

A PRODUÇÃO DE VÍDEO ESTUDANTIL: uma ação pedagógica na Educação Matemática com alunos do 5º ano¹

STUDENT VIDEO PRODUCTION:
a pedagogical action in Mathematics Education with 5th grade students

Gisele Morales ⁱ

Denise Nascimento Silveira ⁱⁱ

RESUMO: A pesquisa investiga como o uso da produção de vídeo estudantil pode contribuir para fomentar o ensino de Matemática, na E. M. E. F. Doutor Joaquim Assumpção. A pesquisa-ensino, de abordagem qualitativa, busca compreender como essa prática pode dinamizar o ensino, após as mudanças causadas pela pandemia. Foram utilizados questionários e observações, e a produção de vídeos pelos alunos como instrumentos de coleta. Os resultados indicam que, a prática contribui para o aprendizado, fortalece vínculos sociais e estimula valores como empatia, respeito e inclusão. Concluindo que utilizando os vídeos como instrumentos pedagógicos, com intencionalidade, dinamiza a Educação Matemática.

Palavras-chave: Matemática. Produção de vídeo estudantil. Aprendizagem. Estudante.

ABSTRACT: This research investigates how the use of student video production can contribute to fostering mathematics teaching at the Dr. Joaquim Assumpção Elementary and Middle School. This qualitative research-teaching approach seeks to understand how this practice can revitalize teaching after the changes caused by the pandemic. Questionnaires and observations were used, along with student video production as data collection instruments. The results indicate that the practice contributes to learning, strengthens social bonds, and stimulates values such as empathy,

¹ Excerto da dissertação de Gisele Morales. Conclusão do curso de Mestrado em Educação Matemática da Universidade Federal de Pelotas – RS, concluída em 19 de junho de 2023.



respect, and inclusion. It concludes that using videos as pedagogical tools, with intentionality, revitalizes mathematics education.

Keywords: Mathematics. Student Video Production. Learning. Student.

1 INTRODUÇÃO

Este relato de experiência apresenta uma pesquisa de mestrado em Educação Matemática, desenvolvida na Universidade Federal de Pelotas (UFPel), em uma Escola Pública de rede Municipal de Ensino, localizada em região periférica da cidade. A investigação destaca a utilização do vídeo como recurso pedagógico, que pode auxiliar os estudantes na compreensão do componente Curricular de Matemática, participando da produção de vídeo estudantil em parceria com os professores, no contexto escolar.

Contudo, conforme afirmam Pereira; Dal Pont (2021), os cursos de licenciatura, em sua maioria, não contemplam componentes curriculares que discutam a produção de vídeos como recurso educativo, o que dificulta a apropriação dessa ferramenta ou objeto de aprendizagem por parte dos professores.

A criação de vídeos se encontra em pouco uso no cotidiano acadêmico e escolar. No entanto, com o avanço das TD, o artefato audiovisual vem conquistando espaço nas instituições de ensino, tanto públicas quanto privadas, no Brasil. A Produção de Vídeo Estudantil (PVE) tem sido gradualmente inserida nas práticas pedagógicas, abrindo caminhos para que docentes e estudantes desenvolvam materiais audiovisuais de forma colaborativa. Essa iniciativa revela o potencial da linguagem audiovisual como uma ferramenta complementar ao processo educativo, sobretudo no ensino da Matemática, ao tornar as aulas mais dinâmicas e interativas.

Apesar de integrar uma ação lúdica com intencionalidade pedagógica, a PVE ainda é pouco explorada nas escolas. O uso de tecnologias audiovisuais reforça a ideia de que os meios de comunicação dialogam com os procedimentos educacionais, considerando que a escola é um espaço onde sons, movimentos, luzes e ações se entrelaçam no cotidiano. Pereira (2014) enfatiza que é papel da escola estimular os estudantes a buscarem novos conhecimentos. Com a expansão das TD, os docentes passaram a utilizar essas ferramentas às suas práticas pedagógicas, ainda que de forma cautelosa.

É essencial que a academia reconheça a importância da PVE na promoção da educação e trabalhe para integrá-la de forma mais ampla nas práticas pedagógicas. Segundo na visão de Freire (1996), trabalhar vídeos exige uma ‘rigorosidade metódica’ na qual o educador evidencia a capacidade crítica do educando, ou seja:

O educador democrático não pode negar-se ao dever de, na sua prática docente, reforçar a capacidade crítica do educando, sua curiosidade, sua insubmissão. Uma de suas tarefas primordiais é trabalhar com os educandos a rigorosidade metódica com que devem se “aproximar” dos objetos cognoscíveis. E esta rigorosidade metódica não

tem nada que ver com o discurso “bancário” meramente transferidor do perfil do objeto ou do conteúdo. É exatamente neste sentido que ensinar não se esgota no “tratamento” do objeto ou do conteúdo, superficialmente feito, mas se alonga à produção das condições em que aprender criticamente é possível (Freire, 1996, p. 28-29).

Assim sendo, o professor democrático tem a responsabilidade de fortalecer a capacidade crítica e a curiosidade dos alunos em sua prática de ensino. Uma de suas principais tarefas é ensinar aos estudantes a terem uma visão mais minuciosa na compreensão dos objetos.

Nesse contexto, TD — com destaque para o vídeo — têm a capacidade de provocar transformações com significado no ambiente escolar, especialmente em uma sociedade fortemente marcada pela Cultura Imagética². A escola passa a se configurar como um espaço onde diferentes formas de representação da realidade podem ser exploradas por meio da linguagem audiovisual, e a tecnologia é integrada como uma aliada no ensino e aprendizagem. O estudante, por sua vez, desenvolve um letramento audiovisual ao integrar a produção de vídeos ao conteúdo matemático, o que favorece tanto a reorganização da compreensão do mundo quanto a construção da própria subjetividade e a ‘produção de signos linguísticos’ (Pereira, 2014).

Embora o contexto educacional tenha se modificado ao longo do tempo, a Matemática ainda é percebida como uma disciplina rígida, marcada por regras, fórmulas e padrões, repleta de números e símbolos, Pereira; Dal Pont (2021) ela continua sendo considerada, por muitos estudantes e comunidade em geral, como um dos componentes curriculares mais desafiadores, frequentemente associada à lógica formal e ao raciocínio abstrato.

Na concepção de Boaler (2019), em sua obra *O que a matemática tem a ver com isso?* A autora sustenta que a Matemática é uma prática humana e um fenômeno social constituído por métodos que auxiliam na compreensão do mundo. Defende, ainda, que a Matemática está presente no cotidiano das pessoas e expressa, por meio dos números, os fenômenos que as circundam. Desse modo, entende que cabe aos professores apresentarem e mediar esse conhecimento, inserindo os estudantes nesse contexto para que possam desenvolver tal compreensão em sua formação escolar e pessoal.

