



## **CURTAS-METRAGENS: APRENDENDO E CONSTRUINDO CONHECIMENTO COM A UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA**

Daniele Barros Jardim;  
Giséli Lindemann Buerger;  
Regina Barwaldt.

### **RESUMO**

Neste trabalho, é apresentado um projeto de leitura que aconteceu com estudantes de 4º ano do Ensino Fundamental, com o objetivo de produzir curtas-metragens, utilizando um *software* de edição de vídeos da *Microsoft*. Como forma de motivação para a leitura, partindo de um Projeto de Aprendizagem, os estudantes realizaram a leitura de livros, criaram resumos e roteiro e, após, realizaram a gravação e a edição dos curtas-metragens. Como fundamentação teórica principal, ressaltou-se Pierre Lévy (2014) em seu livro *Cibercultura*, que possibilita o entendimento do movimento existente entre os educandos, *cyber-infantis*, motivados pelo uso das tecnologias. Neste artigo, percebeu-se que conflitos ricos e reais constituem vivências e possibilitam múltiplos aprendizados, possibilitando que os estudantes aprendam, constituam saberes e construam conhecimento, tendo como objetivo o estímulo à leitura propulsionada pela utilização das ferramentas tecnológicas, integrando saber formal e informal.

**Palavras-chave:** Curtas-metragens. Leitura. Literatura. Tecnologias

SHORT FILMS: LEARNING AND BUILDING KNOWLEDGE USING TECHNOLOGY

### **ABSTRACT**

In this work, it is introduced a Reading Project, which happened with 4th grade students of an Elementary School, with the objective of producing short films, using Microsoft Video Editor, as a way of promoting Reading. Making use of a Learning Project, the students read books, created summaries and screenplays and after shot and edited the films. As a main theoretical basis, Pierre Lévy (2014) in his book *Cyberculture*, is pointed out, which enables the understanding of movement that exists in our students, *cyber-kids*, motivated by the use of technology. In this article, it was realized that real and rich conflicts constitute experiences and allow multiple learnings, making it possible for students to learn and build knowledge, being the stimulus to Reading propelled by the use of technological tools, integrating both formal and informal knowledge.

**Keywords:** Shorts films. Reading. Literature. Technologies. Motivation

CORTOMETRAJES: APRENDIZAJE Y CREACIÓN DE CONOCIMIENTOS CON TECNOLOGÍA

### **RESUMEN**

Este documento presenta un proyecto de lectura, que se llevó a cabo con estudiantes de 4to grado de

la escuela primaria, con el objetivo de producir cortometrajes, utilizando el software de edición de video de Microsoft, como motivación para la lectura, comenzando desde un Learning Project, los estudiantes leyeron libros, crearon resúmenes y guiones y luego hicieron la grabación y edición de cortometrajes. Como la base teórica principal, Pierre Lévy (2014) fue enfatizado en su libro *Cyberculture*, que permite la comprensión del movimiento que existe entre los estudiantes, los ciber-niños, motivados por el uso de tecnologías. En este artículo se observó que los conflictos ricos y reales constituyen experiencias y permiten el aprendizaje múltiple, lo que permite a los estudiantes aprender, desarrollar conocimiento y construir conocimiento, con el objetivo de fomentar la lectura impulsada por el uso de herramientas tecnológicas, integrando el conocimiento formal e informal.

**Palabras clave:** Cortometraje. Lectura. Literatura. Tecnologías

## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Neste trabalho, é relatado como foi o processo e a organização para a aplicação do Projeto Curta-circuito Literário- CCL, o qual foi realizado em uma escola particular do município de Novo Hamburgo-RS, com uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental I, composta por 28 estudantes, com média de nove anos de idade. É apresentado, também, como foi organizado o relato e a análise das experiências vivenciadas, ao construir e aplicar o Projeto de Ação na Escola - PAE, orientado pelo curso de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação - TIC EDU da Universidade Federal do Rio Grande - FURG, em nível de especialização, na modalidade Educação a Distância - EaD.

Inicialmente, foi realizada a criação de um Projeto de Leitura, no qual cinco títulos foram escolhidos pelos estudantes e para o qual a turma foi dividida em seis grupos. Cada grupo ficou responsável por ler um exemplar e pela produção de um curta-metragem sobre esta leitura. Foram produzidos, no total, seis curtas literários em que os estudantes utilizaram a criatividade para a realização dos mesmos.

