

PRODUÇÃO DE VÍDEO AULAS A PARTIR DE DISPOSITIVOS MÓVEIS, A EXPERIÊNCIA DA PRÁTICA FORMATIVA

*Lessons video production from mobile devices, the practice of
experience training*

Marcos Paulo Gomes Miranda¹, Mônica Elenice Serafim Barbosa de Oliveira
1. contato@chinafilho.com

Resumo

Este artigo busca através da experiência apresentar um experimento didático sobre a inclusão da tecnologia na sala de aula a partir da produção de material didático utilizando dispositivos tecnológicos de fácil utilização de grande mobilidade e difusão, também tentando atrair mais atenção dos professores e alunos para novos métodos de ensino, mais dinâmico e interativo, compatível com suas realidades na atual sociedade.

Palavras-chaves: vídeo aula, dispositivos móveis, produção audiovisual e educação.

Abstract

This article seeks through experience present educational experiment on the inclusion of technology in the classroom from the production of teaching materials using technological devices easy to use for great mobility and diffusion, also trying to attract more attention from teachers and students to new methods teaching, more dynamic and interactive, compatible with their realities in today's society.

Key-words: video classroom, mobile devices, audiovisual production and education.

Introdução

Apresenta-se neste artigo uma explanação discursiva e expositiva, a cerca da prática formativa ocorrida em 2014, fora do ambiente formal da educação tradicional, baseada nos relatos e experiências adquiridas durante a realização da oficina de *Produção de Vídeo aulas a partir de dispositivos móveis*, onde um dos objetivos a ser atingido seria levar ao conhecimento de professores e profissionais pedagógicos de qualquer área, uma nova forma de utilização para os recursos digitais, advindos das tecnologias da informação que, atualmente, têm ganhado bastante força no processo de ensino aprendizagem, tanto em espaços formais quanto informais, seja em todos os níveis educacionais da educação presencial ou a distância.

Artes Visuais Digitais: recursos e tecnologias multimídia

Entende-se por tecnologia qualquer recurso que possa proporcionar avanços e facilidades ao desenvolvimento social ou que ainda proporcione uma transformação histórico-social. Os avanços das tecnologias em específico da informação nos apresentam os recursos multimídia associados ao uso do computador. Estes recursos são propiciados a partir destes computadores, e reúnem basicamente as linguagens textuais, audiovisuais e interações gráficas facilitando os processos de informação e a inter-relações entre dados. Desta forma, o termo multimídia só pode ser aplicado quando há uma interligação ou conectividade entre estes recursos,

“... considerando que a multimídia não é um evento passivo, deve se propiciar meios para reunir, comunicar e compartilhar informações e ideias. Se um destes componentes faltar, não poderemos dizer que temos um recurso multimídia. Por exemplo, se não temos um computador para coordenar as várias mídias e suas interações, poderemos até ter um conjunto de mídias sendo utilizado, mas não a “multimídia” com aqui definida. Se não existir links possibilitando um senso de estruturação e dimensão, teremos uma biblioteca não a multimídia. Se não existe uma ferramenta de navegação que nos permita decidir o sequenciamento das ações, teremos um filme e não a multimídia. Se não pudermos criar e contribuir com ideias, teremos uma televisão e não a multimídia.” MOTA e FERNANDES (2006)

Desta forma é destacável a importância do uso do computador agregado à internet, para que esta conexão entre mídias seja efetuada tal como dita ao longo desta leitura.

“no contexto escolar, os computadores são utilizados como ferramentas de ensino-aprendizagem. (...) passa a assumir a função de facilitador dos processos de ensino-aprendizagem, por meio da utilização didático-pedagógica dos professores.” TEDESCO et al (2010)

Sendo assim é notável que o computador propicia uma vasta gama de possibilidades em recursos disponíveis que podem ser relacionados à multimídia. Apresentando-se como uma inter-linguagem que envolve o sincretismo de texto, imagem, som e vídeo.