1.1 Problema de pesquisa

Com base na experiência docente e nos estudos realizados, especialmente no contexto das transformações provocadas pela pandemia — período em que os vídeos assumiram papel central no cenário educativo — surgiu a inquietação que problematiza esta pesquisa: ‘Como os vídeos de

² Cultura imagética refere-se à forma como as imagens são produzidas, interpretadas e disseminadas em uma sociedade, incluindo a forma como elas moldam a nossa percepção e o nosso entendimento do mundo. É um conceito que abrange a produção constante de imagens visuais em diversas mídias (como fotografias, filmes, redes sociais, arte etc.) e como essas imagens são usadas para transmitir ideias, emoções e significados. Disponível em: [Cultura imagética](#). Acessado em: 4 dez. 2025.

Matemática produzidos por estudantes do ensino fundamental podem colaborar para a construção do aprendizado matemático?’

1.2 Objetivos

A partir dessa questão, definiu-se como objetivo geral: - Investigar como os vídeos estudantis podem contribuir para dinamizar o ensino de matemática no 5º ano.

Como objetivos específicos, pretendemos: - Analisar a construção de vídeo de matemática, na perspectiva dos alunos de 5º anos; - Investigar a participação dos alunos na produção de vídeo estudantil com uso do celular, no auxílio do reforço dos conteúdos escolares de matemática dos 5º anos.

1.3 Justificativa

Partindo da hipótese de que o uso da PVE poderia ser um recurso didático capaz de tornar a aprendizagem mais significante e próxima da realidade dos estudantes. Defendendo que o professor dos anos iniciais do Ensino Fundamental pode lançar mão das TD para tornar suas aulas mais atrativas e em consonância com a vivência dos estudantes que, por sua vez, beneficiam-se de atividades que envolvam materialidade, visualidade, compartilhamento, interação e apropriação das tecnologias digitais.

Portanto, ao considerar que a Matemática está presente no cotidiano das pessoas, tornando possível incentivar, desde os primeiros anos escolares, a aproximação dos estudantes com a disciplina por meio de atividades lúdicas e tecnológicas, favorecendo sua compreensão e interesse. O uso do vídeo, portanto, configura-se como uma prática pedagógica relevante, capaz de promover o letramento digital e a aprendizagem expressiva por meio de uma linguagem próxima à realidade dos alunos.

1.4 Referencial Teórico

A realização desta pesquisa exigiu o estudo de referenciais teóricos relacionados Educação Matemática, PVE, às TD e à Educação. Ao longo desta investigação, percebeu-se a necessidade de aprofundar os conhecimentos nesses campos, a fim de sustentar teoricamente as inquietações que emergiram durante o percurso. O levantamento do estado do conhecimento foi essencial para delimitar o objeto de estudo e estabelecer as bases que sustentaram esta pesquisa.

A presença constante das TD na vida cotidiana, sobretudo por meio de dispositivos móveis como o celular, tem transformado as formas de comunicação e aprendizagem. Autores como Kenski (2012) e Moraes (2008) destacam o papel das TD na intensificação das conexões e na reconfiguração

das experiências humanas. Nesse cenário, insere-se também a pesquisadora, enquanto educadora, aderindo TD aos procedimentos pedagógicos, especialmente no contexto da pandemia, que demandou novas formas de ensinar.

A PVE surge, para a pesquisadora, como uma estratégia pedagógica que promove o Letramento digital³ e a construção do conhecimento matemático, a socialização, de forma mais concreta, interativa e conectada à realidade dos estudantes. Estudos recentes sobre o cérebro humano, como os de Cosenza e Guerra (2011), demonstram que a Plasticidade cerebral⁴ permite a formação de novas conexões neurais a partir de estímulos significativos, especialmente quando a aprendizagem ocorre de forma aprofundada.

O processo de aprendizagem é uma ação complexa do ser humano, por isso a *práxis* da Educação Matemática, as mídias audiovisuais, em especial a produção de vídeo, podem ser pensadas e analisadas à luz da Neurociência⁵, uma vez que suas teorias de forma direta e indireta incitam a descoberta de novos meios de aprendizagem que vem remodelando a atuação de professores e estudantes em sala de aula. A escola tradicional fazia uso apenas de recursos como quadro, giz e livros didáticos e, atualmente, pode contar com os recursos tecnológicos.

Para Boaler (2018), novos estudos sobre o cérebro humano fazem com que cientistas possam garantir que existe uma ‘plasticidade cerebral’, ou seja, uma capacidade do cérebro crescer em um momento curto de tempo dependendo dos estímulos que recebe ele desacomoda para processar novas informações, ou seja, “[...] se você aprende algo em profundidade, a atividade sináptica cria conexões duradouras em seu cérebro, formando caminhos estruturais” (Boaler, 2018, p. 1).

Portanto, acredita-se que uma aula do componente curricular Matemática reforçada com o uso da PVE pode formar conexões duradouras e melhorar a aprendizagem, como reforça (Cosenza; Guerra 2011, p. 36) “o treino e aprendizagem pode levar à criação de novas sinapses e à facilitação do fluxo da informação dentro do circuito nervoso”. Assim, podemos associar conteúdo matemáticos à prática de produzir vídeos — atividade já familiar e atrativa para muitos estudantes, —promovendo um ambiente mais estimulante e eficaz para o aprendizado.

Segundo Pereira; Dal Pont (2021), a PVE pode ser entendida como uma Metodologia ativa⁶, pois envolve o estudante em todas as etapas do processo criativo — desde a organização das ideias até

³ Letramento digital é a habilidade de usar, interpretar, criar e avaliar informações de forma crítica e eficaz em ambientes digitais, indo além do simples manuseio de tecnologias para abranger a leitura de diferentes linguagens (texto, imagem, vídeo) e a compreensão do impacto social das mídias, sendo essencial para a participação plena na sociedade moderna. Disponível em: [Letramento digital](#). Acesso em: 7 dez. 2025.

⁴ A Plasticidade Cerebral, também conhecida como neuroplasticidade, refere-se à habilidade e à extensão em que o cérebro pode ser remodelado, o que possibilita um processo dinâmico e multidisciplinar de construção, de aquisição e da interação de novas competências (sensório-motor, cognição / linguagem e socioemocional) durante todo o desenvolvimento infantil. Disponível em: <https://drapaulagirotto.com.br/plasticidade-cerebral-na-infancia/#:~:text=Entendendo%20o%20Conceito%20de%20Plasticidade,como%20consequ%C3%A7%C3%A3o%20do%20seu%20aprendizado>. Acesso em: 7 dez. 2025.

⁵ A neurociência estuda o sistema nervoso e suas funcionalidades, além de analisar o comportamento e as emoções humanas. Disponível em: <https://online.pucrs.br/blog/neurociencia>. Acesso em: 10 dez. 2025.