O objetivo geral deste trabalho foi estimular o interesse pela leitura, utilizando a tecnologia do *MovieMaker*<sup>1</sup> como meio, propiciando a aproximação dos estudantes da leitura. Os objetivos específicos foram estimular o hábito de leitura em estudantes de 4º ano do Ensino Fundamental I e propiciar momentos culturais aos estudantes do Ensino Fundamental I no Colégio Marista Pio XII.

Sabe-se que a leitura acontece por vários motivos, entre eles, ler por prazer, para estudar, para informar-se, considerando o fato do trabalho nos 4<sup>os</sup> anos, em Língua Portuguesa,

---

<sup>1</sup> *Windows Movie Maker* é um software de edição de vídeos da Microsoft. Faz parte do pacote Windows Essentials.

acontecer, basicamente, com o estudo dos textos, em que a leitura se torna ferramenta primordial, percebe-se a importância do estímulo à leitura por parte destes estudantes.

Dessa forma, o Projeto Curta-Circuito Literário, além de estimular a prática de leitura nos estudantes, viabilizou o crescimento deste hábito, pois diferentes livros foram apresentados aos estudantes da Educação Infantil e Ensino Fundamental I através de curtas, disponibilizados na página de um *site* de compartilhamento de vídeos da escola (*YouTube*)<sup>2</sup>.

O presente artigo apresenta a seguinte estrutura: O Contexto do projeto; o Estímulo à leitura pelo editor de vídeo; O impacto das tecnologias na educação e a Interpretação dos dados com o resultado alcançado.

Com relação ao contexto, é apresentada a escola escolhida para a aplicação do PAE, sua localização e público participante, em seguida, a abordagem acontece com relação ao estímulo à leitura pela utilização de ferramentas tecnológicas, objetivando realizar a pesquisa sobre o uso dessa ferramenta como motivadora à leitura.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

### **2.1 Contexto do projeto**

Fundado em 1950 e com uma reconhecida trajetória na educação, o Colégio Marista Pio XII é um espaço de aprendizado, de descoberta e de construção de novos conhecimentos. Está localizado na região central de Novo Hamburgo e possui infraestrutura completa e adequada para cada nível de ensino, Turno Integral e Atividades Extraclases. Ele integra a Rede Marista, instituição com 200 anos de atuação, reconhecida em mais de 80 países por oferecer uma educação de qualidade e valores humanos inspirados no legado de São Marcelino Champagnat, fundador dos Irmãos Maristas.

Dentro deste universo, surgiu o Projeto Curta-circuito Literário, que contempla valores maristas, como audácia, amor ao trabalho, simplicidade e solidariedade, visando, também, propiciar aos estudantes a participação em processos criativos e inovadores, despertando o protagonismo para a transformação social, conforme a missão institucional. Nesse contexto, variadas atividades foram realizadas no decorrer do trabalho. Abaixo é apresentada a descrição de cada momento.

---

<sup>2</sup> *YOUTUBE*: Plataforma de compartilhamento de vídeos. Página da escola: <https://www.youtube.com/user/ColegioMaristaPioXII>

Inicialmente, houve uma conversa com a turma, explicando o Projeto e, neste momento, em sala de aula, conversou-se sobre a proposta, sobre a importância da leitura, sobre formas de tornar esta prazerosa e assistiram a um vídeo explicando o Projeto.

Num segundo momento, realizou-se a organização dos grupos e utilizamos o período do horário da biblioteca da turma. Na biblioteca, foram organizados os grupos conforme afinidade, e seis títulos foram escolhidos pelos estudantes: *Piá Farroupilha*, de Carlos Urbim; *Meu outro Eu*, de Marcelo Duarte; *Mordidas que podem ser beijos*, de Walcir Carrasco; *Quem está perseguindo Zero-Zero-Au*, de Thomas Brezina; *O Fantástico Mistério de Feiurinha*, de Pedro Bandeira; e *A cidade que encolhe*, de Elisabeth Maggio.

Depois, realizaram-se atividades envolvendo curtas-metragens, propiciando o conhecimento deste gênero e a visualização de exemplos. Assistiu-se ao curta-metragem *Cuerdas*<sup>3</sup>, que, mesmo sendo em espanhol, era de fácil entendimento. O curta foi escolhido em função da temática preconceito, que estava sendo trabalhada pela turma. Analisou-se o vídeo e trabalharam-se detalhes importantes na edição de curtas.

Os livros foram retirados, na biblioteca, para que circulassem entre os integrantes do grupo e para que todos fizessem a leitura do mesmo. Foi observado que os estudantes optaram por títulos com mais de um exemplar, assim, teriam mais facilidade de terminar a leitura em duas semanas.

