

CINEMA EDUCATIVO E CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES: UM ESTUDO DE CASO EM EDUCAÇÃO MORAL E RELIGIOSA CATÓLICA.

Luís Carlos Nogueira
Universidade do Minho
lccnogueira@gmail.com

Lia Raquel Oliveira
Universidade do Minho
lia@iep.uminho.pt

Resumo

A questão central deste estudo é pesquisar 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 de alunos na disciplina de Educação Moral e Religiosa Católica, mediante a utilização de dispositivos tecnológicos e aplicações informáticas.

Para tentar dar resposta a estas questões constituiu-se um estudo de caso, de natureza qualitativa, em ambiente de investigação-acção crítica, na área disciplinar de Educação Moral e Religiosa Católica no qual participaram 18 alunos do 9º ano. Os objectivos foram os seguintes: compreender a influência da realização de pequenos filmes, pelos alunos, na construção/afirmação da sua identidade e no desenvolvimento do espírito crítico; verificar se 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; promover aquisição/desenvolvimento de destrezas informáticas.

Pudemos verificar que o processo contribuiu para uma reflexão destes jovens sobre a sua identidade e promoveu o seu espírito crítico, incrementando a motivação intrínseca e promovendo a aquisição de destrezas tecnológicas.

1 Introdução

Vivemos num tempo marcado por rápidas e profundas transformações com repercussões nos mais variados sectores da sociedade, entre eles a escola.

Assim, cabe-nos (re)pensar os papéis dos diferentes intervenientes de uma escola que se pretende cada vez mais um espaço aberto, contextualizada com a vida quotidiana e onde professores e alunos têm participações mais activas.

Os professores mudam as suas pedagogias, os alunos as suas aprendizagens. A escola está em mudança, sendo-lhe atribuído o dever de preparar os alunos para uma nova sociedade entendida como Sociedade da Informação e do Conhecimento, cada vez mais complexa.

O objecto da nossa investigação é o processo de construção de identidade por parte de adolescentes, uma vez que esta é considerada a ‘tarefa’ mais importante desta fase etária.

Pretendemos tentar compreender até que ponto a prática da audiovideografia, ou seja da escrita audiovisual de acordo com as regras cinematográficas, em temáticas auto-biográficas pode

contribuir positivamente para esta construção de identidade, para a sua afirmação e consequente motivação para a interacção social na escola e para a aprendizagem.

2 Identificação do problema e fundamentação teórica

Construir uma identidade, para Erikson (1972, citado por Schoen-Ferreira *et al*, 2003), implica definir quem a pessoa é, quais são os seus valores e que rumo deseja dar à sua vida. O autor entende que identidade é uma concepção de si mesmo, composta de valores, crenças e metas com os quais o indivíduo está solidamente comprometido. A formação da identidade recebe a influência de factores intrapessoais (as capacidades inatas do indivíduo e as 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. São vários os factores que tornam mais consciente e intensa a preocupação com a identidade na adolescência, entre os quais se destacam a maturação biológica, o desenvolvimento cognitivo alcançado e as demandas sociais para comportamentos mais responsáveis. Ainda segundo o autor, 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.

O final do século XX foi moldado por uma rápida mudança que se caracterizou, entre outros aspectos, pela importância crescente do conhecimento e da capacidade intelectual, onde o saber é cada vez mais uma componente fundamental do desenvolvimento (MSI- Missão para a Sociedade da Informação, 1997).

A Internet transformou a nossa sociedade numa rede à escala global, permitindo que haja interacções e trocas de informação a partir de qualquer ponto do globo de forma rápida e eficiente, envolvendo poucos custos, supostamente.

A utilização que dela tem sido feita é muito variável ao longo do tempo comprovando, desse modo, que a Internet é produto da acção humana, daí a sua constante evolução, pelo que esta se

transformou num verdadeiro universo virtual, uma "*Galáxia*", tal como afirma Castells (2004). "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).

