

DE QUE É FEITO UM FILME? UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO MÉDIO¹

WHAT IS A MOVIE MADE OF? A PROPOSAL FOR GAMIFICATION FOR HIGH SCHOOL

Bianca de França Zasso² e Taís Steffenello Ghisleni³

RESUMO

Este artigo tem como temática principal a apresentação de uma proposta de gamificação envolvendo filmes e literatura. Voltada para estudantes do Ensino Médio e intitulada “De Que é Feito um Filme?”, a proposta utiliza elementos da linguagem cinematográfica como ponto de partida para motivar os estudantes a pesquisarem sobre obras da literatura brasileira que foram adaptadas para o cinema, além de envolver os mesmos a algumas noções sobre elementos que compõem um filme, como direção de arte e fotografia.

Palavras-chave: Educação. Ensino. Cinema. Linguagem cinematográfica. Literatura.

ABSTRACT

This article has as its main theme the presentation of a gamification proposal involving films and literature. Aimed at high school students and entitled “What is a Film Made From?”, the proposal uses elements of cinematographic language as a starting point to motivate students to research works of Brazilian literature that have been adapted for cinema, in addition to involving the same to some notions about elements that make up a film, such as art direction and photography.

Keywords: Education. Teaching. Movie theater. Cinematographic language. Literature.

1 Artigo produzido para a disciplina de Seminário Integrado II no Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens da Universidade Franciscana, UFN.

2 Jornalista. Mestre em Ensino de Humanidades e Linguagens pela Universidade Franciscana, UFN. E-mail: biancazasso@gmail.com

3 Doutora em Comunicação. Professora do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens da Universidade Franciscana, UFN. E-mail: taisghisleni@yahoo.com.br

Impactar. A escolha deste verbo para classificar as modificações ocorridas dentro do cenário da educação com a chegada da chamada revolução digital é necessária, já que algo impactado nunca mais volta para o seu lugar de origem. As novidades tecnológicas estão chegando e se modificando cada vez mais rápido e o que era o supracumulado do moderno hoje, amanhã pode virar parte da rotina do aprendizado, com direito aos problemas que isso ocasiona. Logo, é preciso trazer para o debate as mudanças que a introdução e a proliferação de tecnologias e novas plataformas digitais provocam na sociedade. Entender as tendências transformadoras do ambiente sociocultural e como elas afetam a educação e seus espaços, bem como as formas de aprendizado como propõe Gabriel (2013), que relembra que a transformação não é uma característica apenas dos nossos tempos. Isso porque a descoberta do fogo e a invenção da eletricidade são alguns exemplos de tecnologias que impactaram a nossa sociedade. Para a autora,

Quando uma revolução tecnológica acontece, ela recria a realidade e transforma o impossível em possível. Antes do século XX, voar era impossível para o ser humano, bem como um indivíduo trabalhar em uma cidade e morar em outra, porém, hoje essas são coisas comuns. Há dez anos apenas, era impossível assistir vídeos no celular, e hoje isso é usual. Assim, o que realmente importa em uma revolução tecnológica não é a tecnologia em si, mas o que fazemos com ela e como ela pode melhorar as nossas vidas. (GABRIEL, 2013, p. 19).

A partir desta premissa de aprimoramento do cotidiano a partir do uso de plataformas digitais, há que se pensar nas possibilidades, boas e ruins, que isso ocasiona. Gabriel (2013) fala em uma mudança não apenas no modo de realização de tarefas, mas de todos os modelos e paradigmas que tínhamos como base em nossas vidas. Os ares mágicos que a tecnologia pode demonstrar desmoronam quando passam a ser componentes da rotina e demonstram suas falhas ou complicações. Daí a importância da capacitação do uso dessas plataformas antes de entrarmos em discussões sobre seus prós e contras. Temas como o letramento digital ainda são pouco difundidos e utilizados no ambiente educacional, por motivos que vão da falta de equipamentos à pouca habilidade de uso das tecnologias por professores e alunos. Mas seus impactos são sentidos com força na educação.

