

**Direcção:** Susana Gonçalves  
**Comissão editorial:** Susana Gonçalves, Dina Soeiro, Sofia Silva  
**Título da série:** Cadernos de Pedagogia no Ensino Superior  
**Publicação:** Centro de Inovação e Estudo da Pedagogia no Ensino Superior (CINEP)  
**Grafismo e paginação:** José Joaquim M. Costa  
**Julho de 2012**  
**ISSN:** 1647-032X

## **Exploração didática de filmes educativos em ambientes virtuais de aprendizagem**

**J. António Moreira** ([jmoreira@uab.pt](mailto:jmoreira@uab.pt))

Departamento de Educação e Ensino a Distância, Universidade Aberta. Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX (CEIS 20), Universidade de Coimbra.

**Angélica Monteiro** ([amonteiro@gaia.ipiaget.org](mailto:amonteiro@gaia.ipiaget.org))

Escola Superior de Educação Jean Piaget –Arcozelo. Centro de Investigação e Intervenção Educativas (CIIE), Universidade do Porto.

**Resumo.** Em tempos de profundas mudanças e da vertiginosa evolução das tecnologias de informação e da comunicação (TIC) deparamo-nos com a necessidade de (re)pensar os processos de ensino-aprendizagem no ensino superior (Moreira, 2012). Muitos professores, com o intuito de renovar esses processos têm procurado recorrer a objetos de aprendizagem responsivos e eficazes, no entanto, quer por razões pedagógicas, tecnológicas ou formativas, nem sempre tem sido tarefa fácil. Assim, com o objetivo de refletir acerca destas questões apresentamos, neste texto, uma proposta metodológica de exploração didática de recursos audiovisuais, no sentido de promover o uso eficiente do filme educativo em ambientes virtuais de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Filmes educativos, Ambientes virtuais, Ensino superior, Didática, Prática pedagógica.

## 1. Introdução

Num tempo em que vivemos numa profunda dependência da imagem e em que se torna cada vez mais necessário desenvolver uma literacia à volta da leitura do que se “vê”, o audiovisual precisa de ser abordado de forma crítica, no sentido de serem clarificadas as suas potencialidades e virtudes, bem como as suas limitações e defeitos (Carvalho, 1998).

Estamos num tempo de rutura em que a compreensão ou tomada de conhecimento já não se realiza tanto pela abstração, através da perceção analítica, mas mais pela sensação que privilegia a perceção global (Ferrés, 1996). E é neste cruzamento epistemológico que as instituições de ensino (superior) se encontram, debaixo de uma tensão que as coloca entre a sua tradicional hierarquização racionalista dos conceitos, em que se “impõem condições prévias às aprendizagens”; e uma nova realidade, liderada pelos *mass-media* e pelas linguagens audiovisuais, que apontam para formas de pensamento e de expressão de cariz mais estético assentes no poder da emoção e que recorrem à imagem como “pano de fundo” para as suas narrativas. Neste contexto, o filme e sua expressão cinematográfica assumem-se, atualmente, como os grandes representantes dos recursos audiovisuais, já que respondem à sensibilidade dos jovens (adultos) e da grande maioria da população, solicitando constantemente a sua imaginação (Moran, 1995).

Perante esta realidade, e usando o filme educativo uma linguagem tão próxima daquela que é utilizada no quotidiano, pensamos que faz todo o sentido apropriarmo-nos do seu potencial comunicativo, trazendo-o para as salas de aula (virtuais) para, de um modo consciente, torná-lo numa ferramenta de mediação pedagógica capaz de contribuir para a grande odisseia da instituição de ensino superior moderna que se vai ancorando em perspetivas sócio-construtivistas e que coloca o estudante no centro do processo pedagógico.

Com efeito, a necessidade de integração do filme educativo pa-

rece-nos ser um dado inquestionável, uma vez que, não sendo substitutos do professor, mas estando intrinsecamente ligados ao quotidiano das famílias, assumem-se como um precioso elemento auxiliar do professor, visto que, e como Carvalho salienta: “a experiência audiovisual exerce uma função informativa alternativa, tornando a realidade mais próxima à medida que permite exemplificar conceitos abstratos, ampliar conceções e pontos de vista, simplificar a compreensão da realidade e estimular a reflexão sobre acontecimentos a partir do contato com imagens” (1998, p. 2).

