



VÍDEO-AULAS: UMA APLICAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

Roberto Guimarães Dutra de Oliveira - FEIT-UEMG - robertoguimaraes8@hotmail.com;

Marcio Oliveira Costa - FEIT-UEMG - costaoliveira96@yahoo.com.br; Walteno Martins

Parreira Júnior - FEIT-UEMG/ PPGEd-UFU - waltenomartins@yahoo.com

Introdução

As novas tecnologias da informação e comunicação surgiram da necessidade do homem de tornar o mundo mais dinâmico e eficiente, a área da informática tem se desenvolvido de forma acelerada, a disputa pelo controle da vanguarda tecnológica tem se tornado o principal objetivo das grandes nações. Todo profissional relacionado à área de educação, necessita entender a importância da introdução da informática nos conteúdos programáticos relacionados à educação formal preparando os alunos para a inclusão digital assim como para sua vida cotidiana.

A tecnologia sempre afetou o homem: das primeiras ferramentas, por vezes consideradas como extensões do corpo, à máquina a vapor, que mudou hábitos e instituições, ao computador que trouxe novas e profundas mudanças sociais e culturais, a tecnologia nos ajuda, nos completa, nos amplia... Facilitando nossas ações, nos transportando, ou mesmo nos substituindo em determinadas tarefas, os recursos tecnológicos ora nos fascinam, ora nos assustam [...] (FRÓES, s.d.).

A necessidade em relação ao uso das tecnologias digitais se faz cada vez mais evidente em todas as áreas. Constantemente professores sentem que se não forem capazes de usar a informática como instrumental para o ensino-aprendizagem estará um patamar abaixo na corrida pelo mercado de trabalho.

O enfoque da informática, desde o seu início, para a educação, sempre foi como uma ferramenta pedagógica. Diversas pesquisas guiaram os estudos para o uso da informática de modo que aproximasse professor e aluno ao seu uso contínuo no processo de educação (AMARILLA FILHO, 2008, p.44).

Para atender as necessidades dos profissionais da educação quanto a utilização dos recursos digitais é necessário oferecer informações e capacitações que os auxiliem nesta tarefa.

Este artigo tem como objetivo descrever o desenvolvimento do projeto de pesquisa, assim como, a criação e aplicação do material resultante em oficinas pedagógicas para professores e comunidade externa. No projeto foram desenvolvidos materiais didáticos que auxiliam os educadores a trabalharem com tecnologias que apóiam sua prática didático-pedagógica.

Estes materiais pedagógicos foram desenvolvidos em formato de tutoriais que apresentam os recursos e exemplos de aplicações das ferramentas pesquisadas, mostrando as opções existentes e exemplos de sua aplicação no cotidiano educacional.

Os tutoriais apresentam a ferramenta de edição de vídeos da Microsoft, o Windows Movie Maker 2.6 e o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Moodle. Para o Windows Movie Maker foi criada uma apostila explicativa de como utilizar o *software* e seus recursos de edição de vídeo. Já para o Moodle foram desenvolvidas vídeo-aulas mostrando as principais características do AVA e como criar um curso a distância nesta plataforma de aprendizagem.

Por último serão apresentadas situações práticas onde as ferramentas podem ser utilizadas, tanto o Moodle quanto o Movie Maker, por pedagogos e profissionais da área de educação.

Fundamentação Teórica

Tutorial é um programa de computador ou um texto, contendo ou não imagens, que ensina passo a passo, didaticamente, como algo funciona. A palavra tutorial é derivada da palavra tutor visto que o seu objetivo é ensinar. Tutoriais são muito comuns na informática, onde são usados para ensinar como programas funcionam, e como podem ser operados por usuários iniciantes.

O tutorial pode ser desenvolvido em forma de vídeo-aula, que é gravada e distribuída em forma de vídeo, ou também poder ser estática contemplando material impresso ou em formato digital, como uma apostila, livro ou *e-book*.

A vídeo-aula é um recurso audiovisual produzido para atingir objetivos específicos da aprendizagem. Para Arroio e Giordan (2006) a vídeo-aula é uma forma de expor um determinado conteúdo 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 (ARROIO; GIORDAN, 2006, p.1).