Esse artigo apresenta uma proposta de gamificação para turmas de Ensino Médio, abordando assuntos relacionados à disciplina de literatura, e incluindo no projeto temas referentes ao cinema, uma das formas de arte mais consumidas pelo público jovem. Além de permitir reflexão sobre conteúdos desenvolvidos em sala de aula, a proposta permite oferecer mais repertório cinematográfico para os envolvidos, elementos que possibilitam novas abordagens de temas que fazem parte do currículo escolar a partir de novas perspectivas.

Conforme Mitrulis (2002), percebe-se, atualmente, um direcionamento maior de atenção ao Ensino Médio dentro das discussões e mudanças ocorridas nas últimas décadas na educação brasileira. O autor destaca que, nos países mais desenvolvidos, o foco está na modernização dos processos de ensino e aprendizagem, oportunizando um Ensino Médio menos mecanicista e mais reflexivo.

O ensino médio é chamado a contribuir para uma formação mais geral e equilibrada dos indivíduos, atentando para o desenvolvimento de competências sociais, cognitivas e afetivas, pautadas por valores de inclusão e protagonismo social, que os qualifiquem a participar de um projeto de modernização e democratização da sociedade (MITRULIS, 2002, p. 3).

Já países como o Brasil vivenciam outros desafios no âmbito da educação básica. Com recursos nem sempre suficientes e a modernização caminhando a passos lentos na maioria das instituições brasileiras de ensino, a tão comentada inovação parte mais da criatividade docente do que propriamente das estruturas da escola. É nesse momento que processos como a gamificação se mostram boas alternativas, assim como o uso de produtos audiovisuais para trazer novos elementos para a discussão.

A utilização de filmes em sala de aula não é uma novidade na educação brasileira. Conforme uma revisão de Moreira (2012), há registros de ideias sobre a utilização deste formato como recurso didático desde os anos 1920 e 1930.

Entretanto, desde aquela época, estes pioneiros já esbarravam na burocracia estatal para a compra e manutenção dos equipamentos, bem como na precariedade das escolas para se implementar e manter tal tipo de proposta. Infelizmente, nos dias atuais, estes ainda são dois obstáculos recorrentes (MOREIRA, 2021, p. 58).

Se as possibilidades do cinema já eram cogitadas há tantas décadas, também já havia discussões sobre se a utilização de um produto cultural muito ligado à ideia de lazer não traria problemas para o ambiente escolar. Ramos Filho (2005) afirma que a utilização destas estratégias nas escolas deve ultrapassar a ideia de diversão, mas nunca a negar. Cabe aos professores tornarem seus alunos espectadores mais exigentes e que fazem uso de um olhar mais crítico sobre o que assistem.

Encontrar um equilíbrio entre prazer e aprendizagem. Esta parece ser uma boa alternativa ao se valer do cinema como recurso didático. Rivero (2007) destaca que os mais jovens são os que mais costumam mostrar abertura para as propostas que envolvem o audiovisual, devido a sua ludicidade. Trazer um filme para ilustrar um conteúdo ou mesmo apresentar uma visão diferente sobre algum ponto do mesmo, mostra-se uma alternativa mais eficiente em disciplinas como história e geografia, por exemplo. A maneira como esses filmes podem ser utilizados em sala de aula também é ampla. As propostas embasadas no conceito de gamificação podem ser uma alternativa para trazer o cinema para a sala de aula, conforme iremos abordar no próximo tópico deste artigo.

GAMIFICAÇÃO

Entre as muitas memórias de infância que nos constituem, os jogos que compartilhamos com família e amigos são parte importante. Isso porque desde que a humanidade surgiu, os jogos fazem parte do cotidiano, seja dos adultos ou das crianças. Muito antes das primeiras tecnologias, o ser humano já jogava ou realizava atividades com características de jogo em suas comunidades. Em tempos

de redes sociais e jogos online inseridos nas rotinas de estudantes e professores, surgem como um processo que oferece uma alternativa para fugir dos métodos tradicionais de ensino e aprendizagem.

