

***PRODUZINDO VIDEO-AULAS EDUCACIONAIS A PARTIR DE
SOFTWARES DE VÍDEO DISPONÍVEIS GRATUITAMENTE***

*Producing Educational Video-Lessons from Video Software
Available for Free*

Roberto Guimarães Dutra de Oliveira, Marcio Oliveira Costa,
Tiago Baciotti Moreira

RESUMO

Este artigo apresenta o desenvolvimento de um projeto que está baseado na necessidade de preparar alunos e profissionais de educação para utilizar as técnicas corretas para a elaboração e produção de recursos pedagógicos utilizando Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs) e neste caso especificamente a produção de vídeo-aulas. Assim, pretende-se apresentar algumas técnicas disponíveis na literatura e algumas das melhores opções que podem ser utilizadas para a produção de vídeo-aula.

Palavras-chave: Softwares-Educacionais. Vídeo-Aula. Softwares Livres. Tutoriais Digitais.

ABSTRACT

This article presents the development of a project that is based on the need to prepare students and education professionals to use the correct techniques for the development and production of teaching resources using the Information and Communication Technology (ICT) and in this case specifically the production of video - classes. We intend to present some techniques available in the literature and some of the best options that can be used for the production of instructional video.

Keywords: Educational-Software. Video-Classes. Free Software. Digital Tutorials.

INTRODUÇÃO

Desenvolver atividades de pesquisa é uma oportunidade de aliar as ações desenvolvidas em sala de aula, enquanto aluno, com as práticas de uma área de grande valor para o futuro profissional do discente. O projeto desenvolvido tem como objetivo o desenvolvimento e a divulgação de tutoriais para softwares educacionais e ferramentas computacionais que possam apoiar professores e educadores a produzir materiais didáticos. Tutorial é um programa de computador ou um texto, contendo ou não imagens, que ensina passo a passo, didaticamente, como algo funciona. O tutorial pode ser feito em forma de vídeo-aula, que é gravada e distribuída em forma de vídeo.

Com o desenvolvimento desse projeto será possível melhorar as condições do ensino utilizando as tecnologias áudios-visuais disponíveis, introduzindo no universo dos professores uma nova oportunidade, na qual os alunos vão se interessar cada vez mais e assim conseguirem melhorar seu rendimento escolar. Nas escolas e universidades, o conteúdo didático ou as aulas não devem se tornar monótonos ou rotineiros para que os alunos não acabem desvalorizando este momento.

Não é à toa que a introdução das novas tecnologias digitais na educação apresentou mudanças para a dinâmica social, cultural e tecnológica. Modelos pedagógicos foram quebrados, tornando-se desatualizados frente aos novos meios de armazenamento e difusão da informação. Neste momento mudam também os conteúdos, os valores, as competências, as performances e as habilidades tidas socialmente como fundamentais para a formação humana.

A convivência dos jovens em idade escolar com equipamentos eletrônicos tais como videogame, televisores e computadores, pode ser significativo para entender algumas das razões da dificuldade da escola atual em estimular a participação do aluno e, por outro, alguns elementos para uma possível superação desse problema. Assim, a aplicação desses recursos, tais como a multimídia faz com que o ensino acompanhe a linguagem dos novos tempos, buscando novas tecnologias de ensino para assim poder dinamizar as aulas (PARREIRA JÚNIOR; OLIVEIRA, 2009, p. 2).

O educador deve optar pela criatividade na sala de aula. Através desse processo, os estudantes aprendem e se dedicam, pois estão usando recursos

que estão em seu cotidiano. A criatividade pode ser utilizada juntamente com outros tipos de atividades de um modo a chamar a atenção dos estudantes para aquele momento. Uma alternativa para estimular a atenção dos alunos pode ser a vídeo-aula, que no meio escolar pode se tornar eficiente e vantajosa.

MATERIAIS E MÉTODO

As instituições de ensino superior precisam apoiar a introdução do computador na escola básica e fornecer o instrumental necessário para uma boa aplicação destes recursos e como escreve Valente (1993) e considerando que o texto continua atual, pois somente agora os nossos professores estão tendo acesso a estes recursos e as suas respostas às questões:

[...] por quê usar o computador na educação e como ser mais efetivo do ponto de vista educacional. O argumento para responder essas questões foi o de que o computador deve ser utilizado como um catalisador de uma mudança do paradigma educacional. Um novo paradigma que promove a aprendizagem ao invés do ensino, que coloca o controle do processo de aprendizagem nas mãos do aprendiz, e que auxilia o professor a entender que a educação não é somente a transferência de conhecimento, mas um processo de construção do conhecimento pelo aluno, como produto do seu próprio engajamento intelectual ou do aluno como um todo. O que está sendo proposto é uma nova abordagem educacional que muda o paradigma pedagógico do instrucionismo para o construcionismo. O objetivo da introdução do computador na educação não deve ser o modismo ou estar atualizado com relação às inovações tecnológicas (VALENTE, 1993, p.21).