Podem ser oferecidas em diferentes formatos de linguagem, entre eles: aula gravada em estúdio com cenografia customizada, em cenários reais ou locações vinculadas ao conteúdo

do curso, documentários, entrevistas, debates, matérias pré-produzidas. Para Sartori e Roesler (2005)

os diversos formatos possíveis são decididos pela equipe de produção em função dos objetivos de aprendizagem que se deseja alcançar, da adequação entre o formato proposto e a natureza do conteúdo a ser abordado, bem como das condições para a produção, como orçamento e tempo disponível (SARTORI; ROESLER, 2005, p.150).

A preparação de uma vídeo-aula envolve um fluxo do processo que é bem definido, sendo que este fluxo deve ser constantemente atualizado, pois com a evolução das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), principalmente dos equipamentos de áudio e vídeo é possível enriquecê-los, de maneira a potencializarem cada vez mais o processo de ensino/aprendizagem.

TIC é um conjunto de recursos tecnológicos que, se estiverem integrados entre si, podem proporcionar a automação e a comunicação de vários tipos de processos existentes nos negócios, no ensino e na pesquisa científica, na área bancária e financeira. São tecnologias usadas para reunir, distribuir e compartilhar informações, como exemplo: sites da Web, equipamentos de informática, telefonia, quiosques de informação e balcões de serviços automatizados.

Devem ser usadas no ambiente escolar como um aliado no auxílio ao aprendiz, não esquecendo que o professor é quem determina o conteúdo e o aluno é o sujeito que decide o melhor caminho para assimilar esse conteúdo. O professor tem o papel de mediador do processo de ensino aprendizagem para formar alunos críticos que buscam construir seu próprio saber.

A utilização das TICs no ambiente escolar não deve ser vista como uma ferramenta apenas para apresentação de um assunto, pois quando o homem a utiliza elas tendem a modificá-lo, tanto professores quanto alunos conseguem melhorar seus conhecimentos e adquirir novos. O professor não precisa se tornar um especialista em TICs para que estes recursos sejam implantados em suas aulas. Ele precisa de incentivo, de estímulo para poder mudar sua ação pedagógica e ter consciência de que ele é um facilitador do conhecimento e que as mudanças escolares partem principalmente dos professores.

Diante dessa realidade deve-se fazer apropriação das TICs de forma que venham somar aos estudos até então abordados no processo pedagógico, proporcionando aos aprendizes a liberdade responsável no uso das mídias implicando o aumento da autonomia e da responsabilidade, no desenvolvimento de novas habilidades e na efetivação das interações com o próprio grupo e com as pessoas de outros meios sociais e culturais.

Uma das aplicações das TICs no ambiente escolar pode se dar através da produção de vídeo-aulas. Para a produção destes tutoriais utilizou-se o Windows Movie Maker que é um *software* capaz de auxiliar professores e educadores a desenvolverem seus próprios materiais didáticos, sem a necessidade de buscar sempre algo já pronto na Internet.

O Windows Movie Maker é um *software* de edição de vídeos da Microsoft. Atualmente faz parte do conjunto de aplicativos Windows Live, chamado de Windows Live Movie Maker. É um programa simples e de fácil utilização, o que permite que pessoas sem muita experiência em informática possam adicionar efeitos de transição, textos personalizados e áudio nos seus filmes.

No cotidiano escolar é possível criar diversas opções pedagógicas interdisciplinares com a utilização deste ambiente. Dramatizar situações históricas, registrar processos de pesquisa, apresentar conteúdos pedagógicos e podendo inclusive apresentar a narrativa de sua própria experiência são alguns dos exemplos de sua utilização.

O *software* é fácil de usar, seu processo de manipulação é praticamente intuitivo. Permite fazer, editar e incrementar filmes caseiros, permitindo que os usuários criem efeitos nos seus vídeos além de poderem adicionar músicas a apresentações e efeitos, como esmaecimento, títulos, subtítulos, pixelização e outras técnicas visuais. Também pode ser usado para gravar um material de origem de áudio e vídeo e importar arquivos de origem, que, em seguida, podem ser editados e organizados para criar filmes.

