

Professor Youtuber Sua Vez e Sua Voz: Criando Vídeos Educativos

Selma Bessa Sales¹, Eliziete Nascimento de Menezes¹, Marcele Aline da Silva Garrido²

¹Núcleo de Tecnologia Educacional - NTE da Prefeitura Municipal de Fortaleza – PMF

Getedu – Google for Education Partner – Brasília, DF – Brasil.

eliziete30@gmail.com, marcelealine@gmail.com,
selma.bessa@educacao.fortaleza.ce.gov.br

ABSTRACT. *The aim of the workshop was to develop autonomy and skills through an educational video production experience, in which teachers set their goals creatively in a constructionist environment, which is based on practical learning rooted in Cultura Maker, through You Tube and the Powtoon web tool. The methodology adopted included five phases: concept of digital educational resources, appropriation of the YouTube video platform, content selection, planning, realization and publication of the video. Our theoretical foundation is based on the construction of Papert (1980), among others. We conclude that there are several initiatives that motivate teachers to explore their creativity, plan, create projects and work on meaningful concepts and skills, with the famous “Hand in Hand”.*

RESUMO. *O objetivo do trabalho foi desenvolver a autonomia e habilidades através de uma vivência de produção de vídeo educativo, em que os professores estabeleciam seus objetivos de forma criativa em um ambiente construcionista, que se baseia no aprendizado prático com raízes na Cultura Maker, através do You Tube e da ferramenta web Powtoon. A metodologia adotada contemplou cinco fases: conceito de recursos educacionais digitais, apropriação da plataforma de vídeos do YouTube, seleção de conteúdos, planejamento, realização e publicação do vídeo. Nossa fundamentação teórica se baseia no construcionismo de Papert (1980), entre outros. Concluímos que existem diversas iniciativas que motivam os docentes a explorar sua criatividade, planejar, criar projetos e trabalhar conceitos e habilidades significativos, com a famosa “Mão na Massa”.*

1. Introdução

A relação entre aprendizagem de conceitos e práticas estimuladoras do protagonismo do professor tem sido possível através da proposta de atividades Maker (Mão na Massa) que tem atraído a simpatia dos educadores que, por sua vez, mostram adesão a esta maneira inovadora de ensinar.

Tendo em vista os potenciais possibilitados pelas tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) e para ajudar os professores interessados nos novos recursos disponíveis pela web, propomos desenvolver a autonomia, colaboração e habilidades através de uma vivência em oficina de produção de vídeo, de forma criativa

em um ambiente construcionista, que se baseia no aprendizado prático com raízes na Cultura Maker, oportunizando a cada indivíduo criar sua própria tecnologia seguindo seus objetivos enquanto professor.

A relevância da temática se explica diante do sucesso de um dos recursos de entretenimento, com imensos vídeos publicados diariamente. O *YouTube* se transformou em um importante recurso de aprendizagem tornando possível para o professor colaborar, conectar e inovar, compartilhando suas aulas com os alunos e também servindo como material extra para os docentes.

Ao utilizar a Cultura Maker no ambiente escolar, os professores ficam em situação favorável para construir o conhecimento entre os seus alunos. Assim, nossa proposta é dar vez e voz ao professor, na condição de youtuber, para criar conteúdos, promover o desenvolvimento da opinião crítica entre os discentes bem como oferecer aulas em uma navegação simples e lúdica.

A referida oficina adota uma abordagem “Mão na Massa” possibilitando a interação entre os participantes, a cooperação, o compartilhamento de informações e ideias, proporcionando um ambiente positivo que ajuda no processo de criação de práticas inovadoras e objetiva ampliar as possibilidades de utilização do *YouTube*¹ e do *Powtoon*² como ferramentas pedagógicas para a criação de vídeos educativos.

A seguir, apresentaremos nosso embasamento teórico, os recursos digitais que podem ser adotados para a criação dos vídeos e como o processo acontecerá.

2. Fundamentação Teórica

O movimento Maker está relacionado à aprendizagem prática na qual o estudante é protagonista do processo de construção do seu conhecimento, aprendendo assuntos de seu interesse e satisfação. É ainda uma extensão da cultura DIY (Do-It-Yourself/Faça-Você-Mesmo) e tem em sua base a ideia de que pessoas comuns podem fabricar, consertar e modificar os mais diversos tipos de objetos e projetos.

