas possibilidades. Pode-se dizer que as soluções são sempre geradas em prol de necessidades; de certa forma, as guerras mundiais foram a mola propulsora da construção de muitos conhecimentos básicos que hoje permitem todo esse desenvolvimento, por terem sido inicialmente desenvolvidos nesse período para atender às necessidades daquele contexto.

O impacto negativo das guerras e os benefícios gerados por inovações tecnológicas e conhecimentos desenvolvidos nesse período, úteis até hoje, geram sentimentos e percepções contraditórias nas civilizações e representam a complexidade do estudo sobre o assunto. Foi um momento em que se destruíram cidades, países, e as



peças foram destituídas de seus valores humanos – serviam como alvo, lutavam, morriam e matavam por causas que não conheciam direito; praticavam e sofriam violências. Em contrapartida, esses conflitos armamentistas foram o berço da construção de conhecimentos que originaram um novo modelo geopolítico, industrial e científico, capaz de sustentar os bilhões de habitantes que testemunharam o início do novo século XXI. “Os cinquenta anos que terminaram com a Primeira Guerra Mundial produziram a maioria das invenções que sustentam nossa moderna civilização industrial”. (DRUCKER, 2002, p.85).

Como a escola tem a função de preparar cidadãos críticos e reflexivos, capazes de exercer seus direitos, discutir e refletir sobre as interfaces das guerras mundiais, além de contemplar as matrizes curriculares, ela pode favorecer a construção de saberes de como se estabelecem as redes de influências, contribuindo com a formação para cidadania.

3 O processo de ensino na disciplina de história e as tecnologias

Neste estudo, o processo de ensino-aprendizado foi centrado no aluno como sujeito de sua história, considerando-o como ser capaz de agir aprendendo a aprender, sendo também construtor de seus saberes através da intermediação do professor e auxiliado pelas tecnologias comunicacionais, como o vídeo.

Há muitas teorias de ensino e aprendizagem, métodos e metodologias, mas independente de qual teoria seja seguida, é importante que os ambientes de ensino acompanhem os avanços tecnológicos para que docentes e discentes estejam inseridos em um contexto globalizado. Como o conhecimento se dissemina pelos diferentes meios e formas de comunicação, entende-se que as Tecnologias de Informação (TICs) possam ser ferramentas essenciais para os processos educacionais.

O advento das TIC revolucionou nossa relação com a informação. A informação e o conhecimento não se encontram mais fechados no âmbito da escola, mas foram democratizados. O novo desafio que se abre na educação, frente a esse novo contexto, é como orientar o aluno, a saber, o que fazer com essa informação, de forma a internalizá-la na forma de conhecimento e, principalmente, como fazer para que ele saiba aplicar este conhecimento de forma independente e responsável. (BRASIL, 2009a).

Assim, a definição de TICs é descrita para essa prática como a aquisição, o armazenamento, o processamento e a distribuição da informação por meios eletrônicos e digitais. (BRASIL, 2009a). Logo, pode-se dizer que não é mais possível ignorar o poder das TICs na formação pessoal dos alunos do século XXI. Esse fato desencadeia



reflexões sobre o uso e a importância da inserção dessas tecnologias nas práticas pedagógicas e, em especial, na disciplina de História, que enseja a trajetória da evolução da sociedade com seus personagens, países e acontecimentos, revoluções e evoluções, bem como as implicações dos fatos do passado na atualidade. “No contexto delineado pela disciplina de história, não basta saber o conteúdo que vai ensinar, é preciso conquistar o interesse dos estudantes, para que possa haver significativa construção do conhecimento” (VIEIRA; COSTA; BINI, 2008, p.44). A problemática de trabalhar fatos passados com adolescentes apresenta o desafio da significação de conteúdos curriculares que aconteceram em épocas em que esses alunos não viveram e, por isso apresentam dificuldade em relacionar os fatos passados com o contexto social, cultural e político da atualidade.

