

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

SILVANA APARECIDA PORTES BECKER

USO PEDAGÓGICO DO MOVIE MAKER – PRODUZINDO VIDEOAULAS

CURITIBA

2011

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

SILVANA APARECIDA PORTES BECKER

USO PEDAGÓGICO DO MOVIE MAKER – PRODUZINDO VIDEO AULAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina Metodologia da Pesquisa Científica como requisito parcial para aprovação no curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Mídias Integradas na Educação, Coordenação de Integração de Políticas de Educação a Distância da Universidade Federal do Paraná.

Orientador(a): Profa. Msc. Luciene. Ferreira Iahn

CURITIBA

2011

RESUMO

A proposta mostra o processo de desenvolvimento do trabalho feito com professores do Ensino Médio numa escola da cidade de Cascavel onde estabeleceu-se como objetivo utilizar o software Movie Maker para esta produção, verificando o impacto no trabalho pedagógico do professor. Identificou-se as experiências e conhecimentos dos professores com relação ao uso das tecnologias e apresentou-se algumas possibilidades de uso pedagógico do Movie Maker para a produção de material ligado ao currículo escolar, além das ferramentas do Movie Maker; instruir sobre os passos de criação de mídias a partir de imagens e vídeos; instruiu-se sobre a utilização de efeitos e transições; oferecer dicas sobre a utilização desta ferramenta aliada ao currículo escolar onde promoveu-se um trabalho de produção de material em grupo para após utilizar o material em sala de aula. Analisar a aprendizagem e reação dos professores à utilização do WMM à publicação online dos conteúdos produzidos. Todos os objetivos acima destacados foram trabalhados na oficina e analisados após aplicação do questionário. Trabalhar com as mídias no processo pedagógico de forma integrada aos conteúdos educacionais pode contribuir na formação do professor e diretamente na sua prática pedagógica.

Palavras-Chave: Vídeoaula, Produção, Tecnologia, Prática Pedagógica, Movie Maker

SUMÁRIO

RESUMO.....	3
SUMÁRIO.....	4
1 INTRODUÇÃO.....	6
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	8
O PROFISSIONAL DA EDUCAÇÃO DEVE CONHECER, ANALISAR, ESTUDAR OS RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO A VIDEOAULA E EXPLORAR TODOS SUAS POSSIBILIDADES DE APLICABILIDADE E O FAZER PEDAGÓGICO.....	9
A PROPOSTA DISCUTE O USO DE RECURSO AUDIOVISUAL EM SALA DE AULA, ATENDO-SE A PRODUÇÃO DE VIDEOAULA E COMO ISSO AUXILIA O PROFESSOR EM SUA JORNADA PEDAGÓGICA MODIFICANDO E MELHORANDO A MANEIRA DE ENSINAR E, SOBRETUDO, DE APRENDER. SERÁ ABORDADO ALGUNS CONCEITOS PERTINENTES A ESTE ESTUDO E QUE NECESSITAM SER ANALISADOS E MENCIONADOS COMO A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA, A PRODUÇÃO DIDÁTICA COM METODOLOGIAS DIFERENCIADAS COM TECNOLOGIA NA SALA DE AULA E A PRODUÇÃO DE VIDEOAULAS.....	9
2.1 MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA.....	9
O PROFESSOR É O ARTICULADOR DO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM ONDE PODE MODIFICAR O MOMENTO COM SEUS ALUNOS EM SALA DE AULA USANDO TÉCNICAS E RECURSOS QUE PROMOVAM A TRANSMISSÃO DO CONTEÚDO DE FORMA DINÂMICA. É ELE QUEM FAZ A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA E MODIFICA O MOMENTO DE APRENDIZAGEM. CONFORME MORAN (200, P. 32): “CADA DOCENTE PODE ENCONTRAR SUA FORMA MAIS ADEQUADA DE INTEGRAR AS VÁRIAS TECNOLOGIAS E OS MUITOS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS. MAS TAMBÉM É IMPORTANTE QUE AMPLIE, QUE APRENDA A DOMINAR AS FORMAS DE COMUNICAÇÃO INTERPESSOAL/GRUPAL E AS DE COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAIS/TELEMÁTICAS”.....	9
APRESENTAR AOS SEUS ALUNADOS, AULAS COM ADICIONAIS VIRTUAIS E DINAMISMO, QUE ELUCIDAM O CONTEÚDO, FAZ PARTE DA FUNÇÃO DO PROFESSOR ENQUANTO MEDIADOR DA APRENDIZAGEM. A AÇÃO PEDAGÓGICA PRECISA AMPLIAR O MOMENTO DA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO E DA ARTICULAÇÃO DO CONTEÚDO COM A VIDA PRÁTICA. UTILIZAR RECURSOS QUE FAÇA O ELO ENTRE O ENSINAR E APRENDER CHAMA O PROFESSOR À RESPONSABILIDADE DENTRO DESSE PROCESSO. PARA ENTENDER MELHOR, ESTE PAPEL DE MEDIADOR, REPORTAMOS AO CONCEITO DE MASETTO QUE DIZ (2000, P. 144):.....	9
2.2 A PRODUÇÃO DIDÁTICA COM TECNOLOGIA E METODOLOGIAS DIFERENCIADAS	10
2.3 VIDEOAULA.....	12
2.4 CONHECENDO O MOVIE MAKER.....	13
2.4.1 Conceito:	13
3 ESTRUTURA DA OFICINA: “PRODUÇÃO DE VIDEOAULAS COM O MOVIE MAKER”	14
3.1 INTRODUÇÃO.....	14
3.2 JUSTIFICATIVA.....	14
3.3 MODALIDADE.....	15
3.4 PÚBLICO ALVO.....	15
3.5 CARGA HORÁRIA:	15
3.6 DURAÇÃO:	15
3.7 METODOLOGIA.....	15
3.8 AVALIAÇÃO.....	15

