EDUCOMP

LUZ, CÂMERA E EDUCAÇÃO: UMA PROPOSTA AUDIOVISUAL PARA ENSINO E APRENDIZAGEM NO ENSINO MÉDIO

William Lopes Carvalho[1]

Elane Souza da Silva[2]

RESUMO:

Este trabalho consiste em uma pesquisa referente a eficácia da produção audiovisual frente ao processo de ensino e aprendizagem, por estudantes do Ensino Médio. Realizada nas quatro turmas de 1º ano do Curso Técnico em Agropecuária Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, *Campus* Senhor do Bonfim. Os estudantes foram instruídos na utilização do *software* de edição de vídeo para celular, CapCut, consistindo em suas funções, em técnicas de filmagem, preparação de cenários, elaboração de roteiros e desenvolvimento de criatividade. As percepções dos estudantes bem como as dos professores foram coletadas através de questionários e entrevistas. Toda a metodologia foi realizada de maneira remota, tendo em vista o contexto da pandemia da Covid-19, dessa maneira as aulas e entrevistas se deram através das plataformas de videoconferência *Microsoft Teams e Google Meet* e os questionários foram respondidos por meio do *Google Forms.* Como resultado, observou-se que a produção audiovisual apresentou-se como um recurso que contribui com o engajamento e interação entre os estudantes, estimulando várias áreas do conhecimento, promovendo de maneira significativa o ensino e aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: produção audiovisual; ensino e aprendizagem; multimídia na educação.

ABSTRACT:

This work consists of a research on the effectiveness of audiovisual production in the process of teaching and learning by high school students. Carried out in the four 1st-year classes of the Technical Course in Agriculture Integrated with High School at the Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, Campus Senhor do Bonfim. Students were instructed in the use of video editing software for mobile, CapCut, consisting of its functions, in filming techniques, preparation of scenarios, writing scripts and developing creativity. The perceptions of students as well as those of teachers were collected through questionnaires and interviews. The entire methodology was performed remotely, taking into account the context of the Covid-19 pandemic. In this way, the classes and interviews took place through the videoconference platforms Microsoft Teams and Google Meet, and the questionnaires were answered using Google Forms. As a result, it was observed that audiovisual production presented itself as a resource that contributes to engagement and interaction among students, stimulating various areas of knowledge, significantly promoting teaching and learning.

KEYWORDS: audiovisual production; teaching learning; multimedia in education.

[1] Graduando do curso de Licenciatura em Ciências da Computação do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia Baiano, *Campus* Senhor do Bonfim.

[2] Graduada em Processamento de Dados pela Universidades Salvador-UNIFACS, Licenciatura Plena em Informática pelo CEFET-PR, Especialização em Informática Educativa pela UFLA e Mestrado em Ciências pela UFRRJ.

1. INTRODUÇÃO

As mídias estão presentes de maneira incisiva no contexto contemporâneo, mediante o grande avanço tecnológico. Vídeos, áudios, imagens, jogos e animações, utilizados como fonte de informação e entretenimento, fazem parte do dia a dia da maioria das pessoas. Tais recursos possuem um poder atrativo imenso, considerando o fato de que as mídias se adequam cada vez mais aos diversos ambientes sociais.

Seja no contexto afetivo, econômico, de lazer, de saúde, entre outros, o processo de multimidialização tem sido cada vez mais abrangente e necessário no contexto da autonomia humana. Esse processo também permeia o ambiente escolar e o desenvolvimento do saber científico. Assim, partindo do chão da escola, e suas mais variadas nuances dos processos de ensino e aprendizagem, entendemos a popularização científica como uma condição de envolvimento tecnológico.

Nessa direção, a necessária realidade de domínio tecnológico perpassa pela socialização das multimídias no trabalho, nas residências, no comércio e na escola, representando o conhecido desenvolvimento social. Concomitante a essa dinâmica espacial, compreendemos que a sala de aula requer uma ampliação de ações voltadas para processos que a definem, de forma a aprofundar a defesa da influência digital na aprendizagem humana.

A presença das mídias na educação vem se tornando cada vez mais frequente, sustentadas no anseio de novas formas de ensino, diante da dificuldade dos alunos em meio às didáticas tradicionais. Entretanto, a utilização desses recursos muitas vezes é feita de forma aleatória e negligente, sendo considerada por muitos docentes como a metodologia salvadora, em contraste com outros que simplesmente demonizam tais ferramentas. Portanto, é necessária uma reflexão profunda quanto ao seu potencial no processo de ensino.

Assim, esta pesquisa propôs e trabalhou a produção e utilização de vídeos em aulas, por estudantes do Ensino Médio, e analisar de que maneira esta pode vir a contribuir no processo de ensino e aprendizagem.

Além disso, buscou identificar os desafios e as potencialidades metodológicas quanto ao uso do audiovisual em sala de aula e desenvolver habilidade de pesquisa e o senso crítico-criativo dos estudantes.

Este trabalho está organizado da seguinte maneira: inicialmente a motivação da

pesquisa, com a justificativa da escolha do tema pelo autor e sua relevância. Em seguida, na seção 2, a revisão literária, elencando alguns autores que discorrem sobre o tema abordado. Na seção 3, é exposta a metodologia utilizada, abordando o tipo de pesquisa, o local, público-alvo, coleta de dados e as adaptações realizadas, tendo em vista o contexto pandêmico da Covid-19. Na seção 4, é apresentado o relato de experiência. Já na seção 5, são apresentadas a análise e discussões dos dados coletados, apresentando alguns relatos dos estudantes e professores. E por fim, em meio a reflexão de todo o material apresentado, a última sessão traz a conclusão.