A internet constituiu um verdadeiro mundo onde podemos interagir virtualmente sem sair de casa. Cardoso (s.d.) resume de forma muito pertinente como a Internet se tornou numa verdadeira tecnologia social:

com a Internet não estamos apenas diante de uma ilimitada tecnologia de acesso e fornecimento de informação. Estamos diante de uma tecnologia social, onde milhares ou milhões de diversos actores e sujeitos sociais interagem, criando, portanto, dimensões novas de relação social e projectando até, porventura, novas formas de organização social. A análise desta dupla dimensão da Internet, como tecnologia de informação e como tecnologia social, enquanto de algum modo ordenadora de novos modos e formas de vivencialidade e convivialidade, é complexa.

Silva (1999) considera que a Internet nos direcciona a viver de forma diferente o espaço, o tempo, as relações sociais, a representação das identidades, os conhecimentos, o poder, as fronteiras, a legitimidade, a cidadania e a pesquisa, permitindo, um novo modo de inserção na realidade.

Castells (2004) apresenta as diversas utilizações que têm sido feitas da Internet, reflectindo a criatividade da sociedade, uma vez que a Internet é "uma apropriação social". Assim, actualmente a Internet é o espaço privilegiado para enviar e descarregar músicas em formato MP3 e MP4. Outra utilização mencionada refere-se aos jogos online, especialmente entre os mais jovens. Existem novas tipologias de jogos, marcadas pelo factor 'em rede', a possibilidade de relacionar-se socialmente, o que não acontecia com os vídeo-jogos pessoais. Na Internet, as pessoas também ouvem rádio, lêem jornais online, livro em formato e-book, revistas. Castells (*idem*) salienta a "criação colectiva e interactiva, através de actividades de grupo que permitem às pessoas pintar, esculpir, desenhar, compor e comunicar em grupo. A arte de fonte aberta é a nova criação artística" proporcionada pela Internet. Por fim, afirma o carácter específico da Internet enquanto meio de comunicação, através do correio electrónico ou de mensagens instantâneas.

O ciberespaço, marcado pela "interconexão dos computadores do planeta", constituirá o "principal equipamento colectivo internacional da memória, do pensamento e da comunicação" (Lévy, 2000). O ciberespaço enquanto novo suporte de informação e comunicação, proporciona "géneros de conhecimentos, critérios diferentes de avaliação para orientar o saber, os novos actores na produção e no processamento dos conhecimentos" (*idem*).

O conceito de interactividade, na perspectiva de Porcher (2000), até ao aparecimento da Internet, era apenas um conceito vago, "flatus vocis" como afirma o próprio autor. Assim, os media tradicionais dominavam por completo o espectador que tinha apenas um papel passivo na recepção da mensagem. McLuhan (1966, citado por Porcher, 2000), afirmara "le medium c'est le message", isto é, o utilizador estava dominado pelo meio. No entanto, a afirmação da Internet alterou esta concepção. De facto, Porcher (2000) realça que "pour le simple usager, en effet, qu'est-ce qu' Internet sinon un accès libre, et relativement peu coûteux, à toute sorte d'informations dans n'importe quel point du globe et en temps réel, c'est-à-dire instantanément." Neste sentido, cibernautas são um pouco "co-auteurs de leur fréquentations" (*idem*) porque fazem as suas próprias escolhas, tornando-se um pouco actores pelas suas opções e não apenas espectadores.

Barry Wellman (2001, citado por Castells, 2004), define "comunidade" como "redes de laços interpessoais que proporcionam sociabilidade, apoio, informação, um sentimento de pertença e uma identidade social".

No ciberespaço nascem e solidificam-se as comunidades virtuais, que para além de proporcionarem trocas comunicativas, uma vez que constituem um espaço de socialização, permitem às pessoas estabelecerem laços sociais, através de um verdadeiro fenómeno de interacção em rede. As comunidades virtuais que possibilitam uma incrível expansão da comunicação e da conexão entre pessoas, proporcionam uma interactividade nunca antes vista.

Castells (2004) afirma que os indivíduos constroem as suas redes, online e offline, sobre a base dos seus interesses, valores, afinidades e projectos. Devido à flexibilidade e ao poder de comunicação da Internet, a interacção social online desempenha um papel cada vez mais importante na organização social no seu conjunto. Quando se estabilizem na prática, as redes online podem construir comunidades, ou seja, comunidades virtuais, diferentes das comunidades físicas, mas não necessariamente menos intensas ou menos eficazes em unir e mobilizar.