3.9 PROGRAMAÇÃO.....	16
1º ENCONTRO DE 4 HORAS:.....	16
4 ANÁLISE DO OBJETO DE PESQUISA.....	18
4.1 ABORDAGEM PEDAGÓGICA:.....	19
4.2 METODOLOGIA:	20
4.3 AVALIAÇÃO.....	22
GRÁFICO 1.....	23
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	29
APÊNDICE.....	30
QUESTIONÁRIO PARA APLICAÇÃO COM OS PARTICIPANTES DA OFICINA “PRODUÇÃO DE VIDEO AULAS COM O MOVIE MAKER”	30

1 INTRODUÇÃO

Durante o trabalho da autora, de assessoria pedagógica para uso das tecnologias nas escolas públicas, de Cascavel – PR, percebeu-se junto aos professores a necessidade e grande interesse em conhecer a metodologia de criação de vídeoaulas para o uso em sala de aula, visto que esta é uma tecnologia que, se unida ao uso reflexivo das mídias, pode representar um grande aliado do professor no processo pedagógico. Nesse período, também constatou-se que esses professores faziam uso do vídeo em suas aulas, porém não eram os produtores/autores dos mesmos. Eram apenas usuários/expectadores pois faziam uso de vídeos disponíveis em diversas fontes como: Porta Dia a Dia, Portal do Professor, Domínio Público, Rived, You Tube, Google Vídeos, entre outros.

A partir daí, apresenta-se esta proposta com o tema Produção de videoaulas com o Movie Maker – Um estudo onde o professor passa de consumidor a produtor/autor e para concretizar esta tarefa apresenta-se o *software Movie Maker* como uma das ferramentas que possibilita a criação de vídeo aulas. Dessa forma surge a oficina “Produção de videoaulas no Movie Maker” cuja questão central a ser trabalhada é como o professor pode usar a tecnologia do software Movie Maker, passando de consumidor a produtor/autor?

A pesquisa ação ocorreu no Centro Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto – CEEP, com professores da educação básica e ensino profissionalizante, no laboratório de informática no segundo semestre de 2010.

Para solucionar o problema levantado estabeleceu-se como objetivo utilizar o software Movie Maker na produção de videoaulas, verificando o impacto no trabalho pedagógico do professor. Para tanto, como objetivos específicos destaca-se: identificar as experiências dos professores com relação ao uso das tecnologias; Apresentar algumas possibilidades de uso pedagógico do Movie Maker para a produção de material ligado ao currículo escolar; Apresentar as ferramentas do Movie Maker; instruir sobre os passos de criação de mídias a partir de imagens e vídeos; instruir sobre a utilização de efeitos e transições; oferecer dicas sobre a utilização desta ferramenta aliada ao currículo escolar; Promover o trabalho e a

produção de material em grupo; Publicar o material produzido no You Tube; Analisar a aprendizagem e reação dos professores à utilização do WMM à publicação online dos conteúdos produzidos. Todos os objetivos acima destacados foram trabalhados na oficina e analisados após aplicação do questionário.

Trabalhar com as mídias no processo pedagógico de forma integrada aos conteúdos educacionais pode contribuir na formação do professor e diretamente na sua prática pedagógica.

Como afirma Orofino (2005), a tecnologia não é neutra, ela traz em si todo o contexto histórico, social e político de sua criação e utilização, portanto para sua utilização no processo ensino-aprendizagem, é necessário conhecer. E conhecer implica em comparar alternativas, vantagens e limitações, mas principalmente se questionar “para quem se usa?”, “por que se usa?”, “como se usa?” e “o que se usa?”.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Historicamente, o conhecimento que pode ser representado de variadas formas mostra um caráter que se pode denominar estático, que também é perceptível nos livros ou em muitas aulas que seguem um determinado padrão. Este modelo muitas vezes dificulta a construção do significado. A memorização passa a ser o meio de dar significação a um conjunto de símbolos ou palavras. Parece lícito inferir que isto tenha ligação com o fato comum de que os alunos, por vezes, não conseguem transferir um determinado conceito para situações que não coincidam com aquela registrada a partir da apresentação do livro ou do professor.

A instância física de um sistema de representação afeta substancialmente a construção de conceitos e idéias. As novas tecnologias oferecem estas instâncias onde a representação passa a ter caráter dinâmico, e isto tem reflexos nos processos cognitivos, particularmente no que diz respeito às concretizações feitas pelo cérebro. Certo objeto pode apresentar mutação e variações em seus movimentos e aparências, bem diferenciado do que habitualmente observa-se em prática na sala de aprendizagem.

O profissional da educação deve conhecer, analisar, estudar os recursos tecnológicos como a videoaula e explorar todas suas possibilidades de aplicabilidade e o fazer pedagógico.

A proposta discute o uso de recurso audiovisual em sala de aula, atendo-se a produção de videoaula e como isso auxilia o professor em sua jornada pedagógica modificando e melhorando a maneira de ensinar e, sobretudo, de aprender. Será abordado alguns conceitos pertinentes a este estudo e que necessitam ser analisados e mencionados como a mediação pedagógica, a produção didática com metodologias diferenciadas com tecnologia na sala de aula e a produção de videoaulas.

2.1 MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

O professor é o articulador do processo de ensino aprendizagem onde pode modificar o momento com seus alunos em sala de aula usando técnicas e recursos que promovam a transmissão do conteúdo de forma dinâmica. É ele quem faz a mediação pedagógica e modifica o momento de aprendizagem. Conforme Moran (200, p. 32): “Cada docente pode encontrar sua forma mais adequada de integrar as várias tecnologias e os muitos procedimentos metodológicos. Mas também é importante que amplie, que aprenda a dominar as formas de comunicação interpessoal/grupal e as de comunicação audiovisuais/telemáticas”.