A Adoção de atividades Maker na Educação tem representado, considerável avanço para o processo de ensino e aprendizagem e a disponibilidade das novas tecnologias de fabricação digital estão entre os fatores que mais têm impulsionado o crescimento do Movimento.

O aumento de iniciativas “Mão na Massa” no país indica que a Cultura Maker está sendo incorporada no cotidiano das escolas e, aos poucos, considerada como um recurso de aprendizagem que pode ajudar no desenvolvimento de competências socioemocionais dos alunos, como o pensamento crítico e a autonomia.

Para tanto, os professores devem escolher um recurso para a produção de um vídeo que aborde questões pedagógicas a serem trabalhadas, em seguida, devem organizar a produção, captar as imagens e editar o vídeo.

¹< <https://www.youtube.com/?hl=pt&gl=BR>>

²<<https://www.powtoon.com/my-powtoons/?> >

Do ponto de vista pedagógico, a maioria das atividades Maker se fundamenta na abordagem Construcionista (Papert, 1980), que instiga habilidades e competências por meio de atividades que promovem o envolvimento do estudante em projetos em que ele assume o protagonismo e instiga a criação de algum objeto que possa ser socializado. A popularização de recursos tecnológicos como aparelhos celulares, máquinas fotográficas e editores de imagens simplifica a sua aplicação.

A ideia de estimular a criação de vídeos pelos participantes da oficina entra em sintonia com a proposta do construtivismo, com base no pensamento piagetiano que nos diz que “Inventar é Aprender”.

Estudos realizados são exemplos de práticas pedagógicas desenvolvidas para criação de vídeos e de uso do *Powtoon*. Como por exemplo, o trabalho de Freitas (2017, p. 589), os participantes de um minicurso obtiveram instrução de como usar seus celulares, associados ao aplicativo Viva Video e A Better Camera, para gravação e edição de pequenos vídeos. Comprovando que os recursos tecnológicos, não está distante de nós, pelo contrário, está ao nosso redor nas mais corriqueiras das atividades e que não nos damos conta de seu potencial pedagógico.

O trabalho de Júnior et al. (2017, p.133) descreve uma experiência com alunos do segundo ano do ensino médio. Nesse caso, os vídeos do *YouTube* foram utilizados como atividade, por oferecer à integração de forma prática e gradativamente e os mesmos eram sugeridos e publicados no *Google Class Room* tornando a comunicação em tempo real. Dessa forma os discentes apresentavam maior incentivo, uma vez que o uso dessas tecnologias faz parte do momento sócio-histórico vivenciado por eles e, por essa razão, pode tornar a aprendizagem mais significativa e prazerosa.

A experiência de Sousa et al. (2017, p. 289) indica os professores que se sentem estimulados para uso das tecnologias, no caso o vídeo, como oportunidade que faz com que os alunos se tornem mais motivados e interessados pelos conteúdos. A metodologia inovadora e a criatividade do docente mediada por um simples vídeo torna o diferencial em uma aula.

E por fim, em outro nível de ensino, no trabalho de Santos et al (2018, p. 6), o *PowToon*, é trabalhado como uma ferramenta digital, em seu potencial mediador na aprendizagem, para facilitar a compreensão do discente frente ao conteúdo, no caso elaboração de roteiros, com o enfoque na redução de dúvidas sobre o conteúdo ora exposto.

2.1 Uso do vídeo como auxílio na aprendizagem: diferentes formas de criação

Atualmente o vídeo tem se tornado bastante popular e muito utilizado na escola. Esse recurso digital possibilita ao professor produzir seu próprio material digital, com recursos gratuitos, reduzindo assim os custos, acessíveis e com potencial para dinamizar as aulas (Corrêa 2002). O vídeo é uma tecnologia de maior uso cotidiano pelos alunos. Apresenta um papel predominante e especial na ligação das pessoas com o mundo, com diferentes realidades e em contexto educativo é utilizado como estratégia para superar o descompasso da escola em relação aos avanços dos meios de comunicação. Para Moran, o vídeo é:

sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força. Nos atingem por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta outras realidades (no imaginário) em outros tempos e espaços. O vídeo combina a comunicação sensorial-cinética, com o audiovisual, a intuição com a lógica, a emoção com a razão. Combina, mas começa pelo sensorial, pelo emocional e pelo intuitivo, para atingir posteriormente o racional. (Moran, 1993, p.2).