⁶ Metodologia ativa é um conjunto de estratégias de ensino que coloca o aluno no centro do processo de aprendizagem, promovendo sua participação ativa e autonomia. Em vez de receber o conhecimento passivamente, o estudante aprende

a gravação e edição do vídeo. Essa prática exige planejamento, trabalho em grupo, tomada de decisões e resolução de problemas, o que estimula o pensamento crítico e a autonomia. Ao produzir vídeos, os estudantes se tornam protagonistas de sua aprendizagem, vivenciando uma maneira dinâmica de fazer e refazer, com erros, acertos e ajustes contínuos. Quando associada ao ensino de Matemática, a PVE favorece a retenção do conhecimento a longo prazo, ao integrar a teoria com uma prática relevante e prazerosa.

A Matemática, compreendida como fenômeno cultural (D'Ambrósio, 2012), pode ser ressignificada quando associada à produção de vídeos estudantis, uma prática que permite aos estudantes expressarem suas vivências e narrativas de mundo. Essa abordagem, ao integrar aspectos lúdicos e criativos, contribui para desmistificar a matemática tradicionalmente percebida como difícil e distante (Boaler, 2019).

A PVE estimula a curiosidade, a criatividade e o pensamento coletivo, promovendo uma aprendizagem ativa e significativa, conforme destaca Borba (2022). Além de transformar o papel do estudante como protagonista da sua aprendizagem, também desafia e reinventa a *práxis* docente, aproximando-se de uma “educação libertadora” nos moldes propostos por Freire (1996). Ao atribuir intencionalidade e planejamento pedagógico à produção de vídeos, o professor possibilita um ambiente de ensino-aprendizagem mais dialógico, multimodal e humanizado, que valoriza a construção coletiva de saberes (Freire, 1996; Borba, 2022; Pereira, 2014).

A PVE desvela-se como prática pedagógica alinhada à perspectiva freiriana de uma educação libertadora, que valoriza a relação dialógica que se estabelece entre professor e estudantes um movimento de escuta das subjetividades dos estudantes (Freire, 1987). Ao promover a expressão crítica e coletiva por meio de diferentes linguagens, a PVE contribui para a transformação das realidades escolares e para a superação de práticas opressoras, libertando tanto estudantes quanto docentes. Esse processo de libertação mútua se intensificou no contexto pós-pandêmico, com a integração das tecnologias digitais à sala de aula e a ressignificação do uso do celular como ferramenta pedagógica (Borba, 2022). Assim, a PVE reforça a pedagogia da criação e da reinvenção, possibilitando novas formas de ensinar e aprender, ancoradas na liberdade, no diálogo e na construção coletiva do conhecimento.

A proposta de formar estudantes pesquisadores, conforme Freire (1996), está associada ao compromisso de estimular uma consciência crítica, como diz Freire (1987), indo além do que uma visão superficial de mundo, respeitando seus saberes, experiências e inquietações. Assim, a produção de vídeo pode ser vista como uma ferramenta valiosa que permite o diálogo entre os conteúdos curriculares e temas sociais relevantes, como desigualdade, pandemia e economia, inclusive na disciplina de matemática. Para que essa prática seja efetiva, é fundamental que o professor se mantenha em constante movimento de reflexão e aperfeiçoamento de sua *práxis*. Como afirma D'Ambrósio (2012, p. 67), “[...] o docente está num processo permanente de aprimorar sua prática”, o que exige abertura para a escuta, para a crítica e para a transformação cotidiana. Nessa

"fazendo", resolvendo problemas, debater, colaborando e utilizando a tecnologia, enquanto o professor atua como um mediador e facilitador, em vez de apenas transmissor de conteúdo. Disponível em: [Metodologia ativa](#). Acesso em: 7 dez. 2025.

transformação, também se pressupõe uma postura amorosa e comprometida com a formação integral do educando (Freire, 1996).

A PVE, ao ser desenvolvida de forma intencional no espaço escolar, ultrapassa o domínio técnico e se torna uma prática pedagógica de grande relevância (Pereira; Dal Pont, 2021). Ao integrar tecnologia, linguagem audiovisual e conteúdos escolares, ela enriquece expressões culturais, subjetividades, autoestima e relações entre os sujeitos, promovendo uma aprendizagem colaborativa, crítica e sensível às vivências dos estudantes. Assim, a PVE transforma o espaço escolar, tornando-o mais atrativo, inclusivo e criativo, fortalecendo o vínculo entre ensino, aprendizagem e realidade social.

A partir das contribuições de D'Ambrósio (2012), entende-se que valorizar as manifestações dos estudantes sobre os temas abordados em aula contribui significativamente para sua autoestima e para o enriquecimento do trabalho docente. Na Educação Matemática, essa valorização ocorre quando o conhecimento é construído de forma colaborativa, como destaca Boaler (2019), demonstrando que o trabalho coletivo é essencial à prática matemática. Nesse contexto, a PVE fortalece o engajamento dos estudantes ao permitir que expressem, de forma criativa e coletiva, os conhecimentos construídos no decorrer da aprendizagem.

Portanto, é importante destacar que trabalhar com a produção de vídeo junto aos estudantes exige paciência, planejamento, diálogo, respeito à diversidade e às limitações individuais de cada estudante. Esses elementos se alinham aos desafios próprios da resolução de problemas matemáticos e ao desenvolvimento das habilidades socioemocionais. Como salienta Freire (1996), a escola não pode ignorar as realidades sociais e culturais dos discentes, devendo acolhê-las em suas práticas. Nesse contexto, a PVE vai além de um simples recurso didático: constitui-se como uma prática pedagógica que articula os saberes escolares às experiências de vida, à cultura, à linguagem e ao sentimento de pertencimento.

A inserção da linguagem audiovisual no ambiente escolar amplia as possibilidades de expressão e comunicação, ainda pouco exploradas, mas de grande relevância aos indivíduos. Por meio do vídeo, os estudantes acessam memórias, interpretam e/ou reproduzem a realidade, discutem criticamente os meios de comunicação e constroem discursos próprios sobre o mundo em que vivem (Pereira, 2014). A pesquisa, assim, aponta para a importância de ampliar o uso pedagógico da PVE nas escolas, reconhecendo-a como uma ferramenta transformadora que contribui para uma educação mais crítica e conectada às vivências dos sujeitos educacionais.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Abordagem metodológica

O envolvimento da professora da turma como pesquisadora e atuante no projeto da PVE, evidencia uma pesquisa-ensino, metodologia mais apropriada para o momento, uma vez que estaria contribuindo para a formação da pesquisadora, para o desenvolvimento desta investigação e com a

aprendizagem matemática dos estudantes por meio da PVE, portanto, Penteado e Garrido (2010) descrevem:

Denomina-se pesquisa-ensino a que é realizada durante e como ato docente, pelo profissional responsável por essa docência. Essa atuação visa à vivência de condutas investigativas na prática do ensino, que permitem exercê-lo como um processo criativo do saber docente (Penteado; Garrido, 2010, p. 36).