Apresentar aos seus alunos, aulas com adicionais virtuais e dinamismo, que elucidam o conteúdo, faz parte da função do professor enquanto mediador da aprendizagem. A ação pedagógica precisa ampliar o momento da construção do conhecimento e da articulação do conteúdo com a vida prática. Utilizar recursos que faça o elo entre o ensinar e aprender chama o professor à responsabilidade dentro desse processo. Para entender melhor, este papel de mediador, reportamos ao conceito de Masetto que diz (2000, p. 144):

Por mediação pedagógica entendemos a atitude, o comportamento do professor que se coloca como um facilitador, um incentivador ou motivador da aprendizagem, que se apresenta com a disposição de ser uma ponte entre o aprendiz e sua aprendizagem – não uma ponte estática, mas uma ponte “rolante”, que ativamente colabora para que o aprendiz chegue aos seus objetivos. É a forma de se apresentar e tratar um conteúdo ou tema

que ajuda o aprendiz a coletar informações, relacioná-las, organizá-las, manipulá-las, discuti-las e debatê-las com seus colegas, com o professor e com outras pessoas (interaprendizagem), até chegar a produzir um conhecimento que seja significativo para ele, conhecimento que se incorpore ao seu mundo intelectual e vivencial, e que o ajude a compreender sua realidade humana e social, e mesmo a interferir nela.

Nesse aspecto pode-se perceber que a mediação pedagógica pode e deve ser aliada a tecnologia e tanto professor quanto alunos podem desenvolver em conjunto estratégias de aprendizagem. Segundo Masetto (2000, p. 139) quatro conceitos chamam atenção, o de aprender, o papel do professor, o papel do aluno e o uso da tecnologia.

2.2 A PRODUÇÃO DIDÁTICA COM TECNOLOGIA E METODOLOGIAS DIFERENCIADAS

Tradicionalmente o professor é visto como o detentor de todo o conhecimento e sendo o encarregado de transmitir este conhecimento a seus pupilos. A sociedade se modificou após o advento da tecnologia e com ela o professor vem tendo seu papel alterado. Os paradigmas atuais, que preconizam uma grande interação entre os indivíduos, a troca dinâmica de informações e a democratização do conhecimento, não mais admitem antigas concepções, surgindo assim a necessidade do professor, como mediador pedagógico, inserir-se no contexto da tecnologia e modificar sua forma de ensinar.

Surge então, uma nova identidade do professor, cujo papel amplia-se para o de formador de indivíduos sedentos por novidades e com percepção aguçada da realidade em que vivem, além de aptos a participar de contextos sociais mais complexos. Modifica-se também, dentro desta constatação, a prática docente, dentro da qual o professor torna-se mais um orientador de caminhos, um facilitador do aprendizado, que não busca mais apenas retransmitir conhecimentos, mas sim auxilia o aluno na construção de seu próprio recipiente de conhecimentos. Nesta

nova realidade, o professor não apenas ensina conteúdos, mas ensina a aprender e a desenvolver conceitos e formular novos questionamentos.

Este é o novo papel do professor, de atuar em um cenário cooperativo, de influir no desenvolvimento do aluno, da mesma forma que recebe também deste uma dose de influências que agem como instrumentos de sua própria transformação como docente em um processo contínuo de auto-avaliação e de desenvolvimento profissional.

Esta concepção está ligada ainda, ao conceito de Produção Didática com Tecnologia e Metodologias Diferenciadas, desenvolvidas de forma a propiciar ao aluno trabalhar temas ou conteúdos de seu interesse, além de inovar a forma de apresentar estes mesmos conteúdos. Assim, professor em parceria com o aluno ou isoladamente, pode tornar-se autor dos próprios métodos de ensino ou instrumentos tecnológicos utilizados, para não só criar, como publicar o que se criou. Analisando estas possibilidades questiona-se como o professor pode produzir materiais pedagógicos e criar metodologias diferenciadas? E ainda, se ele pode ser o autor, do seu próprio material?

O professor tem hoje ao seu alcance, um ferramental que amplia seus horizontes tanto em termos de informação quanto de conhecimento – a Internet. Este instrumento de pesquisa lhe dá acesso a muitas novidades e também inovações tanto pessoal, quanto pedagógica. No Acervo Educarede (2007, p.28), diz que “A Internet é bastante representativa dessas possibilidades uma vez que torna possível criar, publicar e veicular a produção individual ou de grupos, de maneira interativa com o seu público. Na Internet podemos ser ao mesmo tempo leitores, pesquisadores, criadores, consumidores e produtores do mundo e para o mundo”. Conclui-se então, que, o professor pode ser o autor e responsável pelo conhecimento, pelas metodologias produzidas e ainda publicá-las. Usar recurso audiovisuais, ou apresentar um conteúdo pela leitura das imagens, pode-se dizer que, o professor que se utiliza destas metodologias está apresentando uma forma diferente para o aluno visualizar e ler o mundo. Para Coutinho (2006, p. 64): “Imagens transformam o mundo e dão a ele uma nova configuração a cada dia”. Diz ainda que é preciso ler as imagens, o mundo e as palavras. Complementa-se que no trabalho pedagógico essa leitura pode ser ampliada com a vídeoaula, onde o professor junta todos esses recursos de leitura visual, amplificando o momento de

aprender. Trabalhar na produção de videoaula é um desafio para todo o professor, pois demanda conhecimento técnico e pedagógico ao mesmo tempo. Dominar os recursos tecnológicos além de um desafio tem sido uma constante batalha para o professor que quer inovar. Pensar, planejar, criar e apresentar um material didático via tecnologia, pode se dizer que é uma realização ao professor que ultrapassa as barreiras da tecnologia.

2.3 VIDEOAULA

O conceito de videoaula precisa ser primeiramente discutido, pois não há uma literatura que fundamente essa palavra como única. A definição de vídeo em sala de aula e aula e também aulas em vídeos o que se distinguem em sua função pois o vídeo em sala de aula tem várias funções, desde levar filmes como forma de aula até a aula no vídeo. O único conceito de vídeo aula encontrado diz “Uma vídeo-aula é uma aula gravada e distribuída em forma de vídeo. Acredita-se que esse conceito vai além disso e acrescenta-se aqui a visão deste conceito. Denomina-se de **Vídeoaula** – “a aula criada com recursos tecnológicos, utilizando como base um conteúdo escolar, transformada em um vídeo ou pequeno filme que pode ser usado nas Tv Multimídias ou diretamente no computador” .