Além do uso dos recursos tecnológicos para ajudar na melhoria da educação, é necessária outra ferramenta importante por trás disso tudo, que é o software. Vani Kenski (1998) escrevendo sobre a adoção de pacotes de softwares educacionais que nem sempre atendem a proposta pedagógica da escola ou aos interesses educacionais propostos pelos professores, propõe que:

Uma das soluções para esse impasse está na possibilidade de o professor também assumir um papel na equipe produtora dessas novas tecnologias educativas. Outra é a de que os cursos de formação de professores se preocupem em lhes garantir essas novas competências. Que ao lado do saber científico, do saber pedagógico,

seja oferecido ao professor a capacidade de ser agente, produtor, operador e crítico das novas tecnologias educativas (KENSKI, 1998, p.70).

Incluso nesse pacote de softwares e materiais educacionais, é importante destacar o uso das vídeo-aulas e sua eficiência quanto à parte da educação e ao aprendizado, trazendo mudanças para a didática atual e incentivando alunos a adquirirem novos conhecimentos.

Englobado nesse pacote de softwares, destaca-se o tutorial, que é uma ferramenta de ensino/aprendizagem, podendo ser um texto, contendo ou não imagens, ou um vídeo, que auxilia o processo de aprendizado exibindo passo a passo o funcionamento de algo.

Segundo Parreira Júnior (2010, p. 2), “podem ser um dos recursos pedagógicos usados por professores e alunos, pois o conteúdo da disciplina pode ser abordado de maneira abrangente e apoiar às limitações impostas pela carga horária”.

Tutoriais são muito comuns na informática, onde são usados para ensinar como programas funcionam, e como podem ser operados por usuários iniciantes. Ou ainda, um programa ou texto, contendo ou não imagens, que ensinam didaticamente, como um aplicativo funciona. A palavra vem do latim *tutus* (proteger). Os tutoriais “protegem” o usuário das armadilhas do programa, ou resguardam a integridade do computador das investidas dos usuários mais afoitos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para dar início ao desenvolvimento dos tutoriais digitais em forma de vídeo foi preciso investigar as formas de trabalhar com esses vídeos. Segundo Moran (1995 apud PARREIRA JÚNIOR; OLIVEIRA, 2009, p. 4) não se deve usar as vídeos-aulas com o intuito de usá-las quando ocorre um problema inesperado e o professor não ter condições de ministrar a aula, poder usá-la eventualmente é útil, mas se for feito com frequência desvaloriza o uso do vídeo e fica na cabeça do aluno que não há aula.

A vídeo-aula é um recurso audiovisual produzido para atingir objetivos específicos de aprendizagem sendo muito usadas na educação a distância, com o objetivo de ilustrar, reforçar e complementar o conteúdo do curso. Para Arroio e Giordan (2006, p.8), a vídeo-aula é uma “modalidade de exposição de conteúdos de forma sistematizada”, sendo que esta modalidade se mostra didaticamente eficaz quando desempenha uma função informativa exclusiva, na qual se almeja transmitir informações que precisam ser ouvidas ou visualizadas e que encontram no audiovisual o melhor meio de veiculação.

A preparação de uma vídeo-aula envolve um conjunto de processos, sendo que esse fluxo deve ser constantemente atualizado, pois com a constante evolução das Tecnologias da Informação e Comunicação e principalmente dos equipamentos de áudio e vídeo, possibilitando melhorar o material desenvolvido e até editar materiais já desenvolvidos. A vídeo-aula quando bem elaborada e produzida, consegue chamar a atenção dos alunos para a aula e contribuindo para a participação em sala de aula, e muitas vezes fornecendo o conteúdo em que os professores têm dificuldade de apresentar.

A elaboração dos tutoriais deve ser realizada com planejamento, pois o vídeo é tão importante como sua forma de utilização. É importante ter um planejamento do que pretende fazer, ter um plano detalhado que registre o objetivo do vídeo e o tempo de duração (PARREIRA JÚNIOR, 2010, p. 2).

Com o uso de vídeo-aulas, que é uma modalidade de exposição de conteúdos de forma sistematizada, se mostra didaticamente eficaz quando desempenha uma função informativa exclusiva, na qual se almeja transmitir informações que precisam ser ouvidas ou visualizadas e que encontram no áudio-visual o melhor meio de veiculação. Pode-se utilizá-lo como reforço da explicação prévia do professor, ou ainda como meio de avaliação eliminando a banda sonora, e atribuindo aos alunos o papel de narradores.

