

A PRODUÇÃO DE VÍDEO ESTUDANTIL COMO PROPOSTA METODOLÓGICA NA EDUCAÇÃO GEOGRÁFICA

Prof. Esp. Nathanael Rodrigues de Almeida Júnior¹
Prof. Dr. Wagner Vinícius Amorin²

RESUMO

Nesta pesquisa investigamos a metodologia ativa Aprendizagem Baseada em Projetos como modelo de ensino na disciplina de Geografia no Ensino Médio. Com esse intuito, realizamos uma pesquisa-ação em salas de aula do 2º ano do EM, onde aplicamos uma atividade utilizando a produção audiovisual como artefato da ABPj, na qual os estudantes, a partir de seus percursos urbanos, tiveram a oportunidade de expressar suas percepções da cidade e do urbano. Buscamos ainda, conhecer qual a compreensão de estudantes e professores sobre a Aprendizagem Baseada em Projetos e a produção audiovisual. Esperamos que esse modelo de ensino estimule os estudantes a participarem de forma mais ativa das aulas, além de aproximar a Geografia ensinada na sala de aula da que é observada por eles em seus percursos urbanos.

Palavras-chave: Ensino geográfico, aprendizagem ativa, produção audiovisual, percursos urbanos.

ABSTRACT

In this research we investigated the active methodology Project-Based Learning as a teaching model in the Geography subject in High School. With this aim, we carried out action research in 2nd year high school classrooms, where we applied an activity using audiovisual production as an artifact, in which students, based on their urban journeys, had the opportunity to express their perceptions of the city and the urban environment. We also seek to know the understanding of students and teachers about Project Based Learning and audiovisual production. We hope that this teaching model encourages students to participate more actively in classes, in addition to bringing the content taught closer to their everyday experiences.

Keywords: Geographic teaching, urban routes, active learning, audiovisual production.

INTRODUÇÃO

A Geografia escolar há muito tempo deixou de ser vista como uma disciplina generalista e com pouco aprofundamento, na qual os estudantes, para alcançarem êxito nas avaliações, tinham apenas que decorar nomes de países, suas capitais, população, clima e vegetação das regiões, nomes de rios e seus afluentes etc. No contexto atual, para além da memorização, a Geografia escolar requer principalmente um olhar que possibilite ao estudante uma leitura crítica do espaço geográfico a partir de suas vivências com o seu lugar.

¹ Mestrando em Geografia pela Universidade Estadual do Ceará, e-mail: nathanael.junior@aluno.uece.br;

² Professor Adjunto da Universidade Estadual do Ceará, e-mail: wagner.amorin@uece.br

Isso nos motivou a pesquisar um modelo metodológico complementar, que aproxime o conteúdo ensinado na Geografia com a realidade vivenciada pelos estudantes no contexto urbano, que possa dialogar com as transformações impostas pela modernidade na vida social e estimule nos estudantes mais responsabilidade no contexto da cultura digital. Nesse sentido, buscamos, entre as metodologias ativas, um modelo que possibilitasse a integração das mídias digitais ao ensino e aprendizagem dos estudantes a partir de seus percursos urbanos.

Entre as metodologias ativas destacamos a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABPj) – modelo de ensino pautado em ações práticas de aprendizagem por meio de pesquisas e atividades que envolvam os estudantes em questões e problemas do mundo real –, a qual, segundo Aranha (2021) e Schneider (2017), têm se revelado promissora no ensino superior, sendo muito utilizada principalmente nas áreas da saúde e da engenharia. Além disso, para Bender (2014) e Pinho (2020), nos últimos anos, esse modelo vem sendo cada vez mais utilizado em escolas da educação básica como uma alternativa complementar para um aprendizado mais ativo.

Ao propormos a produção audiovisual como artefato³ na ABPj, esperamos que o estudante direcione seu olhar para a paisagem urbana, para os aspectos que chamem sua atenção, os quais são captados a partir de seus percursos urbanos e que revelam as contradições nas relações socioespaciais em seu lugar. Para Carlos (2011), conhecer o espaço urbano não se limita a localizar um fenômeno, assim ao realizar uma produção audiovisual que revele a cidade e o espaço urbano, os estudantes se deparam com a realidade de seu lugar, para, a partir daí, compreender melhor a sua participação e contribuição dentro da lógica que orienta a produção e reprodução do espaço urbano capitalista.

Ademais, segundo Redón, Teixeira e Amorin (2022), o olhar a partir dos percursos urbanos pode ajudar a captar o movimento na cidade, ao estabelecer relações que vão além da mobilidade urbana em direção a uma perspectiva que contribui na compreensão da fragmentação socioespacial (SPOSITO; SPOSITO, 2020). Esse olhar revela detalhes dessa realidade, visto que estes percursos são construídos a partir das limitações e possibilidades impostas pelo meio urbano aos seus moradores.

Assim, definimos como objetivo geral: Analisar a Aprendizagem Baseada em Projetos no ensino da cidade com ênfase na produção audiovisual a partir dos percursos urbanos

³ Artefato é o produto realizado pelos estudantes ao final do projeto, pode ser qualquer objeto material que remeta a âncora. Ele deve ser apresentado como resposta ao problema. Muitas vezes o artefato é apresentado como um protótipo, uma ferramenta ou um objeto, porém nos últimos anos tem sido comum os artefatos envolverem uma produção artística, tais como peças teatrais, poemas e músicas ou produtos digitais como softwares, websites, podcasts, vídeos, etc (BENDER, 2014).

estudantes. A partir desse, realizamos um estudo teórico sobre a evolução da aprendizagem ativa na educação e produção audiovisual na escola; averiguamos as possibilidades da produção audiovisual como artefato na Aprendizagem Baseada em Projetos e, por fim, buscamos compreender o impacto da utilização das mídias digitais no ensino da Geografia na perspectiva dos estudantes envolvidos.

REFERENCIAL TEÓRICO

Apesar das transformações promovidas pelas tecnologias digitais estarem presentes na maioria das atividades humanas, aprimorando processos, desenvolvendo equipamentos e modernizando a aparência dos ambientes, na maioria das salas de aula da rede pública de ensino, ainda predominam um design ultrapassado, com modelos tradicionais, atividades analógicas e conservadoras, com poucos elementos que retratam a evolução tecnológica ocorrida nos últimos anos.

Em uma rápida comparação, é possível perceber que a principal evolução ocorrida dentro da maioria das salas de aula da rede pública, foi a substituição do quadro negro pelo quadro branco, do giz pelo pincel, da prova mimeografada pela impressa digitalmente. A disposição de carteiras, birô e quadro continua igual à de séculos atrás. O professor continua professando e aplicando provas padronizadas. Já os estudantes, com seus dispositivos móveis, estão cada vez mais distantes desse modelo.