Noutro momento, alguns exemplos de resumos foram apresentados aos estudantes; após, deveriam realizar a escrita de resumo dos livros lidos pelos grupos. O gênero textual, necessariamente, precisa ser apresentado aos estudantes para que possam realizar a construção de textos deste gênero, assim, torna-se mais fácil a correta realização da tarefa.

Também, aconteceu a explicação sobre o *software* de edição de vídeos<sup>4</sup>, que foi utilizado no Projeto, e, por fim, o início da montagem do vídeo (capa, integrantes do grupo, imagem do livro, música para finalização). Iniciada a explicação, alguns estudantes verbalizaram que já conheciam e que gostavam de montar vídeos neste programa.

Para continuidade do trabalho, realizou-se a escrita do roteiro do vídeo, utilizando os resumos dos livros lidos, que foram produzidos anteriormente. Os grupos reuniram-se, leram todos os resumos e escreveram o roteiro do vídeo que foi produzido e foram orientados a escrever falas para narrar à história.

Finalizando, ocorreu a construção do vídeo no Laboratório de Informática,

---

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=ji4Ap5mD3oo>

<sup>4</sup> *Moviemaker*

utilizando o roteiro, iniciaram a produção dos vídeos. Cada grupo se organizou de forma diferenciada. “Piá Farroupilha” foi produzido utilizando fotos do próprio livro; “Meu outro Eu” foi filmado nas dependências da escola, para que parecesse com um laboratório; “Mordidas que podem ser beijos” foi feito com a tecnologia do *Chroma Key*<sup>5</sup>; Quem está perseguindo “Zero-Zero-Au” foi filmado na casa de uma estudante para que o cachorrinho dela pudesse aparecer nas filmagens; “O Fantástico Mistério de Feiurinha” também optou por realizar a filmagem em casa, por causa do cenário; e “A cidade que encolhe” foi produzida com o uso do *Paint 3D*<sup>6</sup>, e todas as cenas foram desenhadas pelos estudantes.

Após, realizou-se a edição final do vídeo, acrescentando falas que foram gravadas, em áudio, no celular para que o vídeo pudesse ser melhor compreendido. Optou-se pela visualização dos vídeos antes da postagem na página do *youtube* da escola para divulgação.

Durante a construção dos vídeos, os estudantes tiveram uma ideia para divulgação dos vídeos aos pais, e, por isso, realizou-se um momento solene, em que os pais foram convidados para assistir aos vídeos da turma. As fotos do momento foram postadas na página oficial do Colégio Marista Pio XII<sup>7</sup>; neste momento, foi entregue um troféu aos estudantes.

O envolvimento dos estudantes, ao longo do processo, possibilitou a excelente realização de todos os passos, envolvimento que agrega, gerando aprendizado e, acima de tudo, que motiva os colegas, mobilizando todos em prol da leitura.

## 2.2 Estímulo à leitura pelo editor de vídeo

Sabe-se que a leitura acontece por vários motivos, entre eles, por prazer, para estudar, para ficar informados. Sente-se, também, a necessidade de estimular protagonismo, a coletividade, o aprendizado horizontal em sala de aula, a partilha, a inovação e o uso de diversos recursos advindos de outras manifestações artísticas, como o teatro e o audiovisual. Este Projeto possibilita que os estudantes aprendam a portar-se em momentos culturais e deixem de lado a inibição, participando, ativamente, destes momentos.

De acordo com MIRANDA (2008), como o público-alvo da escola, crianças e jovens, não é mais igual ao de cinco décadas, é preciso aprimorar nossas práticas

---

<sup>5</sup> Técnica de efeito visual que consiste em colocar uma imagem sobre outra através do anulamento de uma cor padrão, como, por exemplo, o verde ou o azul.

<sup>6</sup> Ferramenta de desenho do Windows que possibilita a criação de desenhos em três dimensões.

<sup>7</sup> <http://m.youtube.com/watch?v=jbixevXQxx8>

pedagógicas, a fim de promover um maior e mais diferenciado uso desses novos recursos na educação. O educando necessita ser o protagonista de seu conhecimento, e este trabalho, com edição de vídeos, proporcionaria o que o referido autor afirma:

Trabalhar com produção de vídeo promove a melhor percepção do indivíduo sobre o mundo, uma vez que com criatividade, com criticidade e espírito investigativo propõe a interpretação do conhecimento e não apenas a sua aceitação. Possibilita-se que o aluno deixe de ser objeto e torne-se sujeito do próprio conhecimento. (MIRANDA, 2008, p 64).