E, precisamente, porque a experiência audiovisual permite uma aproximação eficaz à realidade, tornando próximo e familiar o que parecia distante e incompreensível, clarificando conceitos, estabelecendo pontes com o mundo exterior, encerra em si própria importantes capacidades motivacionais; tanto mais que os estudantes são sensíveis à comunicação pela imagem. No entanto, a abordagem à utilização destes recursos audiovisuais não deve esgotar-se nos ganhos motivacionais, embora, circunstancialmente este possa ser o objetivo pedagógico que se pretende. Para que o uso do filme educativo não se esgote apenas em questões motivacionais, o professor, enquanto orientador e gestor da sala de aula (virtual), deve realizar uma reflexão prévia que o leve a encontrar as razões justificativas para a utilização de determinados filmes e, simultaneamente, deve apropriar-se da linguagem audiovisual que o filme comporta no sentido de uma análise crítica capaz de lhe garantir que essas imagens (fílmicas) possuem os níveis qualitativos necessários para atingir os objetivos pedagógicos previamente formulados.

Com efeito, observado de uma determinada perspetiva e com objetivos e tarefas bem definidas, o filme educativo torna-se algo mais do que um momento de emoção e diversão podendo converter-se numa experiência viva e interessante, que ajuda os estudantes a alargarem conceitos, a pensarem e a confrontarem-se criticamente com outras realidades, a interiorizarem valores que se dispersa-

riam numa incerta pesquisa, a agarrar ideias que não cabem dentro de definições, nem se compreendem totalmente através da leitura de um texto. Jacquinet-Delaunay (2006) a este respeito observa que, independentemente das diferenças que separam o ambiente escolar do ambiente cinematográfico, durante a exibição de um filme, o que determina o maior ou menor interesse dos estudantes perante o seu visionamento é o contexto pedagógico em que se insere a estratégia.

No cerne dessa atitude está, pois, a forma como o professor encara essa ferramenta pedagógica e tecnológica, a capacidade que tem em integrá-lo de forma oportuna num conjunto de outras estratégias e recursos didáticos ou no aproveitamento que dele retira como método de abordagem ao próprio tema. Quando mais oportuno e útil for o filme, quanto mais os estudantes sentirem que têm nele uma oportunidade de compreender melhor as questões em estudo, de completar um “puzzle” que sem o filme ficaria inacabado, melhor será a sua adesão à metodologia.

A nossa prática profissional, em instituições que promovem o uso destes novos ambientes, tem contribuído para uma reflexão constante acerca das possibilidades de didatização destes objetos de aprendizagem audiovisuais. Assim, com o intuito, de estudar fundamentadamente estas questões, mas também de procurar ajudar os professores a utilizar pedagogicamente estes recursos, neste texto apresentamos uma proposta metodológica de exploração didática, no sentido de promover o uso eficiente do filme educativo em ambientes *online*.

## 2. A exploração didática do filme educativo

Pela diversidade de situações de aprendizagem que possibilita, o filme educativo deve ser entendido na sua dupla vertente de objeto de estudo e de recurso pedagógico. Enquanto objeto apresenta uma linguagem própria que deverá ser entendida e explorada por estu-

dantes e professores; e enquanto recurso pedagógico deverá corresponder sempre a objetivos educativos, estar relacionado com os currículos e integrado numa planificação que estabeleça as relações com as atividades a desenvolver antes, durante e depois do visionamento.

A respeito da sua utilização enquanto recurso pedagógico Férres (1988, 1996) aponta algumas possibilidades de utilização didática que apresentamos a seguir. Entre as diferentes possibilidades apresentadas pelo autor destacamos apenas aquelas que consideramos ser mais eficazes e válidas para ambientes *online*, caso da vídeo-lição ou do programa motivador.

**La vídeo-leccion.** A vídeo-lição pode ser considerada como o equivalente a uma aula magistral, com a diferença de que o professor é substituído pelo programa de vídeo. Sendo o método expositivo aquele que, certamente, ainda prevalece no seio das práticas letivas mais comuns no ensino superior, é natural que a primeira forma que a escola encontrou para integrar a tecnologia do vídeo nas suas metodologias tenha sido, justamente, replicar em linguagem vídeo aquilo a que mais esteve acostumada desde sempre. Ou seja, a primeira tendência terá sido simplesmente transpor para o ecrã exatamente a mesma cena que habitualmente se desenvolve “ao vivo” e “em direto” na sala de aula. Isto não significa que esta modalidade não seja válida, pois ao serem expostos visualmente determinados conteúdos através do uso de imagem em movimento e som, acaba, muitas vezes, por ganhar, um carácter mais dinâmico do que o da aula convencional e ser mais estimulante para quem assiste. Estas vídeo-lições são didaticamente eficazes quando utilizadas: com funções informativas, para transmitir informações que precisam de ser ouvidas e/ou visualizadas; como reforço da explicação prévia do professor em sala de aula física; ou com funções de avaliação e pesquisa, dando, por exemplo, um questionário ou uma grelha de observação aos estudantes antes do visionamento, com o in-