Neste sentido, segundo Bottentuit e Coutinho (2009) em uma pesquisa realizada constatou como pontos positivos do Windows Movie Maker: é uma ferramenta de fácil manuseio, ótimo de ser trabalhado, divertido e curioso; pode ser utilizado para vários fins educativos; possibilita o entretenimento estimula a criatividade; estimula a pesquisa; torna a pesquisa mais atraente e prazerosa; ajuda a articular as ideias; uma boa ferramenta para apresentação de trabalhos; trás satisfação ao concluir o produto final; bastante aplicável às atividades cotidianas; é método fácil de criação de vídeos; rapidez para a construção de vídeos; fácil utilização; bons recursos; possibilita o desenvolvimento da criatividade.

Outro recurso previsto no projeto é a utilização dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) para o desenvolvimento de aulas à distância com a intenção de capacitar os professores a utilizar esta ferramenta para suas atividades pedagógicas.

AVAs são *softwares* que auxiliam na montagem de cursos acessíveis pela Internet. Elaborado para ajudar os professores no gerenciamento de conteúdos para seus alunos e na administração do curso, permite acompanhar constantemente o progresso dos estudantes. Agregam interfaces que permitem a produção de conteúdos e canais variados de

comunicação, permitem também o gerenciamento de banco de dados e controle total das informações circuladas pelo ambiente. Essas características permitem que um grande número de usuários geograficamente dispersos pelo mundo possa interagir em tempos e espaços variados.

Os AVAs permitem a postagem de textos, desenhos, esquemas, fotos, animações, sons e vídeos. Os alunos podem salvar os arquivos disponíveis ou imprimi-los para posterior utilização. No AVA os alunos interagem com os professores e com os colegas em chats e fóruns de discussão. Desenvolver as suas atividades, quer sejam apresentações, testes ou exercícios, podendo ser individual ou em grupo e que são possíveis de serem enviadas imediatamente para o professor ou para os participantes do curso (PARREIRA JÚNIOR; MARTINS, 2009, p.9).

Dentre os AVAs disponíveis, um dos mais utilizados é o Moodle. Segundo Teodoro e Rocha (2007), o Moodle é um sistema construído para criar ambientes virtuais voltados à aprendizagem. Ou ainda, um sistema para gerenciamento de cursos destinado a auxiliar os educadores na implantação de cursos em um ambiente virtual. Pode-se dizer também que o Moodle é um Sistema de Gerenciamento de Aprendizagem em trabalho colaborativo (SGA).

A sigla Moodle significa (*Modular ObjectOriented Dynamic Learning Environment*), e em inglês é um verbo que descreve a ação ao realizar com gosto o que se tem pra fazer, a pessoa é conduzida ao processo de criação. Desta forma a palavra Moodle aplica-se tanto à forma como foi feito, como a forma que os usuários de um curso on line se envolvem. É um *software* desenhado para auxiliar educadores a organizar e gerenciar com facilidade cursos on-line (CEFET-BG, 2008, p.3).

Criado em 2001, a proposta do Moodle, segundo Martin Dougiamas, desenvolvedor do projeto que lidera até hoje, é bastante diferenciada. Trata-se de aprender em colaboração no ambiente on-line, baseando-se na pedagogia sócio construtivista. Portanto, trata a aprendizagem como atividade social além de concentrar atenção na aprendizagem que acontece enquanto construímos ativamente os artefatos (textos, vídeos, imagens, etc.) para que outros vejam ou utilizem.

Desenvolvimento dos materiais e dos cursos

Inicialmente foi desenvolvida uma apostila do Windows Movie Maker, contendo as suas funções e explicando como utilizá-las em uma edição de vídeo. Dentre os principais tópicos da apostila (Figura 1), tem-se a explicação da interface, importação de arquivos de vídeo e projetos, trabalhando com áudio e salvando o projeto final em formato de arquivo de vídeo.

Com a apostila já desenvolvida, foi oferecido um curso com duração de 40 horas distribuídas em 10 dias de aulas presenciais e atividades à distância com a utilização do ambiente virtual

de aprendizagem Moodle. Para seguir o roteiro das 10 aulas presenciais, a apostila foi repartida em 10 módulos (Figura 1).