1.1. Relevância do Tema e Justificativa

Como grande parte das pessoas pertencentes às gerações Y e Z, desde cedo fui apresentado a televisão, que juntamente com o rádio, eram os maiores propagadores de informação da época. Eu era vislumbrado pelas imagens, pelas cores, pelos sons. Os canais televisivos voltados a conteúdos educativos como Cultura, Futura e TV Escola fizeram parte da minha infância, com desenhos, séries, filmes, programas e músicas que introduziam desde números inteiros, experiências químicas e físicas, a projetos de arte e a forma correta da escrita de determinadas palavras. Tal conteúdo, transmitido de forma tão lúdica, prendia a minha atenção, despertava minha criatividade e de fato me fazia aprender. E tal ânimo para aprender posteriormente me despertou o desejo de ser professor. Sendo desde cedo um apreciador do audiovisual, pude perceber através dessa experiência pessoal, as potencialidades das multimídias, especificamente o vídeo, no que tange o objetivo de propagar e construir conhecimento.

Inserido já em meio acadêmico, tive a oportunidade de participar do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no qual desenvolvi em conjunto com outros dois colegas uma oficina voltada ao audiovisual. Posteriormente, trabalhei enquanto professor substituto numa escola de Ensino Médio, onde atuei num período de dois anos. Perante essas experiências, pude perceber a dificuldade que muitos estudantes possuem em aprender, dificuldade abrangente e que não se restringia a uma única área do conhecimento, o que me fez refletir quanto a forma em que o conteúdo era ministrado. As multimídias eram utilizadas, entretanto não pareciam ser eficazes, pois eram restritas a mera apresentação de *slides*.

Baseado em experiências pessoais e acadêmicas, e percebendo as potencialidades das

multimídias procurei compreender e analisar de que forma a produção e utilização de vídeos pode contribuir para um maior desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem dos estudantes de Ensino Médio.

2. REVISÃO LITERÁRIA

Advinda do Latim "*médium"*, que significa "meio", a palavra mídia designa um "conjunto dos meios de comunicação existentes em uma área, ou disponíveis para uma determinada estratégia de comunicação" (LIMA, 2010), sendo esses meios físicos ou digitais. Multimídia por sua vez, ainda nas palavras do autor, apresenta-se como todos os recursos e meios de comunicação com múltiplas possibilidades no contexto digital informatizado, integrando textos, vídeos, sons e imagens, transmitidos através de redes internet aplicável às mais diversas áreas. A introdução dos recursos multimídia em sala é uma discussão relevante visto o contexto de imersão tecnológica em que a sociedade atual está inserida cada vez mais. De certo, é preciso que haja uma percepção do potencial metodológico desses recursos.

Cabe ao âmbito educacional discutir e relacionar as metodologias de ensino a tais tecnologias, pois seu uso "aproxima a sala de aula do cotidiano, das linguagens de aprendizagem e comunicação da sociedade urbana, mas também introduz novas questões no processo educacional. " (MORAN, 1995, p. 1).

Sobre isso, ainda é preciso destacar duas relevantes questões:

> uma referente as tecnologias disponíveis ao uso no meio educacional; outra referente a metodologias de ensino e aprendizagem, a serem utilizados nas práticas pedagógicas, envolvendo diversas mídias e entendidas como ferramentas de autoria (ABREU; ALVES; TAROUCO, 2017, p.13).

Em meio as diversas mídias, a mais atrativa e utilizada é justamente o vídeo digital. Com o advento das plataformas de compartilhamento de vídeos, como *Youtube* e *Vimeo*, a produção e o consumo de produtos audiovisuais tomaram grande proporção e popularidade. Isso deve-se a versatilidade do vídeo e do seu estímulo multissensorial, uma vez que

> O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário) em outros tempos e espaços. O vídeo combina a comunicação sensorial-cinestésica, com a 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).

Diante dessas plataformas, o vídeo tornou-se uma ferramenta bastante acessível e disponível. A função do audiovisual antigamente dava-se como mero reprodutor de imagens. O vídeo como construtor de conhecimento, dentro do processo de ensino e aprendizagem, é relativamente recente (ALMEIDA et al., 2009), mas já se evidenciam resultados positivos, quando o vídeo aplicado em sala de aula leva a "um ensino e uma aprendizagem mais criativa, autônoma, colaborativa e interativa" (FARIA, 2001, p. 64).

Quanto ao uso do vídeo na educação, percebe-se duas abordagens que podem ser feitas. Uma relacionada a produção audiovisual do professor para o compartilhamento aos estudantes e a outra relacionada a produção dos estudantes para si mesmos, num processo ativo de aprendizagem. "A produção em vídeo tem uma dimensão moderna e lúdica. Moderna, como um meio contemporâneo, novo e que integra linguagens. Lúdica, pela miniaturização da câmera, que permite brincar com a realidade, levá-la junto para qualquer lugar. " (MORAN, 2012. p.41). Em complemento a isso, Foohs e Peretti (2017, p. 81), afirmam que "a comunicação audiovisual exerce um papel pedagógico mais poderoso que as mídias escritas, pois, além da visão, utiliza-se da audição, atingindo o público por dois caminhos complementares".