tuito de extraírem do filme as informações mais pertinentes (Petters, 2001). Em ambientes personalizados de aprendizagem (*personal learning environments*), esta metodologia também se mostra interessante, na medida em que permite uma maior versatilidade podendo o documento vídeo ser visionado várias vezes, a diferentes ritmos e em diferentes locais. É uma metodologia muito interessante para utilizar em ambientes virtuais de aprendizagem, porque, por exemplo, no ensino experimental, permite que sejam apresentadas determinadas técnicas laboratoriais com possibilidade de visualização quase infinita.

**El programa motivador.** É um programa destinado, fundamentalmente, a suscitar um trabalho posterior ao visionamento. Mais do que apresentar conteúdos, o programa motivador tem como objetivos provocar, interpelar e despertar o interesse do leitor. Enquanto a vídeo-lição se baseia na pedagogia *do durante*, o programa motivador trabalha com a pedagogia *do depois*, já que a aprendizagem realiza-se, sobretudo, depois do visionamento. Deste modo, com a apresentação destes documentos, pretende-se que o estudante, através do que vê, faça inferências, deduções, raciocínios e parta para descobertas de conhecimento que, não estando propriamente explícito no filme, pode vir a ser adquirido. O papel do professor pauta-se pelo “provocar” de respostas ativas por parte dos estudantes, tendo o filme como um recurso que serve de estímulo ao debate, à pesquisa, à criatividade e à execução propriamente dita. Este tipo de documento, do ponto de vista morfológico, é um produto acabado que forma uma unidade expressiva, normalmente com qualidades técnicas de tipo profissional, constituída pela combinação de imagens, sons, narrações, com uma duração e um ritmo previamente estabelecidos.

**El vídeo-apoyo.** Nesta modalidade de uso didático o filme tem como função ilustrar o discurso (verbal ou escrito) do professor.

Trata-se de uma forma mais criativa de uso do filme, uma vez que o carácter dinâmico da aula se mantém através da interação, tendo o professor que usar também da sua criatividade e do seu critério pedagógico para a seleção dos fragmentos fílmicos e para a forma como os vai integrar no seu discurso de modo a que nem as imagens fílmicas nem o professor se anulem. Este trabalho de seleção de fragmentos, não sendo tarefa fácil, aumenta o nível qualitativo da proficiência do professor e pode mesmo assumir um patamar ainda mais elevado de qualidade de ensino quando os estudantes são também eles convidados a colaborar nesta tarefa, entrando-se, assim, numa aprendizagem colaborativa bem mais compatível com os referenciais teóricos da escola sócio-construtivista. Com esta metodologia, pode criar-se na sala de aula (virtual) um ambiente mais dinâmico e mais atrativo propiciador de construções de aprendizagens mais significativas, tendo em conta a flexibilidade que permite uma adequação ao ritmo de aprendizagem dos estudantes.

**El vídeo-concepto.** Ferrés (1996) define o vídeo-conceito como um “filme tijolo” que o professor coloca onde deseja para conseguir um ponto de referência, ou para completar um vazio. Esta abordagem caracteriza-se pela brevidade e pela especificidade, uma vez que se tratam de filmes, normalmente sem palavras, com uma duração de poucos minutos e que apresentam apenas um conceito, uma ideia, um pequeno acontecimento, um fragmento de um tema, através de uma linguagem predominantemente visual. Estes filmes destinam-se quase sempre a suscitar determinada atividade, embora também possam apresentar, por vezes, uma validade intrínseca de conteúdo.

### 2.1. Uma proposta metodológica de exploração didática do filme educativo em sala de aula (virtual)

A utilização de filmes educativos pelos professores na sua práti-

ca letiva diária deve corresponder a uma necessidade pedagógica e estar integrada na metodologia utilizada de forma a serem desenhadas todas as potencialidades destes objetos de aprendizagem. No artigo “Using Instructional Video in the Classroom”<sup>1</sup> são apresentadas algumas vantagens da utilização dos recursos audiovisuais nas salas de aula, tais como a possibilidade de realizar expedições ao mundo natural ou a possibilidade de viver experiências visuais únicas (2006, *Educational Communications Board*). Também nalguns documentos orientadores disponibilizados por entidades como o *National Teacher Training Institute*, ou o *KQED Education* encontramos uma sucessão de propostas práticas que, passo a passo, permitem delinear toda uma aula. Foi, sobretudo, com base nestes documentos que desenvolvemos uma proposta metodológica de exploração didática do filme educativo direcionada para ambientes virtuais de aprendizagem. Note-se que esta proposta é apenas um exercício de experimentação e os procedimentos sugeridos devem ser adaptados em função do ambiente, do espaço e do tempo disponível para a atividade, conhecimentos prévios, etc. Esta dinâmica de análise que apresentamos é composta por quatro fases principais, tendo cada uma destas fases vários momentos.