O curso foi coordenado e orientado pelos professores Walteno Martins Parreira Júnior e Anderson de Melo Valadão, que são professores dos cursos de Engenharia de Computação e Sistemas de Informação da Fundação Educacional de Ituiutaba – UEMG, ambos trabalham com pesquisa na área de materiais didáticos e *softwares* ligados à área de educação.

Os responsáveis pela execução do curso foram os discentes Roberto Guimarães Dutra de Oliveira, Renner Augusto Alves Lima e Dione Mateus Parreira, que são bolsistas e estagiários do Núcleo de Educação a Distância (NEAD) e discentes do curso de engenharia de computação.

Para realização do curso foi utilizado o laboratório de educação a distância da fundação para as aulas presenciais onde os participantes tinham acesso ao *software* e ao ambiente virtual. Para cada aula, o aluno tinha os módulos impressos para o acompanhamento e um guia de atividade a ser desenvolvido como atividade prática. Na aula à distância o aluno deveria desenvolver um exercício utilizando os recursos apresentados na aula presencial, e possíveis dúvidas ou dificuldades seriam sanadas na aula seguinte.



Figura 1 – Tela inicial do material do curso

Após o término do Curso de Movie Maker, uma avaliação da atividade foi realizada para a identificação dos pontos fortes e fracos e a necessidade de alteração do material produzido.

Com esta avaliação, foi desenvolvido um conjunto de vídeos-aulas explicativo sobre o AVA Moodle, fruto das observações feitas durante o curso anteriormente citado, quando detectou-se dificuldade na utilização do material impresso.

O roteiro das vídeos-aula foi baseado em algumas dos principais recursos oferecidos pelo Moodle, dentre eles a configuração inicial do ambiente virtual, a utilização de recursos e a criação de atividades para os participantes inscritos no curso (Figura 2). Foram desenvolvidas oito vídeo-aulas no total, onde cada uma apresenta passo-a-passo a configuração de um conjunto de recursos da sala de aula virtual.

Um mini-curso foi oferecido durante a semana acadêmica do curso de Sistemas de Informação da instituição, com duração de 5 horas, com a finalidade de apresentar aos participantes as principais funções oferecidas pelo AVA. Os coordenadores foram os mesmos do curso anterior e os responsáveis pela execução do curso foram os alunos Roberto Guimarães Dutra de Oliveira e Renner Augusto Alves Lima.

Este mini-curso foi ministrado no laboratório de educação a distância da instituição através da visualização das vídeo-aulas por parte dos participantes e com o apoio da equipe executora, os alunos configuraram o ambiente o que possibilitou a cada um ter um modelo de uma sala virtual montada para que eles tenham um material de pesquisa caso tenham dúvidas futuras