No meio da atividade de contemplar as matrizes curriculares, mediar o conhecimento, desenvolver entendimentos e transpor o desafio de auxiliar os alunos a estabelecer relações, encontra-se o professor, buscando estratégias para tal. Destaca-se então a necessidade de inovar, com dinamismo, criatividade e versatilidade, em suas práticas pedagógicas, para dar conta de anseios e aspirações das novas gerações. Novos espaços permeiam a construção do conhecimento através de relações e interconexões das partes com o todo e possibilitam ao indivíduo a percepção da capacidade de “aprender a aprender”, fortalecendo o sentido, a importância e a influência do indivíduo e de sua existência no coletivo. Assim, as mídias podem auxiliar na busca de novos sentidos na educação para estabelecer práticas coletivas, potencializadoras das redes de relações (LEAL, ALVES, HETKOWSKI, 2006).

Ao discutir o uso das tecnologias comunicacionais e suas aplicações no ensino, não se pretende gerar conflitos com os modelos pedagógicos vigentes e que fundamentaram a prática pedagógica escolar dos últimos tempos, mas, sim, vislumbrar alternativas para acompanhar mudanças e anseios da atual geração, complementando o que já existe. O simples uso das tecnologias não é garantia de construção de conhecimento eficaz. A expectativa de que o progresso das tecnologias e a sua inserção nos ambientes escolares modificariam a qualidade do ensino, e que esse fato seria o bastante para solucionar as deficiências dos métodos vigentes, não se cumpriu. Tal afirmativa é embasada na fala dos autores descritos abaixo:

As principais características das novas tecnologias da informação e da comunicação presentes na elaboração de materiais didáticos e projetos fundamentados na abordagem construtivista são: (1) a possibilidade de



interatividade; (2) as possibilidades que o computador tem de simular aspectos da realidade; (3) a possibilidade que as novas tecnologias de comunicação, acopladas com a informática, oferecem de interação à distância e (4) a possibilidade de armazenamento e organização de informações representadas de várias formas, tais como textos, vídeos, gráficos, animações e áudios, possível nos bancos de dados eletrônicos e sistemas multimídia. (REZENDE, 2002, p.6). Isto porque, uma forma de ensinar, além da atividade planejada de um professor para transmitir direta ou indiretamente um saber, utilizando-se de procedimentos e recursos específicos, e além da atividade de um aluno para assimilar, memorizar, descobrir e produzir um novo saber, expressa uma forma de educação específica do homem, seu desenvolvimento e sua adaptação para a vida em sociedade. Não possuindo um fim em si mesma, a forma de ensinar possui determinada formação social como seu ponto de partida e de chegada. (DAMIS, 1996, p.10).

Assim, pode-se dizer que as tecnologias aplicadas à educação requerem um planejamento adequado, a fim de compreenderem o projeto pedagógico da escola. Uma ferramenta não deve ser aplicada apenas pela sua característica inovadora e sim pela possibilidade de executar a ação com coerência. Embora as TICs possam atrair a atenção e o interesse do aluno, é necessário que esses recursos sejam utilizados de maneira hábil, inteligente e estratégica, evitando o descrédito dos recursos na aplicação da prática pedagógica. As dúvidas e os desafios superam as certezas, mas o novo se constrói pela atuação efetiva do professor e do aluno no processo ensino-aprendizagem, tendo como apoio pedagógico o uso das mídias.

Aprendemos pela concentração em temas ou objetivos definidos ou pela atenção difusa, quando estamos de antenas ligadas, atentos ao que acontece ao nosso lado. Aprendemos quando perguntamos, questionamos. [...] Aprendemos quando interagimos com os outros e o mundo e depois, quando interiorizamos, quando nos voltamos para dentro, fazendo nossa própria síntese, nosso reencontro do mundo exterior com a nossa reelaboração pessoal. (MORAN, 2000, p. 23).

Em resposta aos anseios dos alunos que são considerados a geração digital, faz-se necessário favorecer modelos de aprendizado que tenham esquemas e padrões diferenciados, acolhendo as diversidades tecnológicas e de modelos pedagógicos, quebrando a linearidade dos conteúdos. Para tanto, o processo de ensino-aprendizagem precisa transcender o ensejo de transmissão do conhecimento, caminhando cada vez mais para a construção de conhecimentos em que os sujeitos envolvidos possuem igual importância, superando obstáculos do aspecto linear em que são estruturados.

