

A CONSTRUÇÃO DE VÍDEOS NA APRENDIZAGEM: INVESTIGAÇÕES SOBRE UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA

Aline Marcelino dos Santos Silva *

Fernanda Manhães Santos**

Fermín Alfredo Tang Montané***

Resumo:

As Tecnologias Digitais estão inseridas na sociedade e contribuem com o processo de ensino e aprendizagem. Neste sentido, salienta-se a importância do uso dos recursos multimídia na educação a partir da teoria da Aprendizagem Multimídia. A construção de vídeos foi a estratégia utilizada na proposta pedagógica. Desta forma, duas oficinas com o uso do software *VideoSpin*, para construção de vídeos, foram realizadas com 32 alunos. Os vídeos foram elaborados a partir do tema *Sustentabilidade*. A perspectiva teórica de Vygostky, baseada no sócio-interacionismo, também foi destacada na pesquisa. Questionários e observações dos professores foram instrumentos utilizados para investigar a contribuição da proposta apoiada na construção de vídeos.

Palavras-chave: Tecnologias Digitais. VideoSpin. Aprendizagem. Multimídia.

Abstract:

The Digital Technologies are embedded in society and contribute to the process of teaching and learning. In this regard, we stress the importance of the use of multimedia in education from the theory of Multimedia Learning. The construction of videos was the strategy used in the pedagogical proposal. Thus, two workshops with the use of VideoSpin software for building videos were performed with 32 students. The videos were made from the theme Sustainability. The Vygotsky's theoretical perspective, based on socio-interactionism, was also highlighted in the survey. Questionnaires and observations made by teachers were instruments used to investigate the proposal's contribution supported the construction of videos.

Keywords: Digital Technologies. VideoSpin. Learning. Multimedia.

1. Introdução

Novas metodologias e competências educacionais são exigidas no século XXI, principalmente em relação às Tecnologias Digitais (TD), que estão cada vez mais inseridas no cotidiano da sociedade. A multimídia é um dos avanços encontrados neste século e que pode contribuir com o processo de ensino e aprendizagem.

* Universidade Estadual do Norte Fluminense. E-mail: alinemarcelino@zipmail.com

** Instituto Federal Fluminense Campus Campos-Centro. E-mail: nanda.s.manhaes@gmail.com

*** Universidade Estadual do Norte Fluminense. E-mail: alfredot71@gmail.com

A multimídia permite uma nova estruturação de como apresentar, demonstrar e estruturar a informação. O computador, por exemplo, reconfigura em um nível mais elevado a relação entre autor e leitor definida em um livro (SERAFIM; SOUZA, 2011).

A teoria da Aprendizagem Multimídia, criada por Richard E. Mayer, possui como base a hipótese de que pessoas aprendem melhor com palavras (texto falado ou impresso) e imagens (ilustrações, fotografias, mapas, gráficos, imagem ou vídeo) do que somente com palavras (MAYER, 2009).

Baseado nesta teoria, este trabalho propõe o uso de um recurso baseado na aprendizagem multimídia: o vídeo. Para Moran (1995), o vídeo é também escrita, pois verifica-se cada vez mais o uso de legendas, textos e citações na tela de vários tamanhos e cores, atribuindo maior significação à narrativa falada. Vale salientar que dentre os usuários mais interessados em atividades multimídia, como o vídeo digital, estão crianças e adolescentes (SERAFIM; SOUZA, 2011). Para estes autores, o vídeo tem um caráter motivacional. Neste contexto,

Apesar de ser geralmente associada ao lazer e entretenimento a produção de vídeos digitais pode ser utilizada como atividade de ensino e aprendizagem com vasto potencial educacional ainda a ser explorado (SERAFIM; SOUZA, 2011, p. 29).

Para Rodrigues e Colesanti (2008), o trabalho com as Tecnologias Digitais (TD) pode trazer contribuições para o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos. Diante da potencialidade que a produção de vídeos permite no contexto educacional, este trabalho aborda o uso de um *software* de criação de vídeos, intitulado *VideoSpin*, por um grupo de alunos a fim de estudar o conteúdo curricular *Sustentabilidade*.

O tema Sustentabilidade resulta de um processo de educação pelo qual o ser humano busca o equilíbrio com o meio ambiente e, principalmente, com as gerações futuras (BOFF, 2012). Com base nos PCN de Ciências Naturais, o estudo deste eixo possibilita ao estudante a compreensão dos ambientes, seus problemas e conseqüências (BRASIL, 1998).

Este trabalho também está apoiado na perspectiva teórica de Vygotsky. Essa teoria utiliza o sócio-interacionismo para descrever a situação em que o homem aprende com o outro ao se relacionar, e esta relação é importante para o desenvolvimento psíquico (ALVES, 2013).