Knoll *et al.* (2021) destacam que o impacto dos jogos de entretenimento utilizados em sala de aula pode ir além do previsto, já que colaboram com a aquisição de conhecimentos de forma intrínseca ao jogo, mediante narrativas ficcionais e linguagens alinhadas com os gostos das gerações mais jovens de aprendizes. Então, é essencial explorar esse universo, tanto dos jogos quanto da gamificação em contextos de aprendizagem para contribuir com a aquisição de hábitos de apoio ao ensino e aprendizagem dos estudantes.

O processo conhecido como Gamificação, conforme nos explica Alves (2015), consiste em trazer elementos que compõem um jogo para um ambiente de não-jogo. Pode parecer confuso, mas é possível jogar em muitos lugares e a sala de aula é considerada um local propício para essa prática.

Apesar de não ser utilizada apenas na educação, a gamificação encontrou o seu espaço nos ambientes de aprendizagem nos mais diferentes níveis, e não apenas junto aos alunos do ensino infantil e básico. Gamificar um conteúdo é uma tarefa que pode estabelecer melhores resultados para professores e alunos, inclusive, no ensino superior. Uma das teorias apresentadas por Alves (2015) consiste em atribuir ao jogo o papel de preparar seus participantes para as tarefas que ele mais tarde terá de executar, por exemplo, dentro do mercado de trabalho, e aqui encontramos evidências de que os games, nas diferentes culturas, contribuem para o processo de aprendizagem. Como nos esclarece a autora,

Gamification não é a transformação de qualquer atividade em um game. Gamification é aprender a partir dos games, encontrar elementos dos games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e torná-la mais divertida e engajadora. É importante distinguir as simulações do Gamification pois a simulação cria o ambiente tal qual é na realidade para que o indivíduo treine uma determinada performance. O Gamification “ouve” o que os games têm para nos ensinar, aprende a partir do design dos games e a partir da psicologia, gestão, marketing e economia. Finalmente, Gamification reconhece o poder da diversão. (ALVES, 2015, p. 46).

Independentemente do formato, seja tradicional ou digital, os jogos fazem parte da rotina de muitos alunos e professores, e mesmo assim, a abordagem da gamificação é ainda muito tímida na construção das aulas. Por mais que trazer uma ambientação de jogo para explicar e discutir conteúdos pareça um acerto, o mal uso da gamificação pode gerar problemas tanto para o educador quanto para o educando, cenário esclarecido por Fardo (2013). O autor explica que se não houver um conhecimento aprofundado sobre a gamificação por parte dos professores, aplicá-la na educação pode impactar de forma não esperada os processos de ensino e aprendizagem, ou ainda haver um emprego de forma equivocada, reforçando problemas do sistema de ensino tradicional. Como exemplo, Fardo (2013) cita a valorização dos resultados e não dos processos de aprendizagem.

Grande parte do “erro” no uso da gamificação dentro de sala de aula é advindo da ideia de que todas as aulas podem ser gamificadas ou precisam de algum elemento digital para serem

consideradas inovadoras. E Gabriel (2013, p. 30) já dizia que “as novas tecnologias tanto podem auxiliar como atrapalhar nos processos educacionais”. Sendo assim, a tecnologia, em si, não pode ser considerada nem vantagem e nem desvantagem. Tudo dependerá do direcionamento dado pelo professor.