4 O vídeo como ferramenta mediadora da construção de conhecimento da história e da vida



Muitas são as tecnologias da informação e as mídias disponíveis, hoje, para serem utilizadas didaticamente. A definição de mídias, adotada para este estudo refere-se a um complexo sistema de comunicação, podendo ser impresso, eletrônico ou digital, e que em muitas situações se convergem na informática e na internet, servindo para infinitas atividades e entre elas para o ensino e aprendizagem escolar ou não (BRASIL, 2009).

Nesse contexto, o vídeo vem a ser uma alternativa para apresentar e analisar o assunto sobre as guerras mundiais, por ser conhecido pelos alunos e pela facilidade de acesso e grande aceitação pela faixa escolar.

Historicamente o uso da televisão e do vídeo tem sua origem no cinema. Filmes e documentários apresentam possibilidades de maior uso pedagógico por serem recursos que prendem a atenção, convencem e criam conceitos de maneira bem eficiente, por intermédio de imagem, som, movimento e mensagens a serem transmitidas.

O uso do vídeo na escola não é novidade, e sua implicação pedagógica foi aceita em escala considerável, mas, na maioria dos casos, ele é utilizado para complementar as informações ou gerar esclarecimentos, sendo o seu potencial pouco explorado. Essa ferramenta serve para comunicação, entretenimento e lazer nas mais diferentes faixas etárias. Pelo seu dinamismo, direcionam-se mais à afetividade do que à razão, e os jovens são muito visuais, o que lhes facilita em muito a compreensão (MORAN, 2000). Dessa forma, entende-se que esse recurso, direcionado à aplicação pedagógica na disciplina de história, seja capaz de colaborar na formação de cidadãos mais sensíveis, críticos, capazes de identificar no mundo diferentes ideologias e posicionarem-se diante de fatos e situações que estiverem estudando e ou experienciando.

Ao tratar da construção do vídeo, destacam-se as diversas potencialidades que reúnem essa atividade, como a quebra da linearidade do espaço-tempo, tipificado no cotidiano do aluno, o que promove a construção do conhecimento por um envolvimento diferenciado e extrapola os componentes curriculares. Nesse sentido, essa prática pode ter um espaço privilegiado na condição de atividade pedagógica, oportunizando expressar a compreensão sobre o assunto por meio de sons, imagens, cores, movimentos, por meio do trabalho em equipe.

Embora a tecnologia educacional não irá resolver os problemas da educação, que são de natureza social, política, ideológica, econômica e cultural, essa constatação não nos pode deixar sem ação frente à introdução das inovações tecnológicas no contexto educacional. [...] Ainda é preciso continuar pesquisando sobre o que as novas tecnologias têm a oferecer à educação, para



que tenhamos condições de formar uma visão crítica fundamentada sobre o seu uso. O ideal é aproveitar este momento para incorporar novos referenciais teóricos à elaboração de materiais didáticos ou à prática pedagógica, porque as novas tecnologias podem propiciar novas concepções de ensino-aprendizagem. (REZENDE, 2002, p.1).

A construção do videoclipe histórico, em seus nuances e recursos, colaboram na construção de saberes que vão além do conteúdo tradicional. Os recursos de áudio, vídeo e informática engendram o envolvimento com saberes diversificados, como apropriação dos conteúdos, memorização, cooperação, informação, domínio de tecnologias, construção de conceitos, desenvolvimento de reflexões. Enfim, a tecnologia somada ao estímulo visual do vídeo é um recurso envolvente para o aprendizado.

[...] As crianças adoram fazer vídeo e a escola precisa incentivar o máximo possível. A produção em vídeo tem uma dimensão moderna, lúdica e que integra linguagens, e pela miniaturização da câmera, que permite brincar com a realidade, levá-la junto para qualquer lugar. Filmar é uma das experiências mais envolventes tanto para as crianças como para os adultos. Os alunos podem ser incentivados a produzir dentro de uma determinada matéria, ou dentro de um trabalho interdisciplinar. E também produzir programas informativos, feitos por eles mesmos, e colocá-los em lugares visíveis dentro da escola e em horários em que muitas crianças possam assisti-los. (MORAN, 2000, p. 40)

Televisão e vídeo são sensoriais, visuais, linguagem falada, linguagem musical e escrita, interligadas, [...] nos seduzem, informam, entretêm, projetam em outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços. [...] combinam a comunicação sensorial sinestésica, com a audiovisual, a intuição com a lógica, a emoção com a razão. Integração que começa pelo sensorial, pelo emocional e pelo intuitivo, para atingir posteriormente concreto (MORAN, 2000, p. 43).