Quanto a trabalhos feitos nesse sentido, a literatura evidencia resultados positivos. Dentre os benefícios do processo de criação audiovisual, ROCHA, FREIRE e VARGAS (2007. p.2) apontam: desenvolvimento do pensamento crítico, promoção da expressão e da comunicação, favorecimento de uma visão interdisciplinar, integração de diferentes capacidades e valorização do trabalho em grupo. Nesse processo, o potencial criativo e imaginativo dos alunos envolvidos é provado e estimulado (LEÃO, LINS e SILVEIRA, 2008.p. 14). Além da criatividade, o senso crítico também é trabalhado, dentro de um contexto em que a pesquisa em diferentes fontes faz-se necessária na criação de roteiros.

> Usar o vídeo como instrumento de pesquisa é, assim, trazê-lo para o centro da arena do debate. Desta forma, busca-se um reposicionamento, não apenas do ato de pesquisa, mas do cotidiano em que muitas vezes somos, sob forma sutil ou não, capturados (MIRANDA, 2014, p.80)

Os estímulos multissensoriais proporcionados pelo vídeo, juntamente com os benefícios já citados, permitem uma prática de ensino e aprendizagem dinâmica, promovendo uma consolidação de múltiplos conhecimentos.

3. METODOLOGIA

Devido a Pandemia da Covid-19, causada pelo novo coronavírus (SARS-CoV-2) que representa uma das crises sanitárias mais graves das últimas décadas (HELIOTERIO, et al, 2021), o desenvolvimento da pesquisa seguiu por algumas adaptações quanto às especificações metodológicas do Projeto de Pesquisa apresentado originalmente.

Estando inserido no Programa Residência Pedagógica-PRP do curso de Licenciatura em Ciências da Computação do IF Baiano, *Campus* Senhor do Bonfim, decidiu-se por utilizar o espaço e dinâmica do programa para a realização da pesquisa, fazendo as alterações pertinentes à nova realidade do contexto pandêmico.

Nesse sentido, a pesquisa realizada apresenta abordagem qualitativa. Essa vertente, segundo ZANELLA (2013, p. 95) "origina-se na antropologia e utiliza métodos indutivos, objetivando a descoberta, a identificação e a descrição detalhada e aprofundada". Ainda de acordo com a autora, a realidade segundo a visão dos sujeitos que participam da pesquisa, é uma das principais preocupações do pesquisador, sem que dados estatísticos sejam medidos.

No âmbito da pesquisa qualitativa, a metodologia seguiu-se pela proposta de pesquisa-ação, pois contou com a intervenção e envolvimento do pesquisador com os sujeitos como membro participante. Tal metodologia abrange um amplo conjunto de métodos e técnicas de pesquisa, ensino, extensão, avaliação, gestão, planejamento, entre outros, cujo denominador comum é o princípio da participação, em diversas formas e graus de intensidade, de todos os atores envolvidos nos problemas que pretendem solucionar. (SILVA e THIOLLENT, 2007 p.94)

A pesquisa se dirigiu às quatro turmas de 1º ano do Curso Técnico em Agropecuária do Ensino Médio Integrado do Instituto Federal Baiano, *Campus* Senhor do Bonfim, separadas em dois grupos de atuação, aos quais chamaremos de Grupo I e Grupo II, tendo uma carga horária de 10 horas, distribuídas em cinco aulas de 2 horas, ocorrendo no período de 16 de abril de 2021 a 21 de maio de 2021.

É pertinente salientar que os docentes também fizeram parte do trabalho, compartilhando suas experiências pregressas e suas percepções, visto que o pesquisador considerou fundamental coletar informações acerca da utilização da ferramenta digital em questão, permitindo uma avaliação mais abrangente e consequentemente mais profunda do tema pesquisado.

Perante a situação vigente, as adaptações feitas consistiram principalmente em ajustar a

metodologia para uma aplicação remota. Para isso, as aulas foram realizadas via *Microsoft Teams* e *Google Meet*, ambas plataformas de videoconferência. As ferramentas utilizadas foram os próprios *Smartphones* dos participantes, e o *software* CapCut, que é, segundo o site Techtudo, um aplicativo gratuito para editar vídeo no celular, cujas funções se destacam entre outros no mercado.

O *software* foi escolhido por apresentar uma série de recursos variados, ser gratuito e não apresentar marca d'água[3].

A coleta de dados se deu *on-line*. Para tanto, foram aplicados questionários respondidos através da ferramenta *Google Forms*. Além dos questionários, realizou-se também entrevistas do tipo semiestruturada, em que o entrevistador parte de uma ordem preestabelecida de perguntas fechadas, mas inclui perguntas abertas e novas perguntas podem surgir pelo entrevistador. Dessa forma ele

> Tem a liberdade de sondar razões e motivos, além de esclarecer algumas questões sem uma formulação prévia, encaminhando a entrevista na direção que considerar adequada. Essa liberdade exige do entrevistador habilidade e perspicácia no encaminhamento da entrevista (GAUTHIER apud MACÊDO et al, 2006, p. 252)

É importante salientar que tais entrevistas foram realizadas via *Google Meet* tanto para os alunos quanto para docentes.

A seção seguinte irá relatar a experiência do pesquisador. Serão apresentadas as atividades desenvolvidas durante os cinco encontros realizados durante a pesquisa, contando com uma descrição detalhada de tudo o que foi feito no processo.