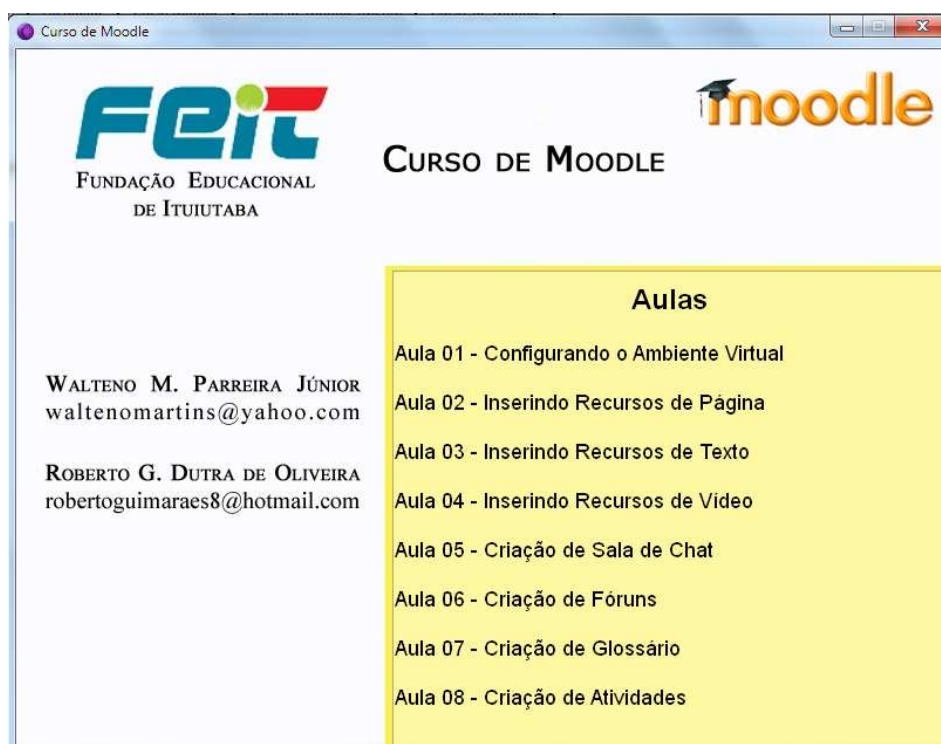


Figura 2 – Tela inicial das vídeo-aulas utilizadas no curso.

Os cursos propiciaram uma experiência diferente para o bolsista, tendo a oportunidade de contribuir para que professores da instituição e comunidade externa adquirissem novos conceitos a partir da apropriação de conhecimentos produzidos no projeto.

Aplicação prática dos materiais

Após a participação dos educadores nos dois cursos ministrados, Movie Maker e Moodle, é possível imaginar que eles integrem as duas ferramentas e as utilizem em conjunto no cotidiano escolar.

A utilização do Windows Movie Maker, aliada a uma câmera digital, permite que professores gravem suas aulas ministradas em sala e possa disponibilizá-las para os alunos, permitindo revê-las quantas vezes desejarem. É possível também, que com a aula gravada, esse vídeo seja editado com o Movie Maker e acrescentado imagens ou músicas ao vídeo, para que despertem a atenção do aluno, visando que ele preste atenção em alguns detalhes da aula que no momento em que foi ministrada, passaram por despercebidos.

Outra possibilidade de utilização da ferramenta por parte dos professores é para complementar uma aula ministrada. Algumas disciplinas tendem a ter um conteúdo vasto e com pouco tempo para apresentá-la aos alunos, para isso educadores podem utilizar o Movie Maker para a criação de vídeos que complementem a aula dada em sala, podendo ter conteúdos novos ou simplesmente uma revisão ou uma aula de tira dúvidas.

A utilização do Windows Movie Maker permite antever novas formas de produção de conhecimentos, em que alunos, professores, pais, pesquisadores e administradores podem encontrar formas de escapar da educação tradicional em direção aos novos cenários, atividades e conceitos. Os professores, ao realizarem seus projetos educacionais utilizando esta nova tecnologia, poderão promover uma revisão profunda nos processos de ensino e de aprendizagem, na busca da estruturação de um objeto de aprendizagem que interligue quatro pressupostos fundamentais: autoria, conectividade, colaboração e comunicação (MOURA et al., 2011).

Segundo Weber e Gianotto pode-se utilizar o Movie Maker para estimular os alunos a produzirem vídeos como trabalho acadêmico.

Neste sentido, durante o desenvolvimento deste projeto, notou-se que a utilização do software Windows Movie Maker, como ferramenta didático-pedagógica, contribuiu com o ensino de Biologia uma vez que, para criar as apresentações os alunos não apenas aprenderam a trabalhar com este software, mas também se envolveram ativamente com o conteúdo, visto que realizaram ampla pesquisa bibliográfica sobre o tema (WEBER; GIANOTTO, 2010).

Após as vídeo-aulas terem sido criadas é necessário que o educador tenha um ambiente onde todos os alunos possam ter acesso a este material. Para isso, o educador conta com o ambiente virtual de aprendizagem Moodle, onde é possível adicionar os vídeos criados e disponibilizá-los para todos os alunos.

Conclusão

As possibilidades de transmitir informações aumentam consideravelmente quando é integrado o uso das TICs na educação, porém é necessário que haja um planejamento para atender as necessidades pedagógicas e os objetivos desejados.

