

# O filme como estratégia de ensino da Metodologia da Pesquisa: relato de experiência

## *Film as teaching strategy for research methodology: experience report*

<sup>1</sup> Flávia Coelho Ribeiro Mendonça [flavia.ribeiro@fiocruz.br](mailto:flavia.ribeiro@fiocruz.br)

<sup>1</sup> Selma Majerowicz

<sup>1</sup> Marco Costa

### RESUMO

---

Foi realizado um estudo descritivo, de base qualitativa, que teve como objetivo analisar percepções de alunos de um curso técnico de Análises Clínicas sobre a identificação e associação de elementos presentes no filme “O Enigma da Pirâmide”, com o conteúdo ministrado na disciplina de Metodologia da Pesquisa, a fim de contribuir para o desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso (TCC). Os resultados obtidos apontaram que a estratégia lúdica implementada se apresentou potencialmente importante para a facilitação do processo de aprendizagem dessa disciplina.

**Palavras-chave:** Estratégias lúdicas. Ensino médio. Construção do conhecimento.

### ABSTRACT

---

*A descriptive study was conducted in a qualitative basis, which aimed to analyze students' perceptions about the identification and association of elements in the film “Young Sherlock Holmes” (alternative title: Pyramid of Fear) with the content taught in Research Methodology in order to contribute towards the development of the course conclusion work (CCW). The results showed that the ludic strategy implemented presented itself as an important factor facilitating the process of learning this discipline.*

**Keywords:** Ludics strategies. Secondary school. Construction of knowledge.

## 1 INTRODUÇÃO

Um dos desafios que acompanha os professores que ministram a disciplina “Metodologia da Pesquisa - MP” nos cursos técnicos, de graduação e pós-graduação, é fazer com que esse campo do conhecimento, historicamente tido como “complicado” pelos alunos, seja adequadamente compreendido. Essa é uma questão sensível e requer uma discussão metodológica e dos processos de ensino praticados em sala de aula.

Com o propósito, baseado nas nossas experiências docentes, de promover o interesse e a motivação para facilitar o processo de aprendizagem dessa disciplina no Ensino Médio, fazendo com que os alunos a entendam, não como uma série de conteúdos obrigatórios para a realização das monografias, mas sim, como conteúdos, que contribuem de forma significativa, para a elaboração de um pensamento lógico, útil para o dia-a-dia de cada um, nos propusemos a apresentar e aplicar uma estratégia de ensino, para alunos de um curso técnico da área da saúde, focada no uso do cinema.

Diante das dificuldades que os alunos que cursam MP encontram para uma melhor compreensão da natureza do conhecimento científico, a busca por caminhos alternativos de ensino que permitam apoiar os estudantes na construção de seu próprio raciocínio, deve estar sempre na pauta do professor (FARIA et al., 2015). Uma alternativa, como um instrumento didático, para essa facilitação é o emprego do lúdico, o qual abrange vários tipos de atividades, e dentre elas, o cinema, objeto de interesse desta pesquisa. Portanto, nesse contexto, esse estudo teve como objetivo analisar percepções de alunos sobre a identificação e associação de elementos presentes no filme utilizado, com o conteúdo ministrado na disciplina de MP, a fim de contribuir para o desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso (TCC). Em busca realizada no Google Acadêmico e na base de dados Scielo, não foram encontrados artigos associando a disciplina Metodologia da Pesquisa e o uso de filmes, o que aponta para um possível ineditismo do estudo.

Como questões norteadoras da pesquisa, citamos:

(1) Quais são as percepções dos alunos pesquisados sobre ciência e o trabalho do cientista? (2) O uso do cinema contribuiu para uma melhor compreensão da MP?

## 2 FILME, UMA ESTRATÉGIA DE ENSINO PARA AJUDAR A PENSAR A REALIDADE

Um dos objetivos do ensino da MP é formar cidadãos que pensem logicamente a realidade, e para isso é importante que os alunos a entendam em sua plenitude, ou seja, que os seus princípios básicos sejam coerentemente apreendidos, e para isso o uso de estratégias de ensino (EE) pode ser uma importante ferramenta.