A pesquisa-ensino tem como premissa provocar mudanças no docente pesquisador e nos estudantes, como confirma Penteado e Garrido (2010), tornando-os mais autoconfiantes, autônomos e compromissados com as atividades de sala de aula. Considerando uma pesquisa-ensino de abordagem qualitativa, uma pesquisa que utiliza de simples variáveis, que reforçada por Flick como:

As ideias centrais que orientam à pesquisa qualitativa diferem daquelas da pesquisa quantitativa. Os aspectos essenciais da pesquisa qualitativa consistem na escolha adequada de métodos e teorias convenientes; no reconhecimento e na análise de diferentes perspectivas; nas reflexões dos pesquisadores a respeito de suas pesquisas como parte do processo de produção de conhecimento; e na variedade de abordagens e métodos (Flick, 2009, p. 23)

A pesquisa qualitativa envolve a subjetividade do pesquisador, observando outros ângulos, dentro do contexto educacional na qual ela está inserida, possibilitando o aproveitamento dos dados descritos através de observações e questionários, sem ter foco na estatística e na análise de dados numéricos.

2.2 Procedimentos de Coleta de Dados

Para dar um *start* na pesquisa e para que os alunos pudessem entender o processo da PVE na escola, antes da retomada presencial remotamente fizeram as ‘Chamadinhas’⁷, vídeos curtos feitos pelos estudantes, para incentivar a assistir as aulas remotas no período Pandêmico pelo *Meet*. Abaixo tem os links para acessar os vídeos que foram postadas no *Facebook* da turma e da professora e no *TikTok* e *Facebook*, autorizados pelos responsáveis. Para visualização de algumas ‘Chamadinhas’, clicar nos *links* abaixo.

⁷ Chamadinhas em vídeo são apresentações lúdicas e musicais usadas na Educação Infantil para chamar a atenção das crianças, fortalecer sua identidade e auxiliar no processo de alfabetização, convidando-as a se reconhecerem, a reconhecerem os colegas e a identificarem seus nomes e letras iniciais por meio de músicas, fotos e brincadeiras interativas, tornando o momento da chamada mais prazeroso e educativo. Disponível em: [Chamadinhas em vídeo](#). Acesso em: 7 dez. 2025.

- Publicado na conta do Facebook de Gisele Morales. <https://www.facebook.com/gisele.morales.56/videos/1178300116012637/?sfnsn=wiwspmo>.
- Publicado na conta do TikTok de Patrícia Cunha dos Santos (mãe do aluno). <https://www.tiktok.com/@duo.loca./video/7131142612421053701>
- Publicado na conta do Facebook de Gisele Morales. <https://www.facebook.com/gisele.morales.56/videos/2403750259757943/>

Nesse momento apresentamos a metodologia desta pesquisa e o caminho percorrido até a chegada aos vídeos na escola presencialmente, pois, devido à crise sanitária, tivemos que fazer um ‘Plano Piloto’ na modalidade híbrida. E nessa etapa Híbrida o vídeo-foto, (vídeo feito a partir de várias fotos, montadas em sequência para contar uma história), inicialmente, serviram para definir a metodologia da pesquisa.

Na etapa híbrida, não se tinha uma turma completa com os 24 alunos, assim foi dividida em dois grupos, Ga (grupo A) e Gb (grupo B) intercalados por semanas. Num desses grupos que surgiu a proposta do Plano Piloto: seria feito um roteiro pelo grupo através de uma técnica de Roteiro, criada e desenvolvida pelo LabPVE⁸, isto é, a criação de um roteiro falado pelos alunos, chamado Roteiro do *Pitching*⁹.

Enquanto conversam sobre como seria o roteiro, a conversação vai sendo escrita no quadro para que não se perca as ideias compartilhadas em pequeno e grande grupo, para futuramente se utilizar na análise. Pereira e Garcia (2018) apontam a importância de o aluno não escrever o roteiro, neste primeiro momento, pois essa ação se assemelha à escrita de uma redação escolar e, muitas vezes, neste processo de escrita, as ideias vão se perdendo. Então, os autores apresentam formas alternativas para a construção do roteiro onde os alunos usam mais a imaginação do que o intelecto.

Segundo Pereira e Garcia (2018):

Fazer roteiro é a parte do audiovisual mais próxima e semelhante com a educação básica, no sentido de escrever um texto. Assim, quando os grupos se encontram e iniciam a escrita, o problema é a velocidade de pensamento da criação e velocidade da escrita. Na prática, o grupo se organiza e cria o título, por exemplo, “O assassino da rua 7”. A pessoa que está escrevendo começa a bloquear a criatividade, pois começa a pensar sobre a palavra assassino, se a palavra se escreve com um ou dois S ou seria cedilha? Essas informações lógicas bloqueiam a criatividade, por isso que o roteiro

⁸ O LabPVE (Laboratório Acadêmico de Produção de Vídeo Estudantil) da UFPel é um grupo de pesquisa e extensão da Universidade Federal de Pelotas focado em usar a produção de vídeos por estudantes como ferramenta pedagógica, investigando temas como BNCC, neurociência, semiótica e letramento digital, oferecendo cursos e materiais para professores e alunos da educação básica, e promovendo o cinema estudantil para engajamento e aprendizado. Disponível em: [LabPVE](#) Acesso em: 7 dez. 2025.

⁹ O Roteiro do *Pitching* do LabPVE (Laboratório de Projetos de Vídeo e Extensão da UFPel) é um guia para *apresentar uma ideia de projeto de vídeo de forma concisa e persuasiva*, focando em contar uma história (*storytelling*) com poucos recursos (como um celular), com o objetivo de engajar e convencer a audiência sobre o valor da proposta, seguindo uma estrutura que inclui a criação da narrativa e sua gravação, mesmo com limitações técnicas, dentro do contexto de projetos de extensão e educação da UFPel. Disponível em: [Roteiro do Pitching do LabPVE](#). Acesso em: 7 dez. 2025.

demora para ser feito. Esse é um dos problemas, o bloqueio criativo que o padrão escolar cobra dos alunos (Pereira; Garcia, 2018, p. 39 e 40).

Além disso, ao finalizar cada vídeo feito pelos estudantes realizou-se uma roda de conversa entre o grupo responsável pela produção e os demais estudantes da turma. O propósito dessa conversa informal foi discutir a PVE desenvolvida, permitindo que os estudantes esclarecessem dúvidas, compartilhassem as dificuldades e facilidades enfrentadas na produção, e fossem incentivados à autoavaliação e à autocrítica. Durante a realização dessa atividade de feedback, os estudantes refletiram seus erros e acertos na realização dos vídeos, aprimorando suas habilidades durante a realização da PVE. Para a visualização do vídeo-foto realizado, clicar no *link* abaixo.

- Publicado na conta do *YouTube* da professora e pesquisadora Gisele Morales.
<https://youtu.be/LgGALTH3FA4>

Após a realização desses “vídeos chamadinhas”, e do “vídeo-foto” foram criados dois questionários virtuais no *Google Forms* (questionários A – no período remoto e B – no período híbrido), e seus respectivos *links* foram enviados para o celular dos estudantes ou responsáveis, por meio do aplicativo de mensagens *WhatsApp*.