O uso de vários recursos na construção do videoclipe pode incentivar a interação do aluno com ferramentas pouco utilizadas nas práticas educacionais da disciplina de história, por ser focada na utilização de recursos múltiplos estimulando aptidões e conhecimentos que são naturais nos alunos e, geralmente, são pouco aproveitados nas atividades formais de ensino.

5 Metodologia

Este trabalho tem uma abordagem exploratória e com características qualitativas na sua essência, pois busca avaliar a eficiência e a viabilidade em um contexto tecnológico e pedagógico da construção de um videoclipe como ferramenta mediadora da construção do conhecimento na disciplina de história.



O projeto “videoclipe histórico” foi realizado na Escola Municipal Maurício Germer, de ensino fundamental, localizada no município de Timbó (SC). A escola possui uma boa estrutura de recursos materiais e humanos, que atende com qualidade seu público. Os sujeitos envolvidos foram 18 alunos, na faixa etária de 13 anos, cursando a 8ª série (último ano do ensino fundamental).

Foram seguidos os cuidados com as questões éticas como a solicitação à direção da escolar para o desenvolvimento deste projeto: envio aos pais do termo de consentimento para que os alunos pudessem participar desta prática, por serem menores de idade; solicitação de autorização para o uso de imagem dos alunos e das produzidas por estes durante a prática e a divulgação dos resultados deste projeto em produções científicas e escolares. O desenvolvimento da prática foi organizado e detalhado em etapas para melhor ser compreendido.

a) Foi realizada a apresentação do tema Guerras Mundiais e seu impacto na sociedade contemporânea por uma exposição oral feita pelo professor, seguida de pesquisa, no livro didático, de história sobre as tecnologias, as armas e as destruições causadas pelas Guerras Mundiais (duas aulas).

b) No laboratório de informática, os alunos continuaram o trabalho de pesquisa na internet, em busca de mais informações, em sites, blogs e outros meios orientados e supervisionados pelo professor (duas aulas).

c) Essas informações foram organizadas no modelo de um trabalho acadêmico, digitado em editor de texto, com fonte Times, tamanho 12, contendo capa, desenvolvimento, considerações finais e referências. As atividades foram realizadas em grupos e entregues ao professor (quatro aulas).

d) Os alunos assistiram, no auditório, dois clipes e um documentário, anotando as características e os impactos das guerras. Os vídeos são “Knocking on heavens door” (Avril Lavigne); “We are the world” (com vários artistas, organizado por Michel Jackson); e “Pra não dizer que não falei das flores” (Geraldo Vandré). O objetivo dessa ação foi a sensibilização do tema, a busca de novas informações e a explicação sobre a potencialidade que um videoclipe tem de transmitir uma determinada informação (duas aulas).

e) Os alunos assistiram ao documentário “I Guerra Mundial”, volume 2, que destaca as máquinas usadas na guerra, como o desenvolvimento do uso de aviões, anotando e descrevendo características do documentário (uma aula).



f) Encerrado o processo de levantamento de informações, com a utilização de meios como o áudio, vídeo, a internet e o livro didático, o professor indicou para trabalhar com as duas músicas que tiveram destaque nos clipes: “Batendo na Porta do Céu” e “Pra não dizer que não falei das Flores”. Com orientação do professor, os alunos cantaram as duas músicas, realizando algumas gravações no intuito de verificar as imagens como uma primeira experiência de gravação (duas aulas).

g) A produção do videoclipe foi um desafio, pois é natural a dispersão de alguns alunos e o insucesso de várias imagens gravadas sem qualidade e experiência. Assim, foram reunidos os trabalhos realizados nas etapas anteriores, para servirem de subsídios, tais como frases, textos, anotações, desenhos, gravação dos colegas. Para serem obtidas mais imagens para o vídeo, os alunos gravaram novas cenas, agora cantando em grupos menores. O professor também gravou algumas cenas dos alunos em locais diferentes da escola, cantando as duas músicas escolhidas. As cenas tiveram um tempo médio de 10 segundos (quatro aulas).