Uma EE é uma atividade pedagógica organizada que visa promover nos alunos a assimilação de novos conhecimentos, e desenvolver habilidades cognitivas (QUINQUER, 1998). É uma atividade docente consciente, e intencional, para sustentar uma determinada situação de ensino, que se encontra condicionada por alguns fatores, como contexto cultural, idade, motivações e domínios de processos cognitivos, que em conjunto determinam se a estratégia deve ou não ser utilizada (LITWIN, 2008). Prieto e Lorda (2011, p.1) apontam que:

Um dos grandes desafios que diariamente afrontam os professores do ensino médio é como motivar os alunos e predispô-los a pensar. Esta é uma questão sensível e requer uma revisão metodológica das estratégias de ensino-aprendizagem que se trabalham em sala de aula.

O que observamos nas aulas de MP, com frequência, é que os alunos não questionam o porquê dos elementos metodológicos, como, por exemplo, os objetivos, a justificativa, o desenho metodológico, entre vários outros, limitando-se, apenas, a receber informações dos professores, sem a preocupação de entender o que esses

elementos significam para a coerência e qualidade do seu trabalho monográfico (COSTA e COSTA, 2015; COSTA et al, 2014).

Essa necessidade cognitiva nos incentivou a desenvolver uma estratégia de ensino, focada no cinema, com o intuito de estimular a motivação intrínseca dos alunos a aprender de forma crítico-reflexiva, e dessa forma, contribuir para a redução da insatisfação deles em relação aos conceitos aplicados à MP.

Costa e Barros (2014) identificaram vários trabalhos associando o uso do cinema no ensino de ciências, como apresentado no quadro 1:

**Quadro 1 – Trabalhos associando o uso do cinema ao ensino de ciências**

Referência	Objeto
Caixeta et al, 2010	Desenvolveram um guia do educador para que os professores do ensino médio pudessem trabalhar o filme “Eu Christiane F, 13 anos, drogada e prostituída...”
Gomes-Maluf e Souza, 2008	Aproximaram a ficção científica do ensino de ciências, através do estudo do filme “Jurassic Park.
Brendim et al, 2007	Analisaram a produção de vídeos educativos em prevenção e detecção precoce dos cânceres de cabeça e pescoço, visando uma formulação, nos aspectos pedagógicos e instrucionais, para alunos de cursos superiores da área de saúde.
Rezende e Struchiner, 2009	Pesquisaram um vídeo educativo acerca dos insetos, discutindo a adequação do material investigado para as aulas de Ciências do Ensino Fundamental.
Barros, Girasole e Zanella, 2013	Investigaram como e com que frequência, professores de Ciências e de Biologia fazem uso do cinema como estratégia de ensino e, no mesmo artigo, ainda apresentaram uma lista sugerindo 83 filmes que podem ser utilizados para ensinar Ciências e Biologia.

Fonte: Costa e Barros (2014)

O filme, segundo King (1999) foi uma das primeiras tecnologias a entrar no circuito educativo, seguido, posteriormente, pela televisão e computador. Seu uso teve grande sucesso durante a Segunda Guerra Mundial, como instrumento de treinamento, tanto nos Estados Unidos, como em vários países da Europa. Na década de 1950, destaca-se a série de filmes para o ensino da Física produzida pela PSSC (*Physical Sciences Study Committee*), como contribuição para a melhoria do ensino de Ciências (RESENDE e STRUCHINER, 2009; ROHLING et al., 2002).

No Brasil, data da década de 1930 a introdução dos audiovisuais na Educação, até como interesse do Estado Novo em utilizar o cinema como instrumento de ampliação do seu projeto político de educação. Nessa linha, por exemplo, é que foi criado o INCE (Instituto Nacional de Cinema Educativo) em 1936 (RESENDE e STRUCHINER, 2009; SCHVARZMAN, 2004).