Faz-se necessário nesta questão que o professor abandone a educação bancária, mecânica, repetidora de conteúdos inertes e restrita a sala de aula, para assumir uma postura crítica e libertadora (FREIRE, 2021), que relacione sua ação educadora com o espaço cotidiano dos estudantes, onde os fatos reais que afetam a vida se desenvolvem na rua, no bairro, na cidade e no mundo (CAVALCANTI, 2022; MOREIRA, 2022).

Assim buscamos nas metodologias ativas um modelo educacional complementar que contribuísse para melhorar essa realidade. Visto que segundo Bacich e Moran (2018), as metodologias ativas dizem respeito ao conjunto de modelos, práticas e estratégias educacionais que aproximam os estudantes do centro do processo de ensino e aprendizagem para, a partir disso, assumirem um papel mais ativo e dinâmico que colabore para que eles se tornem mais independentes e responsáveis. Para Soares, (2021), ao mesmo tempo solicita que o professor atue em conjunto com o estudante como mediador do processo, conduzindo as atividades ao lado deles.

Nesse sentido, espera-se que a ABPj aliada a produção audiovisual com ênfase nos percursos urbanos possa contribuir na condução do processo de ensino e aprendizagem,

incentivar a participação ativa dos estudantes e promover o uso de recursos educacionais digitais, uma vez que, segundo Aranha (2021), está fundada em um modelo metodológico voltado a uma proposta de educação com foco em estratégias e práticas que trazem para a educação um novo design de sala de aula.

Nesse novo design, o uso dos dispositivos móveis flexibiliza o tempo e amplia os locais onde o aprendizado formal acontece, criando novas possibilidades ao fazer pedagógico (BACICH; MORAN, 2018). Segundo Levy (1996), a virtualização das atividades cria uma nova abordagem para a “cultura nômade”, na qual as mídias digitais de interação social possibilitam que as relações não dependam apenas de deslocamentos geográficos e de encontros presenciais, pois cria novas espacialidades e novas temporalidades.

Nesse mundo conectado, midiático, virtual e informacional, no qual a tecnologia digital está na mão da maioria dos nossos estudantes, a informação chega cada vez mais veloz e em maior quantidade em seus dispositivos móveis conectados à internet. Nessa rede de dados, comandada pela lógica hegemônica do capital, eles são influenciados a navegar na direção apontada pela programação dos algoritmos, que disponibilizam os conteúdos e a (des)informação.

Contudo esses mesmos recursos fornecidos pela tecnologia digital e orientados pelo interesse do capital global, podem conduzir professores e estudantes para uma outra possibilidade, na qual a utilização da internet e das mídias digitais sirvam aos propósitos de uma educação libertadora (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2013; MORAN, 2012).

Nesse contexto, ao relacionar a ABPj à produção audiovisual como atividade de pesquisa e intermediar essa relação, o professor cumpre um papel fundamental, pois não apenas cria a oportunidade para inserir os “expluídos digitais”, mais também, pode orientar os estudantes no uso adequado das mídias, contribuindo para que eles desenvolvam a capacidade de assimilar, interpretar e contextualizar as informações.

Além disso, na ABPj os estudantes devem elaborar um artefato que servirá para demonstrar os conhecimentos adquiridos e ou comunicar aos demais sobre o tema pesquisado. Segundo Bender (2014), esses artefatos podem ser um protótipo, um relatório, um manual de procedimentos, uma música, um poema, uma peça teatral, também tem sido muito utilizados produtos digitais como *podcasts*, revistas digitais e vídeos.

Ao adotar a ABPj dentro do plano de ensino, como um modelo de aprendizagem, o professor assume uma postura de colaborador e orientador dos estudantes. Segundo Bender (2014), a grande vantagem de se utilizar a ABPj é que ela possibilita ao professor explorar uma diversidade de estratégias de aprendizagem ativa que, ao longo do projeto, vão desenvolver nos

estudantes, além do aprendizado da disciplina, habilidades para a investigação e solução de problemas reais, aumentando o engajamento na disciplina e melhorando o desempenho acadêmico.

Segundo Soares (2021), a ABPj é uma ótima oportunidade de integrar outras metodologias ativas como grupos cooperativos e ABPb. Podendo ser implementada com a utilização do ensino híbrido. Além disso, a experiência de produção autoral, em que os estudantes podem expressar suas individualidades, criatividade e autonomia, restitui neles a liberdade para aprender. Ao atuar de forma ativa o estudante traz a ideias de um espectador emancipado (RANCIÈRE, 2012).

Partindo da possibilidade de associar a produção audiovisual como artefato na ABPj, percebemos que na observação dos percursos urbanos para apropriação dos conteúdos geográficos, os estudantes podem fazer uso da linguagem das mídias, para unirem o mundo real e o virtual, além de, ampliarem as condições que favoreçam a reflexão sobre o pensamento geográfico e os problemas vividos por eles, em sua rua, em seu bairro e em sua cidade.

Ao selecionar as paisagens que revelam a cidade e o espaço urbano, os estudantes se deparam com a realidade de seu lugar, para, a partir daí, compreender melhor a sua participação e contribuição dentro da lógica que orienta a produção e reprodução do espaço urbano capitalista. Visto que para Carlos (2011, p. 86) conhecer o espaço urbano não se limita a localizar um fenômeno:

O espaço geográfico é um produto histórico e social onde o homem não se relaciona simplesmente com a natureza, mas a partir dela, pelo processo de trabalho, apropria-se da natureza transformando-a em produto seu, como condição do processo de reprodução da sociedade. Assim o espaço coloca a dimensão da história de como o homem, ao produzir sua existência, produz um espaço enquanto processo de criação da vida humana em todas as suas dimensões.

Nessa perspectiva, conhecer a realidade da cidade vai além de observar as estruturas concretas do que existe. Mas demanda um olhar crítico da paisagem urbana, para perceber também as estruturas abstratas que estão presentes na dimensão social, cultural, econômica, política e ambiental, que se impõe e se manifestam hoje, dentro de um contexto histórico que as desencadearam. Como coloca Moraes (1999, p. 126).

O caminho da geografia crítica é a busca da superação das desigualdades, pois a história do capitalismo leva a seletividade, estabelece uma divisão territorial e social do trabalho, diferencia e privilegia lugares. Para os “geógrafos críticos” é tal processo que deve ser objeto de preocupação na leitura do mundo, feita pela geografia.

Para Correia (1989), nesse processo histórico, todas as dimensões presentes no espaço urbano são resultado da ação intencional de agentes que, possibilitam a produção e reprodução do espaço urbano, e com ele todas as contradições da cidade.