h) Com a ideia de produzir material para o clipe, os alunos fizeram charges sobre o conteúdo pesquisado e sobre as letras das músicas. (duas aulas). Os desenhos produzidos foram escaneados e usados na edição do videoclipe. Essas produções individuais foram socializadas e apresentadas à turma usando o projetor, a fim de dar nova dimensão e *feedback* do que eles produziram, bem como escolher os que iriam para a fase de edição do videoclipe (duas aulas).

i) A gravação do fundo musical para o clipe (Música “Pra não dizer que não falei das flores”), cantada pelos alunos, foi realizada na sala de informática. A edição das cenas e a inclusão do fundo musical foram feitas pelo professor no programa Movie Maker. Em resumo, compondo o material para edição, tinha-se as cenas dos alunos cantando a música; as imagens das charges; a gravação de áudio do fundo musical; e imagens, frases e palavras relacionadas ao tema selecionadas nas diversas atividades (três semanas).

j) Na pós-produção, os alunos assistiram à versão final do clipe e, reunidos em duplas, escreveram uma avaliação para dar sugestões sobre o que poderia ser acrescentado ou retirado (uma aula). A apresentação geral do videoclipe também foi aproveitada no evento de mostra de trabalhos, realizado na própria escola, em agosto



2011, no qual se reuniram os alunos de 5^a a 8^a Série (atualmente denominados sexto ao nono ano).¹

Os dados foram coletados a partir da análise das anotações realizadas pelo professor, durante o desenvolvimento da prática, com relação às produções dos alunos, considerando-se o teor das atividades, a coerência com o tema estudado e o conhecimento construído com esta experiência. A análise esteve de acordo com o referencial teórico. Foram consideradas a avaliação das produções dos alunos, o envolvimento, o comprometimento e os esforços para o desenvolvimento dessa prática.

6 Conclusões

Foi observado que, diante da exposição da proposta de construção de um videoclipe sobre as guerras mundiais, os alunos participantes do projeto se mostraram interessados pela metodologia sugerida. O fator mais relevante nessa prática foi a inclusão das tecnologias digitais, as quais já faziam parte das vidas dos educandos, como o vídeo e a informática para mediar o ensino. Essa ação desencadeou grande envolvimento na atividade e no conteúdo pela interatividade e pela utilização da tecnologia. Ocorreram algumas dificuldades durante o processo, como pane nos equipamentos e problemas de falta de vaga para o uso da sala de informática, mas, com a participação efetiva do grupo, foram contornadas, fato que demonstrou a realização de um trabalho em equipe.

A proposta desenvolvida possibilitou uma construção de conhecimento com sucesso, pois transcendeu às aulas meramente expositivas. Esse aprendizado foi observado com base nas produções dos alunos e no aprofundamento do conteúdo trabalhado, além da percepção da interação e da integração dos alunos entre si e com o professor, bem como o envolvimento e o comprometimento deste com as atividades apresentadas.

Foi relevante a sensibilização dos alunos em relação ao tema proposto. Durante os trabalhos com os clipes e os documentários assistidos, os alunos puderam explorar a ideia de que as guerras tiveram consequências para a humanidade. Conseguiram relacionar a influência negativa e também perceberam os avanços tecnológicos e

¹ A versão final do videoclipe encontra-se disponível na Internet, hospedada no endereço <http://www.youtube.com/watch?v=4bjpauknuY8&feature=youtu.be>.



científicos de hoje, que contribuem para uma melhor qualidade de vida, embasados nos conhecimentos construídos naquele período.

Geralmente, os alunos de oitava série apresentam um entendimento sobre as guerras como aventura e entretenimento, conceito intensamente explorado na indústria cinematográfica e nos jogos de computador. Com essa atividade didática escolar, foi possível debater sobre as falsas ideologias, o que possibilitou reflexão e sensibilização sobre os aspectos humanitários, ignorados em diferentes nuances e momentos históricos dessas guerras.

Também foram observadas mudanças no comportamento dos alunos envolvidos, que, constantemente, apresentam falta de interesse pelos fatos históricos. Durante o desenvolvimento do projeto, todos se demonstraram interessados e envolvidos com as atividades nas suas diferentes etapas.