De acordo com Rego (2010), o nível de desenvolvimento real é aquilo que a criança é capaz de fazer de forma autônoma, e o nível de desenvolvimento potencial é aquilo que ela realiza em colaboração com os outros elementos do seu grupo social. A distância entre esses dois níveis caracteriza o que Vygotsky denominou Zona de Desenvolvimento Proximal ou Potencial (ZDP). Esta define as funções que a criança será capaz de realizar, mas que ainda estão em processo de maturação. A partir desta perspectiva, a interação é destacada por Vygotsky como um aspecto central no processo de desenvolvimento. A interação pode ser definida como a “ação entre” os envolvidos em um processo de ensino-aprendizagem, sendo um elemento catalisador para a construção do conhecimento (PRIMO, 2001).

Neste contexto, o presente trabalho tem como objetivo investigar a contribuição de uma proposta pedagógica, apoiada na construção de vídeos, sobre o ensino do tema *Sustentabilidade*. Para o desenvolvimento da pesquisa foram propostas duas oficinas para trinta e dois alunos dos 8º e 9º anos do ensino fundamental.

Tendo em vista descrever e analisar a pesquisa promovida, o *software VideoSpin* é apresentado brevemente, em seguida, os procedimentos metodológicos da pesquisa. Os resultados alcançados são analisados com base nos instrumentos de coleta de dados e, por fim, são tecidas algumas considerações sobre a pesquisa realizada.

2. O VideoSpin

O *VideoSpin 2.0*, utilizado neste projeto, produzido pela *Pinnacle*, é um *software* gratuito e considerado fácil de usar. Possui uma interface atraente e útil. Fotos, vídeos, efeitos de transição e som podem ser adicionados ao vídeo (VIDEOSPIN, 2016). A Figura 1 apresenta a tela inicial do *VideoSpin* com os ícones e funções de edição e criação de vídeos.

Figura 1 - Tela inicial do *software VideoSpin* da *Pinnacle*



Fonte: Tela capturada pelos autores do artigo.

Com o *VideoSpin* também é possível editar vídeos adicionando textos e criar vídeos com vários formatos de arquivo. Além disso, o tamanho da tela dos vídeos também pode ser ajustado. Para Silva (2014), a produção de vídeos com a participação dos estudantes pode ser bem eficiente para transmitir ou revisar conteúdos.

3. Método

A pesquisa foi realizada com 32 alunos dos 8º e 9º anos do ensino fundamental de dez escolas de uma rede municipal. Duas oficinas foram ministradas, por dois autores deste trabalho, no laboratório de informática de uma instituição federal de ensino com o uso do *software VideoSpin*. O local das oficinas foi escolhido devido a sua estrutura ser adequada à realização da proposta pedagógica.

Todos os estudantes foram selecionados pela equipe gestora de cada unidade escolar, de acordo com o interesse em Tecnologias Digitais a fim de participarem das oficinas em um horário extra-escolar. Cada escola selecionou entre três e quatro estudantes. Todas as unidades escolares, do município em questão, com segundo segmento na modalidade regular participaram da seleção dos alunos.

É importante salientar que os alunos que freqüentavam a escola no turno da manhã, participavam das oficinas no turno da tarde. O mesmo ocorreu para os estudantes do turno da tarde. As oficinas foram organizadas da mesma forma para os dois turnos.

A primeira oficina foi realizada com duração de duas horas. Nesta, os alunos conheceram as principais ferramentas do *software VideoSpin* e elaboraram um vídeo, sobre um tema escolhido por eles, como um exercício.

Na segunda oficina, também com duração de 2 horas, realizada na semana seguinte, os alunos iniciaram as atividades realizando pesquisas, a fim de produzir um vídeo por unidade escolar sobre assuntos relacionados ao tema *Sustentabilidade*. Desta forma, os alunos trabalharam em equipe, pesquisando imagens e textos para a elaboração do vídeo de no máximo 2 minutos.

Nesta etapa, os alunos também elaboraram frases e títulos para serem dispostos com as imagens. Os vídeos foram finalizados nesta oficina.