Os estímulos à leitura acontecem desde a Educação Infantil, pois é necessária a familiarização da criança com o universo literário já no período de alfabetização/letramento, quando a mesma encontra surpresas que influenciam na criação de um imaginário próprio. As crianças, em idade pré-escolar, encontram, na leitura, uma forma lúdica de alimentar a imaginação, pois esta, substituindo o brinquedo, trará prazer, preencherá as necessidades e provocará novas motivações, de acordo com Baldi (2009):

A leitura de literatura como uma das formas de acesso a outras referências que nos permitem sonhar ou sair de uma situação de controle racional, sem medo de nos perdermos, ou seja, que nos permitem os deslocamentos, a liberdade, o exercício da curiosidade e do espírito aventureiro de que tanto precisamos para enriquecer nossa vida e nos mantermos saudáveis. (BALDI, 2009, p.9).

Com base nesse pensamento e com o intuito de popularizar os livros, fomentar a leitura e propiciar a participação do leitor das obras como autor-personagem, permitindo a comunicação do indivíduo, consigo e com o meio literário, o Projeto buscou alcançar os objetivos com diversas atividades em sala de aula que possibilitaram o interesse pelas obras. Nesse momento, abre-se a possibilidade de a criança sonhar, imaginar e vivenciar a obra estudada, com o uso das diversas tecnologias.

Na leitura, o leitor realiza um processo intenso de interpretação e compreensão do texto, aprimorando o que sabe do assunto, do autor, do texto lido. Dessa forma, este é um projeto de extrema importância, pois, além de motivar os estudantes do 4º ano, que estão ligados diretamente à atividade, também, propiciará o estímulo dos demais estudantes da escola.

Pode-se perceber que o significado do texto/obra acontece através do esforço do leitor na interpretação das obras, na sistematização de conhecimento que acontece no decorrer da leitura e, dessa forma, a escrita do resumo e do roteiro é de suma importância e norteia o trabalho de produção de curtas. Isso os deixou ainda mais seguros, pois, quando o discente vê

significado na obra, torna-se capaz de aprender como atores da própria aprendizagem.

A produção de texto feita pelos estudantes, geralmente, cumpre com as exigências do professor e este, muitas vezes, não se dá conta de que o mesmo precisa de motivação, ou seja, de leitura e de uma análise maior dos textos estudados. A produção de texto parte do resultado de informação, recorrendo a fontes internas (memória) e externas (livros, materiais, pessoas). Depois, envolve a concentração que remete para a criação e organização das ideias, que implica o estabelecimento de objetivos e a busca de meios para concretizá-los. Com isso, a escrita passa a ser entendida como uma situação de resolução de problemas. A organização das ideias pode ser feita através de um suporte escrito (esquemas, mapas de ideias...), ou estruturada mentalmente.

O professor, enquanto mediador da aprendizagem deve ser sensível e perceber as necessidades e os interesses dos seus educandos. De acordo com sua faixa etária precisa proporcionar diferentes obras com qualidade literária que estimulem, ainda mais, seu imaginário, sua curiosidade. Além disso, as propostas devem permitir que ele se utilize do seu conhecimento prévio e que permitam novas aprendizagens, o que foi possível na produção dos curtas, pois os estudantes puderam utilizar diversos recursos já conhecidos por eles, como o *Paint 3D* e o *Chroma Key*.

Portanto, como a temática principal a ser discutida, neste trabalho, é o estímulo à leitura através da utilização do editor de vídeo, foi realizada uma pesquisa qualitativa, em que se buscou saber se os estudantes foram estimulados a ler após saber que deveriam produzir um curta do livro. Dessa forma, o estímulo à leitura acontece de forma facilitada, utilizando as ferramentas tecnológicas como propulsores, como integradores do saber formal (leitura) com o informal (o que se aprende com a utilização), no caso, as tecnologias.

### **2.3 O impacto das tecnologias na educação**

A sociedade vem modernizando-se com o passar do tempo, neste processo, surge uma nova era, a era digital, na qual a ampliação de vivências com relação às tecnologias acontece rapidamente. Dessa forma, nos adaptamos a esta era enquanto escola, buscando a utilização da tecnologia como apoio à aprendizagem.

Nossos educandos interagem com facilidade à tecnologia, são os chamados Nativos Digitais, o que, para a Educação, é o maior desafio, uma tarefa nada fácil, considerando que

“[...] para enfrentar os desafios da mudança, os docentes necessitam exercitar novas práticas pedagógicas e deter competências e habilidades que certamente não eram requeridas em um passado relativamente recente”. (GROSSECK; MARINHO; TÁRCIA, 2009, p. 123). Nós, educadores, necessitamos buscar o conhecimento, investir em nossa formação, o que possibilitará realizar uma mudança significativa na prática pedagógica.