3.1 Relato de experiência

PRIMEIRO ENCONTRO

Firmada uma parceria com o professor que ministra a disciplina de Química no Instituto Federal Baiano, *Campus* de Senhor do Bonfim, o contato inicial com as turmas ocorreu no dia 16 de abril de 2021, dividindo os grupos em dois horários diferentes, ambos pela manhã, sendo o Grupo I assistido das 7:30h às 9:30h, e o Grupo II das 9:30h às 11:30h, esses horários correspondiam as aulas ministradas pelo docente já citado, que as cedeu para a aula inaugural.

[3] A marca d'água é a sobreposição de um logo ou um texto de uma determinada empresa a um arquivo de imagem ou vídeo, visando a proteção de direitos autorais e marketing de obras digitais. Normalmente os *softwares* de edição de vídeo em versões gratuitas possuem marca d'água, sendo possível retirá-la apenas nas versões pagas.

As aulas ocorreram via *Microsoft Teams*. A ideia consistiu em uma aula piloto para que os alunos que se interessassem pelo trabalho pudessem prosseguir com a oficina.

O primeiro momento foi iniciado com as devidas apresentações e diálogo com os estudantes, sendo feitas perguntas pertinentes as suas aspirações enquanto futuros profissionais, sua relação com o vídeo e seus conhecimentos prévios. Na ocasião, alguns deles comentaram sobre seus canais de *youtube* desativados e o desejo de criarem vídeos. O relato pessoal e a contribuição das falas dos participantes em ambos os grupos foram de suma importância para o prosseguimento do trabalho, e pôde-se constatar um grande interesse na participação de ambos os grupos na oficina. A aula prosseguiu com uma exposição sobre a evolução do audiovisual, seu impacto e importância no mundo moderno, principalmente quanto ao entretenimento e uso profissional desse recurso. Em seguida, foi dito sobre o recurso de contar histórias através de vídeos e o papel importante da edição para esse fim. Para ilustrar esse comentário, foram apresentados dois vídeos do comediante Whindersson Nunes, sendo o primeiro do início de sua carreira intitulado de "O PRIMEIRO VÍDEO DO WHINDERSSON NUNES"[4], e o segundo um vídeo mais recente intitulado "DIA DOS PAIS VS DIAS DAS MÃES"[5]. Partindo desses vídeos, analisou-se elementos de edição e seu impacto no resultado final do vídeo.

Em seguida, apresentamos em *slide* os processos de criação de vídeo, bem como termos referentes ao audiovisual (Cortes, *Timeline* (Linha do tempo) *Track* (Faixa), *Preview* (Pré-visualização), Agulha, Captura de Vídeo, *Chroma key*, transições etc.), e a *interface* do *software* que seria utilizado, no caso o CapCut. Ao fim da explanação, os estudantes responderam o formulário de inscrição da oficina, totalizando 53 inscrições, sendo 26 pertencentes ao Grupo I e 27 pertencentes ao Grupo II.

SEGUNDO ENCONTRO

Ocorrido no dia 22/04 para o Grupo I e 23/04 para o Grupo II, ambos das 14h às 16h, o segundo encontro foi realizado via *Google Meet*, abordando conceitos teóricos relacionados às configurações de vídeo. A aula foi iniciada com a definição de pixel, e a importância da sua compreensão para o entendimento do vídeo. O termo gerou certa familiaridade entre os estudantes, visto que todos relataram ouvi-los com frequência, mas sem saber exatamente do

[4] Link para o vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=nPG9eh49Gss
[5] Link para o vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=3TE_PPdaSNI

que se tratava. Em seguida, foi apresentado o conceito de *Frames per second* (FPS)[6], e sua aplicação no que tange o efeito de câmera lenta. Nesse momento, para ilustrar o conceito, utilizamos um vídeo de animação simples que consistia em desenhos em papel dispostos numa sequência, que quando passados rapidamente causavam a ilusão de movimento. Num terceiro momento demonstramos através do compartilhamento de tela de algumas das funcionalidades do *software* CapCut, introduzidas na aula inaugural. A primeira funcionalidade a ser exibida foi o Corte *(Cut),* em que exibimos um vídeo gravado previamente com determinados erros propositais, com o intuito de cortá-lo para eliminar tais erros. Seguimos então com as demais funcionalidades (Transições, efeitos visuais, introdução de áudio etc.).

Em seguida, dedicou-se um momento para tratar do efeito *Chroma key*[7] e suas aplicações. Para ilustrar, apresentamos um vídeo que compilava filmes famosos antes e depois da aplicação do efeito. Em determinado momento, alguns estudantes perguntaram o motivo pelo qual as cores dos fundos utilizados são geralmente verdes ou azuis, foi explicado que tais cores não estão presentes naturalmente no corpo humano, o que facilita o reconhecimento e a remoção dessas cores pelos *softwares*. Nesse ponto ressaltamos com os estudantes que exercitassem esses conceitos em casa, para que a teoria fosse integrada na prática.

TERCEIRO ENCONTRO

O terceiro encontro ocorreu no dia 29/04 para o Grupo I e 30/04 para o Grupo II. Inicialmente perguntamos aos alunos sobre a sua desenvoltura no conteúdo ministrado até então, a maioria demonstrou um bom desempenho, entretanto muitos alegaram um funcionamento menos eficaz do *software* utilizado, o que se constatou ser pelos aparelhos dos alunos. Embora a edição nesses aparelhos não ocorresse de maneira tão fluída, ainda era possível a sua realização.