Dois questionários foram elaborados como instrumentos de pesquisa: o pré-teste e o pós-teste. O primeiro, proposto para o início das oficinas, buscou conhecer informações demográficas básicas dos alunos, investigar aspectos relevantes sobre a experiência, como os conhecimentos prévios dos alunos sobre o uso do *software VideoSpin*, e a opinião dos mesmos sobre a contribuição do uso de vídeos na prática pedagógica. As perguntas do questionário pré-teste foram as seguintes: “Você conhece algum programa utilizado para criação de vídeos?”, “Se você respondeu sim na questão anterior, qual é o nome do programa?”, “Você já ouviu falar ou utilizou o programa *VideoSpin*?”, “Você gosta de assistir vídeos na internet?”, “Você gostaria que vídeos fossem utilizados nas aulas?”, “Com qual frequência os vídeos são utilizados nas aulas que você participa?”. O questionário pré-teste contou com cinco questões objetivas, sendo apenas a segunda questão discursiva, além de dados gerais: sexo, idade e ano de escolaridade. As questões obedeceram a ordem apresentada acima.

O questionário pós-teste, sobre a aceitação das oficinas e a contribuição da proposta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem, apresentou as seguintes perguntas objetivas: “Você teve alguma dificuldade no uso do programa *VideoSpin*?”, “Você acha que o uso de vídeos nas aulas contribui para a sua aprendizagem?”, “Você gostou de criar vídeos?”; e as questões discursivas: “Qual foi a sua dificuldade?”, “De que você mais gostou?” e “Quais são as suas sugestões e/ou comentários sobre as oficinas de criação de vídeos?”. Na seção seguinte, os resultados dos questionários serão apresentados e discutidos.

4. Resultados e discussão

Antes de iniciar a primeira oficina, um questionário estruturado foi aplicado aos estudantes. A partir dos dados obtidos no questionário pré-teste constatou-se que 20 alunos do sexo feminino e 12 do sexo masculino participaram das oficinas. Os alunos tinham uma média de idade de 13 anos. Em relação à primeira pergunta do questionário pré-teste, 56% dos alunos

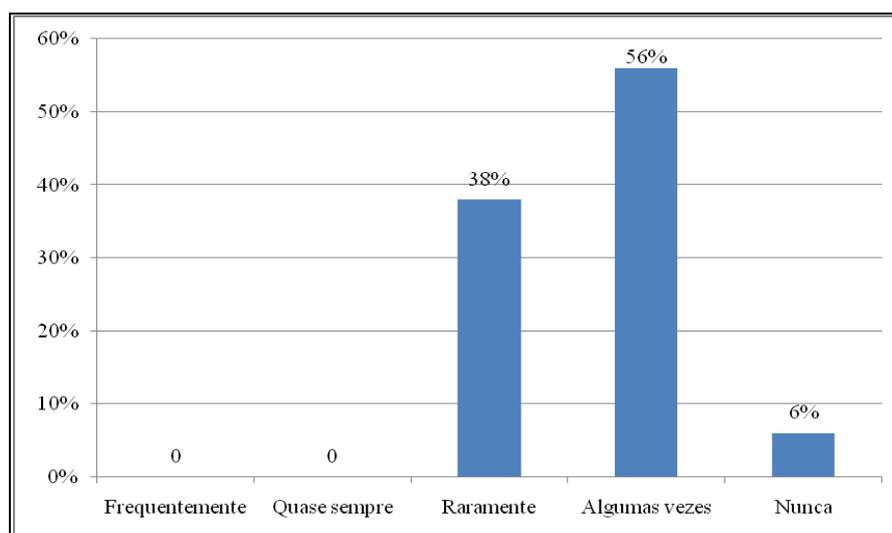
afirmaram que conhecem algum programa de criação de vídeos. Este dado evidencia a grande utilização pelos alunos de *softwares* de vídeos.

Com base na primeira pergunta, os alunos deveriam citar os nomes dos *softwares* de criação de vídeos conhecidos na segunda pergunta. Foram citados os seguintes programas: “Pinnacle”, “PhotoGrid”, “VideoShow Beta”, “Viva Video”, “Nero”, “Movie Make”, “Media Player”, “Slideshow”. As respostas dos alunos foram transcritas sem alterações na ortografia. Observou-se que alguns dos *softwares* citados não são de criação de vídeos, e sim apenas de visualização. Apesar de muitas respostas estarem incorretas, foi possível perceber que os alunos possuem um conhecimento considerável sobre *softwares* de vídeo.

Na terceira pergunta, todos os alunos responderam que nunca ouviram ou utilizaram o *software VideoSpin*. Na quarta, a presença de vídeos no cotidiano dos alunos foi novamente confirmada, quando todos os alunos afirmaram que gostam de assistir vídeos na internet. Todos os alunos participantes das oficinas também afirmaram na quinta pergunta que gostariam que vídeos fossem utilizados nas aulas.

Sobre a frequência de uso de vídeos nas aulas, a Figura 2 apresenta as respostas dos alunos referente a sexta pergunta do questionário pré-teste.