Assim, uma comunidade virtual é "como uma rede electrónica de comunicação interactiva auto-definida, organizada em torno de um interesse ou finalidade, embora, em alguns casos, a própria comunicação se transforme no objectivo central" (*idem*).

Cardoso (2006) esclarece que a Internet é apropriada de forma diferente pelas pessoas e que este uso diferenciado face às potencialidades da Internet é fruto de variáveis como a dimensão educativa e geracional. O autor apresenta a sociedade portuguesa como uma sociedade em transição e aponta que nestas "as divisões entre quem usa e quem não usa tecnologias, como a Internet, são mais fortes e tendem a tornar, ainda mais, o seu uso dependente da geração a que

se pertence: quanto mais jovens, maior a utilização e quanto maior o nível de educação, maior será o uso" (*idem*).

No quadro de um estudo comparativo entre alguns países europeus, Livingstone (2002) concluiu que embora a internet seja mais usada por jovens, não há tendências consistentes em termos de idade ou de classe social para os utilizadores da Internet. Na perspectiva de Lévy (2000), os jovens escolarizados são considerados o grupo líder que navega no ciberespaço, criando comunidades virtuais, com o intuito da partilha e invenção colectiva. De facto, contrariamente à televisão em que estes têm apenas um papel passivo, os jovens no ciberespaço interagem com dispositivos interactivos através dos quais constroem verdadeiras realidades sociais, "onde cada um percebe, interpreta e define informação, objectos ou outros indivíduos a partir de sua própria visão da realidade" (Rigoni, 2006). Estes espaços são construções sociais colectivas e individuais, ao mesmo tempo, de relações e de troca de saberes.

Segundo investigações divulgadas por Jacquinet (2002), os jovens fazem uma diferenciação clara entre práticas ligadas aos novos media, nomeadamente a Internet, distinguindo práticas mais lúdicas, ligadas ao lazer e vida privada, das práticas mais sérias, isto é, relacionadas com a escola. Um estudo no quadro de uma grande investigação internacional sobre a representação e utilização da Internet pelos Jovens, cujo investigador em Portugal foi Abrantes (2002), confirma esta tendência apontando que os jovens reconhecem a internet como ferramenta de aprendizagem e profissional. Contudo, usam-na sobretudo enquanto meio de diversão. Esse mesmo estudo sublinha, porém, que esta caracterização não reflecte o que se pode fazer com a Internet mas o modo satisfatório com que se realiza a tarefa, estando subjacente a razão da grande atracção pela Internet.

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 partilhar insights e preocupações, problemas e soluções, entusiasmos e medos". As comunidades virtuais podem criar verdadeiras comunidades de aprendizagem, definidas pelos mesmos autores como "grupo de pessoas que utilizam as redes de comunicação mediada por computador para aprender juntas, no horário, no local e no ritmo mais adequados para elas mesmas e para as tarefas em questão". Hunter (2002, citado por Rodriguez, 2007), refere que comunidades virtuais de aprendizagem são um grupo de pessoas que interagem entre si, aprendendo com o trabalho das outras e proporcionando recursos de conhecimento e informação ao grupo, em relação a temas sobre os quais há acordo de interesse mútuo. Uma característica definidora de uma comunidade virtual neste sentido é o facto de uma pessoa ou instituição dever ser um contribuinte para a

base do conhecimento em evolução do grupo e não somente um receptor ou consumidor dos seus serviços ou base de conhecimento.

Segundo esta definição, todos, enquanto agentes activos, têm uma responsabilidade na construção do saber. A aprendizagem torna-se colaborativa uma vez que esta se centra na colaboração entre os intervenientes. Este tipo de comunidade apresenta um conjunto de potencialidades educativas visto que propicia o trabalho em equipa e outras interacções, assim como novas formas de pensar e construir o conhecimento.

Estas novas comunidades permitem a aprendizagem por “apropriação de novas práticas” (Lave e Wenger, 1991, citado por Rodriguez, 2007) que se enquadram numa nova perspectiva de pensar a educação aproximando-se da realidade em que vivemos, marcada por uma transformação constante, que exige competências de adaptabilidade e de aprendizagem ao longo da vida.