O encontro reforçou os conceitos de Pré-produção e Produção. Em Pré-produção foram abordadas estratégias de organização e planejamento para a realização de um bom vídeo, bem como os cuidados necessários que devem ser tomados. Em Produção foram abordadas questões técnicas referentes diretamente a gravação, desde iluminação, vestuário, cenário,

[6] Sigla que significa Quadros por segundo (do inglês, *Frames per second*). Basicamente, ela representa a quantidade de imagens exibidas da tela em apenas um segundo. A nomenclatura é muito usada no mundo do cinema

[7] Técnica que consiste em colocar uma imagem sobre a outra por meio do anulamento de uma cor sólida pré-definida. Ela é usada em vídeos em que se deseja substituir o fundo por alguma outra imagem, estática ou em movimento.

enquadramento, entre outros. Para isso, demonstramos ao vivo, em que cada ponto citado era explicado visualmente na prática.

QUARTO ENCONTRO

O quarto encontro ocorreu no dia 06/05 para o Grupo I e 07/05 para o Grupo II. Nesse encontro a aula foi voltada às estratégias de pesquisa e a produção de roteiro. Inicialmente explanamos com auxílio de *slides* as etapas de pesquisa e a busca por fontes confiáveis. Abordamos a necessidade de diversificar as fontes e evitar o simples copiar e colar "Ctrl+C Ctrl+V", o que os alunos relataram ser algo recorrente. Logo após, ainda em *slides*, seguiu-se com a apresentação das etapas para a produção de um roteiro e a sua importância no desenvolvimento audiovisual. As etapas consistiam na escolha de um tema, formulação da ideia inicial, busca por referências, organização dos tópicos e cenas, e, por fim, a escrita. Em seguida, mostrou-se um vídeo produzido pelo pesquisador exclusivamente para a aula, que consistia em um desafio, mostrando o processo de criação de roteiro, gravação e edição no período de 2h. Além disso, para demonstrar de forma mais dinâmica, em ambos os grupos foi elaborado um roteiro em tempo real com a colaboração de todos os envolvidos. Foram escolhidos temas aleatórios por sugestão dos próprios estudantes. Logo após a escolha do tema, pediu-se que cada um citasse filmes ou séries aos quais gostassem, à medida que iam dizendo, tudo era anotado ao redor do tema. Em seguida, acrescentou-se ideias que os estudantes consideravam interessantes para concluir a etapa de *brainstorming*[8]. Nesse momento houve uma participação muito ativa por parte dos estudantes. Terminada a etapa de ideias, elas foram refinadas, descartando algumas e as modelando de acordo com o que era viável e condizente de ser realizado. Montamos a partir dessas ideias uma ordem de cenas, personagens e falas, criando assim um pequeno roteiro. Através dessa demonstração muitos estudantes que já haviam trabalhado com vídeo, relataram que o roteiro era sempre negligenciado por eles, o que normalmente acarretava atrasos em suas produções e dificuldades em seguir por alguma linha de raciocínio. A aula contou com uma participação ativa de todos os estudantes, sendo assim bastante produtiva.

[8] Tempestade de ideias, atividade desenvolvida para explorar a potencialidade criativa de um indivíduo ou de um grupo

Por fim, foi pedido que eles se separassem em duplas e durante a semana utilizassem das técnicas aprendidas em aula para criarem um roteiro de vídeo com o tema “Mudanças Climáticas”.

QUINTO ENCONTRO

O quinto encontro foi realizado no dia 20/05 para o Grupo I e 21/05 para o Grupo II, marcando o encerramento do minicurso. O período de tempo entre os encontros foi um pouco maior, em vista da proposta de produção de roteiro da aula anterior. Inicialmente pedimos para que as duplas apresentassem o roteiro que haviam produzido. Algumas duplas não haviam realizado o trabalho, mas as que fizeram demonstraram um bom desempenho, restando ao professor fazer as devidas considerações. Em seguida abriu-se espaço para que os estudantes pudessem expor suas dúvidas e indagações. As dúvidas referentes a conceitos de edição foram respondidas na prática, em novas demonstrações. Em seguida, explanamos sobre o processo de criatividade e como estimulá-la constantemente, focando principalmente no conceito de limitações.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Buscando avaliar os resultados do trabalho desenvolvido, foram aplicados questionários com os alunos participantes e com professores que possuíam experiências anteriores no uso de vídeos em aula, e utilizaram-se dos conhecimentos adquiridos pelos alunos. Ressaltamos que tais instrumentos foram analisados separadamente, podendo-se perceber a visão de cada envolvido quanto a produção audiovisual como instrumento de ensino e aprendizagem. Além dos questionários, realizamos entrevistas semiestruturadas via *Google Meet*.

4.1. Respostas dos alunos

Dos 53 alunos iniciais, 16 responderam ao questionário proposto e outros expressaram-se através de entrevistas semiestruturadas. As perguntas foram divididas em duas partes, a primeira relacionada ao uso do vídeo em sala e a segunda relacionada diretamente ao trabalho desenvolvido no minicurso.

Quando questionados quanto a seu conhecimento sobre edição audiovisual antes do

minicurso, 37,5% responderam que não o faziam, e 62,5% responderam que sim.

Essa informação permitiu verificar a eficácia e o progresso de cada estudante no processo de maneira individual. Ao decorrer do minicurso, e através dos relatos dos estudantes (que serão apresentados mais a frente) evidenciou-se um avanço considerável daqueles que já editavam vídeos anteriormente (principalmente no que se refere a etapa de pré-produção e escrita de roteiro), bem como um bom desempenho para aqueles que não possuíam a prática na edição de vídeos.