Hoje é consenso que as novas tecnologias de informação e comunicação podem potencializar a mudança do processo de ensino e aprendizagem e que os resultados promissores, em termos de avanços educacionais, relacionam-se diretamente com a ideia do uso da tecnologia a serviço da emancipação humana, do desenvolvimento da criatividade, da autocrítica, da autonomia e da liberdade responsável.

O projeto foi concluído e obteve-se o resultado esperado. A produção dos materiais e os cursos oferecidos aos professores da instituição atenderam a proposta inicial e espera-se que os participantes coloquem em prática os ensinamentos apresentados.

Para os alunos participantes do projeto, foi uma oportunidade de participar de atividades de pesquisa. A produção dos materiais, tanto a apostila quanto as vídeo-aulas, permitiram o estudo detalhado de alguns *softwares* e plataformas de ensino que são muito usados nos dias atuais. Quanto a participação na organização e execução dos cursos, estes contribuíram com uma experiência diferente para os alunos participantes, permitindo uma ação protagonista na atividade educacional. Logo foi importante sentir-se como educador e usufruir de uma oportunidade que poderá ser aproveitada futuramente.

Com o material produzido e disponível na instituição, fica a expectativa de que o projeto continue em desenvolvimento. Que novos cursos sejam oferecidos, aproveitando estes materiais para a criação de projetos de extensão atendendo desde os professores da instituição até a comunidade educacional regional.

Referências

AMARILLA FILHO, P. Educação e a cultura da informática. **Revista Eletrônica de Educação**. v.2, n.1, jun. 2008. Disponível em: <<http://www.reveduc.ufscar.br>>

ARROIO, A.; GIORDAN, M. **O vídeo educativo**: Aspectos da organização do ensino. In: Educação em química e multimídia, n° 24, Nov-2006. Disponível em: <<http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc24/eqm1.pdf>>, Acesso em: 24 Mar. 2012.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; COUTINHO, C. P. Desenvolvimento de vídeos educativos com o Windows Movie Maker e o YouTube: uma experiência no ensino superior. In LUSOCOM: Comunicação, Espaço Global e Lusofonia, 8. **Anais...** Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. 2009, p.1052–1070.

CEFET-BG. **Manual Moodle para professores autores e tutores**. Bento Gonçalves: NEAD, 2008. Disponível em <http://bento.ifrs.edu.br/ acessibilidade/pdf/manual_professor.pdf>, Acesso em: 25 Mar. 2012.

FRÓES, J. R. M. **Educação e informática**: A relação homem/máquina e a questão da cognição. Disponível em: <http://edutec.net/Textos/Alia/PROINFO/prf_txtie04.htm>, Acesso em: 20 Mar. 2012.

MOURA, E. S., et al. Movie Maker e formação de professores: uma relação a ser construída. **Àgora**. a.2, jan./jun. 2011.

PARREIRA JÚNIOR, W. M.; MARTINS, M. J. S. Desenvolvimento de um curso virtual para capacitação de professores do ensino fundamental. **Revista Intercursos**. v.8, jul./dez. 2009.

SARTORI, A.; ROESLER, J. **Educação superior a distância**: gestão a aprendizagem e da produção de materiais didáticos impressos e on-line. Tubarão: Ed. Unisul, 2005.

TEODORO, G. L. M; ROCHA, L. C. D. **Moodle – Manual do professor**. Belo Horizonte: UFMG, 2007.

WEBER, M. M., GIANOTTO, D. E. P. O software Movie Maker: um recurso didático-pedagógico adequado para a elaboração de aplicação educacional de biologia para o ensino médio. In Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia, 2. **Anais...** Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2010.

Para referenciar o artigo:

OLIVEIRA, Roberto G. D.; COSTA, Marcio O.; PARREIRA JÚNIOR, Walteno M. Vídeo-aulas: uma aplicação didático-pedagógica. In: DIAS, Ana Maria I.; MELO, Geovana F. Encontro Inter-Regional Norte, Nordeste e Centro-Oeste de Formação Docente para a Educação Superior (INFORSUP), 4., 2012, Uberlândia. **Anais...** Uberlândia: UFU, 2012. CD-ROM. ISSN: 2316-1922.