O cinema, como imagem, som e movimento, apresenta várias possibilidades educativas. A sensação de realidade e a visualização da aplicação de conceitos em várias situações pode favorecer a compreensão do aluno (MENDONÇA e GUIMARÃES, 2008; CHAMPOUX, 1999). No caso da disciplina de MP, ele pode conduzir os alunos a identificar um novo enfoque dos seus conteúdos, já que implica em uma mudança na forma de percebê-los, de avaliá-los e de entendê-los, e isso, sem dúvida, pode contribuir significativamente para o processo de aprendizagem, pois incorpora o aspecto lúdico, ao propiciar prazer e, o aspecto pedagógico, ao favorecer a aquisição de conhecimentos, o que vai plenamente ao encontro dos Parâmetros Curriculares Nacionais, que incentivam os docentes a buscar estratégias que envolvam os alunos nas aulas e facilitem o seu aprendizado (FARIA et al., 2015; SQUINCA, 2014; DANTAS, 2007).

O cinema é um potencial didático ainda pouco explorado, o que pode ser justificado pela falta de recursos materiais presentes na maioria das escolas e ainda, pela resistência de parte dos docentes, no emprego de novas alternativas para o ensino, o que já é bem menor atualmente. A exibição de filmes como EE interfere na rotina didática, por necessitar da disponibilidade do professor e do planejamento da atividade direcionada ao perfil dos alunos (FREITAS, 2006). Um bom planejamento, para o uso do filme em sala de aula, requer o conhecimento da película a ser exibida, a identificação de elementos associados ao conteúdo da disciplina e a formulação de roteiros para a discussão em sala. Napolitano (2005, p. 65) afirma que:

Trabalhar com o cinema em sala de aula é ajudar a escola a reencontrar a cultura ao mesmo tempo cotidiana e elevada, pois o cinema é o campo no qual a estética, o lazer, a ideologia e os valores sociais mais amplos, são sintetizados numa mesma obra.

### 3 METODOLOGIA

Foi realizado um estudo descritivo, apoiado no paradigma qualitativo, em uma escola técnica pública da área da saúde, localizada no município do Rio de Janeiro. Nessa escola, para obtenção do título correspondente ao curso, é necessária a apresentação e defesa de uma monografia (Trabalho de Conclusão de Curso). Os sujeitos foram alunos do curso técnico em Análises Clínicas, divididos em dois grupos. Um grupo (G1) foi formado por 27 alunos que estão no terceiro ano, e ainda cursando a disciplina de MP e desenvolvendo o seu projeto de pesquisa. O outro grupo de estudo (G2) foi formado por 18 alunos que estão cursando o quarto ano, correspondente ao último ano de formação do referido curso. Os alunos deste grupo (G2) já cursaram a disciplina MP e estão em fase de desenvolvimento da monografia. Para garantir o anonimato, não foram citados os nomes dos participantes, mas sim codificados da seguinte forma: XG1M (X=número do questionário; G1=grupo; M=masculino, e assim por diante). Selecionamos para efeito dessa estratégia o filme “O Enigma da Pirâmide”<sup>2</sup> de 1985. (detalhes abaixo), pelo fato do seu roteiro ter características próprias do método científico, portanto, plenamente adequado para o uso na disciplina MP. O filme foi exibido, pelos autores, em dois momentos, primeiramente para a turma do quarto ano (G2) e posteriormente para a turma do terceiro ano (G1).

Como instrumento de coleta de dados, utilizamos um questionário com perguntas abertas e fechadas. As perguntas foram divididas em quatro categorias de acordo com o assunto relacionado, sendo a categoria I- o aluno, com questões relativas à (1) idade e (2) sexo do participante; categoria II- Disciplina de Metodologia de Pesquisa, com as perguntas (3) Você considerou a disciplina Metodologia da Pesquisa: ( ) chata ( ) muito teórica ( ) igual as demais disciplinas ( ) Legal, (4) Você acha que a disciplina de Metodologia de pesquisa é ou foi um importante instrumento para a construção da sua monografia? Por quê? (5) Que características você considera importante ser desenvolvida para a formação de um pesquisador? Categoria III- o filme, com as seguintes perguntas: (6) Você considerou o filme “O enigma da pirâmide” adequado para trabalhar conceitos da Metodologia da Pesquisa? Por quê?; (7) A apresentação do filme contribuiu para você compreender o trabalho do cientista? Por quê? (8) Qual a sua percepção sobre o uso de filmes em aulas de ciências? e ainda a categoria IV- Atividades Lúdicas, com as seguintes questões: (9) Você gostaria de participar de outras atividades lúdicas em sala de aula? Qual, por exemplo? (10) Já participou de outras atividades lúdicas em sala de aula? Quais? (11) Você acha que as atividades lúdicas podem contribuir para o processo de ensino- aprendizagem?