Segundo Callai (2010, p. 81), o estudo da cidade traz vantagens para os estudantes, pois cria “condições de reconhecer-se como cidadão em uma realidade que é a da sua vida concreta, apropriando-se das informações e compreendendo como se dão as relações sociais e a construção do espaço”. Ao mesmo tempo amplia a possibilidade de aprendizagem, pois ao utilizar os percursos urbanos para produzir um audiovisual sobre algo que é vivenciado em seu cotidiano, o estudante tem uma melhor condição para reconhecer os conteúdos geográficos e tornar o aprendizado mais significativo (SOARES, 2021).

Além disso, a paisagem, enquanto categoria de análise geográfica, pode ser utilizada para apreensão da cidade, pois mesmo que na reprodução do audiovisual sejam eliminadas algumas das percepções dos sentidos, como tato e olfato, durante o processo de produção, essas percepções estão presentes e afetam os estudantes e suas escolhas.

Outra categoria que pode ser utilizada é a de lugar, pois a porção do espaço retratada no audiovisual, é onde o estudante vive suas relações cotidianas, desenvolve pelo lugar um vínculo afetivo, dotado de significados e sentimentos. É percorrendo esse espaço de vivência que, a partir do seu próprio olhar, esse lugar é revelado e ganha novos valores e possibilidades.

Para Cavalcanti (2021) o conceito de lugar precisa estar sempre presente como referência na mediação do ensino da geografia, colocando o estudante no centro do objeto de estudo, para que a partir de suas relações com o lugar, possa apreender a Geografia. Segundo Callai (2005, p. 234), "um lugar é sempre cheio de história e expressa/mostra o resultado das relações que se estabelecem entre as pessoas, os grupos e também das relações entre eles e a natureza". Freire (2011, p. 31) propõe uma forma de utilizar essas relações ao questionar:

Por que não aproveitar a experiência que têm os alunos de viver em áreas da cidade descuidadas pelo poder público para discutir, por exemplo, a poluição dos riachos e dos córregos e os baixos níveis de bem-estar das populações, os lixões e os riscos que oferecem à saúde das gentes. Por que não há lixões no coração dos bairros mais ricos e mesmo puramente remediados dos centros urbanos?

A partir de suas experiências, o estudante, através da câmera do seu celular, vai direcionar o olhar para a paisagem urbana, para, a partir do seu lugar, conhecer melhor a cidade, suas particularidades e contradições e entender as condições históricas e sociais de sua produção. Para Moreira (2012), a ideia de utilizar o olhar na observação do espaço vivido, contribui na compreensão ampla das virtudes e problemas presentes nesse espaço. Contudo esse

olhar é carregado das experiências e histórias vividas pelo observador no tempo e no espaço.

Para o autor, este fato pode distorcer a realidade do objeto estudado.

Para Cavalcanti (2021, p. 18), “quando se ensina Geografia, está-se ensinando um modo de pensar, está-se ensinando a compreender a realidade em que se vive”. Assim, ao sistematizar o conteúdo da disciplina, fazendo a correlação com as observações e experiências do estudante, a ABPj cria possibilidades para se ensinar a geografia em articulação com os percursos urbanos estudantis.

Para Carlos (2011), as experiências vivenciadas nesses percursos urbanos podem contribuir na apreensão de temas relevantes para a formação dos estudantes, pois ao direcionar o olhar para a paisagem urbana, os contrastes das diferenças são evidenciados em várias dimensões de suas vidas, entre elas, a social, a econômica, a política, a ambiental, a emocional e a cultural.

Além disso, segundo Pereira (2006), ao fazer uso dos percursos urbanos, os estudantes passam a olhar a cidade por perspectivas diferentes. Essa ação contribui para que o estudante se veja como cidadão de um lugar no mundo, à medida que permitem o caminhar pela cidade, com um olhar intencional e crítico, observando as estruturas concretas e as relações socioespaciais. Esse é um exercício essencial para a apreensão da cidade e seus aspectos geográficos.

Nesse sentido, a metodologia ABPj somada a utilização da produção audiovisual é uma forma eficaz de aproximar os conteúdos ministrados em sala de aula, aos aspectos observados pelos estudantes em seus percursos urbanos. Visto que nela o estudante vai utilizar de um olhar curioso sobre o objeto de estudo da Geografia, para a partir daí, apreender sua própria percepção do lugar em que vive.

Por ser uma produção artística autoral, a produção de audiovisual tem estimulado nos estudantes o desenvolvimento de habilidades que contribuem na sua formação cidadã, além de despertar sua criatividade, confiança e autonomia (Medeiros, 2017). Por essa razão vem crescendo a utilização desse recurso educacional como estratégia no processo de ensino e aprendizagem.

A Geografia, por estar inserida na prática socioespacial, estabelece uma proximidade entre a espacialidade vivida pelos estudantes e a disciplina. Isso possibilita ao professor experimentar e efetivar diferentes estratégias, que colaborem na realização de práticas educativas complementares e que ajude o estudante a focar seu olhar para compreender o espaço urbano e suas contradições.

Nesse sentido, ao focar seu olhar para a cidade na procura de relações com a disciplina de Geografia, o estudante tem a oportunidade de compreender diversos aspectos da cidade relacionados com sua própria vida. Esse movimento pode contribuir para que o estudante possa se apropriar e utilizar das estruturas existentes e na construção de novas relações com o espaço geográfico e sua espacialidade.

Ao se apropriar da produção de mídias, espera-se que os estudantes também consigam fazer uma leitura crítica das informações disponíveis nas diferentes mídias. Para filtrar e buscar informações seguras e confiáveis de forma consciente e autônoma.

METODOLOGIA

Na busca de alcançar os objetivos desta pesquisa, optamos por eleger um suporte metodológico delineado a partir da leitura e análise de uma bibliografia diversificada sobre o tema, e por uma investigação e análise de resultados alcançados nas ações propostas, que foram realizadas com estudantes matriculados em escola da rede pública estadual de Ensino Regular e frequentando o Ensino Médio, os quais tiveram sua participação vinculada ao consentimento dos responsáveis.

Além disso, todos os envolvidos na pesquisa tem garantidos o anonimato, respeitando a privacidade dos dados e das imagens. Esta pesquisa é parte da dissertação de mestrado do autor, está vinculada ao Programa de Pós-graduação em Geografia da Universidade Estadual do Ceará (UECE) e foi aprovada pelo Comitê de Ética e Pesquisa (CEP), conforme parecer: 6.074.626, tendo sido considerado adequado para realização da pesquisa.

