

## CINEMA EDUCATIVO E CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES: UM ESTUDO DE CASO COM ALUNOS DO 9º ANO DE ESCOLARIDADE, EM EDUCAÇÃO MORAL E RELIGIOSA CATÓLICA.

---

Luís Carlos Costa Nogueira  
Universidade do Minho  
lccnogueira@gmail.com  
Lia Raquel Oliveira  
Universidade do Minho  
d1996@iep.uminho.pt

### Resumo

Este texto apresenta o projecto de investigação Cinema educativo e construção de identidades: um estudo de caso com alunos do 9º ano de escolaridade, em educação moral e religiosa católica. O objectivo é tentar saber se a criação de pequenos filmes (audiovideografia), por adolescentes, sobre si próprios e sobre o seu mundo, contribui para a construção e afirmação da sua identidade e para o desenvolvimento do espírito crítico. Pretende também analisar a motivação, empenho e interesse dos alunos, na disciplina de Educação Moral e Religiosa Católica, mediante a utilização de dispositivos tecnológicos e aplicações informáticas

**Palavras-Chave:** Cinema educativo, vídeo educativo, podcast video, identidade, educação para os media, motivação.

### Abstract

This text presents a research project: "Educational movies and identities: a case study with students from 9<sup>th</sup> grade in Moral and Catholic Religion Education subject.". The central question of this study is to try to establish whether small films, made by adolescents, about themselves and about their world, may help them build and affirm their identity and their critical thinking. In parallel, the intention is to analyze the motivation, commitment and interest of students in the subject of Moral and Catholic Religion Education through the use of technological devices.

**Keywords:** educational cinema, educational video, podcast video, identity, media education, motivation.

## 1 Problemática

Vivemos um tempo marcado por rápidas e profundas transformações com repercussões na escola. Pretendemos tentar compreender até que ponto a prática da audiovideografia, ou seja, da escrita audiovisual sobre temáticas auto-biográficas pode contribuir positivamente para a construção de identidade dos adolescentes, para a sua afirmação e consequente motivação para a interacção social na escola e para a aprendizagem.

Construir uma identidade implica, segundo Erikson (1972, citado por Schoen-Ferreira *et al*, 2003), definir quem a pessoa é, quais são os seus valores e que rumo deseja dar à sua vida. A identidade é uma concepção de si mesmo, composta de valores, crenças e metas com os quais o indivíduo está solidamente comprometido. A sua formação recebe a influência de factores intrapessoais (capacidades inatas do indivíduo e características adquiridas da personalidade), de factores interpessoais (identificações com outras pessoas) e de factores culturais (valores sociais a que uma pessoa está exposta, tanto globais quanto comunitários).

Zacarés (1997, citado por Schoen-Ferreira *et al*, 2003) entende que a identidade se desenvolve durante todo o ciclo vital mas é no período da adolescência que ocorrem as transformações mais significativas. É a primeira etapa da vida em que estão reunidos todos os ingredientes para a construção de uma identidade pessoal.

Poderá a criação de pequenos filmes (audiovideografia), por adolescentes, sobre si próprios e sobre o seu mundo, contribuir para a construção e afirmação da sua identidade e para o desenvolvimento do espírito crítico?

Como refere Hartmann (2005), podemos pensar a constituição de identidades juvenis, na era digital, como um processo que se dá no interior e através de um tempo, marcado pela invenção de novas tecnologias digitais e pelas relações que esses jovens estabelecem e vivenciam junto a essas tecnologias.

A Internet transformou a nossa sociedade numa rede à escala global.

A Galáxia Internet é um novo ambiente de comunicação. Porque a comunicação constitui a essência da actividade humana, todas as áreas de actividade humana estão a ser modificadas pela penetrabilidade dos usos de Internet. (Castells, 2004).