Diante disso, os alunos foram questionados se os seus professores costumam trabalhar com audiovisual em aula. Logo após, pediu-se uma descrição da reação que eles, enquanto estudantes, costumam ter quando seus professores utilizam esse recurso. Os estudantes afirmaram que a maioria dos professores costumam utilizar vídeos expositivos, alguns com mais frequência e outros com uma frequência menor, dependendo da disciplina. Quanto a reação deles, as respostas foram variadas, mas a maioria atestou gostar, e centraram-se na ideia de que a aula ficava mais interessante e que conseguiam compreender melhor os conteúdos ministrados. Como dizem a seguir:

(A1): "*Acho bem interessante e dinâmico pois eu consigo compreender melhor.*".

(A2): *"Eu consigo compreender bem o assunto"*

(A3): *"Minha reação costuma ser de interesse sobre o material e sobre essa nova abordagem do professor"*

(A4): *"Fico animada, acredito que dá um ânimo a mais por ser algo diferente e quase sempre interessante"*

Entretanto, alguns apresentaram respostas que se pautavam no termo "depende", como os relatos a seguir:

(A7): *"Dependendo do vídeo, consigo aprender mais do que se ele tivesse explicando.*".

(A8): "*Reação boa. Não sei explicar! "*

Através das reações relatadas é possível perceber uma boa relação dos alunos quanto ao uso de vídeo em aula. Esse elemento carrega consigo um poder atrativo muito grande. Segundo Machado (2016), "o vídeo é um recurso que os alunos gostam muito, pois chama a atenção deles, este recurso facilita a compreensão dos conteúdos pelos alunos, traz a eles uma linguagem visual, e que faz parte de seu cotidiano, e por isso eles gostam de sua utilização na sala de aula.". O termo "depende" dado como resposta por alguns alunos, ressalta que as percepções quanto ao uso de vídeo, embora muitas vezes positivas, podem ser alteradas de acordo com a proposta

e uso desse recurso pelo docente. O audiovisual proporciona um bom auxílio ao docente, é capaz de atrair os estudantes, entretanto, ele por si só não altera substancialmente a relação pedagógica (MORAN, 1995).

Foi perguntado: "Com qual objetivo os seus professores costumam utilizar recursos audiovisuais? " As percepções dos alunos dividiram-se em duas grandes ideias: 68,75% dos alunos afirmaram que o objetivo dos vídeos visava uma espécie de aprimoramento do conhecimento e os 31,25% restantes acreditavam que o vídeo era usado apenas como uma dinamização da aula. Ambas as percepções podem ser notadas nos relatos a seguir:

APRIMORAMENTO:

(A2): "*Aprimorar o aprendizado".*

(A7): "*Com o intuito de aprofundar nossos conhecimentos, para deixar algum assunto totalmente esclarecido. "*

(A3): "*Melhor aprendizado e bom desempenho"*

(A16): *Geralmente utilizam para ensinar algum assunto em especifico em que é explicado no vídeo*

DINAMIZAÇÃO:

(A9): "*Acho que com o objetivo de deixar a aula mais dinâmica, de uma forma que prenda nossa atenção e, consequentemente, aumente nosso aprendizado.".*

(A10): "*Mudar a rotina e deixar a aula mais leve, dinâmica. "*

(A12): "*Uma forma mais simples e divertida para passar os assuntos"*

Os alunos pertencentes ao primeiro grupo de respostas, evidenciaram o reconhecimento de que o audiovisual é uma ferramenta que visa auxiliar na aprendizagem em aula. Os pertencentes ao segundo grupo de respostas, evidenciaram o ideal atrativo do vídeo, mas numa análise mais profunda, é possível afirmar que tais alunos veem os vídeos apresentados pelos professores apenas como um divertimento e uma forma de passar o tempo, associado ao lazer. De acordo com Moran (1995, p. 27) o vídeo está ligado em sua gênese "a um contexto de lazer, de entretenimento, que passa imperceptivelmente para a sala de aula. Vídeo, na concepção dos alunos, muitas vezes significa descanso e não "aula", o que modifica a postura e as expectativas em relação ao seu uso". O autor também apresenta usos inadequados do vídeo em sala de aula, dentre eles, destacam-se alguns que corroboram com o que foi relatado pelos estudantes pertencentes ao segundo grupo de respostas:

> a) Vídeo tapa-buraco: colocar vídeo quando há um problema inesperado, como ausência do professor. Usar este expediente eventualmente pode ser útil, mas, se for feito com frequência, desvaloriza o uso do vídeo e o associa - na cabeça do aluno - a não ter aula;
>
> b) Vídeo-enrolação: exibir um vídeo sem muita ligação com a matéria. O aluno percebe que o vídeo é usado como forma de camuflar a aula. Pode concordar na hora, mas discorda do seu mau uso; (MORAN, 1995, p. 29)

Logo após, as perguntas dirigiram-se diretamente ao minicurso. A primeira pergunta questionava a experiência pessoal de cada um em relação ao minicurso de edição audiovisual. Todos apresentaram relatos positivos, dentre eles pode-se citar:

(A2): "*Foi excelente aprendi bastante coisa que eu não sabia tô colocando em prática tanto nos trabalhos acadêmicos como fora na vida pessoal, vou levar pra vida".*

(A6): "*Foi esplêndida, além de gostar do assunto, gostei do modo que foi ensinado e me senti bastante confortável no momento em que estava fazendo o minicurso. Os responsáveis pelo minicurso foram muito pacientes e explicativos a cada passo do minicurso.".*

