

## Plataforma digital para auxiliar na aplicação de filmes como ferramenta de ensino

*Digital platform to assist in the application of films as a teaching tool*

LEMOS, Israel Mendes; Mestre; Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE)

Israel.lemosm@gmail.com

SOBRAL, João Eduardo Chagas; Doutor; Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE)

sobral41@gmail.com

Este artigo é um recorte da pesquisa em desenvolvimento que visa criar um método para a utilização de filmes no ensino médio nas escolas brasileiras com o auxílio de ferramentas do design. O pesquisador entende que os filmes são subaproveitados quanto a sua aplicação no ensino, enxergando nas ferramentas do design uma oportunidade de promover uma melhoria na relação ensino-aprendizagem a partir dos filmes. O artigo apresenta um capítulo de revisão bibliográfica sobre os filmes na relação ensino-aprendizagem; na sequência, conceitua-se a abordagem *Design Driven Innovation* e resumidamente, é explicada a sua aplicação para desenvolver as diretrizes que compõem o método; para finalizar, é realizada uma síntese sobre os objetivos e o funcionamento da plataforma, bem como, é disponibilizado o *link* para acesso ao protótipo digital da plataforma que foi desenvolvido pelo pesquisador.

**Palavras-chave:** Filmes na educação; design; plataforma digital.

*This article is an excerpt from the research in progress that aims to create a method for the use of films in high school in Brazilian schools with the help of design tools. The researcher understands that films are underused in terms of their application in teaching, seeing in design tools an opportunity to promote an improvement in the teaching-learning relationship based on films. The article presents a bibliographic review chapter on films in the teaching-learning relationship; Next, the Design Driven Innovation approach is conceptualized and, briefly, its application to develop the guidelines that make up the method is explained; Finally, a summary of the objectives and functioning of the platform is carried out, as well as the link to access the digital prototype of the platform that was developed by the researcher.*

**Keywords:** Films in education; design; Digital platform.

## 1 Introdução

O artigo é um relato da pesquisa em desenvolvimento que afronta 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, um método que facilite essa relação de aprendizagem pode contribuir para a formação de crianças e adolescentes.

O objetivo da pesquisa é desenvolver um método para a utilização de filmes no ensino médio nas escolas brasileiras com o auxílio das ferramentas de design. 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 fará 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.

No presente artigo serão apresentados recortes das etapas já desenvolvidas no projeto, são elas: revisão da literatura, com um recorte sobre os filmes na relação ensino-aprendizagem; explanação sobre a abordagem *Design Driven Innovation*, apresentando um recorte das principais aplicações da abordagem no projeto; e um resumo do desenvolvimento da plataforma digital para auxiliar na aplicação de filmes como ferramenta de ensino.

As informações obtidas na revisão da literatura e na pesquisa com os intérpretes definidos na abordagem DDI foram confrontadas. A partir desse processo de interpretação, foram estabelecidas as diretrizes que compõem o método, bem como a aplicação prática das mesmas no desenvolvimento e prototipação da plataforma digital para aplicação de filmes no ensino.

## 2 Filmes na relação ensino-aprendizagem

De acordo com Carroll (1985 *apud* CHAMPOUX, 1999) 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. 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. O 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 aluno necessita de atenção. 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”. O autor destaca a importância do cinema na educação, colocando-o ao lado da ciência como modo de pensamento. A equiparação de filmes e livros no ensino, mostra o quanto estes podem ser melhor aproveitados, visto que a literatura é mais utilizada e valorizada para fins pedagógicos.

Para Fischer (2007, p. 298), “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.” O autor posiciona as artes como um instrumento pedagógico que amplia o repertório de todos os envolvidos no processo. Segundo 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.

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”.

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. 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.

Após apresentar uma introdução sobre os filmes no ensino, será apresentado o *Design Driven Innovation*, abordagem utilizada para a criação do método para a utilização de filmes no ensino médio nas escolas brasileiras.

### 3 *Design Driven Innovation*

Se propõe como metodologia para auxiliar na criação do método para a utilização de filmes no ensino a abordagem *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 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).

O pesquisador entende que os modelos socioculturais estão se alterando atualmente devido a fatores como: governo, tecnologia, pandemia, *streamings* de filmes e projetos que

---

<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.*

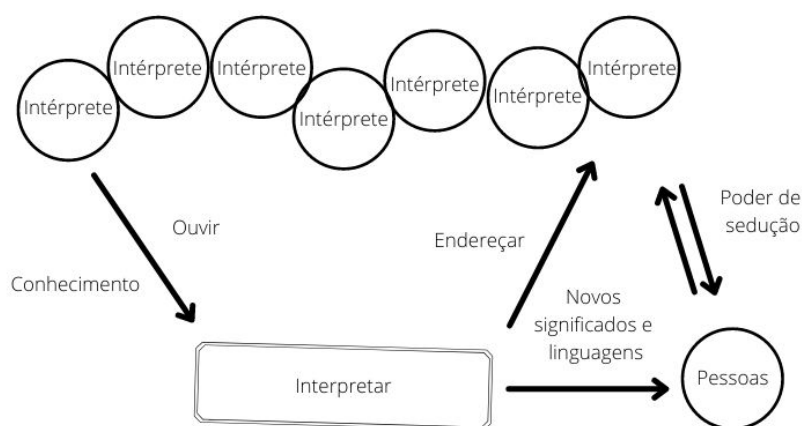
utilizam filmes no ensino. Estas mudanças favorecem a criação de um método para a utilização de filmes no ensino médio nas escolas brasileiras.