Assim, as comunidades virtuais representam espaços enriquecedores a nível pessoal e educacional. Na perspectiva de Harasim *et al* (2005), "os fluxos de comunicação propiciados pelas redes geram amizade, camaradagem, estímulo intelectual e satisfação pessoal. As

amizades formam-se à medida que a rede se torna local para compartilhar insights e preocupações, problemas e soluções, entusiasmos e medos". As comunidades virtuais podem gerar verdadeiras comunidades de aprendizagem,

Como refere Renó (2007), com a eclosão da tecnologia de produção digital, os vídeos passaram a contar com maior qualidade e diversidade de recursos, até então impossibilitados pelas câmaras analógicas. O mesmo aconteceu com os programas de edição, que passaram a integrar sistemas operacionais, como o Windows XP que inclui no seu pacote básico o programa Windows Movie Maker. A criação de vídeos passou a estar acessível a muitos, encontrando nos jovens um terreno fértil de propagação.

Paradigmático é o sucesso do Youtube, actualmente o mais popular site de armazenamento e publicação de vídeo na internet, que tem por lema "*broadcast yourself!*"

É neste cenário que se situa a escola. Testemunhamos o "emergir de novos modelos pedagógicos, bem como [de novos] ambientes de aprendizagem baseados nas tecnologias, assentes na distribuição de conhecimentos de qualidade e utilizando a diversidade cognitiva" (Freitas, 2002).

A educação articula-se com a Sociedade de Informação, na medida em que se baseia na aquisição, actualização e utilização dos conhecimentos. Nesta sociedade emergente multiplicam-se as possibilidades de acesso a dados e a factos. Assim, a educação deve facultar a todos a possibilidade de terem ao seu dispor, recolherem, seleccionarem, ordenarem, gerirem e utilizarem essa mesma informação (MSI, 1997).

As Tecnologias da Informação e Comunicação e, principalmente, a Internet, conduzem a um novo modelo de comunicação pois integram a interactividade, passando o aluno a ser um real produtor de informação.

Por isso, cada vez mais é necessário tornar possível a construção de saberes pelos próprios aprendentes, em ambientes activos e culturalmente ricos – ambientes que raramente existem no contexto escolar, que o recurso inteligente a novos media pode reforçar e nos quais se aplicam paradigmas completamente distintos dos do passado (Figueiredo, 2002).

Precisamos de lidar com as TIC como cidadãos pois elas são mais do que ferramentas, estruturam hoje as novas formas de poder, saber, pensar. Neste contexto alargado urge 'olhar' a escola como um local de reflexão sobre os distintos saberes que circulam na sociedade.

Acreditamos que o grande desafio da escola do futuro é o de criar comunidades ricas de contexto onde a aprendizagem individual e colectiva se constrói e onde

os aprendentes assumem a responsabilidade, não só da construção do seu próprio saber, mas também da construção de espaços de pertença onde a aprendizagem colectiva tem lugar. (Figueiredo, 2002).

Castells (2004) refere que embora o medo da mudança seja uma constante na história humana, uma parte dessa resistência e insatisfação perante o mundo ligado em rede está ligada com uma série de desafios, entre os quais destaca como fundamental, na educação, a integração da capacidade de processamento de informação e geração de conhecimentos.

Considerando a educação, no seu sentido mais amplo e fundamental, como a aquisição de capacidade intelectual necessária para aprender a aprender durante toda a vida, obtendo informação armazenada digitalmente, re combinando-a e utilizando-a para produzir conhecimentos para o objectivo desejado em cada momento, o autor refere que não existe reestruturação mais fundamental que a do sistema educativo.

Antes de começar a mudar a tecnologia, a reconstruir as escolas e a reciclar os professores, necessitamos de uma nova pedagogia, baseada na interactividade, na personalização e no desenvolvimento da capacidade de aprender e pensar de forma autónoma. Simultaneamente devemos fortalecer o carácter e assegurar a personalidade. (Castells, 2004).

## **2 Questões e objectivos**

A criação de pequenos filmes (audiovideografia), por adolescentes, sobre si próprios e sobre o seu mundo, contribui para a construção e afirmação da sua identidade e para o desenvolvimento do espírito crítico?

Paralelamente, pretende-se analisar a motivação, empenho e interesse de alunos na disciplina de Educação Moral e Religiosa Católica decorrentes da utilização de dispositivos tecnológicos e aplicações informáticas.