A mudança trazida pela presença de atividades gamificadas na educação não é capaz de revolucionar todo um sistema já consolidado em escolas por todo o país e ainda lidar com as precariedades tecnológicas de muitas instituições. Como bem esclarecem Alves, Minho e Diniz (2014),

A gamificação, os jogos digitais ou quaisquer outros aparatos tecnológicos não pode se constituir em panaceias para mudar o sistema de ensino tornando-o mais prazeroso e efetivo. Essa mudança passa por questões que vão desde a infra-estrutura mínima nas escolas, melhores salários para os docentes e processos de formação permanente que possibilite aos professores construir práticas inovativas, dinâmicas e atentas ao desejo dos alunos e professores, sujeitos que constroem cotidianamente as práticas pedagógicas (ALVES, MINHO e DINIZ, 2014, p. 94).

Criar propostas de gamificação que dinamizem conteúdos, engajem os participantes e constituam bons processos de aprendizagem é o desafio do educador que se lança na aventura de modificar seus planos de trabalho. A partir destas constituições do que é gamificação e os dúvidas que permeiam seu processo de utilização em sala de aula, reforçamos a importância de desenvolver atividades que movimentem alunos e professores, sem esquecer que a tecnologia não é a característica mais importante de qualquer proposta de aula gamificada.

ASPECTOS METODOLÓGICOS - PROPOSTA

Nossa proposta de gamificação, que batizamos de “De que é feito um filme?” é voltada a alunos e professores do Ensino Médio e vem ao encontro da necessidade pedagógica de aumentar o repertório sobre elementos da linguagem cinematográfica dos alunos, bem como fazer ligações destes elementos com movimentos importantes para a história da arte e da evolução da tecnologia. O objetivo educacional de nossa proposta é motivar as equipes a organizarem e apresentarem, de forma criativa e o mais completa possível, exemplos de filmes que representam elementos que compõem a linguagem cinematográfica e também a história da arte.

A turma é dividida em duas equipes. Em uma caixa, vários papéis trazem escritos o nome de elementos que compõem a linguagem cinematográfica, como direção de arte, direção de fotografia e figurino. Cada equipe precisa sortear um papel e, a partir do elemento que lhe cabe, organizar uma apresentação sobre ele, além de apresentar exemplos de filmes em que o elemento é importante ou se destaca mais que os outros. A apresentação pode ser realizada em forma de texto, vídeo ou teatro. A criatividade do formato é um ponto importante. É permitido pesquisar em sites, vídeos e redes sociais. Almanques de cinema também serão disponibilizados. Vale lembrar que não é permitido

copiar o significado do termo tal e qual se apresenta no local de pesquisa. A ideia é ler, compreender e escrever com as próprias palavras o que abrange cada elemento. O roteiro da aula com a proposta de atividade está apresentado no Quadro 01.

Quadro 01 - Roteiro de aula

AULA 1

DURAÇÃO: 45 MINUTOS

A TURMA É DIVIDIDA EM DUAS EQUIPES E TERÁ UMA BREVE EXPLANAÇÃO SOBRE OS ELEMENTOS CINEMATOGRAFICOS, COMO FOTOGRAFIA, DIREÇÃO DE ARTE E ENQUADRAMENTO. DEPOIS, UM JOGADOR DE CADA EQUIPE IRÁ SORTEAR O ELEMENTO QUE SERÁ O FOCO DA PESQUISA.

- CADA EQUIPE TERÁ 30 MINUTOS PARA UMA PRIMEIRA PESQUISA, QUE INCLUI EXPLICAR O QUE O TERMO SIGNIFICA E COMO ELE PODE SER OBSERVADO NOS FILMES.

AULA 2

DURAÇÃO: 45 MINUTOS

- AS EQUIPES TERÃO 30 MINUTOS PARA REALIZAREM O VÍDEO E/OU VERBETE. O VÍDEO PODE TER ENTRE 30 SEGUNDOS E 5 MINUTOS E PODE SER PRODUZIDO COM UM CELULAR OU QUALQUER OUTRO TIPO DE CÂMERA VALE ENTREVISTA COM PROFISSIONAL DO AUDIOVISUAL, VÍDEO-EXPLICATIVO, TIK TOK, MAPA MENTAL OU MESMO UM CARTAZ QUE EXPLIQUE O ELEMENTO SORTEADO.