Nesse contexto, o vídeo é um recurso que permite experimentar sensações, do mundo e de nós mesmos, por sua necessidade de utilização em espaços escolares, exigindo dos educadores um preparo inicial, como visualizar a qualidade do material, sua duração, som, imagem, ruído, cor e aspectos pedagógicos (cenas, linguagem, etc).

A palavra vídeo designa o conjunto de recursos tecnológicos que possibilitam tanto a transmissão como a gravação e reprodução de imagens, comumente acompanhadas de sons (PFRONM NETO, 2011). Desse modo, conhecer todo potencial que um vídeo apresenta, ajuda o professor a organizar melhor o tempo da aula e a criar conteúdos atrativos, em diferentes tarefas.

2.2 Ferramentas de vídeo digital online

Os vídeos digitais são um sucesso na Internet, pois permitem a veiculação rápida de uma série de conteúdos produzidos por educadores ou até mesmo pelos discentes. Desta forma, entendemos que esta tecnologia poderá ser vista como um recurso pedagógico mais motivador para o aluno que contará com a imaginação e a própria afetividade como mediadores no processo de conceber o conhecimento.

Nesse cenário o *YouTube* se insere como uma plataforma, para pesquisa de vídeos e criação de canal personalizado onde o usuário tem permissão para o envio, publicação e visualização de vídeos, além de adicionar suas produções autorais. A plataforma de vídeos *YouTube*³ é o maior e mais popular site de conteúdo audiovisual gratuito disponível na internet (Caetano e Falkembach, 2007). Contando com uma grande quantidade de vídeos e canais sobre os mais diversos assuntos, a referida plataforma permitiu a democratização do acesso e da produção de conteúdo.

Em contexto educativo esta ferramenta poderá ser utilizada sob duas perspectivas: i) o professor poderá baixar os vídeos e trabalhar com os mesmos em sala de aula, e ii) poderá solicitar aos seus alunos a criação de vídeos educativos para serem disponibilizados no próprio *YouTube*. A estes níveis, os trabalhos de investigação crescem a cada dia e os resultados apontam que os alunos gostam de trabalhar com essas tecnologias.

O *PowToon* é um software de animação baseado na Web que permite aos usuários criarem apresentações manipulando objetos pré-criados, imagens importadas, música fornecida ou criações do próprio usuário. É uma ferramenta que disponibiliza todas as funções online para montagem de apresentações em qualquer plataforma. Nele o usuário encontra efeitos exclusivos, sem a necessidade de baixar nada, pois suas

³ Atualmente tem mais de um bilhão de usuários, o que representa quase um terço dos usuários da Internet. Diariamente, essas pessoas assistem bilhões de horas de vídeo, gerando bilhões de visualizações.

funções substituem muito bem os programas mais pesados que necessitam de instalação e, apesar de ser em inglês, é intuitivo e tem uma interface bem organizada.

Esta ferramenta web se configura então como uma plataforma de criação/edição de vídeoaulas, por meio da criação de slides com movimento e sons para publicação no *YouTube*. Portanto, no aspecto pedagógico, o *Powtoon* é essencial para uma aprendizagem prazerosa para determinados conteúdos complexos e menos interessantes.

Metodologia

Os procedimentos metodológicos utilizados visando o processo de criação e transmissão do vídeo educativo contemplaram cinco fases⁴, abrangendo desde a concepção do que são recursos educacionais digitais, apropriação da plataforma de vídeos do *YouTube*, passando por alguns critérios de seleção de conteúdos, até culminar em um momento de planejamento, realização e transmissão do vídeo com o uso de um equipamento escolhido por cada participante (celular, tablet, câmera ou outro).

No que concerne à primeira fase, inicialmente, refletimos sobre aspectos teóricos⁵ que fundamentaram a oficina. Na segunda fase, foi vivenciada uma experiência prática, que se desenvolveu nas seguintes etapas, a saber: momento de apropriação do aplicativo web *Powtoon* com realização de cadastro e apresentação do *YouTube* como possibilidade pedagógica e, em seguida, criação de conta e canal, sendo apresentado os recursos que o programa possui, contemplando, dessa forma, um momento teórico e prático através do conhecimento e apropriação das ferramentas.