A primeira fase é designada de *Preparação* ou *Planificação* e refere-se à etapa prévia à visualização do filme. Num primeiro momento o professor deve selecionar e visualizar o filme educativo e verificar, se é adequado ao (s) objetivo (s) que se pretende (m) alcançar e aos seus destinatários. Depois num segundo momento deve preparar as atividades a desenvolver e conceber os materiais pedagógicos de apoio a utilizar nas fases posteriores. Entre estes materiais, destacamos a construção de uma guião de leitura do filme para uma leitura inicial global e funcional e uma grelha de observa-

<sup>1</sup> Adaptado com a permissão de Thirteen/WNET’s National Teacher Training Institute, New York City, N.Y.

ção que deverá ser disponibilizada aos estudantes antes da sua visualização no sistema de gestão de aprendizagem.

Esta grelha poderá ser construída em função de um filme concreto ou poderá ser uma grelha adaptável à generalidade dos casos, com uma área destinada a uma leitura mais globalizante (aspectos positivos, aspectos negativos, ideias principais,...), outra área para uma leitura mais concentrada (descrição do contexto e das situações; reconstrução da temática, da história) e uma área de leitura funcional (palavras-chave).

Ainda antes de iniciar a segunda fase é necessário que o professor clarifique como é que o estudante terá acesso ao recurso, sendo que o estudante poderá ter de o adquirir ou poderá visualizá-lo no sistema de gestão de aprendizagem.

A segunda fase designa-se de *visualização, leitura e análise*. Nesta fase o professor deve fornecer aos estudantes os materiais de apoio pedagógico elaborados na primeira etapa- *guião* e a *grelha de observação*-, que os deve encorajar a uma visualização ativa e a efetuar uma avaliação de conceitos. Como esta visualização é realizada individualmente pode-se sugerir aos estudantes que realizem várias visualizações, primeiro uma visualização integral para uma leitura global e depois visionamentos parcelares, com pausas, para uma análise mais concentrada e fina. Para esta segunda etapa consideramos que uma semana é um período adequado para a sua realização.

A terceira etapa intitulada de *Debate e Reflexão* é a fase em que o professor disponibiliza o espaço da sala de aula virtual (o fórum) onde apresenta os referenciais teóricos, considerados pertinentes para a análise do filme, sendo os estudantes convidados a debater-lo apresentando as suas próprias reflexões. Este debate consequente constitui a essência da aprendizagem, porque é através desta discussão que o recurso audiovisual é decomposto em unidades mais pequenas de análise, os excertos, que são discutidos em função dos conhecimentos de cada estudante e da informação proveniente das

suas grelhas de observação e da bibliografia consultada. Sempre que o professor considere pertinente pode e deve ir fornecendo informação complementar, proporcionando, assim, ao estudante conhecimentos mais aprofundados acerca do tema. O filme educativo é desta forma decomposto em unidades mais pequenas de análise, dando origem a diferentes perspetivas que vão emergindo e que vão constituindo a essência da aprendizagem. Também nesta etapa consideramos que uma semana é um período adequado para o seu desenvolvimento, no entanto, podemos considerar ciclos semanais, porque esta análise pode dar origem a novas sequências de visionamento cada vez mais finas e estruturadas de acordo com os objetivos definidos, podendo, pois, prolongar-se de uma forma cíclica.

Finalmente a quarta e última etapa designada *Conclusão e Verificação* refere-se à síntese final da atividade, onde o professor pode solicitar aos estudantes um trabalho que integre as aprendizagens realizadas e que possibilite a aferição dos conhecimentos adquiridos. Nesta etapa o professor pode sugerir leituras complementares, outros recursos audiovisuais que abordem os mesmos temas, sites de pesquisa ou outras atividades.