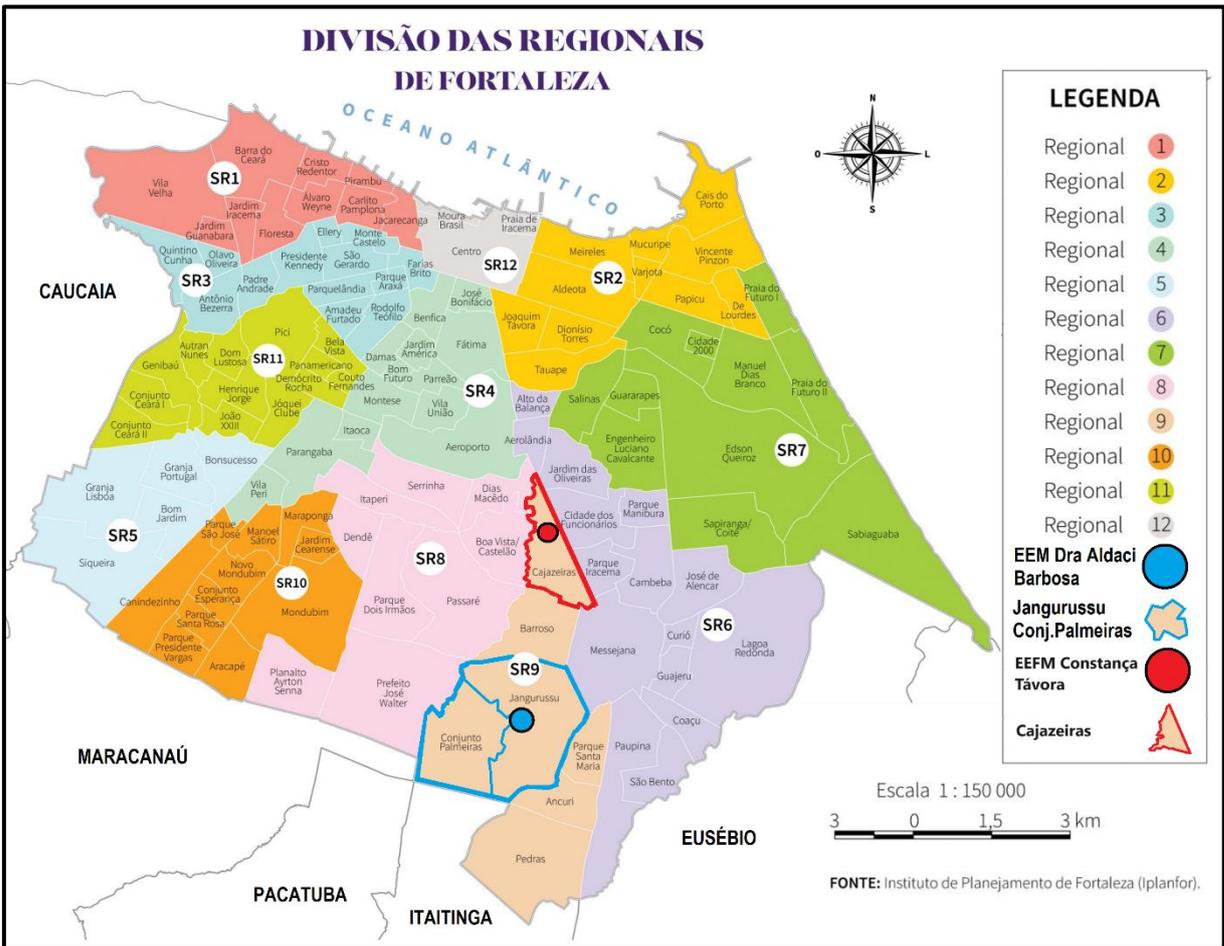
Para realizarmos a pesquisa-ação, optamos por escolher duas salas de aula do 2º ano da disciplina de Geografia, uma na Escola de Ensino Médio Dra. Aldaci Barbosa, localizada no bairro Jangurussu e outra na Escola de Ensino Fundamental e Médio Constança Távora, localizada no bairro Cajazeiras, ambas em Fortaleza/CE (figura 1). Dessa forma foi possível realizarmos uma análise comparativa.

A EEM Dra. Aldaci Barbosa, atende a 1.327 alunos residentes nos bairros Jangurussu e Conjunto Palmeiras. A sala de aula escolhida foi o 2º ano C, que é composta por 31 meninos e 16 meninas com idades entre 16 e 19 anos.

Segundo Araújo e Lima (2022), hoje com uma população de 55.565 habitantes distribuídos em uma área de 8 km², o bairro Jangurussu surgiu no início dos anos 1990 por meio de políticas públicas federais de habitação. Com densidade demográfica de 6.945 hab/km² e IDH de 0,172. O bairro possui 16.833 inscrições residenciais e 1.444 inscrições comerciais.



Figura 1: Localização das escolas EEM Dra. Aldaci Barbosa e EEFM Constança Távora



Fonte: Instituto de Planejamento de Fortaleza (adaptado pelo autor da pesquisa)

Localizada no bairro Cajazeiras, a EEFM Constança Távora, atende a 262 alunos. A sala de aula escolhida para a pesquisa-ação foi o 2º ano B, composta por 20 meninas e 13 meninos com idades entre 16 e 19 anos. O bairro conta, atualmente, com 14.478 habitantes distribuídos em 3,4 km², resultando em uma densidade demográfica de 4.258 hab/km².

Na proposta apresentada na sala de aula, os estudantes foram desafiados a desenvolverem um projeto que fizesse a ligação entre teoria e prática, articulando o conteúdo estudado na sala de aula e uma situação ou problema observado por ele a partir de seus percursos urbanos. O desenvolvimento da proposta metodológica Aprendizagem Baseada em Projetos foi organizada em seis passos (figura – 2).



Figura 2: Proposta de atividade de produção audiovisual



Fonte: elaborado pelo autor da pesquisa.

No **primeiro passo**, realizamos encontros com os professores da disciplina, a fim de alinharmos os objetivos do plano de aula com a metodologia. Esse plano de aula é essencial para relacionar o conteúdo programado com um projeto que esteja vinculado à produção audiovisual adequada, visando à aprendizagem do estudante a partir do seu lugar de vivência e de suas experiências e habilidades.

O **segundo passo** foi a instrumentalização dos estudantes. Como os estudantes foram os protagonistas na condução da atividade, foi essencial realizar a capacitação destes para nivelar o conhecimento de toda a turma sobre a produção de vídeo. Para tal fim, ministramos um minicurso de produção audiovisual, no qual foram abordadas as etapas para produção de vídeo e orientações básicas de enquadramento, iluminação, som e edição.