Pierre Lévy (2014), em seu livro *Cibercultura*, traz o impacto das tecnologias na educação, propriamente no estímulo à leitura. Neste livro, ele trabalha a questão do uso da tecnologia, e se este é determinante ou condicionante.

Da mesma forma, dizer que a “técnica condiciona significa dizer que abre algumas possibilidades (...)” (LÉVY: 2014, p.26), aponta que várias possibilidades são abertas ao iniciar este Projeto de Aprendizagem, utilizando-se das tecnologias, possibilitando a motivação à leitura.

Em um Projeto de Aprendizagem, o enfoque principal acontece nas indagações, em que conflitos ricos e reais devem ser explorados. O projeto de aprendizagem é construtivo e participativo, acontece após a escolha do tema e de questões reflexivas em que novas formas de ensinar, a busca por informações e a troca com os demais são fatores determinantes, o que aconteceu no Projeto que se constituiu em seu andamento.

O desencadeamento deste aconteceu pela busca de oportunidades significativas, partindo do conhecimento prévio e da síntese das aprendizagens, mediante a socialização do saber, visto que os estudantes puderam ir além do *Moviemaker* sugerido pela professora. Muitos se utilizaram de conhecimentos prévios e puderam organizar curtas, utilizando tecnologias já conhecidas por eles, da mesma forma, socializaram estas experiências, motivando outros grupos a buscar conhecer tecnologias como *Paint 3D* e o *Chroma Key*.

João Casal (2013, p. 05) usa muito o termo construtivismo tecnológico, em seu artigo, “Construtivismo tecnológico para promoção de motivação e autonomia na aprendizagem”, defendendo a necessidade de trabalharmos a autonomia e a motivação nos estudantes, utilizando a tecnologia como propulsora do aprender a aprender.

Neste sentido, no Projeto, o estudante é o protagonista principal de sua aprendizagem, para as apresentações das obras literárias; os estudantes organizam os grupos, adequando suas falas às diferentes faixas-etárias para as quais apresentaram a propaganda do livro. Da mesma maneira, prepararam seus figurinos, cenário conforme o livro que foi apresentado.

Muitas foram as formas de engajamento neste Projeto de Aprendizagem,



possibilitando que os estudantes desenvolvam a interpretação e atuação em curtas, o protagonismo, a liderança, o trabalho em equipe, a autonomia na organização dos curtas.

Múltiplos aprendizados são possibilitados, entre eles, o incentivo à cultura e suas diversas manifestações. Os estudantes perceberam qual o gênero textual que mais lhe agradava, assim, suas participações foram desde a ideia do título da obra escolhida, organização do roteiro, ensaios, até a filmagem e a edição dos curtas-metragens.

A utilização de experiências e atividades novas e diferentes para despertar curiosidade permite que os estudantes trabalhem individualmente ou colaborativamente em situações em que a competição não seja encorajada; fornecendo *feedbacks* regulares; utilizando o elogio como recompensa do esforço e da melhoria, como bem dito por Casal (2017).

Estes *Cyber infantis*, os atuais educandos desde a Educação Infantil até a Educação Superior, formam as primeiras gerações que cresceram e se socializaram com e através das novas tecnologias (SANTOS: 2011), necessitam de uma mudança na educação voltada, basicamente, para os processos de aprendizagem, em que o professor acompanha a gestão da aprendizagem e as trocas de saber que acontecem entre estudante-estudante, professor-estudante, em que as novas tecnologias entram como suporte ao ensino.

Concordo plenamente com Lévy (2014, p. 159) quando este fala que “trabalhar quer dizer aprender, transmitir saberes e produzir conhecimento”, de fato, na realização de um Projeto sobre leitura e utilização da tecnologia e de editores de vídeos. O estudante está aprendendo, durante a leitura e produção do vídeo, transmitindo saberes, pois está realizando um trabalho em grupo e trabalhando com os diferentes colegas envolvidos na proposta e, acima de tudo, produzindo conhecimento.

Quando se fala de aprender, este acontece, realmente, apenas quando fazemos, quando agimos em favor de um objeto de estudo, o que acontece quando, após a leitura dos livros, os estudantes devem criar resumo e roteiro, bem como quando da utilização do editor de vídeo, indo e vindo à criação do vídeo, executando comandos e melhorando a sua produção.