Os nossos objectivos são: compreender a influência da produção de pequenos filmes, pelos próprios alunos, na construção e afirmação da sua identidade e no desenvolvimento do seu espírito crítico; verificar como o uso de dispositivos tecnológicos e aplicações informáticas nas aulas de Educação Moral e Religiosa Católica pode favorecer a motivação, empenho e interesse dos alunos; aquisição ou desenvolvimento, por parte dos alunos, de destrezas informáticas.

## **3 Metodologia**

A nossa investigação assenta no paradigma qualitativo e constitui um estudo de caso. Este adequa-se à investigação em educação quando o objectivo é descrever ou analisar o

fenómeno, a que se acede directamente, de uma forma profunda e global, e quando se pretende apreender a dinâmica do fenómeno e do processo (Yin,1994).

O objectivo geral de um estudo de caso é explorar, descrever, explicar, avaliar e/ou transformar o fenómeno estudado (Gomez, Flores & Jimenez, 1996; Yin, 1994). O nosso estudo tem um carácter exploratório, visando encontrar indicadores que permitam a sua replicabilidade.

O investigador deve estar completamente envolvido no campo de acção dos investigados, uma vez que, em essência, este método se baseia em conversar, ouvir e permitir a expressão livre dos participantes (Bogdan e Taylor, 1986). A nossa investigação desenvolve-se num contexto próximo do da investigação-acção, na medida em que o investigador se implica activamente na investigação, tentando resolver problemas e melhorar as práticas.

A investigação envolve uma turma de 18 alunos do 9º ano de escolaridade, com idades compreendidas entre treze e quinze anos. Doze rapazes e seis raparigas.

#### **4 Resultados esperados**

Esperamos poder constatar que a videografia praticada por adolescentes, sobre si próprios e sobre o seu mundo, contribui para a construção e afirmação da sua identidade e para o desenvolvimento do espírito crítico, da motivação e das destrezas tecnológicas.

#### **5 Referências**

Bogdan, R.; Taylor, S. (1986). Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Castells, M. (2004). A Galáxia Internet. Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade. Lisboa: Gulbenkian.

Figueiredo, A. D. (2002). Redes de educação: A surpreendente riqueza de um conceito. In Conselho Nacional de Educação (org.). Redes de Aprendizagem, Redes de Conhecimento. Lisboa: ME/Conselho Nacional de Educação, pp. 39-55.

Freitas, J. C. (2002). Estratégias de apoio à ligação de todas as escolas portuguesas à Internet. In Conselho Nacional de Educação (org.). Redes de Aprendizagem, Redes de Conhecimento. Lisboa: ME/Conselho Nacional de Educação, pp. 133-159.

Gomez, G. R.; Flores, J. & Jimenez, E. (1996). *Metodologia de la Investigacion Cualitativa*, Malaga: Ediciones Aljibe.

Harasim, L.; Teles, L.; Turoff, M. & Hiltz, S. R. (2005). Redes de aprendizagem: um guia para ensino e aprendizagem on-line. São Paulo: Editora Senac.

Hartmann, F. (2005). A constituição de identidades juvenis na era digital. Disponível em <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=1342380>. Acedido em 1 de Outubro de 2008.

MSI (1997). Livro Verde para a Sociedade da Informação em Portugal. Lisboa: Missão para a Sociedade da Informação/Ministério da Ciência e Tecnologia.

Renó, D. (2007). YouTube, el mediador de la cultura popular en el ciberespacio. Disponível em [http://www.ull.es/publicaciones/latina/200717Denis\\_Reno.htm](http://www.ull.es/publicaciones/latina/200717Denis_Reno.htm). Acedido em 10 de Outubro de 2008.

Schoen-Ferreira, T. H.; Aznar-Farias, M. & Silveiras, E. F. M. (2003). A construção da identidade em adolescentes: um estudo exploratório. Disponível em [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-294X2003000100012](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-294X2003000100012). Acedido em 2 de Outubro de 2008.

Yin, R. (1994). *Case Study Research: Design and Methods* (2ª Ed) Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Nota: Este trabalho integra-se no Projecto Colectivo DesignDem2 - Design de Dispositivos de Educação Mediatizada: processos, ambientes e objectos de aprendizagem (PC11-LIII-2008), CIED.