- APRESENTAÇÃO DO RESULTADO DA PESQUISA E DOS EXEMPLOS DE FILMES PARA A BANCA DE JURADOS, FORMADA POR PROFESSORES. A EQUIPE VENCEDORA SERÁ A APRESENTAR MAIS PONTOS EM SUAS APRESENTAÇÕES, DE ACORDO COM A SEGUINTE TABELA:

- EXPLICAÇÃO CORRETA DO ELEMENTO – 5 PONTOS**
- CRIATIVIDADE NA CONSTRUÇÃO DA EXPLICAÇÃO – 4 PONTOS**
- USO DE ELEMENTO EXTRA (POR EXEMPLO: UTILIZAR A DIREÇÃO DE ARTE PARA EXPLICAR O QUE É FOTOGRAFIA EM CINEMA) NA EXPLICAÇÃO (SÓ É PERMITIDO UM ELEMENTO POR EQUIPE) – 3 PONTOS**

Fonte: Elaboração própria.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste artigo, trouxemos alguns autores e suas propostas de uso de filmes em sala de aula, bem como algumas possibilidades de gamificação que possibilitam a utilização do cinema como forma de desenvolver e até expandir o conteúdo de uma disciplina. Utilizamos estes autores para embasar nossa própria proposta de gamificação envolvendo filmes e elementos da linguagem cinematográfica, que denominados “Do que é feito um filme?”. A proposta, que tem como público-alvo turmas

de ensino médio, pode ser adaptada também ao ensino fundamental, levando em consideração alguns elementos e podendo ser organizada para sua utilização nas aulas de Língua Portuguesa e História.

Nossa proposta de gamificação, mesmo apresentando estrutura e plano de aulas, não é algo hermético e datado. Estamos propondo uma atividade e, como tal, ela é passível de modificações para tornar sua execução mais palpável e funcional. Cada turma é única e suas particularidades devem ser levadas em consideração na construção da atividade, situação que pode tornar ainda mais rico o aprendizado e a troca entre professores e alunos. Cabe aqui adaptar segundo cada contexto de escola, modelo de sala de aula, tipo de aluno jogador, de conhecimento prévio dos envolvidos com o assunto central da proposta. O que não muda é o frescor trazido pela gamificação dentro do ambiente de ensino. Como elencamos ao longo deste artigo, motivação e engajamento são dois pontos-chaves destas atividades. Trazer elementos de jogo para um ambiente de não-jogo é sempre um desafio e, como tal, exige coragem e dedicação. Colher os frutos de uma turma envolvida e disposta a colocar a criatividade e a busca por novos conhecimentos em ação é o prêmio. Não importa qual equipe vença a disputa, todos ganham algo que fica para sempre. Educação cria raízes. Com a gamificação, ela também cria boas memórias.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. DVS editora, 2015.

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. **Gamificação**: diálogos com a educação. 2014.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**: Novas Tecnologias da Educação, v. 11, n. 1, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.41629> Acesso em 14 out. 2021. p. 1-9.

MITRULIS, Eleny. Ensaio de inovação no ensino médio. **Cadernos de Pesquisa**, p. 217-244, 2002.

KNOLL, Graziela Frainer Knoll; LONDERO, Fabrício Tonetto; GHISLENI, Taís Steffenello; TREVISAN, Michele Kapp. Jogos “acidentalmente” educativos: tecnologia e motivação para a aprendizagem. In: DICKMAN, Ivania. (org.). **START**: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. Chapecó, SC: Livrologia, 2021. p. 355-373.

MOREIRA, Tiago de Almeida. Ensino de geografia com o uso de filmes no Brasil. **Revista do Departamento de Geografia**, v. 23, p. 55-82, 2012.

RAMOS FILHO, E. da S., Geografia e vídeo: diálogos e vivências na educação básica e superior. In: **Uni-Pluri/Versidad**, Antioquia, 2009. V. 8, N.2, p. 12-27.