---

2 O Enigma da pirâmide (Young Sherlock Holmes - O jovem Sherlock Holmes – título original), filme com 109 minutos, produzido em 1985 por Steven Spielberg, faz uma homenagem a Sherlock Holmes, um dos personagens mais famosos da literatura britânica, criado pelo médico e escritor britânico Sir Arthur Conan Doyle. Holmes é um investigador do final do século XIX e início do século XX, famoso por utilizar, na resolução dos seus mistérios, o método científico e a lógica dedutiva. Elenco: Nicholas Rowe (Sherlock Holmes), Alan Cox (John Watson), Sophie Ward (Elizabeth Hardy), Anthony Higgins (Rathe/ Ehtar), Susan Fleetwood (Sra. Dribb), Freddie Jones (Cragwitch), Nigel Stock (Waxflatter), Donald Eccles (Reverendo Duncan Nesbitt). <http://www.leocasillo.com/2012/09/projeto-80-o-enigma-da-piramide.html>

A análise dos dados coletados desse questionário foi realizada à luz do referencial teórico adotado, considerando as categorias citadas anteriormente. Antes da realização da estratégia em sala de aula, foi necessário planejar as etapas a serem cumpridas, exemplificadas no Quadro 2:

**Quadro 2- Etapas do planejamento**

<b>Etapas</b>	<b>Descrição</b>
Programação	Identificação e associação, pelos alunos, dos elementos demonstrados no filme com o conteúdo ministrado na disciplina de MP.
Questões norteadoras	Facilitar a compreensão dos alunos sobre as etapas de um trabalho monográfico, através das características e ações dos principais personagens do filme.
Antes da exibição do filme	Contextualização do filme, por meio da sinopse, direcionando os elementos a serem observados para posteriormente, relacionar com o conteúdo da disciplina.
Durante a exibição do filme	Selecionar cenas e chamar atenção dos alunos para identificar os elementos observados mais relevantes.
Após a exibição do filme	Realizar um debate sobre o que foi compreendido a cerca de uma pesquisa científica, a partir dos elementos observados no filme.
Feedback	Sistematização, pelos alunos, do que foi discutido, após a exibição do filme, respondendo a um roteiro de perguntas.

Fonte: Adaptado de Mendonça e Guimarães (2008).

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

### Categoria 1- O aluno:

No grupo G1, 27 alunos responderam o roteiro de perguntas após a exibição do filme, já no G2, 18 responderam o mesmo roteiro após assistirem o filme. Nessa categoria, a idade variou de 16 a 19 anos. No quadro 3 mostramos a idade e o sexo dos alunos pertencentes aos dois grupos.

**Quadro 3- Idade e sexo dos alunos de ambos os grupos:**

	<b>Grupo 1</b>		<b>Grupo 2</b>	
	<b>Absoluto</b>	<b>(%)</b>	<b>Absoluto</b>	<b>(%)</b>
<b>Idade</b>				
<b>16</b>	1	3,7%	1	5,5%
<b>17</b>	15	55,5%	1	5,5%
<b>18</b>	8	29,7%	9	50,0%
<b>19</b>	-	-	6	33,5%
<b>Não Respondeu</b>	3	11,1%	1	5,5%
<b>Gênero</b>				
<b>M</b>	6	22,2%	5	27,3%
<b>F</b>	21	77,2%	13	72,2%

Fonte: Dados do estudo.

A presença majoritária de alunos do sexo feminino é uma característica marcante do curso pesquisado, e está de acordo com estudos que mostram a participação crescente de mulheres na área da saúde e já é um elemento importante nesse ramo da economia (WERMELINGER et al, 2010).