### 3. Considerações finais

O recurso audiovisual, como já referimos, enquanto meio de comunicação, possui um enorme potencial educativo, mas a sua utilização didática exige um esforço permanente por parte do professor na procura das soluções mais adequadas a cada situação. No entanto, na qualidade de formador de professores, temos constatado que esta utilização didática das imagens filmicas, nem sempre tem sido realizada da forma mais adequada na sala de aula. Parece-nos que, muitas vezes, cai-se em situações de *facilitismo didático*, quer delegando nos documentos fílmicos toda a capacidade de transmissão de informação numa aula, quer reduzindo o seu papel a questões meramente motivacionais. Consideramos que este tipo de procedi-

mentos deve-se, por um lado, à falta ou à deficiente formação dos professores na dimensão didática e, por outro, à ausência de uma planificação consistente. Com frequência a incorporação destes objetos de aprendizagem audiovisuais faz-se improvisando, sem estabelecer um plano e uma estratégia pré-definida o que, necessariamente, acaba por lhes retirar eficácia pedagógica.

Assim, para uma adequada integração do filme educativo na sala de aula, numa perspetiva ampla e condizente com uma leitura atual das tecnologias, é necessário não só, ter em conta as dimensões técnica e expressiva do filme, mas também, e sobretudo, a dimensão didática. É pois, crucial que os professores desenvolvam competências nesta área para eliminar estas práticas enformadas de limitações e o exemplo da proposta apresentada neste trabalho é apenas uma hipótese, entre as muitas existentes, que podem promover o uso eficiente do filme educativo em *ambientes online*.

### Referências

- Carvalho, E. (1998). Cinema, história e educação. *Teoria e Prática da Educação*, 3 (5), 121-131.
- Ferrés, J. (1988). *Como integrar el video en la escuela*. Barcelona: Ediciones CEAC, S.A.
- Ferrés, J. (1996). *Vídeo e educação* (2ª ed.). Porto Alegre: Artes Médicas.
- Jacquinot-Delaunay, G. (2006). *Imagem e pedagogia*. Lisboa: Edições Pedagogo.
- Moran, J. (1995). O vídeo na sala de aula. *Comunicação & Educação*, 2, 27-35.
- Moreira, J. A. (2012). Novos cenários e modelos de aprendizagem construtivistas em plataformas digitais. In A. Monteiro, J. A. Moreira, & A. C. Almeida (Orgs.), *Educação online: Pedagogia e aprendizagem em plataformas digitais* (pp. 29-46). Santo Tirso: De Facto Editores.
- Peters, O. (2001). *Didática do ensino a distância*. São Leopoldo: Unisinos.
- Tips for Using Instructional vídeo and Public Television Programming in the classroom (s.d.). *NTTI*, 2.1-2.19 <http://www.thirteen.org/edonline/ntti/formanagers/02Media.pdf> (Acedido em 24 de abril de 2011)

Tools and Thechniques for using Spark in the classroom (s.d.). *Kqed*, pp.1-10. <http://www.kqed.org/assets/pdf/arts/programs/spark/video.pdf> (Acedido em 24 de abril de 2011)

Using Instructional Video in the Classroom (2006). *Educational Communications Board*, 2.1. <http://www.ecb.org/searchfiles/googleresults.html?q=using%20instructional%20video%20in%20class> (Acedido em 23 de abril de 2011)

## Saber aprender, saber ensinar na sociedade da informação: Os estilos de uso do espaço virtual

M<sup>a</sup> de Fátima Goulão (fgoulao@uab.pt)

Universidade Aberta, Departamento de Educação e Ensino a Distância

**Resumo.** A Sociedade da Informação coloca desafios a diferentes níveis e em diversificadas áreas da sociedade. As alterações fazem-se sentir nas novas formas de trabalhar, de comunicar, de as pessoas se relacionarem, de aprender e de pensar. Estas alterações também se fizeram sentir no contexto educativo. As Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) têm um impacto relevante na esfera educativa. Elas permitem construir novos cenários educativos e desenvolver competências, nos aprendentes, tidas como essenciais na nossa sociedade. A *Literacia Digital* é considerada, pela Comissão Europeia, como uma competência chave no mundo atual.

O nosso trabalho teve como objetivo compreender como é que um grupo alvo de aprendentes utiliza a Internet. Para tal utilizámos, como instrumento de recolha de dados, o questionário de *Estilos de uso do Espaço Virtual* e como amostra um conjunto de 100 estudantes. Os nossos resultados apontam para um predomínio do *estilo A – Uso participativo no espaço virtual*.

Conhecer o perfil de uso do espaço virtual de aprendizagem é pertinente para nos ajudar a compreender como é que a aprendizagem se processa nestes contextos. Para além disso, este conhecimento