A visualização do produto construído por eles, antes e depois da edição final, gerou um clima de entusiasmo e orgulho por terem sido os autores do videoclipe e por fazerem parte daquela classe e de uma escola que se dispõe a trabalhar de forma diferenciada, inserindo em suas práticas pedagógicas tecnologias atualizadas e contextualizadas com interesses e vivências cotidianas dos alunos. Alguns até já tinham realizado outras gravações com uso de celulares e câmeras, porém nada parecido com a complexidade necessária para o alcance de um resultado acadêmico, artístico e visual como o videoclipe, que englobou todas as etapas necessárias para fazer um vídeo e gerou o trabalho com profundidade sobre um tema específico e polêmico, por meio de objetivos pré-definidos, orientação e supervisão.

Essa prática, em sua integralidade, foi uma novidade que obteve um resultado positivo, influenciando no aumento da autoestima individual dos participantes, pois eles vislumbraram várias possibilidades de suas habilidades e capacidades. Perceberam que podem ir mais além, pois os horizontes são delimitados pelos seres humanos de acordo com seus potenciais e suas necessidades, como nos mostra a história.

A turma também ficou mais integrada e unida; assim, a realização da prática, além da construção de conhecimento sólido sobre o assunto, estimulou o uso das tecnologias e extrapolou o ambiente de sala de aula, despertando sentimentos de pertencimento à escola e de capacidade de construção, reflexão, produção, bem como do aprender a aprender. A vivência proporcionada pelo desenvolvimento do projeto pode ter influenciado os alunos em suas vidas pessoais ao se perceberem como sujeitos construtores da história e não como sujeitados aos acontecimentos, pois são



responsáveis pelo mundo em que vivem, e as ações de um indivíduo podem influenciar no mundo.

Em relação ao questionamento que norteou este estudo, pode-se dizer que a construção do videoclipe é uma ferramenta viável, eficiente e que promove o aprendizado do tema Guerras Mundiais, através da construção de um conhecimento embasado em reflexões sólidas e aprofundadas, considerando-se a faixa etária dos alunos participantes. A construção é diferenciada do simples uso de vídeos para determinados propósitos, porque o aluno passa a fazer parte da construção do conteúdo a ser entendido.

A inserção das mídias na educação não se sobrepõe à presença do professor em sala de aula, pois elas vêm para somar. É importante que o professor esteja envolvido em cada detalhe das atividades propostas e com disposição a refazer o planejamento para superar os obstáculos naturais e rotineiros que podem se apresentar nos ambientes escolares. Os alunos precisam estar envolvidos em todas as etapas do processo de ensino-aprendizagem, e essa ação aumenta o sucesso dos resultados, diminuindo os fracassos que podem ser expressos pelos índices de evasão, reprovação e baixo rendimento, entre outras questões relacionadas a comportamentos.

Os objetivos foram alcançados na íntegra, demonstrando que a construção de um videoclipe pode ser um estímulo aos alunos a aprender a aprender e ao desenvolvimento de opiniões, senso crítico e conhecimentos sobre o impacto das guerras na sociedade contemporânea, servindo como aproximação dos alunos de algumas tecnologias da informação. Diante disso, é evidenciado que a aplicação do projeto teve relevância no que tange à contribuição para o processo de ensino-aprendizagem dos participantes, assim como para o professor da disciplina e para escola, pois apontou novas metodologias de trabalho com a inserção das mídias nas práticas pedagógicas, despertando interesse em outros profissionais.

Ao final, cabe ressaltar que o projeto desenvolvido teve seu fim na análise de seus resultados já mencionados, mas a importância da influência de inovações nas práticas de ensino na escola e no senso crítico e reflexivo dos alunos, diante de suas capacidades de análise e aprendizado, é imensurável, pois se vincula à qualidade do ensino. Há muito o que pesquisar sobre o uso das mídias na educação, e as possibilidades são inúmeras. Aqui foi explorada uma singela parcela do potencial educacional das ferramentas audiovisuais e da convergência das mídias.