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, esses intérpretes fornecem insights sobre como as pessoas podem dar novos significados às coisas. Os intérpretes são agentes de dentro do contexto da empresa e do setor no qual a inovação está inserida.

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 01:

Figura 1 - 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.

## 4 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, pois o mesmo busca ressignificar como os filmes são utilizados no ensino. A aplicação dos filmes no ensino atualmente, 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 “endereço” é utilizada para lançar o produto no mercado e poderá ser desenvolvida posteriormente.

### 4.1 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: além das mudanças provocadas pelas leis, 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;
- *Streamings* 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;
- Professores: os professores do ensino médio das escolas brasileiras lidam diretamente com a utilização dos filmes no ensino. Dito isso, 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. A pesquisa é 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.

As informações e tendências que os intérpretes fornecem não serão expostas integralmente no presente artigo, visto a limitação de palavras.

### 4.2 Segunda etapa: Interpretar

A interpretação das informações foi obtida na revisão da literatura, na pesquisa aplicada com professores e na primeira etapa do *Design Driven Innovation*. Esse processo tem

o intuito de criar diretrizes que caracterizam o método criado na pesquisa aplicada. A partir de cada diretriz, serão descritas ferramentas e funcionalidades que estarão presentes na plataforma.

#### **4.2.1 *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.

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, família 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 mostrar a importância dos assuntos abordados, será criada uma seção na plataforma que explica quais os temas que o filme em questão trata e o quanto eles são importantes para os estudantes. Essa explicação descritiva é importante para conferir sentido à plataforma para os estudantes, para os gestores do âmbito educacional e para os pais, que por vezes, não conseguem enxergar a importância da utilização dos filmes no ensino.

#### **4.2.2 *Valorizar o interesse pelos filmes***

No questionário com professores, houve 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.

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, podendo incluir: indicações e premiações recebidas, se foi baseado em alguma história real ou adaptado de um livro e números de bilheteria.

A plataforma ainda buscará trabalhar com recursos visuais que remetem aos filmes. Sendo os filmes produções audiovisuais, é importante utilizar imagens e vídeos ao longo da plataforma para sempre realizar uma conexão entre o conteúdo e o filme em questão.

#### **4.2.3 *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 Delors (1998 *apud* GADOTTI, 2000) um dos pilares do *Lifelong Learning* é aprender a conhecer, o que consiste em ter curiosidade, autonomia e atenção.

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.

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. Estes *links* estarão presentes em diversas seções da plataforma.

Neste mesmo sentido, em uma outra seção, serão indicados filmes, livros e vídeos que tenham correlação com o filme em questão. Dessa forma, o usuário pode aprender sobre o tema em questão por meio de outras fontes de conhecimento, compreendendo o assunto por diversos pontos de vista.

#### **4.2.4 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 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. Apresentar um personagem e suas mudanças, vai torná-lo complexo, evitando que o espectador crie um estereótipo dele. O objetivo desta aplicação, é utilizar a identificação que o espectador cria com um personagem para que ele passe a enxergar as pessoas do mundo real com mais complexidade. Ao fazer isso, as pessoas tendem a olhar outros indivíduos além dos estereótipos.

#### **4.2.5 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. Para 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. Esta pode ser uma representação do passado, da atualidade ou de um tempo utópico ou distópico. Procurar-se-á relacionar a sociedade da ficção com a da vida real.

#### **4.2.6 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.

Por meio de outra 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), ainda 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 uma seção que marca o tempo dos principais acontecimentos do filme, dando suporte a prática utilizada por professores de solicitar maior atenção dos alunos em determinados momentos do filme. Além disso, os *links* de sites e indicações de outros conteúdos também auxiliarão os professores a compreenderem o assunto. A plataforma também contará com um campo com sugestões de atividades baseadas no filme, para que os docentes utilizem com suas turmas.

#### **4.2.7 Indicar locais para assistir aos filmes**

Em relação a pergunta do questionário com os professores “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. 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.

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.

Em vista disso, a plataforma vai indicar que os filmes sejam assistidos em casa pelos estudantes. Pela facilidade de acesso aos filmes que os *streamings* de vídeo estão possibilitando, em cada filme será indicado em qual plataforma ou site o filme está disponível



para ser assistido. O usuário irá clicar em um ícone que representa o site em questão e será redirecionado para a página do filme.