Produzir esse recurso demanda, planejamento, criação, edição, conhecimento técnico e visão pedagógica. Conforme Girão (2005, p.115):

A realização de um programa audiovisual educativo é, sem dúvida, uma tarefa complexa, mas perfeitamente exequível. Um pequeno segredo sobre produção é a familiaridade com as várias fases do processo e os equipamentos. Quanto mais se realiza, mais experiência se ganha e mais fácil será construir uma análise crítica dos meios audiovisuais, eletrônicos ou não.

A quantidade de recursos, efeitos existentes hoje no mercado e na Internet proporcionam criações com animações, imagens, efeitos sonoros e visuais. Estes além de trazer a ludicidade a criação, é inovador em termos de recurso pedagógico.

2.4 CONHECENDO O MOVIE MAKER

Este software apresenta inúmeras possibilidades de uso, sendo que uma das mais expressivas é a aplicabilidade na criação, edição e produção de videoaulas, possibilitando ao professor torna-se autor de seu próprio material para uso pedagógico.

2.4.1 Conceito:

O Windows Movie Maker é um software de edição de vídeos da Microsoft. 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. Esse editor de vídeo 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, fade in/out, títulos, subtítulos, pixelização, Casting e outras técnicas visuais, sendo assim muitas outras formas e técnicas para formar os seus efeitos.

3 ESTRUTURA DA OFICINA: “PRODUÇÃO DE VIDEOAULAS COM O MOVIE MAKER”

3.1 INTRODUÇÃO

A Oficina é parte da pesquisa ação desenvolvida no Centro Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto – CEEP, com professores da educação básica no laboratório de informática no segundo semestre de 2010.

Nesta proposta pretende-se destacar as possibilidades de comunicação que são estabelecidas em situações onde a videoaula, como forma de agregar os diversos recursos de mídia, os quais reunidos em um suporte digital e publicados na internet, estão presentes na sociedade moderna e propiciam perspectivas dinâmicas que contribuem, efetivamente, para a educação pública de qualidade.

A Oficina “Produção de Video Aulas com o Movie Maker” dará ênfase ao audiovisual, integrando a formação tecnológica associada aos produtos audiovisuais possibilitando aos participantes ações críticas na escola, uma vez que o uso das mídias exige diferentes abordagens, domínio técnico específico e conhecimento aprofundado.

3.2 JUSTIFICATIVA

Devido necessidade de atender a demanda dos profissionais da educação que não têm informação e conhecimento suficiente para o uso dos recursos do software Windows Movie Maker, oportunizou-se essa Oficina buscando levar aos professores informações e formação para o uso efetivo dessa tecnologia para a criação de vídeo aulas, passando de espectador/consumidor a autor.

3.3 MODALIDADE

Presencial

3.4 PÚBLICO ALVO

A Oficina destina-se, preferencialmente, aos professores do Centro Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto.

3.5 CARGA HORÁRIA:

20 Horas

3.6 DURAÇÃO:

5 encontros presenciais com 4h cada um (total de 20h).

3.7 METODOLOGIA

Cinco encontros presenciais com 4 horas, no contra-turno do professor, sendo que em cada encontro estão previstas atividades de aprendizagem, envolvendo conceitos, procedimentos, reflexões e realizações de práticas.

3.8 AVALIAÇÃO

Estão previstas atividades presenciais e auto-avaliação com análise coletiva para levantar dificuldades e avanços.

Ao final da Oficina cada participante deve apresentar a vídeoaula produzida e responder ao questionário para verificação de acordo com a proposta da oficina.

3.9 PROGRAMAÇÃO

1º Encontro de 4 horas:

- Abertura breve e apresentação do docente
- Apresentação dos participantes (nome, local de trabalho e atuação)
- Apresentação da oficina (carga horária, cronograma, objetivo, metodologia, avaliação e trabalho final)
- Conhecendo os recursos de vídeo, som e imagens disponíveis no Portal Dia a Dia, no Portal do Professor e no Rived.
- Indicação de sites para pesquisa de imagens, sons e vídeos para utilização na oficina.
- Download de vídeos e conversão de formatos – ferramentas offline e online
- Sobre o Direito Autoral
- Apresentação de slides: Produzindo Video Digital
- Elementos básicos para a criação de uma videoaula.
- Tecnologia básica para criação de uma videoaula.

2º Encontro de 4 horas:

- A escolha do tema/conteúdo da videoaula
- Análise dos elementos básicos da videoaula a ser criada
- Criação dos textos para a videoaula
- Escolha das imagens/fotos
- Seleção das músicas e/ou gravação de som (narração)
- Criação de um roteiro (texto) – Storyboard para a criação da videoaula.

3º Encontro de 4 horas:

- Conhecendo o Windows Movie Maker

- Salvando como Projeto
- A gravação do texto (se necessário)
- A importação das fotos/imagens
- O ordenamento das fotos/imagens
- O alinhamento de narração e fotos
- Colocando trilha sonora
- Cortando parte de um vídeo para usar
- As transições e efeitos especiais (cautela)

4º Encontro de 4 horas:

- Fazendo correções e testes na videoaula
- Inserindo títulos e créditos finais
- Onde publicar o material (You tube, Rived, Portal e Blogs)
- Salvando como filme e gravando a versão final da videoaula
- Convertendo a videoaula para uso na TV Pendrive
- Testando a videoaula na TV Pendrive

5º Encontro de 4 horas:

- Respondendo ao questionário
- Apresentando as vídeo aulas aos colegas de oficina
- Avaliação coletiva dos materiais produzidos

4 ANÁLISE DO OBJETO DE PESQUISA

A oficina “**Produção de Video Aulas no Movie Maker**” foi uma proposta pedagógica de integração e de uso das tecnologias da comunicação e da informação no trabalho de criação de videoaulas, as quais são importante objeto de trabalho para professores de todas as disciplinas. Os aspectos fundamentais da criação e da edição de videoaulas foram abordados durante o trabalho.