Os instrumentos usados na coleta de dados foram organizados de acordo com as relações existentes entre eles, e os estudantes, de forma a dar suporte à pesquisa realizada. Essa amostragem de comportamentos como salienta Gil (2002), foi observada - as conexões entre a linguagem corporal diante das câmeras dos celulares, as narrativas, a autoavaliação e a autocrítica, bem como outras linguagens que surgiram durante a produção dos vídeos, estabelecendo uma relação entre o aluno, sua autopercepção e o significado da Educação Matemática, como todos.

Segundo a pesquisadora, a metodologia visa interpretar a realidade escolar, neste caso, pelos olhos das câmeras, por meio da incorporação das tecnologias, especialmente a de produção de vídeos pelos alunos, que provoca o desenvolvimento de habilidades, a interação e troca de informações, além de promover a comunicação por meio da imagem e do som. Essa metodologia incentiva a criatividade, a construção de conhecimento, a ludicidade e a consolidação da aprendizagem, fortalecendo, assim, a sua abordagem metodológica.

2.3 Análise dos Dados

A análise dos dados foi realizada com base nos instrumentos mencionados acima: questionários, a observação da pesquisadora, os vídeos produzidos e a entrevista com o grupo focal, no formato de um videodocumentário. Esses instrumentos foram utilizados para dar validade à pesquisa conforme Gil (2002, p.140), “convém lembrar que, nos experimentos e nos levantamentos, antes da coleta de dados, são realizados testes para garantir validade e fidedignidade aos instrumentos; o que não costuma ocorrer nos estudos de caso”.

O objetivo era acompanhar a trajetória da turma ao longo da pesquisa e investigar o uso da PVE como recurso didático, que também se mostrou como uma atividade divertida, contribuindo

para a melhoria da compreensão da disciplina de matemática. Assim, a inquietação inicial da pesquisadora com esta pesquisa: Como os vídeos de Matemática produzidos por estudantes do ensino fundamental podem colaborar para a construção do aprendizado matemático? Começou a se concretizar.

Durante quatro meses, a tarefa consistiu na seleção dos tópicos estudados nas sequências didáticas da disciplina de matemática, pelos estudantes e pela professora. A professora-pesquisadora avaliou cada etapa, o que resultou na coleta de dados e na formação do *corpus* de análise.

Os roteiros dos vídeos foram elaborados coletivamente pelo grande grupo da turma. Para a gravação, no entanto, os estudantes foram organizados em pequenos grupos, respeitando suas preferências individuais. Alguns optaram por atuar nos bastidores, assumindo funções como direção, filmagem e organização das cenas, enquanto outros preferiram estar em frente às câmeras, desempenhando os papéis elencados, conforme as afinidades e relações interpessoais entre os colegas.

A professora sugeriu aos pequenos grupos que realizassem uma pesquisa em fontes como YouTube, livros e sites com conteúdo matemáticos que já haviam estudado nos 4º e 5º anos, que poderiam ser: Expressões; Números Romanos; Frações; Cálculos com as quatro operações etc. A proposta era que esses conteúdos servissem de referência e inspiração para a elaboração dos roteiros, contribuindo para o aprimoramento da produção.

Os estudantes produziram três vídeos, para tornar as aulas mais dinâmicas, conectando conceitos abstratos com o cotidiano deles, através da criatividade, envolvendo PVE.

O primeiro vídeo, feito pelo grupo A, que relata a história de um estudante que vem de outra escola e não entende os cálculos com frações, e os colegas o ajudam a resolver após a saída professora da sala para resolver um problema. Os colegas utilizaram chocolate para explicar o cálculo para o “aluno novo”. O grupo escreveu esse roteiro pensando o quanto cálculos com frações são complicados para o entendimento quando feito a explicação sem material concreto.

O segundo vídeo o grupo B relata a história de uma “prova surpresa” de matemática, num momento que eles não tinham se preparado para essa avaliação, deixando-os nervosos, até a professora explicar o que havia na avaliação. E no terceiro vídeo, grupo C, um “documentário” sobre a realização dos vídeos com membros dos grupos para conversar sobre como foi realizar os vídeos. É importante salientar que as ideias do tema de cada vídeo surgiram do interesse de cada grupo, conforme as dificuldades apresentadas por eles durante sua trajetória escolar.

Cada equipe se organizou conforme as funções atribuídas para captar imagens e sons, utilizando seus próprios celulares e tripés — recursos adquiridos ou aprimorados durante o período pandêmico. As tarefas foram divididas entre operador de câmera, contrarregra, diretor das cenas, figurinistas, protagonistas e demais participantes que atuaram nessa produção pedagógica.

A edição dos vídeos foi dividida entre a escola — utilizando os computadores e dispositivos móveis disponíveis —, e as residências — onde a conexão de internet era mais rápida. Os estudantes criaram um grupo no *WhatsApp* para compartilhar ideias e finalizar o trabalho de forma colaborativa. Cada equipe responsável pelos vídeos apresentou seu trabalho final de maneira inesperada, compartilhando-o diretamente no *WhatsApp* da turma. Essa ação permitiu que as famílias também

pudesse apreciar a criação de cada vídeo. Assim sendo, os estudantes tiveram a chance de conversar com suas famílias sobre a atividade desenvolvida, as facilidades e dificuldades encontradas, as descobertas feitas e como superaram os desafios ao longo do processo.

No quadro a seguir, apresenta-se a lista dos vídeos produzidos pelos alunos mediados pela professora-pesquisadora:

Quadro 01 - Vídeos produzidos pela turma do 5º ano do ensino fundamental

NOME DO VÍDEO	ACESSO NO YOUTUBE
1 - O aluno novo e as frações – ficção	https://youtu.be/HkVrw8pR1nY
2 - A prova surpresa – ficção	https://youtu.be/Re53A1245Fc
3 - O Documentário sobre PVE	https://youtu.be/Kow41Tp_r54

Fonte: Elaborado pelas autoras, 2024.

Esta tarefa destacou tanto os aspectos positivos quanto os desfavoráveis enfrentados pelo grupo, evidenciando as mudanças e o progresso coletivo de um vídeo para o outro. De acordo com D’Ambrósio (2012, p. 67), “a chance de o aluno se manifestar sobre temas que considera relacionados ao tema da aula é muito relevante. Ele sente-se amado. Isso pode ajudar a enriquecer os conhecimentos do educador”. O autor salienta a importância de o aluno falar sobre seus estudos, suas descobertas e dificuldades, não somente na escola, mas para além dela. Ele também destaca que a partilha com a família desperta o interesse dos pais pelo desenvolvimento dos filhos na escola, contribuindo para o crescimento pessoal e emocional dos estudantes.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após os experimentos foi disponibilizado uma enquete virtual para delimitar o trabalho à frente, Questionário A¹⁰ do *Google Forms*, com 2 perguntas bases, cujas respostas se encontram a seguir: 1 - Em qual etapa do projeto piloto sentiste mais dificuldades? Por quê? Qual das etapas mais gostaste de realizar? Por quê? As duas perguntas foram enviadas aos estudantes participantes do plano piloto que se encontravam na escola naquele momento híbrido.