#### **4.2.8 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. Serão disponibilizadas informações sobre a produção do filme e conteúdos que repercutem o impacto do filme.

#### **4.2.9 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. Por meio destas informações, é possível compreender melhor o filme e traçar paralelos com outras obras dos mesmos cineastas. Conhecimentos assim são fundamentais para entender o cinema como arte e como indústria.

#### **4.2.10 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.

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. Tanto estudantes quanto professores poderão classificar os filmes assistidos e realizar comentários sobre os mesmos. Os comentários ficarão acessíveis para todos os usuários, permitindo que respostas sejam dadas e oportunizando um debate. É importante estender esse debate para a sala de aula.

A plataforma também conterà uma seção, para professores e alunos, que registre quais filmes já foram assistidos pelo usuário e os comentários a respeito dos mesmos.

#### **4.2.11 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 ampliação de repertório, disponíveis em serviços de *streamings* selecionados. Isso possibilitará o acesso a diversas outras culturas e também a outras formas de se fazer cinema.

#### **4.2.12 Linguagem cinematográfica**

Segundo Delors (1998 *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 destinada a apresentar conteúdos sobre a linguagem do cinema, como planos, enquadramentos e diversos outros termos e práticas do meio. Por meio da utilização de imagens e vídeos, serão apresentados conceitos cinematográficos e seus respectivos significados.

#### **4.2.13 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 evidenciados 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.

## 5 Prototipação da plataforma

Após construir um método para a aplicação de filmes no ensino, é pertinente aplicar o método em uma plataforma digital, visto que as possibilidades das plataformas digitais têm muito a agregar ao método desenvolvido.

A plataforma digital foi projetada para professores e alunos do ensino médio das escolas brasileiras. Para os professores, a plataforma terá utilidade para prepará-los para conduzir atividades com base nos filmes. Para isso, haverá conteúdos e informações sobre o filme, sugestões de atividades e um campo para trocar experiências com outros professores que já utilizaram aquele filme em sala. Para os alunos, a plataforma incentivará um olhar mais crítico sobre os filmes e possibilitará a aprendizagem de diversos conteúdos, dentro ou fora da sala de aula. A plataforma visa promover o aprendizado autônomo e personalizado.

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, 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 *link* <https://israellemosm.wixsite.com/plataforma>.

A seguir, serão apresentadas descritivamente as páginas propostas para a plataforma. Muitas delas estão contempladas no protótipo digital.

### 5.1 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.

### 5.2 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.

### 5.3 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. Nessa página, ao inserir o nome do usuário e senha, é possível ter acessos as páginas que serão explanadas na sequência.

### 5.4 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.

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.

### 5.5 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.

### 5.6 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; “Conhecendo os bastidores” investigando as motivações e ideologias presentes no filme e ainda a trajetória dos cineastas envolvidos.

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.

### **5.7 Quiz 1**

Como resultado do redirecionamento da página anterior, uma janela será aberta apresentando um quiz. 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.

### **5.8 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 de 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, haverá a seção “*Timeline* do filme” destacando os principais pontos da produção e seu respectivo tempo de acontecimento. Uma opção para realizar o *download* deste conteúdo estará disponível. Também serão disponibilizadas sugestões de atividades para o professor aplicar com sua turma, juntamente com a opção de *download* do conteúdo.

### **5.9 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.

### **5.10 Quiz 2**

Como resultado do redirecionamento da página acima, será realizado um quiz sobre linguagem cinematográfica. 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.

### **5.11 Aumento de repertório**

A seção apresentará uma relação de filmes para que o usuário amplie seu repertório em cinema e cultura em geral. 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.

### **5.12 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, podendo ser essas simbólicas dentro da plataforma e até prêmios com maior valor, como assinaturas de *streamings* e ingressos para cinema.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O artigo foi um resumo da pesquisa em andamento que tem como objetivo desenvolver um método para a utilização de filmes no ensino médio nas escolas brasileiras com o auxílio do design. O pesquisador entende que os modelos socioculturais estão se alterando atualmente devido ao governo, tecnologia, pandemia, *streamings* de filmes e projetos que utilizam filmes no ensino. Estas mudanças favorecem a criação de um método para a utilização de filmes no ensino médio nas escolas brasileiras.

Na artigo, foram confrontadas as informações obtidas na revisão da literatura 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.

Foi realizada uma explanação sobre como essas diretrizes podem se converter em 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.

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>. Foram ainda explicadas descritivamente as páginas que irão compor a plataforma.

O pesquisador considera que 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 apresentadas no presente artigo têm muito a agregar ao ensino, visto que utilizam tecnologia e filmes, fatores muito aceitos pelos jovens; e tratam a aprendizagem como algo complexo, descompartimentando 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.

## 6 Referências

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.

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.

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.

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.

CRUZ, Sônia 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.

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.

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 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.

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.

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

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

LIBÂNEO, 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.

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.

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

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.

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

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.

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".

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.