Aqui fica evidente a necessidade de serem desenvolvidas competências que permitam aos professores dominarem minimamente este recurso pedagógico. Nessa etapa, indicamos alguns *sites*⁴ e canais do *youtube*⁵, nos quais os estudantes puderam adquirir noções mais aprofundadas sobre a produção de vídeo estudantil, equipamentos e *software* de edição.

O **terceiro passo** é destinado à preparação das equipes, que devem ser compostas de cinco até 10 componentes. Os temas e cronogramas são fornecidos com as respectivas orientações e instruções para a produção do vídeo (Apêndice 1). Após a apresentação da proposta, exibimos um vídeo que servira como âncora⁶ para o projeto, depois verificamos se os

⁴ <https://wp.ufpel.edu.br/producaodevideo/>

⁵ <https://www.youtube.com/@MichaelOliveira>

⁶ Na ABPj a âncora é um elemento que serve para ajudar a impedir que os estudantes fiquem à deriva, sem rumo. Ela fornece um modelo ou base fundamentada, na qual o projeto deve ser inspirado, colocando a ação dos estudantes em um contexto histórico e geográfico. A âncora pode ser um artigo, uma manchete de jornal, um vídeo ou acontecimento local (BENDER, 2014).

estudantes possuem alguma dúvida e solicitamos que cada equipe escolha o tema e o tipo de vídeo que pretende realizar (documentário, telejornal, clip musical, dramatização, animação etc.).

Nesse processo, partindo de temas específicos da geografia urbana, criamos uma nuvem de palavras com sugestões dos estudantes sobre os temas mais relevantes para serem pesquisados. Ao escolher o tema do projeto, o estudante deve ter como ponto de partida uma demanda ou problema local, nessa abordagem o objetivo final é que o estudante apresente como artefato uma produção audiovisual. A preocupação aqui não deve ser com a qualidade do vídeo, não se espera uma produção “hollywoodiana”, mas sim que os estudantes demonstrem seus conhecimentos e opiniões sobre os temas pesquisados.

O tempo de implementação pode ser curto de uma ou três semanas, quando for um assunto específico da disciplina, ou mais longo de dois a seis meses para temas transversais que envolvam outras disciplinas (BACICH; MORAN, 2018). Durante o desenvolvimento do projeto, outros modelos podem ser utilizados em conjunto ao ABPj, como Sala de Aula Invertida, Aprendizagem em Pares, ABPb etc.

O acompanhamento da produção é realizado no **quarto passo** da metodologia. Com o intuito de dar suporte ao estudante, foi elaborada uma ficha de acompanhamento (Apêndice 2) contendo as atribuições de cada componente da equipe, um roteiro resumido e um check list dos materiais utilizados. Além disso, o professor deve reservar um horário para orientar cada equipe. O foco neste passo foi acompanhar o desenvolvimento dos trabalhos, corrigir os desvios e apontar soluções para as dificuldades enfrentadas pelas equipes.

O **quinto passo** é o momento da exibição dos vídeos produzidos pelas equipes. Essa exibição deve ser realizada em um local da escola apropriado, com equipamentos e softwares para a apresentação. Previamente as apresentações ocorrem um momento de esclarecimento dos critérios de avaliação. Para esse fim, foi fornecido aos estudantes a ficha de avaliação dos vídeos (Apêndice 3), nela os estudantes avaliam os vídeos conforme os critérios específicos. Este momento foi essencial para materializar o protagonismo do estudante, fazendo com que fossem evidenciadas as suas habilidades técnicas e artísticas e seu aprendizado.

O **último passo** ganha relevância pois nele refletimos sobre os resultados da atividade e analisamos cada passo a fim de corrigir e ajustar o plano de aula, tendo sempre como objetivo alcançar como resultado uma metodologia que possa conduzir o estudante a construção e a apropriação de competências socioemocionais e cognitivas tanto de análise, como de ação sobre os diversos aspectos da vida em sociedade.

Após a conclusão da atividade, utilizamos o Google Formulário para aplicar um questionário de pesquisa, a fim de conhecer a percepção de estudantes sobre a ABPj e a Produção audiovisual.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No momento da apresentação da proposta do projeto para as turmas, observamos que os estudantes demonstraram total interesse em participar da atividade, alguns deles revelaram ter conhecimento em produção e edição de vídeos e outros mostraram-se animados em produzir um vídeo. Também durante a ministração do minicurso de produção audiovisual, a maioria dos estudantes participou ativamente e demonstrou entusiasmo e curiosidade.

Contudo, no decorrer da parte prática da atividade, muitas equipes relataram dificuldades em implementar as ações planejadas no roteiro. A falta de familiaridade e conhecimento da metodologia, além da insegurança em manusear o celular em espaços públicos, foram relatados como justificativa para o atraso e desistências. Foi necessário várias intervenções e mediações no sentido de orientar as ações e organizar as ideias. Apesar disso, dos 68 estudantes frequentando as duas turmas, apenas 38 concluíram a atividade. Ao final, das 16 equipes formadas inicialmente, nove produziram vídeos (Quadro 1).

Quadro 1 – Vídeos apresentados pelos estudantes.

Título	Escola	Gênero	Temática	Duração	Membros
A poluição no centro de fortaleza	Constança Távora	Documentário	Poluição	02:59	3
Apresentando o bairro Palmeiras	Aldaci Barbosa	Documentário	Infraestrutura	03:06	3
Fortaleza estrelar	Aldaci Barbosa	Animação	Turismo	01:16	1
Lixo urbano	Constança Távora	Documentário	Poluição	03:48	5
Praça do Lago Azul: acessível ou não?	Constança Távora	Telejornal	Acessibilidade	05:29	6
Problemas na Educação Brasileira	Aldaci Barbosa	Entrevista	Educação	11:20	5
Projeto escuro: a realidade oculta	Aldaci Barbosa	Ficção	Desigualdades socioespacial	16:06	8
Queimadas em terrenos baldios	Constança Távora	Documentário	Poluição	03:27	6
Sejam bem-vindos ao meu bairro	Aldaci Barbosa	Documentário	Infraestrutura	03:01	1

Fonte: Elaborado pelo autor da pesquisa.

Em todas as produções audiovisuais realizadas ficam evidentes os aspectos urbanos e as dimensões sociais, ambientais e políticas. O tema central em “**A poluição no centro de**

Fortaleza⁷ é a questão do lixo urbano, mas também revela outros aspectos da vida urbana. A equipe utilizou do improviso e criatividade para criar um roteiro ao longo do percurso que um dos estudantes faz diariamente do trabalho para casa. Os cenários por onde a câmera passeia são as ruas do centro de Fortaleza e duas das principais avenidas de acesso ao centro. No vídeo os estudantes desenvolvem uma narrativa autêntica, simples e divertida, focada no problema do descarte inadequado de lixo, que em algumas cenas é descrito como “um monte Everest de lixo”. Contudo, para além da questão central, na abordagem do cotidiano, a partir de seu percurso urbano, as paisagens vão revelando outros problemas encontrados nos centros urbanos, tais como: a mobilidade urbana, os moradores de rua, a pobreza, a poluição dos cursos de água etc.