Dispositivos móveis e Educação, o fácil acesso ao processamento de dados computadorizado nos dispositivos portáteis

É quase inevitável negar a existência destes aparelhos, por isto, tornou-se papel do professor começar a agregá-los à suas práticas pedagógicas e ao invés de “disputar” atenção do aluno com o seu celular ou *tablet*, desenvolver recursos que agreguem estas plataformas ao processo de ensino-aprendizagem. Basicamente podemos chamar de dispositivos móveis qualquer equipamento digital que simule um micro computador através do processamento de dados. Geralmente estes dispositivos têm uma tela, um teclado (analógico ou digital), meios de conexão (via cabo ou *bluetooth* / *Wi-fi*, com outros dispositivos ou com a rede mundial de computadores – a internet). Alguns dispositivos móveis mais conhecidos são: câmeras digitais, equipamentos portáteis que registram imagens e conectam-se à outros dispositivos – computadores e microcomputador. Notebooks, computadores pessoais portáteis. Smartphones, telefones celulares com aplicativos e acesso à internet. *Tablets*, micro computadores, advindos da simplificação dos notebooks, possuem aplicativos e a possibilidade de conexão com outros dispositivos através de cabos ou da internet.

A partir desta citação de MOTTA e FERNANDES (2006) percebe-se a importância da junção entre estes dispositivos multimídia e educação, “a multimídia se torna uma ferramenta

extremamente eficaz no auxílio ao processo de ensino-aprendizagem.” Desta forma podemos compreender que estes recursos integrados podem agir de forma prática e colaborativa agregando valores motivacionais aos alunos e participantes. Ainda segundo os autores a experiência com conteúdos multimídia pode ser classificada como multissensorial, pois atua não só “(...) estimulando somente seus olhos, mas também seus ouvidos. Estimulamos estes sentidos de variadas formas, por exemplo, mostrando uma figura. Depois, esta mesma figura se movendo, na sequência sons, narração, etc.”.

Para trabalhar a multimídia na educação através de um dispositivo móvel é necessário pensar em hipertextualidade entre os materiais disponibilizados para os alunos. O projeto gráfico destes materiais deve conter algumas peculiaridades como, por exemplo, uma linguagem bastante clara e objetiva, com imagens e interatividade necessária para quebrar a monotonia de um conteúdo teórico ou denso. Deve-se pensar na elaboração de materiais didáticos não lineares, onde possam ser estabelecidas interconexões entre outros conteúdos. A elaboração de vídeo aulas, por exemplo, pode ser uma grande aliada neste processo, pensando nas várias formas de sua difusão, exibição e reprodução. É ainda, um grande atrativo para uma ‘geração de estudantes conectados’, que poderão facilmente navegar entre as demais opções de mídias digitais durante seus estudos.

Assim como em uma sala de aula o professor explana sobre seus assuntos, o mesmo poderá com a utilização de dispositivos móveis gravar aulas, explicações e disponibilizar durante suas aulas ou disponibilizar em espaços virtuais através da internet. O material gravado facilmente poderá conter um formato em vídeo ou apenas áudio, que com recursos um pouco mais avançados se tem a possibilidade de desenvolver animações e infográficos, recursos que podem ser essenciais para reforçar tabelas, esquemas gráficos, linhas do tempo e qualquer outro conteúdo de cunho prático. É importante então frisar a necessidade da formação ou capacitação dos professores em relação as tecnologias da informação e ao processo de criação de aulas interativas e digitais.

A oficina: “Produção de vídeo aulas a partir de dispositivos móveis” - O planejamento pedagógico, concepção do material didático e a prática.

Para contemplar o método de trabalho de escolhido foi desenvolvido um planejamento pedagógico a partir da construção de planos de aula para a prática formativa com carga-horária de 12 horas aula presenciais, dividida da seguinte maneira: Parte 1 – Introdução aos recursos digitais e tecnológicos, uma abordagem inicial sobre elementos virtuais auxiliares na produção de vídeo aulas (estudo dos softwares *GIMP*¹ e *Movie Maker*²); Parte 2 – Capturando imagens a partir de dispositivos móveis, uma abordagem sobre os conceitos básicos e práticos da captura de imagens a partir da fotografia e do vídeo; Parte 3 – Pós-produção, colocando 'a mão na massa', uma abordagem para a editar, montar e finalizar uma vídeo aula; Parte 4 – Apresentação, exibição das vídeo aulas produzidas e análise discursiva do aprendizado.