### Categoria 2- A disciplina Metodologia da Pesquisa

Nessa categoria, no G1, a maioria dos alunos considerou a disciplina muito teórica, seis alunos (22,2 %) igual as demais, nove (33,3 %) “legal” e apenas para um (3,7 %) a disciplina foi “chata”. Já no G2, a maioria (n= 10, 55,6 %) apontou a disciplina “legal”, entretanto, para quatro alunos ( 22,2 %) a disciplina foi muito teórica e para outros quatro ( 22,2 %) a disciplina MP foi igual as demais. Quando foram perguntados se a disciplina de MP foi um importante instrumento para a construção da monografia, todos, tanto do G1 quanto de G2, responderam que sim. No quadro 4, apresentamos as falas que melhor representam, a nosso ver, as percepções sobre essa categoria.

**Quadro 4 - Algumas falas dos alunos dos grupos G1 e G2 quanto à importância da disciplina de MP para o processo de construção da monografia**

Falas do Grupo 1	Código	Falas do Grupo 2	Código
Graças a disciplina eu já consegui fazer minhas perguntas e aprendi a montar minha monografia.	17F	Compreendi o que compõe uma monografia e suas etapas.	6F
É importante, pois auxilia no desenvolvimento da forma correta da pesquisa.	11F	Mostrou o caminho a ser seguido para a construção do projeto.	4M
Essa metodologia será bastante útil para realização da minha monografia, pois teve muitas dicas.	18M	Retoma características e ideias de objetividade.	3M

Fonte: Dados do estudo.

Nessas falas, deve-se levar em consideração que os grupos estão em momentos diferentes na construção da monografia. A maioria dos alunos, que ainda está cursando a disciplina MP (G1), a considerou muito teórica. Esse resultado pode ser justificado pelo fato de serem mais jovens e estarem ainda na fase inicial da construção do projeto de pesquisa. Entretanto, no grupo (G2), foi observado que a maioria considerou a disciplina legal. Esse resultado pode ser devido ao fato dos alunos desse grupo já estarem inseridos no contexto da pesquisa, empregando efetivamente os conteúdos ministrados pela disciplina para a construção do trabalho monográfico. Corroborando com esses achados, Da Silva et al, (2001) consideram que quanto mais ativo for o processo simbólico, maior será a sua influência no processo de desenvolvimento cognitivo.

Entendemos que o processo de ensino e aprendizagem da Metodologia da Pesquisa no Ensino Médio, pelo fato dos alunos ainda não terem memória passada dos seus conteúdos, deve contemplar a dinamização do ambiente de sala de aula, por meio de atividades lúdicas, o que pode facilitar a obtenção de uma postura construtivista do grupo. Lembramos que essas falas e percepções contidas na tabela 1 foram obtidas após a apresentação do filme “O Enigma da Pirâmide”, obra objeto do estudo.

Na tabela 1 aparecem as características, segundo os alunos dos grupos G1 e G2, que seriam importantes para o desenvolvimento de um pesquisador:

**Tabela 1 – Características importantes para o desenvolvimento de um pesquisador**

Características	G1 (N=27)	G2 (N=18)
	Valor absoluto / %	Valor absoluto / %
Interesse	---	5 / 27,8
Objetividade	---	3 / 16,7
Curiosidade	9 / 33,3	7 / 38,7
Método	---	1 / 5,6
Capacidade de observação	12 / 44,4	---
Pensamento crítico	7 / 26,0	---
Percepção	5 / 18,5	---
Atenção	6 / 22,2	6 / 33,4
Imparcialidade	4 / 14,8	---
Raciocínio lógico	3 / 11,1	---
Imaginação	2 / 7,4	---

Fonte: Dados do estudo.

Vale ressaltar as percepções de alunos do G1, referentes a capacidade de observação (44,4%), princípio básico da MP, a curiosidade (33,3%), mola propulsora de todos os processos de construção do conhecimento, e a imaginação (7,4%), que para Pietrocola (2004, p.9):

“Não é exclusividade da ciência, embora seja uma de suas características mais importantes. A ciência, assim como a arte, mas diferentemente de outras formas de conhecimento, se apoia na liberdade de criação. A imaginação capacita o cientista a representar o mundo através de ideias que não derivam diretamente das situações enfocadas.