A combinação dos dados obtidos por meio dos questionários questionário A e questionário B, ambos de perguntas fechadas pelo *forms do Google*, e das observações feitas pela pesquisadora,

¹⁰ O Questionário A encontra-se disponível no *Google Forms* da pesquisadora, em: https://docs.google.com/forms/d/1YtfzxxoUpWiIepyDdEzlndeH_hvBrqYiccPwa2ZF0/edit#responses.

permitiu uma compreensão mais ampla e aprofundada sobre as percepções e experiências dos alunos em relação à Produção de Vídeo Estudantil (PVE). Verificou-se que a utilização do recurso PVE contribuiu não apenas para a aprendizagem de conteúdos matemáticos, mas também para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e comunicacionais, conforme será discutido nas categorias temáticas emergentes desta investigação.

Essas informações foram fundamentais para analisar a PVE como prática pedagógica, possibilitando a identificação de opiniões, atitudes e sentimentos dos alunos quanto ao seu uso no contexto escolar. A análise evidenciou sentidos e significados atribuídos à experiência vivenciada, organizando-se em categorias que surgiram de forma recorrente no *corpus* da pesquisa. De acordo com Bardin (1977, p. 105), “a análise temática é o processo de identificar os núcleos de sentido que compõem a comunicação, cuja presença ou frequência de aparição podem ter um significado relevante para o objetivo analítico em questão”. Nesse sentido, a análise temática viabilizou a interpretação das falas e das atitudes dos participantes, contribuindo para a compreensão mais profunda da atividade investigada.

É importante ressaltar que, após a produção dos vídeos pelos estudantes, foi feita a aplicação de outro questionário - B, com mesmas perguntas do questionário - A, os quais contribuíram definitivamente para a identificação das categorias temáticas. Conforme aponta Minayo (1992), a categorização emerge da análise criteriosa do material empírico, sendo construída de maneira articulada entre os instrumentos utilizados — neste caso, os questionários, as observações e os registros audiovisuais.

Dessa forma, a análise possibilitou a construção de quatro categorias temáticas que orientam a discussão dos resultados:

1. Colaboração / Interação
2. Aprendizagem
3. Empatia
4. Tecnologia

A seguir, cada uma dessas categorias será analisada à luz das contribuições teóricas mobilizadas nesta pesquisa, buscando compreender os sentidos produzidos pelos sujeitos e suas implicações para a prática educativa com o uso da PVE.

3.1 Categoria temática – Colaborativa / Interação

A categoria “Colaboração e Interação” surgiu a partir das respostas ao questionário A, aplicado durante a fase de produção dos vídeos. As falas dos estudantes destacaram a valorização do contato com diferentes pessoas, ressaltando o aspecto relacional da atividade:

(01) E.K.: Eu gosto de ser roteirista, então gostei de falar com as pessoas que atuaram em torno da obra.

(02) P.L.: Gostei de tudo, pois foi muito bom para interagir com outras pessoas.

Pode-se perceber nas respostas acima, que a experiência com a PVE transcendeu o domínio dos conteúdos escolares, promovendo um espaço de encontro e diálogo entre os sujeitos. A interação entre os sujeitos, conforme aponta Freire (1996), é elemento central no desenvolvimento humano e no processo de aprendizagem, uma vez que o conhecimento se constrói na relação com o outro, por meio da linguagem, da mediação e da cooperação.

Nesse contexto, a colaboração entre os alunos foi essencial para a realização das tarefas, permitindo que cada um contribuísse com suas potencialidades. Tal dinâmica colaborativa revela o que Boaler (2019) chama de “matemática no coletivo”, ao defender que o saber matemático — e, por extensão, qualquer saber escolar — adquire mais sentido quando construído em grupo, por meio de trocas e negociações.

O trabalho em equipe, caracterizado pela escuta, pelo respeito mútuo e pela corresponsabilidade, promoveu um ambiente no qual os estudantes puderam desempenhar funções distintas de acordo com suas preferências e/ou habilidades — como atuar, roteirizar, gravar, editar -, o que fortaleceu o sentimento de pertencimento ao grupo e à produção.

Dessa forma, a PVE revelou-se como uma prática pedagógica que estimula o trabalho coletivo e intensifica os vínculos entre os estudantes, contribuindo para a construção de uma aprendizagem construtiva, afetiva e dialógica, em consonância com os princípios freirianos de uma educação humanizadora e comprometida com a formação integral dos sujeitos (Freire, 1996).

3.2 Categoria temática – Aprendizagem

A categoria temática “Aprendizagem” foi identificada a partir da análise das respostas ao questionário B, especialmente da questão número 5, que indagava aos alunos se o conteúdo de Matemática havia sido aprendido por meio da produção dos vídeos:

(03) A.V.: Não aprendi, pois aprendi através de vídeos que vi.

(04) L.S.: Aprendi ao assistir os vídeos.

Embora a aluna A.V. inicialmente negue ter aprendido com a produção em si, sua fala indica que o contato com vídeos, de modo geral, contribuiu para sua compreensão do conteúdo. Essa

observação sugere que, mesmo que o aprendizado não tenha ocorrido diretamente durante o movimento de produção, ele foi aprimorado pelo consumo de recursos audiovisuais, que fazem parte do mesmo universo midiático em que a atividade se insere.

A fala da aluna L.S., por sua vez, reafirma a eficácia dos vídeos como ferramenta de aprendizagem, revelando que a experiência, tanto na produção quanto na fruição, favoreceu a assimilação dos conteúdos matemáticos. Essa percepção corrobora os estudos de Pereira (2014), ao afirmar que os vídeos, quando utilizados de forma pedagógica e contextualizada, ampliam as possibilidades de acesso ao conhecimento, especialmente quando dialogam com o repertório cultural e midiático dos estudantes.

Nesse sentido, percebe-se que a aprendizagem está entrelaçada com a experiência digital vivenciada pelos alunos, o que reforça a pertinência de integrar as TD ao cotidiano escolar. Como afirma Kenski (2012), as TD possibilitam novas formas de ensinar e aprender, promovendo ambientes mais interativos, colaborativos e conectados às práticas sociais contemporâneas.

A centralidade da aprendizagem nas falas dos estudantes também demonstra seu compromisso com a escola e com a aquisição de saberes significativos para suas vidas. A percepção de que os vídeos contribuem com esse processo demonstra que os alunos reconhecem as mídias como mediadoras do conhecimento, atribuindo-lhes valor pedagógico no contexto atual.

Desse modo, a PVE se apresenta como uma ação pedagógica que não apenas envolve os estudantes em uma prática criativa, mas que também reorganiza, reelabora, ressignifica as possibilidades de aprendizagem ao se deparar com diferentes linguagens e recursos, favorecendo a compreensão e a construção do conhecimento de forma relevante e contextualizada.

