

Desenvolvimento de Tutoriais Digitais e Vídeos-Aula utilizando Softwares Open Source.

Autores: Dione Mateus Parreira¹(IC), Anderson de Melo Valadão² (PO), Walteno M. Parreira Júnior³ (PCO)

¹ Curso de Engenharia da Computação - Fundação Educacional de Ituiutaba (FEIT-UEMG), Ituiutaba-MG, Brasil.

² Curso de Eng. da Computação e Sistemas de Informação - Fundação Educacional de Ituiutaba (FEIT-UEMG), Ituiutaba-MG, Brasil.

³ Curso de Eng. da Computação, Eng. Elétrica e Sistemas de Informação - Fundação Educacional de Ituiutaba (FEIT-UEMG), Ituiutaba-MG, Brasil.

*dione.engcomp@hotmail.com , andersonvalada@gmail.com , waltenomartins@yahoo.com

Palavras chave: Tutoriais Digitais, Vídeos-Aula, Softwares Open Source.

Introdução

Baseados 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). Há vários programas do governo federal e dos governos estaduais e municipais para a inclusão digital nas escolas. Estas escolas e entidades precisam desenvolver um Projeto Político Pedagógico de uso das TIC na educação e de alguma forma prover a infra-estrutura para o adequado funcionamento dos laboratórios de informática. Além de capacitar o quadro de profissionais da escola para a utilização destes recursos.

Valente diz que, o educador é um eterno aprendiz, que realiza uma 'leitura' e uma reflexão sobre sua própria prática. O professor procura constantemente depurar a sua prática, o seu conhecimento. A sua atitude transforma-se em um modelo para o educando, uma vez que "vivência e compartilha com os alunos a metodologia que está preconizando"¹.

Seguindo a linha de Valente, Tarouco relata que "com as mudanças no paradigma pedagógico e o surgimento das novas tecnologias, tais como o computador e a Internet, os professores abriram as portas ao uso de recursos que extrapolam a visão tradicional e os métodos meramente discursivos no processo de ensino-aprendizagem"².

Com todo material pesquisado será possível elaborar um conjunto de tutoriais para utilização das ferramentas selecionadas para a geração de vídeos-aula e desta forma instrumentalizar os professores na escolha de técnicas e softwares para produzir o seu próprio material instrucional.

Resultados e Discussão

A pesquisa bibliográfica em livros e também em sites proporcionaram o conhecimento inicial para conhecermos mais sobre o que pesquisamos. Assim, através dos textos e de aplicações já produzidos pela equipe, desenvolveu-se um manual atualizado e também um conjunto de guias de desenvolvimento de atividades, que utilizamos para a produção de vídeos-aula. Posteriormente será desenvolvido um curso piloto

para validação das atividades propostas, que será ministrado para um grupo de alunos e professores da instituição e da comunidade.

A produção de Manuais de Utilização foi concluída e foi desenvolvida também a primeira vídeo-aula sobre o Software de Conversão de Vídeos da Pinnacle, está-se iniciando a produção das demais vídeos-aula relacionadas com o software utilizado no projeto, entre outros.

O próximo passo será a oferta de um curso semipresencial de como desenvolver esses tutoriais digitais e suas vídeos-aulas, para um grupo de professores da instituição e até para professores da rede pública de educação para a validação deste material.

Conclusão

O uso do software CamStudio, pode ser mais uma ferramenta a disposição do professor para apoiar suas aulas e que pode ser utilizado para apoiar as atividades de reforço do conteúdo ministrado, e por ser Open Source, ou seja, tem seu código aberto, fica mais plausível trabalhar com o mesmo. Também pode ser utilizando como um recurso que atrai bastante os jovens, por ter essa possibilidade de gravar a área de trabalho, sendo uma ferramenta multiuso.

Com os dados retirados das pesquisas desenvolvidas anteriormente, tendo observado as conclusões sobre as TICs dos projetos anteriores, vemos que é possível ensinar os professores a utilizá-las em sala de aula sem necessidade de conhecimentos avançados na área de Computação.

Agradecimentos

Os autores agradecem a FAPEMIG pelo apoio financeiro e a instituição FEIT-UEMG por tornar possível a realização deste projeto.

¹ VALENTE, J. A. Por Quê o Computador na Educação? In Valente, J. A. (org), *Computadores e Conhecimento: Repensando a Educação*. Campinas - SP, Gráfica Central da Unicamp, 1993.

² TAROUCO, Liane, et al. O aluno como co-construtor e desenvolvedor de jogos educacionais. *Revista Novas Tecnologias na Educação*. v.3 n. 2. CINTED-UFRGS: Nov., 2005.

PARREIRA, Dione Mateus; VALADÃO, Anderson de; PARREIRA JÚNIOR, Walteno M. desenvolvimento de tutoriais digitais e vídeos-aula utilizando softwares open source. In: SEMINÁRIO REGIONAL DE PESQUISA DAS INSTITUIÇÕES INTEGRADAS DE ENSINO SUPERIOR E TÉCNICO DO PONTAL DO TRIÂNGULO MINEIRO, 1., 2011, Ituiutaba. **Anais...** Ituiutaba: UFU. 2011. p. 33