### **Categoria 3 – O filme**

Quando os alunos foram perguntados se o emprego do filme “O enigma da pirâmide” foi adequado para trabalhar conceitos da Metodologia da Pesquisa, 26 alunos (96,3 %) do G1 disseram que sim e um disse que apenas em parte. No G2, todos os alunos (100%) disseram que seria adequado. Um dos alunos citou que o filme:

“Mostrou o caminho que se deve seguir e iniciar a pesquisa (G2-16 F)”

Essa fala aponta que o aluno já tem incorporado o conceito básico do processo de produção do conhecimento científico, que é o método, ou seja, o caminho a ser percorrido.

Ainda nessa categoria, ao perguntar se a apresentação do filme contribuiu para compreender o trabalho do cientista, verificou-se que no G1, 23 (81,2 %) alunos disseram que sim, dois disseram que mais ou menos e dois falaram que contribuiu apenas um pouco. No G2, 16 (88,9 %) alunos disseram que a exibição do filme contribuiu para compreender o trabalho do cientista, um aluno (5,6 %) relatou que não identificou a relação do filme com o trabalho de um cientista e outro não respondeu. Uma fala interessante de um dos alunos mostrou bem a importância de se diversificar os processos didáticos:

“Na realidade o filme mostrou de outra forma o que as professoras já tinham dito em sala (G1-17F)”.

No quadro 5, estão outras percepções dos alunos sobre a contribuição do filme para o trabalho do cientista.

**Quadro 5- Algumas falas dos alunos dos grupos G1 e G2 quanto à contribuição do filme “O enigma da pirâmide” para a compreensão do trabalho do cientista.**

Falas do Grupo 1	Código	Falas do Grupo 2	Código
Porque de forma lúdica foi nos mostrado como funciona o trabalho de pesquisa na prática.	24F	Ajudou a pensar nas etapas de metodologia para chegar a uma conclusão.	18F
Buscou a busca de determinantes para a comprovação de um evento.	23F	Mostra como se deve buscar as informações para concretizar seu pensamento.	7F
Percebi algumas características e algumas formas de entender meu material da monografia.	6F	Seguiu um método e foi impulsionado por uma hipótese.	6F

Fonte: dados do estudo.

Sobre a percepção dos alunos sobre o emprego de filmes em aulas de ciências, verificamos que a maioria dos alunos de ambos os grupos considerou uma excelente ferramenta por tornar as aulas mais dinâmicas. Três relatos mostram como o uso do filme favoreceu o ambiente de aprendizagem:

“Bastante importante pois ajudou a compreender melhor o que está sendo dito em sala de aula (G1-16 F)”

“Acho válido, pois de alguma forma apresenta o tema na prática, já que em uma aula normal é mais teórico (G1-12 F)”

“Acho positivo, pois expõe características da pesquisa e do pesquisador (G2-11 M)”

#### **Categoria 4 – Atividades lúdicas**

Verificamos que 26 (96,3 %) alunos do grupo G1 já participaram desse tipo de atividade, dentre elas: teatro; discussões em grupo; filmes; jogos e ainda oficinas; atividades de audiovisual e seminários. Entretanto, 11 (60,1 %) dos alunos do grupo G2 disseram que já participaram de atividades lúdicas, seis não haviam participado ainda e dez não lembravam. As atividades citadas incluíam: jogos, seminários, música, teatro, desenho, criação de vídeos e filmes.

Ainda em relação a atividades lúdicas, a maioria dos alunos, sendo 24 ( %) do grupo G1, 16 (%) no G2, disseram que gostariam de participar dessas atividades em sala de aula. Os grupos citaram atividades como: filmes, Jogos; debates; Trabalhos em grupo; oficinas; teatro; audiovisuais.

Quando perguntado se atividades lúdicas poderiam contribuir para o processo de ensino- aprendizagem, a maioria tanto do grupo G1 (26, 88,9 %) quanto do grupo G2 ( 17, 94,4 %) disse que sim. No quadro 6, estão algumas falas dos alunos quanto colaboração do emprego lúdico para o processo de ensino-aprendizagem.