Os participantes fizeram uso de diferentes ferramentas e diferentes equipamentos, sendo esse manuseio importante condição para a execução das atividades propostas, partindo-se da prática fundamentada no conhecimento teórico. Houve uma parte teórica que precedeu à prática onde debateu-se sobre o desenvolvimento da internet e a facilidade na produção de audiovisuais, bem como o grande numero de vídeos disponíveis em sites como o You Tube. Daí decorre que utilizar vídeos baixados no computador é algo rotineiro e necessário em várias atividades, inclusive nas atividades educacionais e pedagógicas. É possível fazer o download e uso desses videos utilizando alguns aplicativos básicos e ferramentas tecnológicas. Foi trazida a discussão para o grupo sobre a questão central, onde o professor é apenas o usuário dos vídeos, atuando como espectador, apenas adequando o vídeo ao seu conteúdo pedagógico.

Em decorrência destes apontamentos, foram apresentadas algumas vídeo aulas produzidas em caráter experimental por alguns professores para uso em suas aulas. Na seqüência apresentou-se questões ligadas diretamente a produção do material para a videoaula, sempre esclarecendo a intenção e finalidade da oficina de se usar ferramentas de fácil acesso e manuseio possibilitando mesmo aos usuários com pouco conhecimento em informática, a manipulação e a criação de uma videoaula. Levou-se a real possibilidade de tornar o professor um autor de seu próprio material. Como ferramenta principal, apresentamos o software Movie Maker. O Windows Movie Maker é um programa, cuja finalidade é possibilitar a edição de filmes, clipes ou apresentações com fotografias. Permite ainda criar um clipe com filmes e fotos juntos, importar as fotos, depois importar os filmes, e criar um filme que poderá se transformar em material pedagógico.

A interface é intuitiva e a aprendizagem é rápida. Com este programa é possível ainda utilizar músicas, editar o som que já estiver nos filmes prontos e inserir narração. Outro conteúdo trabalhado foi a Lei de Direitos Autorais no que se refere ao uso de imagens, sons e textos, como conteúdo complementar, a fim de orientar o professor que pretende usar estes materiais em seus projetos e sobre qual seja o procedimento correto. A partir da apresentação dos objetivos, metodologia, cronograma e recursos, passou-se para a apresentação de alguns exemplos de vídeo aulas, iniciamos a criação dos roteiros e então foi iniciado o uso do Movie Maker. Além da Lei de Direitos Autorais, foram indicados *sites* de imagens e sons de uso livres, os quais serviram como base para algumas atividades.

4.1 ABORDAGEM PEDAGÓGICA:

Nesse trabalho, os **computadores** foram usados para trabalhar com o *software* Movie Maker, acesso à internet e criação de atividades pedagógicas. A **Internet** foi usada na pesquisa de imagens, sons e textos e acesso a *sites* indicados com informações complementares. O **Projetor Multimídia** foi usado para a exposição dos materiais explicativos sobre o projeto, a proposta de trabalho pedagógico e para apresentação dos materiais elaborados e das criações produzidas ao final da oficina. O **Pen Drive** foi usado para o armazenamento das produções e transporte de dados. O **Software Movie Maker** e suas ferramentas foram usadas para a criação das vídeo aulas para fins pedagógicos. Foram utilizadas ainda as **Diretrizes Curriculares e o Livro Didático Público** das respectivas disciplinas dos participantes durante a oficina como método e como material complementar de apoio e de pesquisa para os professores.

Esses materiais didáticos e essas mídias foram escolhidos por estarem disponíveis aos professores e aos alunos das escolas paranaenses, por estimularem o uso pedagógico, pela sua adequação ao projeto e, ainda, pela viabilidade de utilização do projeto como suporte e como estratégia de ensino-aprendizagem. O Movie Maker apresenta também a possibilidade de autoria, uma vez que os professores podem elaborar materiais didático-pedagógicos como as videoaulas,

tornando-se autores de seu próprio material e produtores de conteúdos significativos.

4.2 METODOLOGIA:

A oficina foi realizada na modalidade presencial com atividades orientadas e se utilizou o *software* Movie Maker como ferramenta de aprendizagem. As aulas foram desenvolvidas no laboratório de Informática do Centro Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto – CEEP. Participaram professores de diferentes disciplinas com o apoio da direção e da equipe pedagógica, durante toda a realização dos trabalhos. Cada participante usou um dos computadores, os quais já têm instalado o Movie Maker na versão 2.6. A carga horária total foi de 20 horas, sendo distribuídas com trabalho prático na oficina para a realização das atividades orientadas no laboratório de informática.

A Oficina foi iniciada com a apresentação multimídia sobre o projeto da oficina **“Produção de Videoaulas no Movie Maker”**. Na sequência houve explanação do roteiro da oficina, horários, metodologia e avaliação. Ainda antes de iniciar a parte teórica, foram passadas orientações sobre o trabalho final, no qual cada professor deveria criar uma videoaula e um Plano de Trabalho Docente com uma proposta de atividade pedagógica escolhendo um dos conteúdos específicos de sua disciplina. Para essa atividade basicamente deveria fazer o uso das ferramentas do Movie Maker, trabalhadas na oficina, refletindo sobre as possibilidades de criação e uso de videoaulas, desenvolvendo as potencialidades do imaginário criativo no trabalho com o Movie Maker.