Nesta etapa, a apresentação dos recursos digitais e ferramentas, bem como a seleção dos conteúdos feita de acordo com os critérios explicados anteriormente, foram discutidas juntamente com os participantes, com o intuito de compreender a relação do conteúdo com o objetivo de aprendizagem, para a criação do roteiro, que o professor autor pretende divulgar no canal.

Na quarta fase, de planejamento, os participantes elaboraram um roteiro⁶, definiram a disciplina que pretendiam trabalhar, construíram uma montagem no *Powtoon*, pensando acerca do tema da aula, os objetivos que a aula pretendia atingir e quais os procedimentos metodológicos utilizados e, assim, criaram um vídeo educativo⁷ para uma aula com o recurso escolhido.

Na quinta fase, após pesquisa, elaboração de roteiro, pré-produção, gravação e edição, os cursistas publicaram a sua produção autoral no *YouTube*. Além disso, divulgaram seus vídeos educativos nas redes sociais como *Whats App*, por exemplo.

Na próxima seção, será discutido sobre os resultados esperados quanto ao minicurso, especificando o processo de escolha e análise dos recursos e ferramentas, a construção do planejamento e as eventuais execução e processo de criação.

Análise dos resultados

⁴ Registro das Imagens disponível em <<https://photos.app.goo.gl/Hsk5k9HkCzX3skGk2>>

⁵ Para saber mais acessar: <<https://goo.gl/iR5Ewk>>.

⁶ Informações sobre o Roteiro:< <https://goo.gl/gVNJm2>> Acesso Junho de 2018.

⁷ Ver por exemplo: “Oficina Professor *YouTube*: < <http://bit.ly/2xJQnzF> > Acesso 5 de junho de 2018.

Os resultados da oficina realizada foram colhidos a partir de um questionário online no formulário⁸ do drive do Google, estruturado em 10 questões e compartilhado na rede social *Whatsapp*, onde foi criado o grupo que possuía 30 participantes, porém apenas 14 deles responderam. Ao término da oficina, foi disponibilizado o link com as perguntas propostas. Tais questões foram expressas por meio de temas, expostos a seguir.

A primeira questão investigou a faixa etária dos participantes. O questionário nos mostrou que a maioria dos cursistas possui entre 46 e 55 anos de idade, demonstrando que os participantes são mais experientes e buscam se atualizar constantemente. A pergunta seguinte indagou sobre a instituição de origem dos participantes. Dentre elas listamos escolas municipais de Fortaleza e Maracanaú, Faculdade, Institutos Federais e Universidades do Ceará e do Minho (Portugal).

Na questão subsequente buscamos saber com que frequência eles acessam vídeos no *YouTube*. A maioria dos respondentes 78,6% revelou que usa a plataforma com muita frequência. Segundo os dados 75% dos cursistas usam para pesquisa e 25% utiliza a Plataforma para entretenimento. Entre as finalidades de uso os respondentes listaram as seguintes ações: favoritar vídeos, criar vídeos, entretenimento, pesquisa e outros. Dentre os acessos 100% deles utiliza o *YouTube* para estudos. Dentre as preferências de canal para estudos estão o Descomplica, Grings, Nerdologia, Manual do Mundo e *YouTube* Edu.

Todos os participantes da oficina consideraram importante utilizar o recurso digital para fins educacionais, pois segundo eles isto se justifica pela diversidade de vídeos e na medida em que o vídeo educativo cria novas possibilidades de aprendizagem, ensina de diversas formas, abrange um público maior, dispõe de fontes de pesquisa, desperta atenção e concentração do aluno, também é uma forma inovadora de passar conhecimento, ministrar e revisar conteúdo.

Segundo os dados analisados percebemos que a maioria deles não possuía canal. Dos que possuíam, a maioria nunca acessa, 3 participantes respondeu que usa o canal com pouca frequência e apenas um cursista disse que usa com muita frequência. Sobre o *Powtoon*, 71,4% deles responderam que já o conheciam, isto corresponde a 10 cursistas. 21,4%, ou seja, 3 participantes responderam que não conheciam. Um dos cursistas respondeu que nunca ouviu falar sobre o *Powtoon*.