A web 2.0, como referem Bottentuit Junior e Coutinho (2007), fez emergir um novo paradigma comunicacional marcado por ferramentas interactivas tais como o blog, o wiki, o podcast, as ferramentas de social bookmaking e, mais recentemente, os softwares sociais que têm características muito específicas no que toca à troca de informação e à criação de comunidades e redes na web. Ferramentas como o hi5, muito divulgada entre os jovens portugueses, representa um software social que permite uma interacção entre as pessoas, trocando informações e mensagens entre si com os membros da rede a que pertencem. Este software tem um carácter muito voltado para os relacionamentos já que o utilizador se limita a escrever mensagens e a adicionar fotografias e características pessoais, não se podendo pois falar da existência de verdadeiras comunidades virtuais como as define Castells. No entanto, constatamos que a Internet está progressivamente “a deixar as suas origens de ferramenta para a leitura e para a escrita e a entrar numa nova fase mais social e participativa”. (Anderson, 2007, citado por Bottentuit Junior e Coutinho, 2007).

Os self media, como refere Cloutier (1975) vão transformar a escola, mas só na condição dos educadores aceitarem pôr em questão tanto os seus objectivos como os seus métodos pedagógicos. O professor já não é mais o emissor privilegiado que era, e a escola já não se organiza unicamente em função dele.

Os self media vêm permitir a criação e o acesso à informação por selecção, reprodução e registo individual. Este tipo de media é caracterizado por estar sempre disponível através da vontade de procura orientada por classes ou grupos de interesse. De acordo com Cloutier (1975), o homem passa a ter poder na recepção e no envio das mensagens, quer no espaço como no tempo, utilizando os diferentes media que possui. Já não é apenas informado, ele próprio informa e informa-se. Os self media baseiam-se na interconexão e este novo tipo de comunicação conduz

o homem – homo digital – à comunicação universal, criando espaços virtuais que permitem uma certa interactividade (Cloutier, 1975).

Postman (1986, citado por Abrantes, 2008) considera que estamos a converter uma cultura centrada na palavra numa cultura centrada na imagem.

O mundo vive momentos de alterações nos seus processos comunicacionais, graças à globalização e às inovações tecnológicas.

Como refere Renó (2007), com a eclosão da tecnologia de produção digital, os vídeos passaram a contar com maior qualidade e uma diversidade de recursos, até então impossibilitados pelas câmaras analógicas. O mesmo aconteceu com os programas de edição, que passaram a compor sistemas operacionais de fácil obtenção, como o Windows XP, que traz no seu pacote básico o programa de edição de vídeo Windows Movie Maker, gratuitamente.

A criação de vídeos passou a estar acessível a muitos, encontrando nos jovens um terreno fértil à sua 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*”. A revista americana *Time* (edição de 13 de Novembro de 2006) elegeu o Youtube a melhor invenção do ano.

O site hospeda uma grande variedade de filmes, videoclipes e materiais caseiros. O material encontrado no Youtube pode ser disponibilizado em *blogs* e em sites pessoais.

A influência do *site* não só contribuiu com uma maior participação e/ou interacção de utilizadores, mas também com uma expansão de *sites* com o mesmo objectivo: a difusão *online* de vídeos de internautas.

Desde a criação do Youtube tem-se assistido à proliferação deste tipo de sites, como elenca Bressan (2007): Dailymotion (<http://dailymotion.com/>); MTV Overdrive (<http://mtv.com.br/overdrive/>); Yahoo!Video (<http://video.yahoo.com/>); Google Video (<http://video.google.com/>); MyVideo (<http://myvideo.de/>); Clipfish (<http://clipfish.de/>); Wideo (<http://wideo.fr/>); Lycos (<http://lycos.com/>); Flurl (<http://flurl.com/>); LiveVideo (<http://livevideo.com/>); Revver (<http://revver.com/>); Bolt (<http://bolt.com/>); Metacafe (<http://metacafe.com/>); iFilm (<http://ifilm.com/>), entre outros.