No início houve a ambientação onde cada participante criou uma pasta para armazenar e organizar todos os conteúdos relacionados a oficina e a produção da videoaula. Houve então o contato com os materiais que poderiam ser usados e conhecer as inúmeras formas de produção de materiais em vídeo passou-se ao acesso de recursos pedagógicos de vídeo, sons e imagens disponíveis no Portal Dia a Dia, no Portal do Professor, no Rived e no You Tube. Viu-se ainda a indicação de sites para pesquisa de imagens, sons e vídeos para utilização na oficina e cada

participante passou a receber orientação de como fazer o download de vídeos e conversão de formatos – ferramentas offline e online. Vinculado a este conteúdo, foi trabalhado na oficina a questão do Direito Autoral acessando a página do CEDITEC no Portal dia a dia com instruções sobre o procedimento em caso. Com a apresentação “Produzindo Video Digital” abordou-se os elementos básicos para a criação de uma videoaula e tecnologia básica para criação de uma vídeoaula finalizando o primeiro encontro de quatro horas-aula.

O segundo encontro iniciou-se com a escolha do tema/conteúdo da videoaula que cada professor iria criar na oficina, passou-se para análise dos elementos básicos da videoaula a ser criada com o trabalho de criação dos textos, escolha das imagens/fotos, seleção das músicas e/ou gravação de som (narração), finalizando este encontro com a criação de um roteiro (texto) – Storyboard para a criação da videoaula. Para o terceiro encontro de quatro horas finalmente, os participantes puderam, de fato começar a conhecer e usar o Movie Maker, o nosso editor de vídeo e objeto principal de nossa oficina.

Cada um recebeu uma cópia digitalizada de um tutorial para consultas posteriores. Após uma breve demonstração cada participante passou a exploração da área de trabalho do software para contato e familiarização com sua interface gráfica e funcionamento de suas ferramentas, sendo esta condição básica para a seqüência dos trabalhos propostos. Após esta breve ambientação professor-software, deu-se início ao trabalho propriamente dito, realizando ações importantes para a continuidade das ações, aprendendo a salvar como Projeto, a gravar do texto com narração e voz própria, a importar fotos/imagens, a ordenar as fotos/imagens, a alinhar a narração com as fotos, a colocar trilha sonora, a cortar parte de um vídeo para usar.

O último aprendizado do dia foi colocar transições e efeitos especiais, sempre com cautela, para não perder de vista o cunho pedagógico do trabalho que seria realizado. Para o quarto encontro foram feitas correções e testes na videoaula, inserindo títulos e créditos finais, conhecendo onde publicar o material (You tube, Rived, Portal e Blogs), salvando como filme e gravando a versão final da videoaula. Uma vez que o material produzido é criado no formato WMV (próprio do Movie Maker) foi visto também como converter a videoaula para o formato MPG, para em seguida testar na TV Multimidia. No quinto e último encontro foi marcado pela

apresentação de todas as videoaulas produzidas para análise e avaliação e na sequência, cada participante respondeu ao questionário com perguntas relacionadas a proposta inicial da oficina.

4.3 AVALIAÇÃO

A avaliação foi contínua, formativa e realizada a partir de atividades desenvolvidas com recursos audiovisuais e tecnológicos. Os principais aspectos considerados na avaliação foram: iniciativa e autonomia no processo de aprendizagem e de produção de conhecimento; capacidade de pesquisa e abordagem criativa na solução de problemas apresentados; reconhecimento dos recursos expressivos específicos das ferramentas utilizadas na oficina; articulação do conteúdo trabalhado na oficina com os conteúdos específicos da disciplina.

5 ANÁLISE DOS DADOS DO QUESTIONÁRIO

Gráfico 1

O gráfico desta questão mostra que a maioria (87%) dos professores participantes da oficina, não sabiam como produzir uma videoaula, o que reforça a proposta inicial de oferecer a orientação com esta finalidade.

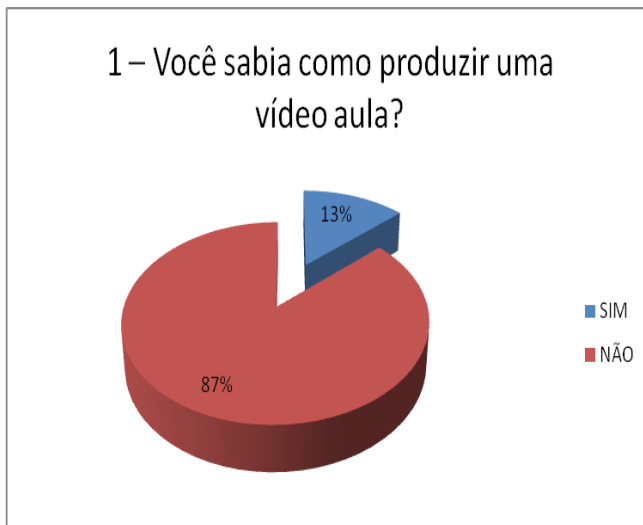


GRÁFICO 1: CONHECIMENTO PARA PRODUÇÃO DE VÍDEOAULA
FONTE: A autora (2010)

Gráfico 2

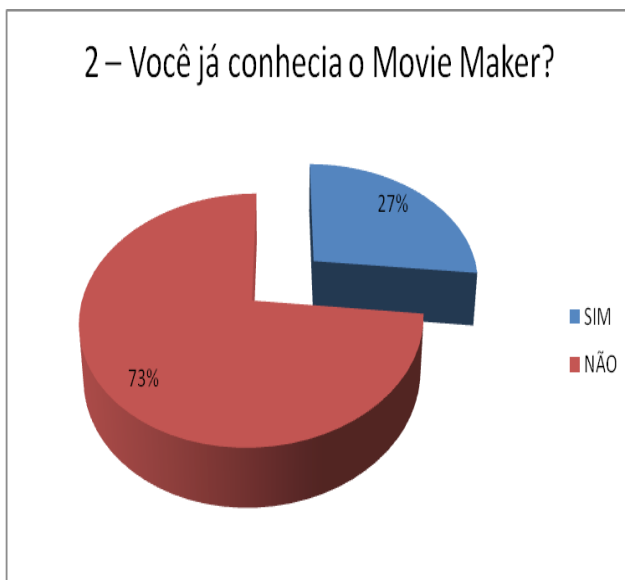


GRÁFICO 2: CONHECIMENTO SOBRE O MOVIE MAKER
FONTE: A autora (2010)

Pelo resultado demonstrado no gráfico 2, percebeu-se que a maioria (73%) dos participantes não conhecia o software Movie Maker e dos 27% que relataram conhecer, um deles observou, ao responder o questionário, que nunca havia usado, apenas conhecia porque sua filha o usava. Os outros 3 relataram que conheceram através das assessorias pedagógicas realizadas na escola.