3.3 Categoria temática – Empatia

A categoria “Empatia” revelou-se como uma das mais significativas e sensíveis deste estudo, destacando a dimensão afetiva que permeia o ensino e a aprendizagem mediados pela Produção de Vídeo Estudantil. Sua emergência, tanto nas respostas aos questionários quanto nas falas presentes no documentário final, demonstra o modo como os estudantes experienciaram a produção audiovisual não apenas como um ato técnico, mas como uma vivência profundamente humana e relacional.

Entendida como a capacidade de se colocar no lugar do outro, a empatia está diretamente ligada à escuta, ao reconhecimento do outro como sujeito de saber e à disposição para o cuidado mútuo. De acordo com Freire (1987, p. 44), “a investigação do pensamento do povo não pode ser realizada sem o seu próprio pensamento”. Essa afirmação remete à necessidade de uma prática educativa dialógica, que reconheça e valorize os sujeitos envolvidos no processo. Para Freire, o ato de ensinar e aprender é, sobretudo, um gesto pautado na amorosidade, no respeito e na solidariedade.

As falas a seguir ilustram esse movimento:

(05) L.S.: Sim, eu aprendo vendendo vídeos, e na escola isso ajuda muito o aprendizado das crianças.

(06) G.: Foi muito bom ajudar as pessoas, sim, eu gostei e é legal.

(07) W.: Eu queria ajudar mais as pessoas e vou continuar ajudando. Além disso, na pandemia, os vídeos do *YouTube* me ajudaram muito.

Tais depoimentos indicam que os estudantes, ao se dedicarem à produção dos vídeos, não estavam apenas envolvidos em uma tarefa escolar, mas estavam atentos às necessidades dos colegas e desejosos de contribuir com o aprendizado coletivo. A referência à pandemia, no relato do estudante W., aponta, ainda, o papel das mídias digitais como suporte emocional e cognitivo em momentos de isolamento social, e reforça a importância de experiências educativas que articulem afeto, solidariedade e tecnologia.

Essas manifestações de empatia corroboram a defesa de práticas pedagógicas que incentivam o trabalho colaborativo — em duplas, trios ou grupos — como estratégia para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e o fortalecimento dos vínculos entre os estudantes. Como destaca D’Ambrósio (2012), a educação deve promover não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também contemplar enfoques modernos que contribuem para a construção do conhecimento, tais como os modos de comunicação, as múltiplas linguagens, a diversidade cultural, as artes, as ciências e a matemática, reconhecendo, assim, a complexidade da formação humana. Nessa perspectiva, o autor afirma: “todo o conhecimento é resultado de um longo processo cumulativo de geração [...]” (D’Ambrósio, 2012, p. 18), reforçando que aprender é um movimento contínuo, coletivo e construído historicamente.

Dessa forma, a categoria da empatia revela que a PVE, ao integrar os estudantes em um projeto coletivo, fortalece o exercício da escuta, do cuidado com o outro e da coautoria de saberes. Isso demonstra que a aprendizagem com sentido também se constrói nos encontros e nas relações interpessoais, onde o conhecimento é mediado pelo afeto e pelo compromisso com o bem comum.

3.4 Categoria temática – Tecnologia

A categoria “Tecnologia” representa um eixo central desta pesquisa, pois se relaciona diretamente com o objeto de estudo — a PVE — e reflete transformações pertinentes nas formas de ensinar e aprender na contemporaneidade. Em uma sociedade cada vez mais atravessada pelas TD, compreender o papel da tecnologia na Educação Matemática; reconhecer sua influência sobre os modos de produção de conhecimento, interação e subjetivação dos sujeitos.

Segundo Kenski (2012, p. 20), “o progresso tecnológico em cada época da civilização influenciou a cultura e a forma de compreender a sua história”. Assim, a tecnologia não deve ser vista apenas como ferramenta, mas como elemento constitutivo das práticas sociais e culturais, incluindo as práticas educativas. Ela permite novas formas de expressão, amplia o acesso à informação e estimula

a autonomia e a autoria dos estudantes, transformando-os de consumidores a produtores de conteúdos digitais.

A centralidade da tecnologia na vida cotidiana é percebida não apenas no uso de dispositivos e plataformas, mas também na forma como os sujeitos se expressam, interagem e se constituem no mundo. Borba (2022) propõe o conceito de “seres-humanos-com-mídias” para ilustrar o coletivo dinâmico entre sujeito e tecnologia, argumentando que a presença das mídias configura um novo tipo de cognição e de corporeidade, mediada por artefatos digitais. Nesse sentido, as TD não são mais elementos externos à aprendizagem, elas fazem parte da própria constituição dos sujeitos que aprendem.

A seguir, observa-se a fala de um estudante que reforça essa perspectiva:

(08) E.K.: Sim, temos que sempre ir evoluindo com a tecnologia.

Essa breve afirmação indica não apenas a naturalização da tecnologia no cotidiano dos alunos, mas também um entendimento de que o uso das mídias digitais está relacionado ao próprio processo de evolução pessoal e social. Ao inserir a PVE no contexto escolar, promove-se uma ressignificação do espaço da sala de aula, que passa a integrar linguagens multimodais — visual, sonora, textual e corporal —, desenvolvendo práticas pedagógicas mais conectadas à cultura digital dos estudantes.

Durante o período do ensino remoto, por exemplo, a produção de vídeos revelou-se uma ferramenta essencial para o enfrentamento ao isolamento e de manutenção do vínculo entre alunos, professores e comunidade. A circulação dos vídeos nas redes sociais também ampliou o alcance das aprendizagens, permitindo que os conteúdos produzidos pelos estudantes fossem além dos muros da escola, promovendo o protagonismo juvenil e a construção coletiva do conhecimento.

Dessa forma, a categoria tecnologia, ao emergir de falas e vivências dos estudantes, reafirma a qualidade pedagógica da PVE como prática situada na cultura digital. Ao reconhecer os alunos como sujeitos ativos e produtores de saberes, essa abordagem contribui para uma educação mais dialógica e crítica (Freire, 1996), que se conectada aos desafios e possibilidades do mundo contemporâneo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar os dados da pesquisa, e os resultados, a pesquisadora constatou que o uso da PVE ainda representa uma prática relativamente nova no contexto escolar. Durante o período da pandemia, embora a tecnologia tenha sido amplamente utilizada, é fundamental distinguir o simples consumo de vídeos — como recurso para visualização de conteúdos — da produção ativa de vídeos pelos próprios alunos, que exige planejamento, autoria, autonomia e criatividade.

Este estudo testemunhou que os estudantes ainda se surpreendem quando o docente propõe a produção vídeos, uma vez que estão habituados ao método tradicional, que utiliza ferramentas como: fundamento em cadernos, livros, quadro e giz. Nesse sentido, a PVE tem se mostrado como uma

estratégia que auxilia o ensino centrado na repetição e na memorização, aproximando-se de práticas pedagógicas que valorizam a participação ativa dos sujeitos no processo de aprendizagem.