É neste cenário que se encontra e situa a escola. "A escola não está situada no vazio pelo contrário, encontra-se imersa na sociedade e dela recebe influência e exigências" (Guerra, 2000).

Nesta perspectiva de escola não basta adquirir conhecimentos, é necessário compreender, dar sentido e saber usar o que se aprende, assim como desenvolver o gosto por aprender e a autonomia no processo de aprendizagem. 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). A actual missão da educação apontada por Silva (2005), reside em permitir que sejam exploradas e criadas formas de ver a escola como um local de aprendizagem, de partilha de saber, de ampliação das fronteiras do conhecimento e do encontro de novos caminhos ao longo da vida.

A escola pode contribuir de um modo fundamental para a garantia do princípio de democraticidade no acesso às TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) e pode tirar partido da revolução profunda no mundo da comunicação operada pela digitalização da informação, pelo aparecimento do multimédia e pela difusão das redes telemáticas (MSI, 1997).

A Sociedade de Informação corresponde, assim, a um duplo desafio para a democracia e para a educação. Cabe ao sistema educativo fornecer, a todos, meios para dominar a proliferação de informações, de as seleccionar e hierarquizar, com espírito crítico, preparando-os para lidarem com uma quantidade enorme de informação que poderá ser efémera e instantânea (*idem*).

As Tecnologias da Informação e Comunicação e, principalmente, a Internet, conduzem a um novo modelo de comunicação pois integram a interactividade, o aluno passa a ter um papel activo e interveniente, afastando assim o modelo unidireccional no qual o aluno tinha um papel passivo e de mero espectador. Os alunos passam a ser “eles próprios fontes de informação” (Marques, 1998).

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).

Sendo a utilização das TIC uma necessidade, temos que aprender a lidar com elas não apenas como utilizadores mas sobretudo como cidadãos, estas são mais do que ferramentas, pois estruturam hoje as novas formas de poder, saber, mas também de pensar.

É neste contexto alargado que urge o repensar a escola, passar a ‘olhá-la’ cada vez mais como um local de reflexão sobre os distintos saberes que circulam na sociedade e os seus protagonistas.

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)

Estas redes têm a potencialidade de gerar ambientes em que a construção do conhecimento corresponde a um esforço genuíno de colaboração entre todos os participantes que têm à sua disposição um conjunto de recursos cada vez mais rico e diversificado. (Chagas, 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 e aprender durante toda a vida, obtendo informação armazenada digitalmente, recombina-a e utiliza-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 começara mudar a tecnologia, a reconstruir as escola 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).

3 Questões e objectivos

A questão central desta investigação 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.

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

Os principais objectivos que nos propomos atingir com esta investigação 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;
- promover a aquisição ou desenvolvimento, por parte dos alunos, de destrezas informáticas.

4 Metodologia

A nossa investigação assenta no paradigma qualitativo e constitui um estudo de caso.

A essência da investigação qualitativa, para Bogdan e Biklen (1994) apresenta cinco características: a fonte directa dos dados é o ambiente natural e o investigador é o principal agente na recolha desses mesmos dados; os dados que o investigador recolhe são essencialmente de carácter descritivo; os investigadores que utilizam metodologias qualitativas interessam-se mais pelo processo em si do que propriamente pelos resultados; a análise dos dados é feita de forma indutiva; e o investigador interessa-se, acima de tudo, por tentar compreender o significado que os participantes atribuem às suas experiências.

Yin (1994) afirma que esta abordagem preconizada pelo estudo de caso se adapta à investigação em educação, quando o investigador é confrontado com situações complexas, de tal forma que dificulta a identificação das variáveis consideradas importantes, quando o investigador procura respostas para o “como?” e o “porquê?”, quando o investigador procura encontrar interações entre factores relevantes próprios dessa entidade, quando o objectivo é descrever ou analisar o fenómeno, a que se acede directamente, de uma forma profunda e global, e quando o investigador pretende apreender a dinâmica do fenómeno, do programa ou do processo.

Gomez, Flores & Jimenez (1996:99), referem que o objectivo geral de um estudo de caso é “explorar, descrever, explicar, avaliar e/ou transformar” o fenómeno estudado. Para Yin (1994) o estudo de caso pode conduzir-se para um de três pressupostos básicos: explorar, descrever ou explicar. O nosso estudo terá um carácter exploratório, visando encontrar indicadores que permitam a sua replicabilidade.