Outra pergunta que fizemos foi: o que você achou da experiência de produzir um vídeo educativo? A maioria revelou que foi fácil. Dois participantes sentiram dificuldade na experiência de produzir vídeo autoral. Um deles achou a vivência muito fácil.

Sobre as expectativas, 92,9%, que corresponde a quase totalidade dos participantes, respondeu que a oficina atendeu muito às suas expectativas. Eles justificaram as suas falas dizendo que conseguiu várias referências, contatos na área e alguns tutoriais muito úteis; as palestrantes possuem um ótimo conhecimento, foram atenciosas, simpáticas, com ótima dinâmica nas explicações dos conteúdos e bem humoradas; Aprendi a usar mais uma ferramenta que poderei utilizar com os alunos; Ótimo conteúdo, claro e didático; a explicação de um roteiro foi fundamental; Apenas

⁸ Disponível em <<https://goo.gl/forms/G4fAY38tHIGtWlu02>> Acesso Maio de 2018

um cursista respondeu que atendeu parcialmente às suas expectativas devido a sua pouca experiência no assunto, logo, o aproveitamento não chegou a ser total.

Considerações finais

Consideramos que o acesso a Plataforma *YouTube* é unânime e habitual, pois mesmo em um grau intenso ou razoável ela é utilizada por todos os participantes do curso. Entretanto, a maioria não possuía canal na Plataforma do Google e, dos que possuíam apenas um deles utilizava com frequência. Também que dentre os que não conheciam o aplicativo *Web Powtoon* foi importante divulgar a existência desta ferramenta, visto que havia cursista que nunca ouvira falar.

Concluimos que inserir soluções que tornem o modelo educacional menos teórico e mais participativo colabora para que as aulas se tornem motivadoras e com conteúdo acessível, desenvolvendo pensamento ágil e crítico, comunicação e reflexão. Assim, o uso dessas ferramentas web possibilitaram o aprimoramento da criação de vídeos educativos e a implementação da Cultura Maker.

Referências

- CAETANO, Saulo Vicente Nunes; FALKEMBACH, Gilse Antoninha Morgental. *YOUTUBE: uma opção para uso do vídeo na EAD*. *Renote*, v. 5, n. 1, 2007.
- CORREA, Juliane. Novas tecnologias da Informação e da Comunicação: novas estratégias de ensino/aprendizagem. In COSCARELLI, Carla Viana (Org.) *Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002, p.43-50.
- PFROMM NETTO, Samuel. *Telas que ensinam: mídia e aprendizagem do cinema ao computador*. Campinas: Alínea, 2011.
- JÚNIOR, Arlindo Sousa 1 ,OLIVEIRA, Cleber, BRAGA, Eliete, LIMA, Viviani Alves de. *Google Suite For Education: trazendo o Google Classroom como uma perspectiva para as salas de aula usando os dispositivos móveis*. II Congresso sobre Tecnologias na Educação (Ctrl+E 2017). Disponível em http://ceur-ws.org/Vol-1877/CtrlE2017_AC_25_9.pdf Acesso Maio de 2018.
- MORAN, José Manuel. *Leituras dos Meios de Comunicação*. São Paulo: Pancast, 1993, p.2. Disponível em: <https://bit.ly/2tkz7fT> Acesso maio de 2018
- PAPERT, S. *Mindstorms: Children, computers and powerful ideas*. Basic Books, inc. Artes Médicas: Porto Alegre. 1980
- SANTOS. Maria das Graças Freitas dos, MAGALHÃES. Angélica Dias, DELPECH, Mariana Pereira, COUTINHO Patricia de Souza Albrecht. *Deleites da Educação: powtoon como acurácia da aprendizagem*. (2018, p. 6) – Congresso Internacional de Educação e Tecnologia (CIET). Disponível em <file:///c:/users/crp/downloads/565-18-4152-1-10-20180529.pdf> acesso maio de 2018.
- SOUSA Carlinho Viana de, QUIM Osmar, TOMANIN Cássia R., WAGNER Jéssica J. *Planejando o uso da Tecnologia por meio da Tecnologia: uma Experiência com Professores da Educação Básica*. (2017, P. 289) II Congresso sobre Tecnologias na Educação (Ctrl+E 2017). Disponível em: http://ceur-ws.org/Vol-1877/CtrlE2017_AC_25_9.pdf. Acesso Maio de 2018.