No que trata de construir saberes, na realização de um trabalho em grupo, um aprende com o outro. Um exemplo bem prático a citar é o uso do *Paint 3D* e do *Chroma Key*, dois estudantes da turma tinham conhecimento destas ferramentas e auxiliaram o grupo em que estavam inseridos, ensinando colegas a utilizar a ferramenta, bem como apresentando estas a toda a turma.

A produção do conhecimento ocorre durante todo o trabalho, uma infinidade de recursos foi necessária para a realização dos curtas, e muitas funções cognitivas<sup>8</sup> foram necessárias para a aprendizagem destes diversos instrumentos.

#### **2.4 Interpretações dos dados com o resultado alcançado**

A pesquisa é fonte agregadora de conhecimento, através da pesquisa, afirmamos nossas ideias e buscamos um novo caminho, assim, acredita-se que este estudo propiciou um conhecimento a respeito do estímulo à leitura e se este aconteceu em função do uso da tecnologia ou não.

Neste projeto, foi utilizada a pesquisa quali quantitativa<sup>9</sup>, muitos vídeos foram realizados enquanto os estudantes produziram os curtas e, também, gravados áudios com relatos dos estudantes sobre a experiência, que auxiliaram na interpretação dos resultados, conforme *print* do questionário abaixo:

---

<sup>8</sup> Também citadas por Lévy (p.159), memória, imaginação, percepção e raciocínio.

<sup>9</sup> Foto 1: Print da pesquisa realizada com pais e estudantes sobre o projeto.

**FIGURA 1:** Pesquisa realizada

**COLÉGIO MARISTA**  
PIO XII

**PESQUISA | PROJETO CURTA-CIRCUITO LITERÁRIO**

**Prezadas famílias,**

Em nossa reunião de pais, conversamos a respeito da Realização do Projeto Curta-Circuito Literário, o Prêmio CCL, que faz parte do Projeto de Ação na Escola- PAE, no curso Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação (TIC EDU) - FURG, em nível de especialização, que estou cursando.

Muitos vídeos foram realizados enquanto os estudantes produzem os curtas, também foram gravados áudios com relatos dos estudantes sobre a experiência, porém o preenchimento da pesquisa abaixo é fundamental para o TCC.

**Para estudantes:**

1. Você ficou mais motivado a ler sabendo que você deveria produzir um curta-metragem utilizando o **maulanaizer**?

Sim  Não

2. Como foi a experiência de produzir um curta-metragem de um livro utilizando o editor de vídeos?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Para pais:**

1. Você percebe seu filho mais interessado pela leitura, após a realização desta proposta de trabalho?

Sim  Não

2. Seu filho comentou em casa, como foi sua experiência ao produzir um curta-metragem de um livro utilizando o editor de vídeos, com o grupo de trabalho da escola?

Sim  Não

3. Qual a sua opinião a respeito deste trabalho?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Agradeço a sua participação,  
Professora **Giseli Lindemann Buarque**

Fonte: Arquivos do Projeto de Aprendizagem aplicado

Uma pesquisa qualiquantitativa trata de dados quantitativos e qualitativos que são coletados e analisados, dados quantitativos, conforme Godoy (1995), pesquisas em que dados são mensuráveis com precisão. Na pesquisa qualitativa, dados variáveis são analisados como opiniões e ideias. No modo qualiquantitativo, ambos os dados são analisados de forma mais assertiva.

Optou-se por realizar a divisão em dois grupos de respostas, um grupo de estudantes e um grupo de pais e responsáveis, sendo que estes deveriam responder se ficaram sabendo pelos filhos da realização do Projeto.

Dos 28 estudantes, apenas 26 trouxeram o questionário que foi enviado para casa, respondidos. Optou-se por enviar a pesquisa em formato físico, conforme orientação da

coordenadora escolar da escola, pois muitos pais da escola não respondem aos *e-mails*, o que dificultaria a realização da pesquisa.

Nesta pesquisa, foi questionado aos estudantes se ficaram mais motivados a ler, sabendo que deveriam produzir um curta-metragem utilizando um software de edição de vídeos da *Microsoft*<sup>10</sup>. Vinte e cinco estudantes responderam que sim e apenas um respondeu que não. O estudante que respondeu que não justificou sua resposta escrevendo que gosta muito de ler e que achou a proposta muito criativa. Percebe-se, então, que a utilização da tecnologia proposta estimulou a turma a realizar a leitura do livro; de acordo com Lévy (2014. p. 174), a utilização das tecnologias acompanha e “aprofunda a relação com o saber”.