É importante que o professor perceba e saiba o valor e a importância dos recursos audiovisuais para o bom desempenho e eficácia do seu trabalho escolar. A tecnologia além de renovar o processo ensino-aprendizagem, está estimulando o desenvolvimento do aluno quanto à sua criatividade, independência e valorizando o seu lado imaginário (PARREIRA JÚNIOR; OLIVEIRA, 2009, p. 14).

Também se pode utilizar o vídeo com uma função investigativa, bastando oferecer aos alunos um guia de leitura do vídeo antes de exibi-lo, com a intenção de que eles extraiam informações pertinentes e, possam dar sequência à aula, retomando a discussão com as informações extraídas do vídeo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os meios de comunicação revelam-se eficazes para desenhar o imaginário de todo o mundo. Um dos grandes desafios encontrados é o de integrar a escola, seus alunos e professores, no universo da tecnologia e das ferramentas audiovisuais. De maneira geral, a integração de todos estes recursos audiovisuais na sala de aula, além de servir para organizar as atividades de ensino, serve também para o aluno desenvolver a competência de leitura crítica do mundo, colocando-o em diálogo com os diversos discursos veiculados pelo audiovisual.

O projeto encontra-se em andamento, com um conjunto de roteiros, manuais e vídeo-aulas já construídos e agora está sendo aplicado através de um curso de 40 horas que está em andamento possibilitando aos professores um conhecimento relacionado a essa área de produção audiovisual.

Vem sendo satisfatória a oportunidade de participar de um projeto como esse, no qual podemos ajudar não só professores, mas também tentar contribuir para melhorar o ensino. Se mais projetos como este forem sendo desenvolvidos, mais professores com capacitação para utilizar as novas tecnologias e com novas ideias e desenvolvendo seus próprios materiais didáticos.

AGRADECIMENTOS

À Fundação de Amparo a Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG) pela concessão da bolsa de Iniciação Científica. À Fundação Educacional de Ituiutaba pelo apoio através da disponibilização das instalações e equipamentos. E ao grupo de pesquisa em Educação e Computação da

FEIT/UFGM.

REFERÊNCIAS

ARROIO, Agnaldo; GIORDAN, Marcelo. O vídeo educativo: aspectos da organização do ensino. **Química nova na escola**. n. 24, nov. 2006. p. 8-11.

KENSKI, Vani M. Novas tecnologias: O redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. **Revista Novas Tecnologias**. n. 8, mai./jun./jul./ago. 1998.

PARREIRA JÚNIOR, Walteno M. Pesquisa e desenvolvimento de guias para a produção de tutoriais para a utilização de softwares educacionais. In: Seminário de Iniciação Científica e Extensão, 12, 2010, Frutal. **Anais...**, Belo Horizonte - MG: UEMG; 2010. CD-ROM. ISSN: 1983-9693. Disponível em: www.waltenomartins.com.br/artigos. Acesso em: 10 mai. 2010.

PARREIRA JÚNIOR, Walteno M.; OLIVEIRA, Lucineida Nara de A. Pesquisa de ferramentas para a produção de tutoriais digitais em formato de vídeo. In: Seminário Internacional de Educação do Pontal do Triângulo Mineiro (Seminter), 1, 2009, Ituiutaba. **Anais...**, Ituiutaba: UFU e FEIT-UFGM, 2009. Disponível em: www.waltenomartins.com.br/artigos. Acesso em: 10 mai. 2010.

VALENTE, Jose Antonio. **Por Quê o Computador na Educação?** In: VALENTE, J. A. (org), Computadores e Conhecimento: Repensando a Educação. Campinas - SP: Gráfica Central da Unicamp, 1993.

AUTORES

Roberto Guimarães Dutra de Oliveira é discente do curso de Engenharia da Computação da Fundação Educacional de Ituiutaba, associada à Universidade do Estado de Minas Gerais, Campus de Ituiutaba-MG.

robertoguimaraes8@hotmail.com

Marcio Oliveira Costa é professor dos cursos de Engenharia da Computação e Sistemas de Informação da Fundação Educacional de Ituiutaba, associada à Universidade do Estado de Minas Gerais, Campus de Ituiutaba-MG. Especialista em História da Filosofia: Tópicos Especiais e Mestrando em Psicanálise, Educação e Sociedade.

marcioyz@yahoo.com.br

Tiago Baciotti Moreira é professor do curso de Sistemas de Informação da Fundação Educacional de Ituiutaba, associada à Universidade do Estado de Minas Gerais, Campus de Ituiutaba-MG. Especialista em Redes de Computadores.

baciotti@gmail.com