No vídeo “**Apresentando o bairro Palmeiras**”⁸ é apresentado o percurso realizado da escola para residência. As imagens e áudios foram gravadas de forma simultâneas, apresentam poucos cortes e edição. Ao longo do percurso urbano, eles exibem as ruas do bairro que estão sendo asfaltadas. Eles optaram por utilizar uma linguagem informal e improvisada, em um diálogo direto, autêntico e criativo, no qual eles enfatizam equipamentos públicos como escolas, creches, areninha e o Centro Social Urbano (CSU). Também destacam alguns comércios locais. Nas paisagens urbanas selecionadas, fica evidente a intenção de apresentar aspectos “mais interessantes” do bairro, o que demonstra um certo orgulho de seu lugar de vivência. Em termos geográficos é destacado a mobilidade urbana e os espaços de educação, cultura e lazer.

Já o vídeo “**Fortaleza estrelar**”⁹ constrói uma narrativa entre um visitante extraterrestre que veio conhecer a cidade de Fortaleza e dois moradores locais, que são personificados por ícones de um time de futebol local e de uma fábrica de biscoitos, ambos possuem o mesmo nome da cidade. De forma bem original e criativa, os personagens fazem um percurso por pontos turísticos e encerram a história indo conhecer o bairro Messejana. Apesar de rápidas imagens e uma narrativa resumida, o vídeo revela os espaços belos da cidade, ressaltando sua vocação turística.

O Vídeo “**lixo urbano**”¹⁰ parte da problemática do lixo urbano para advertir sobre o descarte inadequado do lixo no bairro. A equipe utilizou um recorte do vídeo “O segredo do lixo” do canal Nostalgia Animado no *youtube* e inseriu registros fotográficos de algumas paisagens ao longo do percurso da escola para casa, onde eles identificaram o descarte

⁷ <https://youtu.be/QdeBJiwKddY>

⁸ <https://youtu.be/GL8m8DixTFQ>

⁹ <https://youtu.be/0Z87IaUDikk>

¹⁰ <https://youtu.be/YD-NbfA25Xo>

inadequado do lixo. Apesar do esforço da equipe, faltou na produção autenticidade e criatividade.

O audiovisual **“Praça do Lago Azul: acessível ou não?”**¹¹ simula a dinâmica de um telejornal local. Contudo, na encenação da reportagem foi apresentado um problema real de acessibilidade na praça do bairro. As imagens do vídeo trazem tomadas e enquadramentos que destacam um cenário de abandono e destruição, além de revelar o descaso com o espaço público. Utilizando recursos gráficos, os estudantes apresentam o resultado de uma pesquisa realizada com moradores do bairro e exibem uma entrevista com uma Pessoa com Deficiência (PcD). A sequência dinâmica, divertida e criativa empregadas na condução do vídeo, contribui para cativar o espectador e despertar sua atenção para os aspectos geográficos apresentados na produção, tais como: acessibilidade, mobilidade e espaços de lazer.

O tema abordado em **“Problemas na Educação Brasileira”**¹² é a educação, nele os estudantes utilizaram de entrevista com um professor da escola para responder a algumas questões. O vídeo é conduzido em um único plano, com poucos cortes, onde são exibidos imagens da escola relacionadas as falas. A dinâmica da entrevista descontraída, porém, bem conduzida. Algumas interferências que acontecem durante a filmagem são utilizadas para dar um aspecto descontraído e bem-humorado, contribuindo para divertir o espectador.

Na obra de ficção **“Projeto escuro: a realidade oculta”**¹³ os estudantes discutiram de maneira crítica as desigualdades socioespaciais presentes na cidade de Fortaleza. A linguagem dinâmica como as paisagens são reveladas nas imagens, remetem à duas realidades opostas e conflitantes. As interferências que acompanham o vídeo, inseridas de forma intencional, provocam inquietação no espectador e anunciam a existência de “algo errado”. A entonação das narrativas também contribui para dramatizar a história. Apesar de ficcional a produção retrata aspectos reais da vida dos estudantes, assim a Geografia é exposta pelo olhar de quem vive e percebe os contrastes existentes no espaço urbano, tanto nas estruturas concretas das coisas, quanto na questão da vulnerabilidade social e econômica.

Em **“Queimadas em terrenos baldios”**¹⁴ foi apresentado os riscos que representam as queimadas em terrenos baldios. Ao longo da produção os estudantes se revezaram trazendo informações relevantes sobre as consequências à saúde e ao meio ambiente, além dos aspectos legais e noções importantes para prevenir esse problema. O vídeo utilizou imagens estáticas

¹¹ <https://youtu.be/-r1qRvvWmVc>

¹² https://www.youtube.com/watch?v=BG8a_YIPtrY

¹³ <https://www.youtube.com/watch?v=Hik0-F3aoPg&t=42s>

¹⁴ <https://youtu.be/RDEwsBG8pyg>



que representam situações de queimadas. Apesar de simples e direto, o texto é completo e compreensível. A narrativa é clara e abrangente, além de apresentar um conjunto de ideias úteis e de fatos que estão presentes na vida urbana.

Em “**Sejam bem-vindos ao meu bairro**”¹⁵ O estudante traz uma narrativa por meio de palavras e imagens que evidenciam seu ponto de vista sobre o lugar, os recortes das paisagens escolhidas para compor a produção, revelam aspectos da mobilidade urbana, da acessibilidade e da economia local. No relato escrito o estudante destaca sua perspectiva sobre os espaços vivenciados em seus percursos diários. Na maioria das vezes é ressaltado os aspectos positivos.

Os resultados levantados nos questionários aplicados junto aos estudantes indicaram que a maioria da turma classificou a metodologia como “boa” ou “muito boa”. Diversos estudantes relataram que a atividade foi divertida e interessante, também ficou evidente a contribuição para desenvolver habilidades socioemocionais.

Outro resultado relevante é que segundo os estudantes a maioria dos professores das duas turmas não utiliza a ABPj nem a produção audiovisual em suas práticas pedagógicas (figura 3). Esse fato pode ter contribuído para dificultar e ou mesmo inviabilizar a realização da atividade por parte de algumas equipes. Outra constatação revelada pelos estudantes é que a maioria dos professores raramente utilizam recursos educacionais digitais nas aulas.