Também, foi questionada a experiência de produzir um curta-metragem, no qual a maioria das respostas, também, foi positiva com relação a esta pergunta e de fato, ao justificar seus argumentos, foram bastante significativos. Seis estudantes escreveram que foi uma experiência bem difícil, mas de bastante aprendizado:

“Eu achei muito legal, mas também bem difícil o que mais achei difícil foi achar algo que o grupo inteiro concordava”. Estudante A

“Um pouco difícil, mas com o tempo foi tudo se ajustando.” (Estudante B, 16.06.2018)

“Divertido, embora tenham ocorrido alguns desentendimentos, no final deu tudo certo.” (Estudante C, 16.06.2018)

“Foi difícil, mas aprendi a mexer no editor de vídeo e a fazer muitas coisas diferentes. (Estudante D 16.06.2018)

Após a análise das perguntas abertas dos estudantes, percebe-se que a palavra “difícil” se repete. Assim, realizamos uma conversa para que pudesse compreender o que, de fato, foi difícil para eles neste trabalho. Muitos exemplificaram que o mais difícil foi o cumprimento dos prazos, que eram curtos, tanto para a leitura do livro como para a realização do vídeo. Alguns colocaram que o que aconteceu no laboratório foi o fator mais dificultante (a professora responsável pelo laboratório pediu demissão e formatou todos os computadores; os trabalhos foram perdidos e tiveram de ser refeitos).

De fato, vários fatores dificultaram o processo, um deles, a falta de tempo, porém concordamos com Pierre Lévy, pois “quando os impactos são tidos como positivos, evidentemente a técnica não é a responsável pelo sucesso, mas sim aqueles que a conceberam” (LÉVY, 2014. p. 28). Sem o esforço e a determinação dos estudantes, a apresentação deste projeto não seria possível de realizar na data estabelecida, todos foram

---

<sup>10</sup> *Moviemaker*.

incansáveis na realização das tarefas propostas.

Aos pais, as questões foram muito semelhantes, na primeira, foi questionado se percebiam os filhos mais interessados a ler durante a realização do projeto, e também, se sabiam da realização do projeto pelos filhos, se estes comentavam em casa sobre a realização do Curta-Circuito Literário.

Vinte pais responderam que perceberam os filhos mais motivados a ler em função da realização do projeto e, apenas, seis pais responderam que não modificaram o hábito da leitura de seus filhos. Dois pais relataram que seus filhos não comentavam em casa a respeito do projeto. Assim, percebe-se que a proposta estava bem alicerçada, tendo como fator positivo o número de filhos que os pais perceberam maior interesse pela leitura.

Como pergunta aberta, para estudantes e pais, foi questionada a opinião deles sobre o projeto. Muitos registraram achar muito criativo, inovador e necessário. Algumas respostas foram mais significativas:

“Pensamos ser bem importante oportunizar aos alunos novos métodos de trabalho, incentivar a leitura e a criatividade... abrir novos horizontes!” Família A, 16.06.18.

“Achei muito interessante e inovador. Disperta a imaginação, desenvolve a expressão corporal e de linguagem também. Envolve as crianças em conhecer técnicas e a operar equipamentos/programas para editar vídeos.” Família B, 16.06.18.

“Ótimo trabalho. Desenvolve, além do gosto pela leitura, outras competências: trabalho em grupo, síntese, organização e cumprimento de prazos.” Família C, 16.06.18.

“Creio que esta didática proporcionou aos alunos o envolvimento com a leitura de uma forma lúdica e assim promovendo o envolvimento dos alunos com a história contada para poder planejar o curta.” Família D, 16.06.18.

Pelas opiniões das famílias, percebe-se que um projeto como este estava sendo necessário e que foi muito bem visto e aceito pelas famílias, sendo que foi visto como inovador, envolvente, lúdico.

No dia de apresentação dos Curtas às famílias, muitas parabenizaram pela realização do Projeto, verbalizando que a postura do filho com relação à leitura havia mudado significativamente e que estavam muito felizes com a proposta. Tanto família quanto escola puderam perceber que a proposta fora significativa e agregadora; o papel do professor não foi visto como difusor do conhecimento (LÉVY, 2014), mas como um incentivador da aprendizagem e do pensamento.