A atividade lúdica é algo envolvente, interessante e sério, uma vez que requer atenção e concentração independente da faixa etária, estando o lúdico geralmente relacionado ao prazer que uma tarefa ou atividade desperta. Segundo Cabreira (2006), a tranquilidade e a alegria geradas pelas atividades lúdicas, favorecem o estabelecimento de um ambiente propício para a aprendizagem.



**Quadro 6- Algumas falas dos alunos dos grupos G1 e G2 correspondentes à contribuição das atividades lúdicas para o processo de ensino-aprendizagem**

Falas do Grupo 1	Código	Falas do Grupo 2	Código
É uma forma de despertar mais interesse em aprender.	10F	Por ter capacidade de nos fazer imaginar.	2F
Com atividades lúdicas eu presto mais atenção e participo mais da disciplina.	3F	Aprende e se diverte.	1M
Eu acho que não só contribui, como é essencial para sair da forma padrão de aprendizagem por não ser algo cansativo.	24F	Torna mais fácil a concentração e ajuda na compreensão.	14F

Fonte: dados da pesquisa.

De acordo com Sibilía (2012), há uma discrepância entre o jovem e a escola. Os dispositivos tecnológicos, que cercam o jovem atualmente, levaram a uma mudança da relação do aluno com o conhecimento. Com isso, faz-se necessário, e as falas anteriores apontam para isso, elaborar estratégias para manter a atenção do aluno e facilitar a apreensão do conteúdo. Uma alternativa seria o emprego de atividades lúdicas, em especial nesse período da vida, em que os indivíduos estão frequentemente dispersos e desinteressados pelas disciplinas escolares, a fim de se motivar o interesse pelo conteúdo ministrado e facilitar o processo de ensino-aprendizagem.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ressalta-se que os sujeitos dessa pesquisa encontram-se na fase da adolescência, um período de transição entre a infância e a idade adulta, caracterizado por conflitos pessoais, maiores responsabilidades e desafios. Nessa faixa etária, os indivíduos estão sujeitos a um bombardeio de informações que possibilitam o desvio da atenção, necessitando de alternativas didáticas que chamem a atenção deles, de maneira a facilitar a compreensão do conteúdo ministrado.

No caso específico do nosso estudo, a Metodologia da Pesquisa, o uso do filme “O Enigma da Pirâmide”, mostrou-se uma estratégia dinâmica e interativa, e que motivou, sobremaneira, os alunos, o que pode ter influenciado o processo de aprendizagem dos conceitos básicos e princípios da disciplina Metodologia da Pesquisa.