Gráfico 3

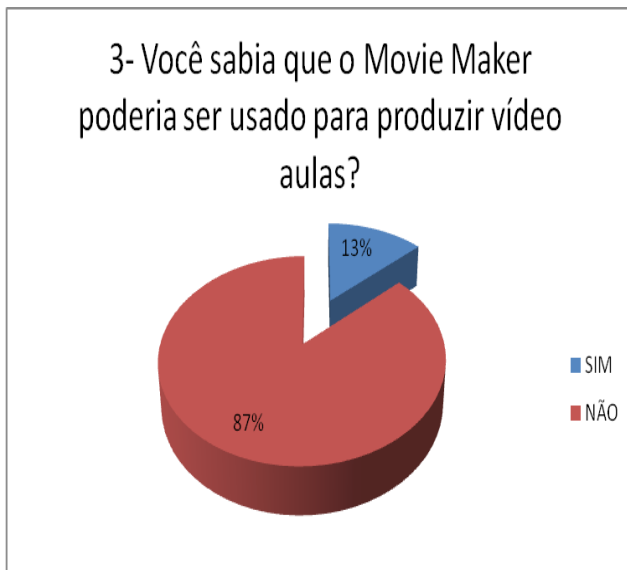


GRÁFICO 3: CONHECIMENTO DO MOVIE MAKER PARA PRODUÇÃO DE VÍDEOAULA

FONTE: A autora (2010)

Pelos dados do gráfico 3 pode-se concluir que a maioria dos participantes (87%) não sabia que o software Movie Maker poderia ser usado na produção de videoaulas. Houve a observação de alguns, que sabiam apenas da possibilidade de usa-lo para produzir videos caseiros com mensagens de aniversário, letras de músicas traduzidas, homenagens, etc.

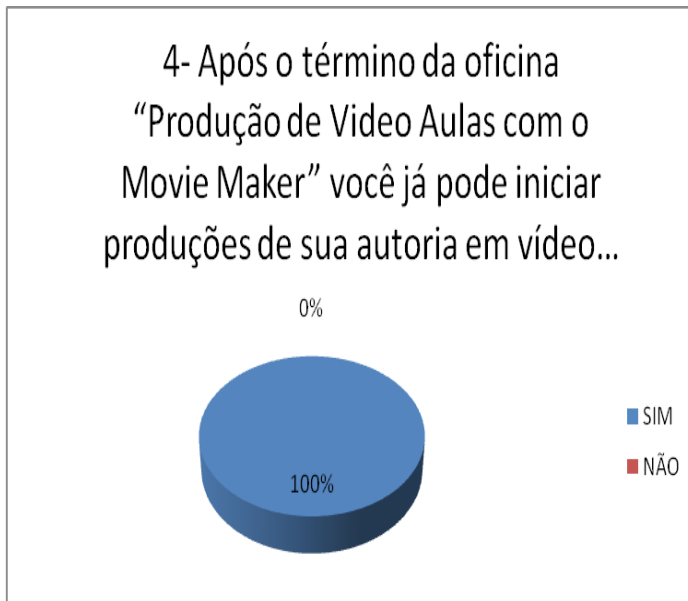
Gráfico 4

GRÁFICO 4: DEPOIS DA OFICINA DO MOVIE MAKER O PROFESSOR JÁ SE SENTE EM CONDIÇÕES DE PRODUZIR UMA VÍDEOAULA
FONTE: A autora (2010)

O Gráfico 4 mostra que houve apreensão, por parte da totalidade dos participantes que responderam afirmativamente se poderiam iniciar produções de videoaula, tornando-se autores de seu próprio material pedagógico com o uso do Movie Maker. Dois participantes observaram que gostariam de ter continuidade desse trabalho, para aprofundar-se mais nas suas criações.