Bogdan e Taylor (1986) referem que nos métodos qualitativos o investigador deve estar completamente envolvido no campo de acção dos investigados, uma vez que, na sua essência, este método de investigação baseia-se principalmente em conversar, ouvir e permitir a expressão livre dos participantes. Nesse pressuposto, a nossa investigação desenvolver-se-á num contexto próximo do da investigação-acção, na medida em que o investigador se implicará activamente na investigação, tentando resolver problemas e melhorar as práticas pedagógicas.

A investigação desenvolveu-se na área disciplinar de Educação Moral e Religiosa Católica, numa escola do 2º e 3º ciclos do ensino básico, envolvendo uma turma de 18 alunos do 9º ano de escolaridade, com idades compreendidas entre treze e quinze anos.

5 Resultados e Conclusões

Os resultados desta investigação têm por base a análise dos dados recolhidos, nomeadamente a observação directa dos alunos durante as sessões, com recurso a registo de notas de campo em diário, inquéritos por questionário e análise documental dos filmes criados pelos alunos.

Numa primeira fase, de cariz mais teórica, fez-se uma introdução à temática do cinema. Pretendeu-se que os alunos ficassem a conhecer a forma de fazer cinema/vídeo (audiovideografia) através da exploração de um curso em formato objecto de aprendizagem. Nesta fase fez-se também o visionamento e análise de pequenos filmes.

Numa segunda fase, propiciou-se a criação, pelos alunos, de pequenos filmes, procurando respeitar as diversas fases de produção, desde a pesquisa, sinopse, argumento, storyboard, filmagem e pós-produção digital.

Para a realização dos filmes os dezoito alunos constituíram oito grupos de trabalho, sendo sete grupos constituídos por dois elementos e um grupo constituído por quatro elementos. Cada grupo produziu um filme.

A análise prévia dos dados recolhidos permite-nos concluir que:

- a criação de pequenos filmes (audiovideografia), por estes 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;
- o uso de dispositivos tecnológicos e aplicações informáticas nas aulas de Educação Moral e Religiosa Católica favoreceu a motivação, empenho e interesse dos alunos;
- estes alunos adquiriram e desenvolveram novas destrezas informáticas, sobretudo ao nível do software de tratamento e edição de vídeo;
- os alunos consideram mais divertido e mais eficaz, produzindo maior impacto, a expressão das suas ideias e opiniões através de um filme.
- a experiência despertou nos alunos o gosto de, futuramente, criarem mais filmes, tanto em contexto escolar como extra-escolar.

Uma análise mais fina dos videogramas produzidos por estes alunos (em curso) permitir-nos-á, desejavelmente, apresentar oportunamente dados mais detalhados.

Referências

- Abrantes, J. C. (2008). Imagens “superiores”. In MARTINS, Moisés de Lemos e PINTO, Manuel (Orgs.) *Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação*. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho). Disponível em <http://lasics.uminho.pt/ojs/index.php/5sopcom/article/viewFile/177/173>. Acedido em 30 de Setembro de 2008.
- Abrantes, J. C. (2002). *Os jovens e a Internet: representação, utilização e apropriação*. Disponível em http://www.bocc.ubi.pt/pag/_texto.php?html2=abrantes-jose-carlos-jovens-internet.html. Acedido em 6 de Maio de 2008.