(A10): "*Eu gostei, algumas coisas eu já sabia (como, gravar sempre na horizontal, ter boa iluminação na gravação, e algumas coisas de edição), mas não deixa de ser importante aprender mais sobre elas. E tem as coisas que eu não sabia por exemplo roteiro que é uma coisa muito importante e eu não elaborava antes de gravar vídeos, mas agora sempre que eu vou gravar um vídeo, antes tenho que elaborar o roteiro. E sem contar que o roteiro ajuda tanto para quem vai gravar quanto para a edição. O roteiro foi apenas um exemplo, mas aprendi outras coisas legais!".*

(A12): "*Muito boa, aprendi várias coisas que eu não sabia".*

(A13): "*Gostei bastante!! Aprendi vários recursos que não sabia, agora já sei o básico pra fazer um vídeo legal, que não mate ninguém de tédio kkkkkk E, além disso, os conhecimentos que adquiri estão sendo úteis para fazer alguns trabalhos escolares. Então, foi um curso que só acrescentou em minha vida."*

(A15): "*Amei a experiência! Tirei dúvidas já existentes, aprendi várias coisas novas, exemplo disso o processo pré-produção do vídeo, a experiência foi incrível!"*

Ainda em relação a experiência, eles foram questionados se o minicurso agregou conhecimentos pertinentes, o que resultou em 100% de aprovação.

Os relatos dos alunos quanto as suas experiências expressaram um interesse genuíno. Embora tenha havido uma evasão de cerca de 50% dos inscritos inicialmente, devido

principalmente a alta demanda de trabalhos escolares, os que permaneceram de fato tiveram uma participação frequente e ativa. A abordagem, embora feita de maneira remota, conseguiu alcançar bons resultados de interação. Durante o processo, os alunos sentiram-se seguros para expressar suas dúvidas e suas ideias, sem medo de serem julgados ou mal interpretados. Foi possível perceber uma boa desenvoltura deles nos processos criativos, principalmente na criação de roteiro. Era visível a familiaridade que alguns possuíam, a qual pode ser explicada por ser o vídeo a principal mídia que eles consumiam, sejam mais longos como séries e filmes, ou mais curtos (o que era mais comum) como vídeos disponibilizados nas diversas redes sociais e outras plataformas. O desejo de produzir algo semelhante ao que eles costumavam consumir os empolgava. Tal empolgação pôde ser notada desde o início do minicurso e em todo o desenrolar.

> O vídeo parte do concreto, do visível, do imediato, do próximo, que toca todos os sentidos. Mexe com o corpo, com a pele nos toca e "tocamos" os outros, que estão ao nosso alcance, através dos recortes visuais, do close, do som estéreo envolvente. Pelo vídeo sentimos, experienciarmos sensorialmente o outro, o mundo, nós mesmos. (MORAN, 1995, p.28)

Perguntados se acreditavam que todo o processo de produção audiovisual, desde o planejamento e pesquisa, até a gravação e edição do material, poderia contribuir positivamente para o processo de aprendizagem, todos alunos responderam sim, que há uma contribuição positiva. Essa unanimidade se deu possivelmente devido as vivências pessoais dos estudantes enquanto consumidores de mídia, e a agora como produtores desse conteúdo educativo. Com a facilitação da produção de mídia audiovisual, explorar esse recurso como método de ensino e aprendizagem é extremamente vantajoso. De acordo com Moran (1995) as novas gerações

> adoram fazer vídeo e a escola precisa incentivar o máximo possível a produção de pesquisas em vídeo pelos alunos. A produção em vídeo tem uma dimensão moderna, lúdica. Moderna, como meio contemporâneo, novo e que integra linguagens. Lúdica, pela miniaturização da câmera, que permite brincar com a realidade, levá-la junto para qualquer lugar. Filmar é uma das experiências mais envolventes tanto para as crianças como para os adultos. (p.31)

Thiel & Thiel (2009, p. 114) afirmam que o vídeo implica numa “acolhida de novas ideias, uma reflexão sobre atitudes e principalmente, uma compreensão intelectual e sensível da existência”. A questão seguinte buscou identificar as percepções dos estudantes quanto as etapas da produção de vídeo mais pertinentes na prática educativa. O resultado da questão é expresso no gráfico a seguir:

Gráfico 1 Fonte: Autor (2021)

A maior parte atestou que todas as etapas eram pertinentes, seguidas da elaboração de roteiro, e pesquisa. O processo como um todo engloba diferentes áreas e estimula diferentes linguagens.

Buscando avaliar o processo de aprendizagem, respeitando as nuances de cada indivíduo, e os diferentes estilos de aprendizagem, foram desenvolvidos vários métodos e teorias, "os estilos de aprendizagem são caracterizados por comportamentos cognitivos, afetivos e psicológicos, e indicam como os aprendizes percebem, interagem e respondem ao ambiente de aprendizado". (FATT *apud* NETTO, 2012). Dentre eles é possível destacar um que se relaciona com a prática da produção audiovisual no processo educativo, o VARK.