Gráfico 5

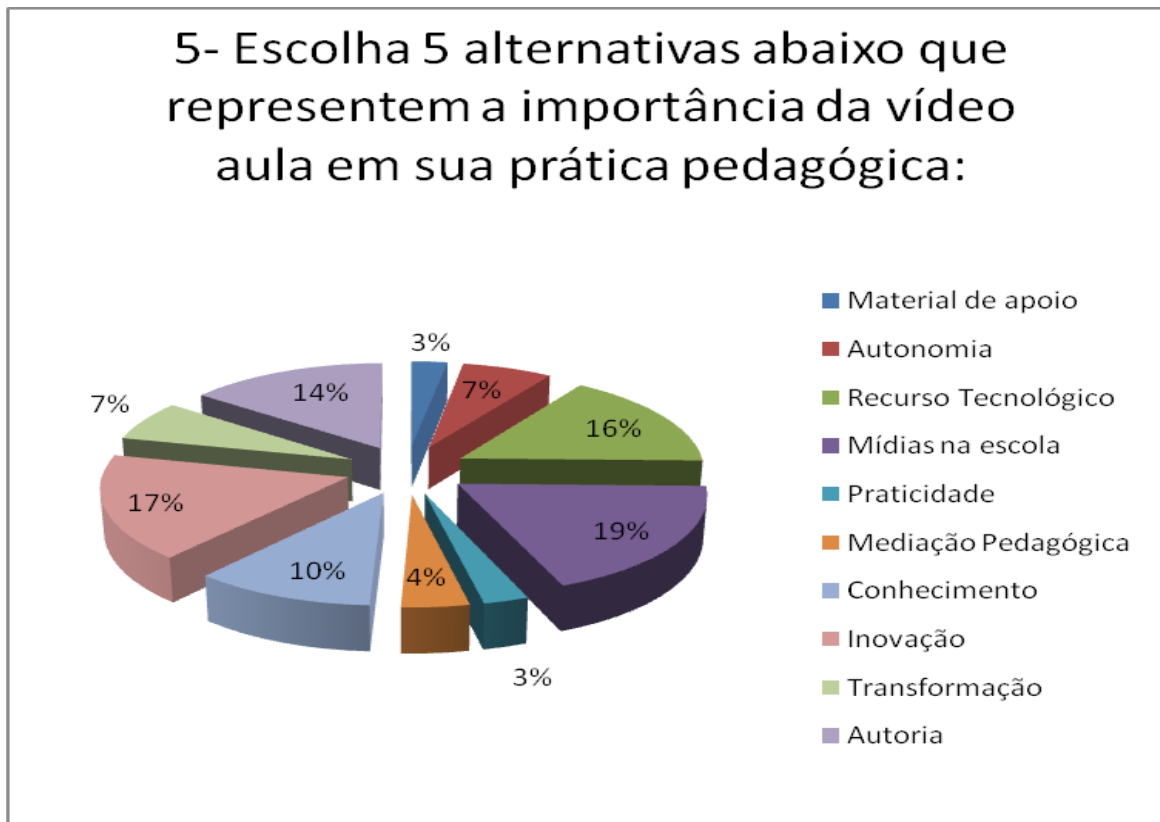


GRÁFICO 5: ESCOLHA DE ALTERNATIVAS SOBRE A IMPORTÂNCIA DA VÍDEOAULA NA PRÁTICA PEDAGÓGICA
 FONTE: A autora (2010)

Finalmente, pelo gráfico 5 é possível concluir que um os principais objetivos que foi trabalhar a tecnologia vinculada à prática pedagógica reflexiva, foram plenamente atingidos com relação ao questionamento sobre o uso pedagógico da videoaula. Isso pode ser observado pelas alternativas escolhidas pela maioria: Mídias na escola (19%), Inovação (17%), Recurso Tecnológico (16%), Autoria (14%) e Conhecimento (10%).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a realização do trabalho de criação e a edição de vídeo aulas com o Movie Maker, procurou-se estabelecer vínculo o tempo todo com os principais objetivos específicos do Curso de Mídias Integradas na Educação: Identificar aspectos teóricos e práticos referentes aos meios e comunicação no contexto das diferentes mídias e no uso integrado das linguagens de comunicação: sonora, visual, impressa, audiovisual, informática e telemática, destacando as mais adequadas aos processos de ensino e aprendizagem; Elaborar propostas concretas para utilização dos acervos tecnológicos disponibilizados à escola no desenvolvimento de atividades curriculares nas diferentes áreas do conhecimento; Desenvolver estratégias de autoria e de formação do leitor crítico nas diferentes mídias.

Destaca-se a preocupação também em adequar esta proposta à concepção pedagógica do Curso Mídias Integradas na Educação que é “Desenvolver estratégias de autoria e de formação do leitor crítico nas diferentes mídias.”

Durante a realização das produções foi explicado sobre a importância do conhecimento e domínio de cada professor sobre o conteúdo específico de sua disciplina, sejam quais forem os recursos utilizados, em sala de aula, no laboratório ou outros.

A tecnologia e seus recursos, como o Movie Maker representam importantes subsídios, mas o verdadeiro sentido está no planejamento das ações e no domínio do conteúdo pelo professor. Foram acompanhadas todas as composições auxiliando no uso do Movie Maker e, dessa forma, foi possível observar cada momento da organização pedagógica sendo articulados no processo percorrido pelos participantes, sendo vivenciados e, portanto, servindo como base para suas criações.

Sendo assim, conclui-se que as atividades desenvolvidas nessa oficina, cumpriram os objetivos iniciais, proporcionando vivências através da experimentação e criação; trabalhou-se com as mídias no processo pedagógico de forma integrada aos conteúdos educacionais contribuindo na formação do professor

e diretamente na sua prática pedagógica, onde o professor passou efetivamente de consumidor a produtor/autor de videoaulas.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COUTINHO, Laura Maria. **Audiovisuais: arte, técnica e linguagem**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Brasília: UNB – Cursos Pró-Funcionários, 2006.

EDUCAREDE. **Caderno do Capacitador**. Internet na Escola. Fundação Telefônica: São Paulo, 2007.

GIRÃO, Ligia Cirino. **Processo de produção de vídeos educativos**. Integração das tecnologias na escola – Salto para o futuro. Organizadores: Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida e José Manoel Moran. Brasília: SEED/MEC, 2005.

MORAN, J. M.; BEHRENS, M. A.; MASETTO, M. T. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 2ª. ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 2000.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2001.

OROFINO, M. I. **Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade**. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2005.

PFROMM NETTO, Samuel. **Telas que ensinam: mídia e aprendizagem do cinema ao computador**. Campinas, SP: Ed. Alínea, 1998.

APÊNDICE

QUESTIONÁRIO PARA APLICAÇÃO COM OS PARTICIPANTES DA OFICINA “PRODUÇÃO DE VIDEO AULAS COM O MOVIE MAKER”

1 – Você sabia como produzir uma vídeo aula?

Sim Não

2 – Você já conhecia o Movie Maker?

Sim Não

3- Você sabia que o Movie Maker poderia ser usado para produzir vídeo aulas?

Sim Não

4- Após o término da oficina “Produção de Video Aulas com o Movie Maker” você já pode iniciar produções de sua autoria em vídeo aulas?

Sim Não

5- Escolha 5 alternativas abaixo que representem a importância da vídeo aulas em sua prática pedagógica:

Material de apoio

Autonomia

Recurso Tecnológico

Mídias na escola

Praticidade

Mediação Pedagógica

Conhecimento

Inovação

Transformação

Autoria