Figura 3 – utilização da produção audiovisual pelos professores da escola.



Fonte: Elaborado pelo autor da pesquisa.

No quadro 2, destacamos alguns comentários que retratam os principais pontos negativos e positivos relatados pelos estudantes na condução da atividade. Na fala apresentada pelos estudantes, percebemos a importância em incluir essa atividade no repertório de

¹⁵ <https://youtu.be/bkm-tdi3hS0>



metodologias utilizadas no ensino da Geografia. Visto que, fica evidente que muitos demonstram prazer e satisfação em aprender de forma ativa, utilizando a ABPj e a produção audiovisual para expressar suas visões de mundo. Além disso, algumas dificuldades com socialização, timidez e trabalhar em equipe, podem ser beneficiadas por esta metodologia.

Quadro 2 – Pontos positivos e negativos da atividade relatados pelos estudantes.

Pontos positivos	Pontos negativos
“Atividade muito boa para a pessoa se desenvolver socialmente”	“Na edição foram muitas dificuldades”
“Achei uma ótima forma de aprendizagem sobre os conteúdos ou temas escolhidos”	“dificuldade para encontrar um espaço urbano para desenvolver o tema abordado no vídeo”
“Gostei bastante dessa atividade, foi algo diferente e bastante divertido”	“Só de me comunicar, por causa da vergonha”
“Foi bom sair da sala e praticar”	“dificuldade de organização da equipe e pouca ajuda na hora de fazer”
“É uma forma diferenciada e divertida de aprender”	“Não tenho criatividade muito menos sou sociável”
“foi bom pra estimular a criatividade e independência para aprender sobre a nossa sociedade”	“risco de ser assaltado”

Fonte: Elaborado pelo autor da pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo dessa pesquisa percebemos que é possível utilizar a mídia digital no planejamento de aulas mais criativas e inovadoras, incentivando o estudante a participar ativamente do processo de ensino e aprendizagem e melhorar os resultados pedagógicos.

Nesse sentido, a ABPj aliada à produção audiovisual é uma metodologia viável, visto que, os estudantes tiveram a oportunidade de reforçar a criatividade, colaboração, trabalho em equipe, o pensamento crítico e a resiliência. Segundo Soares (2021, p. 101), a ABPj se constitui em um “espaço de autoria em que cada aluno pode exprimir sua individualidade, suas produções e criatividade”. Também concedeu aos estudantes a oportunidade de desenvolver o domínio dos temas abordados em sala de aula, além de fortalecer as habilidades e competências socioemocionais.

Ao analisarmos os resultados da ABPj nas turmas, percebemos que essa metodologia pode ter êxito, pois entre as produções audiovisuais apresentadas, observamos muito potencial criativo, tanto pelas formas como os temas foram investigados através do vídeo, quanto pela diversidade de estilos e gêneros apresentados, pois ficou evidente a autonomia, a originalidade e o protagonismo dos estudantes, além da habilidade em resolver problemas e encontrar soluções e, principalmente, identificamos em todos os vídeos uma conexão com a Geografia.

Ao longo dessa pesquisa percebemos que é possível incluir a mídia digital no planejamento de aulas mais criativas e inovadoras, incentivando os estudantes a participarem proativamente do processo de ensino e aprendizagem e melhorar os resultados pedagógicos.

Assim, concluímos que a metodologia adotada contribuiu na formação dos estudantes, pois, possibilitou a eles uma leitura crítica do meio e a expressão de suas opiniões a esse respeito, bem como, a inclusão social e digital dos estudantes.

Ademais, foi possível ao estudante direcionar suas ações na construção de sua própria história. Ao mesmo tempo, desenvolveu nele o pensamento crítico, além de propiciar elementos para a compreensão das relações existentes, entre a geografia ensinada na sala de aula e a vivenciada em seus percursos urbanos.

Ao professor deu a oportunidade de assumir uma postura de mediador/orientador, provocando e criando situações, nas quais sua práxis contribuiu para que o estudante adquirisse consciência da importância do uso correto das mídias digitais dentro e fora da sala de aula.

Percebemos ainda, uma carência de produções científicas abordando esse tema. Sendo necessário um aprofundamento para embasar e estimular o uso da ABPj e da Produção audiovisual no ensino da geografia.

REFERÊNCIAS

ARANHA, Mariana. Conceituando as metodologias ativas: uma visão teórica. In: TAJRA, Sanmya. **Metodologias Ativas e as Tecnologias Educacionais: Conceitos e Práticas**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2021.

BACICH, Lilian; MORAN, José M. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso Editora, 2018.

BENDER, William N. **Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI**. Porto Alegre: Penso, 2014.

CALLAI, Helena C. Aprendendo a ler o mundo: a geografia nos anos iniciais do ensino fundamental. **Cadernos Cedes**, v. 25, p. 227-247, 2005. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ccedes/a/7mpTx9mbrLG6Dd3FQhFqZYH>>. Acesso em: 20 jun. 2023.

_____, Helena C. O estudo do município ou a geografia nas séries iniciais. In: CATROGIOVANNI, A. C.; CALLAI, H. C.; SCHÄEFFER, N. O.; KARCHER, N. A. **Geografia em sala de aula: práticas e reflexões**. 5ª ed. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2010.

CARLOS, Ana F. Apresentando a metrópole na sala de aula. In: _____ (Org.). **A geografia na sala de aula**. 9ª ed. São Paulo: Contexto, 2011.

CAVALCANTI, Lana de S. Ensino de Geografia e diversidade: construção de conhecimentos geográficos escolares e atribuição de significados pelos diversos sujeitos do processo de ensino. In: CASTELLAR, Sonia. **Educação Geográfica: teorias e práticas**. 3ª ed. São Paulo: Contexto, 2022.