CONSTRUCCIÓN DE UN VIDEO DE HISTORIA: UNA REFLEXIÓN SOBRE EL IMPACTO SOCIAL Y TECNOLÓGICO DE LAS GUERRAS MUNDIALES

Resumen: Este artículo es un estudio desarrollado en el curso de especialización[on Medias en la Educación, que es una asociación de la Universidad Federal de Rio Grande – FURG, Instituto Federal de Rio Grande do Sul- Rio Grande Campus – IFRS y el Departamento de Educación del Estado de Santa Catarina. Las guerras mundiales tuvieron un enorme impacto en el desarrollo social, económico y tecnológico en la historia humana, el tema complejo a tratar con los adolescentes. Así que para trabajar con los alumnos de 8º grado, ahora 9 años, fue elegida como herramienta de enseñanza, los medios de comunicación de vídeo. El objetivo fue evaluar si el preparo de video en las interfaces de las guerras, serviría par construir el conocimiento sobre el tema. El enfoque de este estudio fue cualitativa y se basa en ena literatura con los estudiantes sobre las guerras mundiales y su consecuencia para la base. Los participantes fueron pensando y tomar ventaja de la grabación de video y las actividades que el maestro, mas tarde ayudó en la edición. Los resultados presentados superaron las previsiones, tanto en el aprendizaje del contenido como en el campo de los medios de comunicación, en la finalización de la producción y los esfuerzos par superar los muchos desafíos de crecer en los sujetos como constructores de si mismo y sus historias de vida. En esta propuesta pedagógica se hizo evidente que la construcción de vídeo puede ser eficaz para la formación de cooperar con el concomimiento de la historia en una manera agradable, invertida y dinámica que influyó en la autoestima de los estudiantes, se acercó a las tecnologías demostrado ser una estrategia importante.

Palabras claves: Educación. Sociedad. Tecnologia.

Referências

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria da Educação a Distância. **Módulo Introdutório de Integração de Mídias na Educação.** Curso Mídias na educação. 2009a. CD ROOM.

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria da Educação a Distância. **Módulo Básico TV e Vídeo.** Curso Mídias na educação. 2009b. CD ROOM.

DAMIS, Olga Teixeira. Didática e sociedade: o conteúdo implícito do ato de ensinar. In: VEIGA, Ilma Passos Alencastro (org). **Didática: O ensino e suas relações.** Campinas, SP: Papyrus, 1996.

DRUCKER, Peter Ferdinand. **Fator Humano e desempenho:** o melhor de Peter F. Drucker sobre a administração. Tradução Carlos A. Malferrari. Editora Pioneira Learning Thompson. São Paulo, 2002.

DRUCKER, Peter Ferdinand. **A sociedade:** o melhor de Peter F. Drucker sobre a administração. Tradução Edite Sciulli. Editora Nobel, São Paulo, 2002.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade.** 17.ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra,1979.



LEAL, Jacqueline; ALVES, Lynn; HETKOWSKI, Tânia Maria. **Educação e tecnologia:** rompendo os obstáculos epistemológicos. In: SANTOS, Edméa; ALVES, Lynn (org). Práticas pedagógicas e tecnologias digitais. E-papers: Rio de Janeiro, RJ. 2006.

MORAN, José Manuel. Ensino aprendizagem e inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In; MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 13 ed. Campinas, SP. Editora Papirus, 2000.

PROJETO ARARIBÁ. **História 8a. Série**. 3a. ed. Editora Moderna. 2010.

REZENDE, Flávia. **As novas tecnologias na prática pedagógica sob a perspectiva construtivista**. Revista Ensaio, vol. 2, n.1, Março 2002. UFRJ.

SANTOS, Roberto Vatan. Abordagem do processo de ensino aprendizagem. **Rev. Integração**, V.40 p.19-31, 2005. Disponível em: <http://www.usjt.br/pub/revint/19_40.pdf> . Acesso em: 11 mai. 2011.

VIEIRA, Elaine; COSTA, Sayonara Salvador Cabral da; BINI, Márcia Bárbara. Atividades interativas em sala de aula: uma experiência para compartilhar. In: BORGES, Regina Maria Rabello; ROCHA FILHO, João Bernardes da; BASSO, Nara Regina de Souza (organizadores) **Avaliação e interatividade na educação básica em ciências e matemática**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008. 184 p.