Foi concebido um material didático interativo de apoio. Recebeu este nome, pois funcionou como um manual de apoio, não apropriando-se da classificação de ser um documento ou apostila que reuniria todo conteúdo abordado durante a oficina, sendo assim, foi um material de suporte. O material desenvolvido (ver completo em anexo no item 5.2) carregou em sua principal característica um teor de funcionamento tutorial, com alguns passo a passo e esclarecimento a cerca da manipulação dos dois softwares utilizados e também com as dicas de produção em dispositivos móveis.

Além disto, o material explorou ainda o caráter hipertextual, tendo sido pensado em formato digital, onde a partir de referências apresentada links onde é possível chegar a outros textos e vídeos que reforçam o conhecimento ali explanado. O projeto gráfico, que inclui cores e gráficos também foi pensado cuidadosamente a remeter os ícones de tecnologias da informação,

¹ Software de código aberto (livre e de instalação gratuita), para edição e manipulação de imagens.

² Software da Microsoft incorporado no sistema operacional Windows para edição de vídeos e filmes.

representando os dispositivos de forma criativa e simplificada. Toda essa preparação, além de deixar o material didático contextualizado com a proposta da oficina, retira o peso de ser um manual teórico ou com uma densa carga de conteúdo.

As aulas presenciais da oficina iniciaram no décimo dia do mês de fevereiro do ano de dois mil e quatorze e seguiram até o décimo terceiro dia do mesmo ano. Do total de 8 inscritos e interessados, apenas 5 compareceram às aulas, tendo apenas 4, seguido até o final das atividades. Às faltas e desistências atribuímos a dois fatores que podem ter influenciado diretamente nos participantes: 1 – a dificuldade de mobilidade para o local da oficina durante o turno da noite e; 2 – a não liberação para atividades complementares por parte dos locais de trabalho dos participantes. Mesmo com esta observação, que julgamos importante registrar, a realização das atividades não foi afetada, cumprindo seus objetivos até o fim.

Foi possível perceber por parte dos participantes um conhecimento prévio e básico sobre alguns conceitos apresentados, principalmente os ligados à chegada e inclusão dos dispositivos móveis na educação e a necessidade de atualização e inclusão destas ferramentas como novas maneiras de agregar valor ao conhecimento transmitido dentro e fora das salas de aula. Também foi notada a importância atribuída às práticas não convencionais de transmissão de conteúdo em sala de aula, como o reconhecimento que exibição de filmes, vídeos, música, atividades interativas, passeios e pesquisas, contribuem ao desenvolvimento cognitivo de uma turma seja qualquer nível da educação, principalmente quando se fala de educação básica. O índice participativo com perguntas e dúvidas foi considerado bom, uma vez que houve troca de experiência a partir de modelos exibidos em sala, que geravam uma prática discursiva espontânea, desconfigurando um possível teor que oficina pudesse vir a adquirir de aulas-tutoriais.



Figura 1. Registro fotográfico da prática realizada durante a oficina, 2014.

Os níveis de dificuldade de assimilação do assunto abordado subiram levemente durante a parte prática operacional do ensino direto nos softwares *GIMP* e *MOVIE MAKER*, que necessitaram de atenção especial, tendo um dia de aula dedicado apenas às explicações e discussões expositivas referentes ao seu uso e manipulação. Mesmo com as dificuldades, a teoria aborda em conjunto as amostragens práticas coletivas e individuais as dificuldades foram sanadas.



Figura 2. Registro fotográfico da prática realizada durante a oficina, 2014.

Como resultado prático, a proposta de produzir uma vídeo aula, tema livre, foi executada sem grandes dificuldades. No dia destinado a preparação e a pós-produção do projeto, os participantes da oficina, dispuseram de materiais e recursos que produziram de forma independente a cerca dos conceitos abordados da captura de imagens digitais a partir de seus dispositivos móveis. Foi uma prática bastante interessante onde se pode perceber que construir uma vídeo aula nada mais é do que construir uma narrativa em formato de vídeo, para isto, se utilizando de imagens, vídeos, texto e também de sons, que, no caso da prática por nós

desenvolvida, tinha como finalidade a captura destes elementos a partir dos recursos móveis disponíveis.