- CLARA, de S. Contribuições do pensamento geográfico para o ensino e a pesquisa. In: Contribuições do pensamento geográfico para o ensino e a pesquisa. **C&A Alfa Comunicação**, 2021. p. 16-28.
- CORRÊA, Roberto L. **O espaço urbano**. São Paulo: Ática, 1989.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessário à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- _____, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 80ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2021.
- MEDEIROS, João P. L. de. **A linguagem audiovisual como metodologia para ensino da Geografia Escolar: o cotidiano urbano pelas lentes dos alunos**. 2017. Dissertação de Mestrado. UFRN. Brasil.
- MOREIRA, Marco A. **Teorias de aprendizagem**. 3ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 2022.
- MOREIRA, Ruy. **Geografia e práxis: a presença do espaço na teoria e na prática geográfica**. São Paulo: Contexto, 2012.
- PEREIRA, Silvia R. Percursos urbanos, mobilidade espacial, acessibilidade e o direito a cidade, 2006 Tese de Doutorado. UNESP. Brasil
- PINHO, Pedro M. S. **A aprendizagem baseada em projetos: ensaio em turmas de Geografia do Ensino Secundário**. 2020. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/128608/2/412686.1.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2023.
- PISCHETOLA, Magda. **Inclusão digital e educação: a nova cultura da sala de aula**. Petrópolis: Vozes, 2016.
- RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- REDÓN, Sergio M. TEIXEIRA, Vanessa M. L. AMORIN, Wagner V. Percursos diários registrados. In: GÓES, Eda M.; MELAZZO, Everaldo S. **Metodologia de pesquisa em estudos urbanos: procedimentos, instrumentos e operacionalização**. Rio de Janeiro: Consequência, 2022.
- SCHNEIDER, Fabiana. **Aprendizagem baseada em projetos como tecnologia educacional em saúde: vivências, possibilidades e desafios na formação e cotidiano de trabalho de residentes e facilitadores em um serviço de atenção primária à saúde**. 2017.
- SOARES, Cristine. **Metodologias ativas: uma nova experiência de aprendizagem**. São Paulo: Cortez Editora, 2021.
- SPOSITO, Eliseu S.; SPOSITO, Maria E. B. Fragmentação socioespacial. **Mercator**, Fortaleza, v. 19, junho de 2020. Disponível em: <<http://www.mercator.ufc.br/mercator/article/view/e19015>>. Acesso: 18/02/2023.



Apêndice 1: Instruções para produção do vídeo.



Vamos fazer um Filme?

**“Um celular na mão e a Geografia na cabeça...”
Glauber Rocha (adaptado)**

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE: As equipes deverão produzir um vídeo sobre o tema escolhido. O vídeo deve ter de 6 à 15 minutos de duração e conter as seguintes etapas:

- Abertura:** Exibir o Título do vídeo, nome da escola, disciplina, nomes dos atores... (seja criativo!) – Deve ter efeitos especiais. (entre 15 e 30 segundos).
- Introdução:** Apresentar os assuntos que serão exibidos no vídeo. Seja sucinto, desperte a curiosidade dos telespectadores para os pontos principais do vídeo (entre 30 e 90 segundos).
- Desenvolvimento:** Apresentar o assunto por tópicos, colocar efeito de transição entre os tópicos. Usar gráficos, esquemas e imagens que retratem os assuntos que serão expostos no vídeo. (entre 180 e 360 segundos).
- Conclusão:** A equipe deve comentar o que foi mostrado e chamar a atenção dos espectadores para a importância do tema (entre 60 e 180 segundos).
- Encerramento.** Apresentar os créditos: nome dos integrantes da equipe, quem participou de cada etapa, recursos utilizados, e nome e intérprete da música utilizada. áudio ou recorte de vídeos, agradecimentos, erros de gravação... (entre 30 e 90 segundos).

AVALIAÇÃO: Será fornecido aos alunos a ficha de avaliação dos vídeos, nela os alunos avaliam os vídeos conforme os critérios específicos, atribuindo uma pontuação para cada item avaliado. O vídeo que receber a maior pontuação receberá um ponto extra.

ATENÇÃO: O vídeo deve ter um áudio de fundo, escolha uma música que combine com o tema do vídeo. Esta música tem que aparecer (obrigatoriamente) em todas as etapas do vídeo. Durante as falas (narração) a música de fundo deve ser baixa para não atrapalhar. As falas devem ser legendadas para possibilitar acessibilidade. Sempre que necessário insira caracteres especiais (setas, círculos...) para destacar pontos importantes. O vídeo pode ser apresentado na forma de novela, animação, telejornal, documentário... O vídeo deve ser salvo em formato apropriado para poder ser exibido para a turma. Definida a data de apresentação, todas as equipes apresentarão na mesma data, equipes que não apresentarem o vídeo nesta data poderão postar o vídeo em plataforma que possibilite a visualização pela turma posteriormente.

O programa Na'zaria será nosso modelo: <https://www.youtube.com/watch?v=8mclFCUAqyo>

IMPORTANTE: Teste o vídeo antes (e de preferência em mais de um computador). No momento da exibição será solicitado o vídeo, caso o vídeo não abra ou apresente falhas a equipe não concorrerá a pontuação extra. Para aprender como criar seu vídeo veja os tutoriais e vídeos nos links a seguir:

- <https://www.youtube.com/watch?v=c-6hCK-hXh8&t=1191s>
- https://www.youtube.com/watch?v=GJ03_XP1k34
- https://www.youtube.com/watch?v=edLI_-6sj1U
- <https://www.youtube.com/watch?v=hDp35OfAbmo>

ASSUNTO: A Cidade e o Urbano.

TEMAS:

- Habitação e moradia;
- Redes de Educação básica e Profissional;
- Redes de saúde e assistência social;
- Redes econômicas local e global;
- Mobilidade e acessibilidade;
- Cultura e Lazer;
- Emprego e renda;
- Saneamento básico;
- Lixo e coleta seletiva;
- Poluição da água e do ar;
- Qualidade de vidas e bem-estar

Fonte: Elaborado pelo autor da pesquisa.



Apêndice 2: Ficha de acompanhamento.

TRABALHO EM GRUPO: Produção Audiovisual		DICIPLINA: Geografia	PROFESSOR: Jecson/Nathan	TURMA: 2º ano C
ASSUNTO:		ALUNOS:		
TEMA:				
GENERO DO FILME:				

PLANEJAMENTO		
ATIVIDADE	RESPONSÁVEL	DETALHAMENTO
PRODUTOR		
DIRETOR		
ROTEIRISTA		
OP. CÂMERA		
OP. SOM		
OP. ILUMINAÇÃO		
EDIÇÃO		
FIGURINO		
CENÁRIO		
EQUIPAMENTOS		

CHECK LIST DOS EQUIPAMENTOS:			
<input type="checkbox"/> Câmera	<input type="checkbox"/> Fita adesiva	<input type="checkbox"/> Adaptadores	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Microfone	<input type="checkbox"/> Refletores	<input type="checkbox"/> Claquete	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Tripé	<input type="checkbox"/> Estensão	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Tripé	<input type="checkbox"/> Estensão	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____

Fonte: Elaborado pelo autor da pesquisa.

Apêndice 3: Ficha de avaliação.

FICHA DE AVALIAÇÃO								
Filme	Critérios de avaliação							Total
	Abertura	Legendas	Efeitos	Conteúdos	Imagens	áudios	Créditos	

Fonte: Elaborado pelo autor da pesquisa.