Figura 2 - Resposta da pergunta do pré-teste – “Com qual frequência os vídeos são utilizados nas aulas que você participa?”



Fonte: elaborado pelos autores.

A Figura 2 evidencia que apesar dos vídeos serem bem aceitos pelos alunos, estes instrumentos são pouco utilizados na aprendizagem escolar. Desta forma, os dados do questionário pré-teste salientam a necessidade de uso destes instrumentos na educação escolar.

Após este momento, a primeira oficina foi realizada. O objetivo desta oficina foi apresentar as principais ferramentas do *software VideoSpin*. Na segunda oficina, os professores propuseram assuntos relacionados ao tema *Sustentabilidade* para elaboração dos vídeos. Os alunos, então, se organizaram em duplas. Cada dupla deveria escolher um dos assuntos propostos, e posteriormente, pesquisar imagens, construir textos e ao fim editar o vídeo. A interação entre os estudantes foi um aspecto verificado, além da interação realizada por meio do computador. Observou-se que os alunos interagiam com as outras duplas, mesmo sendo alunos de outras escolas. Por fim, finalizaram o vídeo e responderam ao questionário pós-teste.

A Figura 3 apresenta algumas telas dos vídeos elaborados, evidenciando os efeitos adicionados às imagens e a inserção de frases e títulos. As figuras foram retiradas da internet pelos alunos.

Figura 3 - Telas dos vídeos produzidos pelos alunos

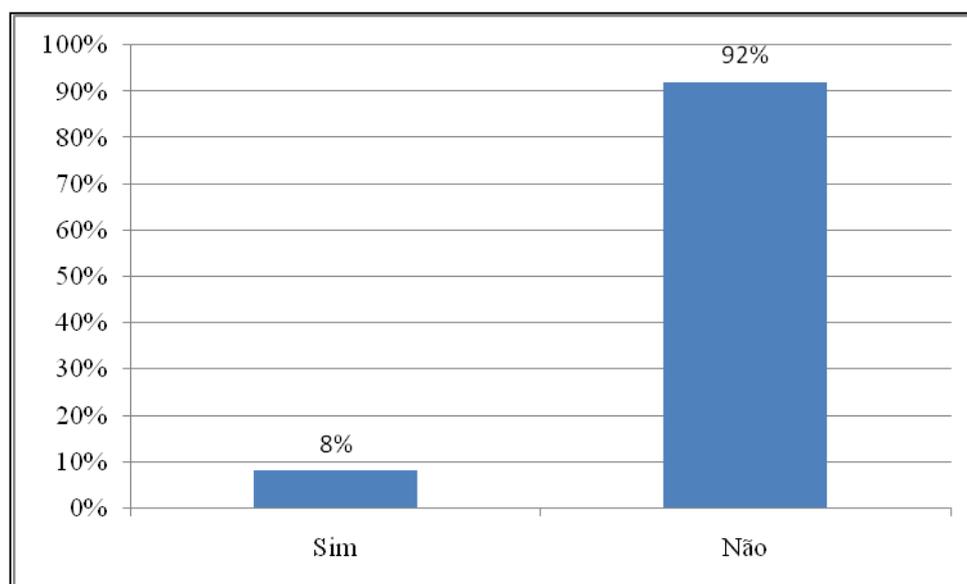


Fonte: elaborado pelos autores (figuras retiradas da internet).

Durante as oficinas, observou-se a motivação dos alunos ao utilizar o computador como ferramenta do processo de ensino e aprendizagem. Além disso, os alunos demonstraram o processo colaborativo na construção dos vídeos, destacando-se assim a interação e o aprendizado na relação com o outro, apontados por Vygotsky.

Sobre o estudo do tema, observou-se que os alunos utilizaram assuntos, imagens e textos adequados ao tema para elaborar os vídeos. Com base na análise dos questionários, todos os alunos mencionaram que gostaram das oficinas e também consideraram que o uso de vídeos contribuiu para a aprendizagem. A porcentagem de alunos que apresentou dificuldades com o uso do *VideoSpin* está apresentada na Figura 4.

Figura 4 - Respostas da pergunta – “Você teve alguma dificuldade com o uso do programa *VideoSpin*?”



Fonte: elaborado pelos autores.

De acordo com a Figura 4, 92% dos alunos não relataram ter dificuldades com o uso do *VideoSpin* nas oficinas. As falas dos alunos que apresentaram dificuldades foram extraídas da segunda pergunta do questionário pós-teste e estão evidenciadas a seguir.

Aluno 2: “A dificuldade foi que eu sou lenta e aí eu atrasei um pouco na hora que eu mexia no computador, mas eu consegui”.