O produto final da disciplina resultou em duas vídeo aulas em temas distintos, um na área de música e outros na área de futebol. Um participante optou por trabalhar individualmente produzindo uma vídeo aula sobre teclado, um instrumento musical eletrônico semelhante à um piano. Sua principal abordagem foi mostrar de uma forma básica e inicial a localização e conceituação das notas musicais e suas classificações. Já os outros participantes uniram-se em um trio, onde, optaram por apresentar uma vídeo aula sobre futebol. Este segundo trabalho, versou mais entre a exibição expositiva de passes e lances durante uma partida e a explicação narrativa sobre o posicionamento dos jogadores em campo.

Considerações finais

O que podemos concluir deste processo foi que os participantes da oficina puderam sair de forma mais autônoma desta formação. Tendo agora, conhecimento necessário para produzir seus próprios recursos de aula, ou, agregando este a outros que já utiliza. Houve ainda a conscientização de que os dispositivos móveis podem sim agregar valor ao processo de aprendizagem, tanto teórico, quanto prático, porém, devem ser mediados pelos professores, para que os recursos que estes dispositivos oferecem sejam utilizados com este fim, de agregar conhecimento.

Referências

BORGES, Priscilla; KLIX, Tatiana. **Tablets substituem livros em escolas brasileiras.** Disponível em <<http://ultimosegundo.ig.com.br/educacao/tablets-substituem-livros-em-escolas-brasileiras/n1597608252795.html>>. Acesso em 26 de fevereiro de 2014.

BURNHAM, Terezinha F.; DURAM, Adolfo A.; SANTOS, David M. **O uso de dispositivos móveis durante a aula: análise de um recorte da realidade de universidades públicas do Brasil.** UEFS, UFBA. Disponível em <<http://ticeduca.ie.ul.pt/atas/pdf/235.pdf>>. Acesso em 25 de fevereiro de 2014.

Criando, editando e publicando uma vídeo aula. Tutorial. UFRPE, 2012.

COSTA, Marcos Roberto Nunes. **Manual para Normatização de Trabalhos Acadêmicos: monografias, dissertações e teses.** 9. ed. rev.e atual. Recife: Printer - INSAF, 2009.

FERNANDES, Marcelo; MOTTA, Carlos Eduardo Hermeto de Sá. **Curso de Multimídia Aplicada à Educação. Cadernos de Informática.** Minas Gerais: Secretaria de Educação MG, 2006.

GOULART, Nathalia. **Dispositivos móveis podem revolucionar a educação.** 2011. Disponível em <<http://veja.abril.com.br/noticia/educacao/os-dispositivos-moveis-podem-revolucionar-a-educacao>>. Acesso em 25 de fevereiro de 2014.

MIRANDA, M. P. G. M. **O material didático multimídia como conteúdo de ensino em cursos superiores à distância nas áreas de Artes Visuais e Design. Interação e inclusão multimídia em ambientes virtuais de ensino-aprendizagem.** Recife, UFRPE, 2013.

MORAN, J. M. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias.** Disponível em <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/innov.htm>>. Acesso em 24 jul, 2013.

Portal Universia. **Estudo aponta que 80% dos estudantes usam twitter e facebook para pesquisas escolares.** Disponível em <<http://noticias.universia.com.br/destaques/noticia/2013/06/27/1033102/estudo-aponta-80->

dos-estudantes-usam-twitter-e-facebook-pesquisas-escolares.html>. Acesso em 22 jul, 2013.

SANTOS, Marizete S.; SILVA, Ivanda M.; TEDESCO, Patrícia R. **Tecnologia Aplicada à Educação à Distância**. Volume 1. Recife: UFRPE, 2010.

SANTOS, Marizete; SILVA, Ivanda Martins; SIQUEIRA, Alcina. **Estágio Supervisionado II**. UFRPE, 2010.

_____. **Estágio Supervisionado III**. Volumes 1, 2 e 3 UFRPE, 2010.

Anexo

É possível visualizar e realizar download (baixar) o material desenvolvido para esta oficina e salvar em seu computador a partir do endereço: <https://goo.gl/g4HvqG>.