## REFERÊNCIAS

- BARROS, M. D. M.; GIRASOLE, M.; ZANELLA, P. G. (2013) O uso do cinema como estratégia pedagógica para o ensino de Ciências e de Biologia: o que pensam alguns professores da região metropolitana de Belo Horizonte. *Revista Práxis*, ano V, nº 10.
- BRENDIM, M.P.; REZENDE, L.; SILVA, A. (2007). Entre a informação e a motivação: uma análise de vídeos educativos para prevenção e detecção precoce do câncer de cabeça e pescoço. In: *VI Encontro Nacional de Pesquisa em Ensino de Ciências*, 2007, Florianópolis. Atas do VI ENPEC.
- CABRERA, W.B. (2006). *A Ludicidade para o Ensino Médio na disciplina de Biologia: Contribuições ao Processo de Aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da Aprendizagem Significativa*. Dissertação de Mestrado em Ensino em Ciências e Educação Matemática. Universidade Estadual de Londrina.
- CAIXETA, A.F.C.; MARTINS, L.M.A. ; BARROS, M.D.M. (2010). O cinema na sala de aula: a construção de um guia do educador para o filme *Eu Christiane F., treze anos, drogada e prostituída*. In: *V Encontro Regional de Ensino de Biologia*, 2010, Vitória. Resumos do V Encontro Regional, Vitória.
- COSTA, E.C.P.; BARROS, D.M. (2014). Luz, câmera, ação: o uso de filmes como estratégia para o ensino de Ciências e Biologia. *Revista Práxis*, ano VI, n. 11.
- COSTA, M.A.F; COSTA, M.F.B. (2015). *Projeto de Pesquisa: entenda e faça*. 6. Edição. Petrópolis: Ed. Vozes.
- COSTA, M.A.F; COSTA, M.F.B.; ANDRADE, V.A. (2014). Caminhos (e descaminhos) dos objetivos em dissertações e teses: um olhar voltado para a coerência metodológica. *Revista Práxis*, v. 6, n. 11.
- DA SILVA, P. S. M.; Viana, M. N.; Carneiro, S. N. V. (2001). *O desenvolvimento da adolescência na teoria de Piaget*. Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0250.pdf>> Acesso em: 10 Outubro 2013.
- DANTAS, A.L. (2007). *O cinema como ferramenta pedagógica no Ensino Médio*. Faculdade Pitágoras de Londrina (Curso de Jornalismo).
- FARIA, A.C.M.; BIZERRIL, M.X.A.; GASTAL, M.L.A.; ANDRADE, M.M. (2015). A ciência que a gente vê no cinema”: uma intervenção escolar sobre o papel da ciência no cotidiano. *Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências*, v. 15, n.3.
- FREITAS, C.B.D. (2006). *O sistema de avaliação da ética em pesquisa no Brasil: estudo dos conhecimentos e práticas de lideranças de comitês de ética em pesquisa* [tese]. São Paulo: Universidade de São Paulo/Faculdade de Medicina.
- GOMES-MALUF, M.C.; SOUZA, A.R. (2008). A ficção científica e o ensino de ciências: o imaginário como formador do real e do racional. *Ciência e Educação* (UNESP. Impresso), v. 14, p. 271-282.
- KING, K. P. (1999). The Motion Picture in Science Education: “One Hundred Percent Efficiency”. *Journal of Science Education and Technology*, v. 8, n. 3, p.211-216, jun.
- MENDONÇA, J.R.C.; GUIMARÃES, F.P. (2008). Do quadro aos “quadros”: o uso de filmes como recurso didático no ensino de administração. *Cadernos EBAP*, Número Especial, p.1-21.
- NAPOLITANO, M. (2005). *Como usar o cinema em sala de aula*. 2ª ed. São Paulo: Contexto.

PIETROCOLA, M. (2004). *Curiosidade e Imaginação – os caminhos do conhecimento nas Ciências, nas Artes e no Ensino*. In: CARVALHO, P. Ensino de ciências: unindo a pesquisa e a prática. Thomsom, São Paulo.

QUINQUER, D. (1998). Estrategias de enseñanza: los modelos interactivos. En Benejam, P. y Pagés, J. (Coord.) y Otros. *Enseñar y aprender Ciencias Sociales, Geografía e Historia en la Educación Secundaria*. Barcelona : Ed. Horsori.

PRIETO, M,N.; LORDA, M.A. (2011). Los problemas sociales o temas de controversia social em la enseñanza de la Geografía: aportes para su aplicación em el aula. *Revista Geográfica de América Central*, Número Especial EGAL, 2011- Costa Rica, pp. 1-18.

RESENDE, L.A.; STRUCHINER, M. (2009). Uma Proposta Pedagógica para Produção e Utilização de Materiais Audiovisuais no Ensino de Ciências: análise de um vídeo sobre entomologia. *ALEXANDRIA, Revista de Educação em Ciência e Tecnologia*, v.2, n.1, p.45-66.

ROHLING, J. H.; NEVES, M.; SAVI, A.; SAKAI, F.; RANIERO, L.; BERNABE, H. (2002). Produção de Filmes Didáticos de Curta-Metragem e CD-ROMs para o Ensino de Física. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, v. 24, n. 2, p.168-175.

SCHVARZMAN, S. (2004). *Humberto Mauro e as Imagens do Brasil*. São Paulo: Unesp.

SIBILIA, P. (2012). *Redes e Paredes: A escola em tempo de dispersão*. Tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro, editora Contraponto.

WERMELINGER, M.; MACHADO, M.H.; TAVARES, M.F.L.; OLIVEIRA, E.S.; MOYSÉS, N.M.N. (2010). A Força de Trabalho do Setor de Saúde no Brasil: Focalizando a Feminização. *Revista Divulgação em Saúde para Debate*, n.45, p.54-70.