- Bogdan, R.; Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação. Uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora.
- Bogdan, R.; Taylor, S. (1986). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Bottentuit Junior, J.; Coutinho, C. (2007). O software social Orkut : estudo da comunidade virtual “ensino a distância”. In MUÑOZ, M. O., et al (Coord) *Tecnologias de Informação e Comunicação*. Actas da IASK Conferência Ibero-Americana InterTIC 2007. Porto: s.n. 273-279.
- Bressan, R. T. (2007). *YouTube: intervenções e ativismos*. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2007/resumos/R0040-1.pdf>. Acedido em 30 de Setembro de 2008.
- Cardoso, G. (2006). *Conferência A Sociedade em Rede. Do Conhecimento à Acção Política*. Lisboa: Imprensa Nacional - Casa da Moeda.
- Cardoso, G.; Oliveira, J.; Barreiros, J. (s/d). *Comunicação, Cultura e tecnologias de informação*. Disponível em http://bond.com.pt/livraria/pdf/comunicacao/1_capitulo.pdf. Acedido em 6 de Maio de 2008.
- Castells, M. (2004). *A Galáxia Internet. Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade*. Lisboa: Gulbenkian.
- Chagas, I. (2002). Trabalho em Colaboração: condição necessária para a sustentabilidade das redes de aprendizagem. In Conselho Nacional de Educação (org). *Redes de Aprendizagem, Redes de Conhecimento*. Lisboa: ME Conselho Nacional de Educação, pp. 71-81.
- Cloutier, J. (1975 [1965]). *A era de EMEREC ou a comunicação audio-scripto-visual na hora dos self-media*. Lisboa: Ministério da Educação e Investigação Científica – Instituto de Tecnologia Educativa.
- 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.
- Guerra, M. S. (2000). *A escola que aprende*. Porto: Edições Asa.

- 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.
- Jacquinet, G. (Dir.) (2002). *Le jeune et les médias. Perspectives de la recherche dans le monde*. Paris : L'Harmattan (GRREM – Groupe de Recherche sur la Relation Enfants Médias, direcção de Geneviève Jacquinet).
- Lévy, P. (2000). *Cibercultura: relatório para o Conselho da Europa no quadro do projecto "Novas tecnologias - cooperação cultural e comunicação"*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Livingstone, S.; Holden, K.; Bovil, M. (2002). As crianças e o ambiente da mídia em mudança. Panorama de um estudo comparativo europeu. In Cecilia Von Feilitzen & Ulla Carlsson (Orgs). *A criança e a mídia. Imagem, Educação, Participação*. São Paulo: Cortez Editora, pp. 45-68.
- Marques, R. (1998). *Os Desafios da Sociedade de Informação. Na Sociedade da Informação: o que aprender na Escola?* Colecção: Perspectivas Actuais. Porto: Edições Asa, pp. 11-32.
- MSI (1997). *Livro Verde para a Sociedade da Informação em Portugal*. Lisboa: Missão para a Sociedade da Informação/Ministério da Ciência e Tecnologia.
- Porcher, L. (2000). Médias, Internet, apprentissage, enseignements. In LANGOUËT, Gabriel (Coord). *Les Jeunes et les médias. L'État de L'Enfance en France*. Paris : Hachette.
- Renó, D. (2007). *YouTube, el mediador de la cultura popular en el ciberespacio*. Disponível em http://www.ull.es/publicaciones/latina/200717Denis_Reno.htm. Acedido em 10 de Outubro de 2008.
- Rigoni, D. (2006). *A vivência dos jovens nas comunidades virtuais:indicativos para ações pedagógicas*. Disponível em <http://www.abed.org.br/seminario2006/pdf/tc017.pdf>. Acedido em 30 de Março de 2008.
- Rodriguez, J. L. (2007). Como as comunidades virtuais de prática e de aprendizagem podem transformar a nossa concepção de educação. Texto da conferência proferida na Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Lisboa, a 31 de Maio de 2007. *Sísifo. Revista de Ciências da Educação*, 3, pp. 117-124. Disponível em <http://sisifo.fpce.ul.pt/?r=11&id=72>. Acedido em 30 de Março de 3008.
- Schoen-Ferreira, T. H.; Aznar-Farias, M. & Silves, 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. Acedido em 2 de Outubro de 2008.

- Silva, L. (1999). Globalização das redes de comunicação: Uma reflexão sobre as implicações cognitivas e sociais. In J. A. Alves, P. Campos, & P. Q. Brito (Eds.), *O futuro da Internet*. Lisboa: Centro Atlântico, pp. 53-63.
- Silva, R. V. (2005). *Gestão da Aprendizagem e do Conhecimento. Educação, Aprendizagem e Tecnologia – Um Paradigma para Professores do Século XXI*. (Org.). Lisboa: Edições Sílabo, pp. 41-65.
- 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.