Aluno 18: “Foi na hora de colocar as mensagens”.

A partir das falas dos alunos, observou-se que parte das dificuldades apontadas pelos alunos está relacionada com a falta de experiência com o uso de computadores. Já na fala do Aluno 18, não ficou claro se a dificuldade está relacionada com o uso do *software*.

A Tabela 1 apresenta a classificação das respostas dos alunos sobre o que mais gostaram em relação às oficinas de construção de vídeos.

Tabela 1 - Classificação das respostas da pergunta: “De que você mais gostou?”

Classificação das respostas/Falas	Porcentagem (%)
Conhecer coisas novas, aprender mais	11
Gostei de tudo	20
De mexer no computador	4
Criar os vídeos	65

Fonte: elaborado pelos autores.

As respostas apresentadas na Tabela 1 também afirmam sobre a aceitação dos alunos em relação às oficinas e a proposta metodológica elaborada com o uso de *VideoSpin*. Um total de 65% dos alunos relatou gostar mais da etapa de criação de vídeos, realizada ao fim da primeira oficina e também na segunda oficina. As outras respostas também evidenciaram a aceitação dos alunos. Além disso, os alunos apresentaram comentários, todas enaltecendo a realização de oficinas de criação de vídeos.

5. Conclusões

A pesquisa realizada permitiu investigar as contribuições de uma proposta pedagógica utilizando-se o *software VideoSpin*. Os resultados dos questionários e a observação da prática evidenciaram a aceitação da proposta pelos alunos. Foi possível perceber que a proposta baseada nos pressupostos de Vygostky e na teoria da aprendizagem multimídia contribuiu

para o estudo do tema *Sustentabilidade*. A elaboração dos vídeos permitiu a melhor compreensão do conteúdo curricular.

O vídeo foi apontado como uma ferramenta pedagógica com muitas potencialidades na educação. Desta forma, afirma-se que é necessário incluir recursos multimídia nas práticas docentes, a fim de contribuir com o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos curriculares.

6. Referências bibliográficas

ALVES, Ironete da Silva. *Motivação no contexto escolar: novos olhares*. Monografia (Curso de Pedagogia) – Faculdade Capixaba da Serra, Espírito Santo, 2013. 55p. Disponível em: http://serra.multivix.edu.br/wp-content/uploads/2013/09/ironete_02.pdf. Acesso em: 05 jun. 2016.

BOFF, Leonardo. *Sustentabilidade e Educação*. In: Instituto Humanitas Unisinos. 2012. Disponível em: <http://www.ihu.unisinos.br/noticias/509206-sustentabilidadeeeducacao>, acesso em: 05 jun. 2016.

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental - Ciências Naturais*. Brasília: MEC/SEF, 1998. 138 p. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/ciencias.pdf>>. Acesso em: 01 jun. 2016.

MAYER, R. E. *Multimedia Learning*. 2 ed. New York/USA: Cambridge University Press, 2009.

MORAN, J. M. O vídeo na sala de aula. *Comunicação e educação*. São Paulo, v.1, n.2, p. 27-35, jan./abr. 1995.

PRIMO, A. Ferramentas de interação em ambientes educacionais mediados por computador. *Educação*, v. XXIV, n. 44, p. 127-149, 2001. Disponível em:<http://www.pesquisando.atravesda.net/ferramentas_interacao.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2016.

REGO, T. C. *Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação*. 21. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010. 138 p.

RODRIGUES, G. S. de S. C.; COLESANTI, M. T. de M. Educação ambiental e as novas tecnologias de informação e comunicação. *Revista Sociedade & Natureza*, Uberlândia, v. 20, n. 1, p. 51-66, jun. 2008. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/sociedadennatureza/article/download/9398/5743>>. Acesso em: 01 jun. 2016.

SERAFIM, M. L.; SOUSA, R. P. de. *Multimídia na educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar*. In: SOUZA, R. P. de; MOITA, F. M. C. da S. C.; CARVALHO, A. B. (Orgs.). *Tecnologias digitais na educação*. Campina Grande/PB: EDUEPB, 2011, p. 19-50.

SILVA, N. D. da. Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) aplicadas à aprendizagem: produção e publicação de um vídeo como estratégias de protagonismo discente. *Artefactum Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia*, 6 (2), 1-11, jul. 2014. Disponível em: <<file:///C:/Users/Usu%C3%A1rio/Downloads/425-1105-1-PB.pdf>>. Acesso em: 11 dez. 2015

VIDEOSPIN (2016). Página inicial. Disponível em: <<http://pinnacle-videospin.br.uptodown.com/>>. Acesso em: 15 jun. 2016.