O uso da PVE, focado no ensino de matemática, proporcionou uma série de descobertas para a pesquisadora. Uma das mais significativas foi perceber que os avanços dos estudantes não se restringiram à aprendizagem matemática, mas também se estenderam às relações interpessoais, à sensibilidade diante do outro e à apropriação crítica das TD. Ao longo do trabalho, a questão investigativa — Como os vídeos de matemática produzidos pelos alunos do 5º ano podem contribuir para a construção do aprendizado matemático? — foi respondida com base em evidências coletadas durante as ações desenvolvidas, confirmando que os vídeos, quando concebidos como instrumentos pedagógico e com intencionalidade, têm o potencial de dinamizar o Ensino da Matemática, tornando-o mais significado, lúdico e próximo da realidade dos estudantes.

A análise dos dados, organizada em quatro categorias — Colaborativa / Interação, Aprendizagem, Empatia e Tecnologia —, revelou aspectos fundamentais dessa ferramenta pedagógica. A colaboração entre os estudantes foi um fator determinante para o engajamento nas atividades, possibilitando a troca de saberes, a escuta e o respeito entre os pares. A aprendizagem matemática emergiu de forma contextualizada e integrada, com os estudantes construindo sentidos para os conteúdos por meio de situações concretas. A empatia, por sua vez, esteve presente na forma como os alunos se colocaram no lugar do outro e buscaram trabalhar juntos, mesmo diante de dificuldades. Por fim, a tecnologia, mais do que um suporte, se mostrou como uma linguagem que amplia possibilidades expressivas e comunicativas, aproximando os estudantes de práticas que dialogam com seu cotidiano digital.

Ao final desta trajetória, a professora-pesquisadora também reconhece sua própria transformação. Desde o início do curso de mestrado, passou a revisitar suas práticas, ressignificando seu papel docente e compreendendo que educar é também um ato de escuta, criação e abertura ao novo. Hoje, ela se entende como uma pesquisadora que inspira os estudantes a lutar por seus sonhos e desafios, alguém que ousa investigar, transformar e construir caminhos coletivos de aprendizagem. Assim sendo, conclui-se que uma professora do tempo presente é aquela que comprehende os estudantes como sujeitos ativos, nativos digitais, e que, por meio da PVE, são convidados a se tornarem protagonistas de suas próprias vidas, escolhas e aprendizagens.

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70, 1977.

BOALER, Jo. Mentalidades matemáticas: estimulando o potencial dos estudantes por meio da matemática criativa, das mensagens inspiradoras e do ensino inovador. 1. ed. Porto Alegre: Penso, 2018. 256.

BOALER, Jo. O que a matemática tem a ver com isso? Como professores e pais podem transformar a aprendizagem da matemática e inspirar sucesso/Jo Boaler; tradução: Daniel Bueno; revisão técnica: Fernando Amaral Carnaúba, - Porto Alegre: Penso, 2019.

BORBA, Marcelo Carvalho. Vídeos na Educação matemática: Paulo Freire e a quinta fase das tecnologias digitais/ Marcelo de Carvalho Borba, Daise Lago Pereira Souto, Neil da Rocha Canedo Junior – 1 Ed. – Belo Horizonte: Autêntica, 2022.

COSENZA, R.; GUERRA, L. Neurociência e Educação: como o cérebro aprende. Minas Gerais: Editora Artmed, 2011.

D'AMBROSIO, Ubiratan. Educação Matemática: da teoria à prática. Campinas, SP. Papirus, 2012.

GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

FLICK, Uwe. Introdução à pesquisa qualitativa / Uwe Flick; tradução Joice Elias Costa. — 3. ed. - Porto Alegre: Artmed, 2009. 405 p.; 25.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. 22. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação/Vani Moreira Kenski – 8^a ed. – Campinas, SP: Papirus, 2012.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo-Rio de Janeiro: HUCITEC-ABRASCO, 1992.

MORAES, Antônio Luiz de. Disciplina e controle da escola: do aluno dócil ao aluno flexível. Dissertação de Mestrado Educação – Programa de Pós-Graduação da Universidade Luterana do Brasil, 2008.

PENTEADO, Heloisa.; GARRIDO, Elsa. Pesquisa-ensino: a comunicação escolar na formação do professor. São Paulo, SP: Paulinas, 2010.

PEREIRA, Josias. Produção de Vídeo nas Escolas: uma visão Brasil - Itália - Espanha - Equador. Pelotas / RS: ERD Filmes, 2014. Disponível em:

https://wp.ufpel.edu.br/gp2ve/files/2022/08/Producao_de_Video_nas_Escolas_Uma_visao.pdf. Acesso em: 20 out. 2022.

PEREIRA, Josias. GARCIA, Cláudio. Roteiro de Vídeo Estudantil na Prática. Editora – Refilmes Copyright © 2018.

PEREIRA, Josias; DAL PONT, Vânia. A formação de professores na produção de vídeo estudantil: importância dos cursos de licenciatura se abrirem para novas metodologias. In: Roquette-Pinto: A Revista do Vídeo Estudantil. Pelotas, 5^a edição, p.17–24, 2021. ISSN: 2526-6128, versão on-line. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/roquettepinto/files/2021/10/2-A-Formacao-de-Professores-na-Producao-de-Video-Estudantil-Importancia-dos-Cursos-de-Licenciatura-se-Abrirem-para-Novas-Metodologias.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2022.

Recebido em: 28 de maio de 2025.

Aprovado em: 2 de dezembro de 2025.

DOI: <https://doi.org/10.30681/reps.v16i3.13750>

ⁱ Gisele Morales. Doutoranda em Educação e Tecnologia Profissional pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFoSul, 2025), Mestra em Educação Matemática formada pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel, 2023), Especialista em Educação Brasileira e Atendimento Educacional Especializado (AEE) pela (FURG, 2022), Pedagoga pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel, 1998), Professora das redes municipais de ensino das cidades de Pelotas e Rio Grande, ambas no Rio Grande do Sul, Brasil.

Curriculum Lattes: <https://lattes.cnpq.br/6726431850359643>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4537-5426>

E-mail: giselemorales20@gmail.com

ⁱⁱ Denise Nascimento Silveira. Realizou Estágio Pós-doutorado na Universidade do Porto em Portugal (2018-2019), Doutora em Educação pelo PPGE da UNISINOS (2008), Mestra em Educação pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel, 2002), graduada em Matemática pela Universidade Católica de Pelotas (1981). Atualmente é Professora Associada, no regime de Dedicação Exclusiva na Universidade Federal de Pelotas (UFPel) e integrante do grupo de pesquisa sobre Formação Docente no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFoSul), Campus Pelotas-RS.

Curriculum Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4866864802999230>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9951-2302>

E-mail: silveiradenise13@gmail.com