Após a realização da avaliação oral que aconteceu em sala, no dia 17 de junho, percebe-se a importância da realização de propostas como esta, que agregam e qualificam o

trabalho em sala de aula com o uso da tecnologia, envolvendo a leitura.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente artigo teve como objetivo exemplificar o Projeto Curta-circuito Literário, possibilitando um diálogo entre estas práticas e o referencial teórico existente acerca da leitura, da utilização de ferramentas tecnológicas, e, ainda, apresentar formas de estímulo à leitura. Nesse sentido, percebe-se como positiva essa experiência que alicerçou a necessidade de projetos de estímulo à leitura, bem como das práticas pedagógicas que, assim como esta, aliam e estimulam nosso estudante a tornar-se leitor por meio do uso de ferramentas tecnológicas.

Nesse momento, retomando as principais ideias que nortearam o presente trabalho, é necessário ressaltar a necessidade de mudanças na educação, pois estamos trabalhando com Nativos Digitais, estudantes que necessitam de novas práticas para a consolidação da aprendizagem.

O professor passa a ser o mediador do processo e o estudante o protagonista; a tecnologia torna-se condicionante, abrindo possibilidades, motivando os estudantes, auxiliando-os a tornarem-se autônomos, visando ao aprendizado.

Importante ressaltar, também, que Projetos de Aprendizagem como este tornam os conflitos ricos e reais, constituindo vivências, possibilitando múltiplos aprendizados. Nesta proposta, vários conhecimentos foram adquiridos no que tange à tecnologia, mas, principalmente, à motivação à leitura, que apareceu como personagem principal.

Percebe-se que não estimulando a competição, o trabalho em equipe acontece de forma mais tranquila, possibilitando que os estudantes aprendam, transmitam saberes e criam conhecimento. Não concorrendo entre os pares, os estudantes cooperam, contribuem e se auxiliam mutuamente.

Pode-se concluir, após o estudo realizado, sobretudo, que o estímulo à leitura acontece de forma facilitada, utilizando as ferramentas tecnológicas como propulsoras, como integradoras do saber formal (leitura) com o informal (o que se aprende com a utilização das tecnologias).

Assim, o significado do texto/obra acontece através do esforço do leitor na interpretação das obras, na sistematização de conhecimento que acontece no decorrer da leitura e, dessa forma, na produção de curtas-metragens, em que os próprios estudantes foram autores e atores, pois, quando estes veem significado na obra, tornam-se capazes de

aprender como atores da própria aprendizagem.

#### 4 REFERÊNCIAS

BALDI, Elizabeth. **Leituras nas Séries Iniciais**: uma proposta para formação de leitores de literatura. Porto Alegre. Editora Projeto, 2009.

CARVALHO, Ana Beatriz. **A Web 2.0, educação a distância e aprendizagem colaborativa na formação de professores**. Disponível em: <http://www.uab.furg.br/message/index.php?user1=1658&user2=55>. Acesso em 01 de setembro de 2017.

CASAL, João. **Construtivismo tecnológico para promoção de motivação e autonomia na aprendizagem**. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/26765>. Acesso em: 19 de mar. 2017.

GODOY, A. S. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. In: Revista de Administração de Empresas. São Paulo: EDUSP, v.35, n.2, p.57-63, mar./abr., 1995.

GROSSECK, Gabriela; MARINHO, Simão Pedro P.; TÁRCIA, Lorena. **Educação a Distância baseada na Web 2.0**: a emergência de uma pedagogia 2.0. Disponível em: [https://www.pucminas.br/Paginas/PageNotFoundError.aspx?requestUrl=https://www.pucminas.br/imagedb/mestrado\\_doutorado/publicacoes/PUA\\_ARQ\\_ARQUI20120827100102.pdf](https://www.pucminas.br/Paginas/PageNotFoundError.aspx?requestUrl=https://www.pucminas.br/imagedb/mestrado_doutorado/publicacoes/PUA_ARQ_ARQUI20120827100102.pdf). Acesso em: 03 setembro 2017.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo. Editora 34, 3ª edição, 2014.

MIRANDA, Fabianna Maria. **Audiovisual na sala de aula**: Estudo de trabalhos de produção de vídeo como instrumento pedagógico no processo de ensino-aprendizagem. Disponível em: [http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/284679/1/Miranda\\_FabiannaMariaWhonrath\\_M.pdf](http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/284679/1/Miranda_FabiannaMariaWhonrath_M.pdf). Acesso em: 05 de out. 2017.

SANTOS, Rita de Cássia Grecco dos, et al. **Cyber-infantes e comportamento Multitasking**: Compreendendo possíveis produções das infâncias e das docências. Disponível em: <https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/rc/article/view/2368/2203>. Acesso em: 02 de jun. 2018.