Formulado por Neil Fleming e Colleen Mills, o questionário VARK possui o "propósito de fornecer aos usuários um perfil das suas preferências de aprendizagem" (NETTO, 2012). De acordo com o site Manifesto 55, VARK é o acrônimo em inglês para Visual (visual); Auditory (auditiva); Read/Write (leitura/escrita); Kinesthetic (cinestésica). Esse modelo classifica os estilos de aprendizagem em categorias. Além das quatro apresentadas, há também o estilo Multimodal "que admite que o indivíduo possua comportamentos durante a aprendizagem de mais de um dos quatro tipos" (LIRA; SIQUEIRA; SOUZA, 2015, p.2). A série de etapas que englobam a produção audiovisual, trabalham de maneira interligada, envolvendo o movimento, imagens, sons, leitura e escrita, "o vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita ". (MORAN, 1995, p.28). É possível afirmar que a produção de vídeo, quando feita com comprometimento a área educacional, promove um aprendizado mais profundo, pois

trabalha as quatro categorias descritas por Fleming e Mills, promovendo um estilo Multimodal. A linguagem audiovisual desenvolveu uma variedade de atitudes perceptivas: requer constantemente imaginação e reinvestimento nas emoções. Concomitante a isso, o processo de pesquisa e desenvolvimento de roteiro, permitiu um desenvolvimento do senso crítico-criativo dos envolvidos, proporcionando, segundo Faria (2001), uma aprendizagem, participativa e autônoma.

A última pergunta, questionou se os alunos gostariam que mais trabalhos escolares fossem feitos na forma de produção audiovisual. As respostas novamente se dividiram de 50% para sim e 50% para não. Como nos relatos a seguir:

SIM

(A1): "*sim, dependendo do prazo e do assunto que será trabalhado.*"

(A4): "*Sim com certeza.*"

(A8): "*Gostaria, com certeza esse tipo de trabalho foi, e é um grande aliado nas aulas remotas, porque além de no fazer ir sempre atrás de informações, acabou de certa forma influenciando de forma bastante positiva a interação entre colegas.*"

NÃO

(A3): "*Não, porque muitas pessoas não sabem editar vídeo e esses trabalhos ficam muito estressante.*"

(A13): "*Não com tanta frequência, pois requer uma quantidade de tempo maior, sendo que nós alunos ficamos sobrecarregados com as cargas de todas as matérias.*"

(A8): "*Não, pois muitos não sabem bem, e exige muito. Acaba sendo estressante.*"

Embora haja vantagens da produção de vídeo no contexto educativo, como já citado, houve a apresentação de posições contrárias por parte dos alunos quanto a trabalhos escolares que a envolvessem. Além das respostas do questionário, as entrevistas também contribuíram para entender os motivos dessa aversão. Basicamente tal aversão possuía dois cernes, o primeiro e mais evidente era a sobrecarga, os alunos participantes estudam num sistema de Ensino Médio Integrado ao Técnico, cuja modalidade é integral, há uma quantidade maior de disciplinas que as ofertadas no Ensino Médio regular, e consequentemente isso gera um peso muito grande, o que fez muitos dos alunos inscritos inicialmente no minicurso não prosseguirem. Associado a isso, o segundo motivo relatado pelos alunos, foi o de que a cobrança dos professores e a avaliação deles quanto ao vídeo era superficial, sem participação, não levando em consideração

os vários aspectos e etapas da produção.

O vídeo demanda tempo, foco e esforço, tendo em vista a quantidade de etapas que o envolvem. Sem o auxílio do professor, a produção torna-se apenas mais um trabalho estressante e enfadonho. "A presença do (a) professor (a) é indispensável. É ele/ela, com sua criatividade, bom senso, habilidade, experiência docente, que deve ser capaz de perceber ocasiões adequadas ao uso do vídeo. No entanto, criatividade, bom senso, experiência, não surgem do nada. " (MANDARINO, 2002, p. 2). Segundo o relato de um dos alunos, o ideal seria que houvesse uma união entre os professores, que a produção de vídeo fosse estruturada em um trabalho interdisciplinar, abrangendo mais de uma disciplina e implicando assim numa carga menor de trabalho.

4.2. Respostas dos professores

Quatro professores do Instituto Federal Baiano, *Campus* Senhor do Bonfim, de disciplinas distintas, alguns ministravam mais de uma disciplina, sendo elas Português, Literatura, Educação Física, Libras, Química e Física responderam à pesquisa. Suas carreiras docentes correspondiam entre 8 e 20 anos de atuação. Suas contribuições deram-se por meio de suas experiências anteriores quanto ao uso pedagógico do vídeo e as questões foram dirigidas a esse uso e as percepções deles enquanto docentes, principalmente nas turmas dos grupos participantes. Suas respostas foram semelhantes entre si, expressando uma visão positiva do recurso audiovisual em sala de aula. Todos atestaram utilizar os recursos audiovisuais com frequência.

Quando perguntados "Com qual finalidade você costuma utilizar recursos audiovisuais?" As respostas pautaram-se em oferecer maior compreensão dos conteúdos abordados para os estudantes.

(P1): "*O maior meu objetivo enquanto professora é chegar até o aluno, e, consequentemente, fazer com que ocorra a aprendizagem. Para tanto, o professor deve utilizar diferentes meios e o audiovisual não é só mais um recurso, é um recurso muito eficiente, por isso faço uso sempre.*"

(P2): "*Melhor compreensão acerca dos conteúdos abordados*"

Além disso, pediu-se a descrição da reação dos alunos, em relação ao conteúdo assistido. Segundo eles:

(P1): "*...há um interesse maior na aquisição do conhecimento, visto que ao trabalhar com o recurso audiovisual, por ser algo familiar, prende bastante a atenção deles, logo a aula torna mais atraente e acontece o ensino-aprendizagem.*"

(P2): *"Maior atenção durante a exposição dos conteúdos abordados."*

(P3): *"Geralmente os vídeos ampliam a compreensão."*

(P4): *"Nunca houve reclamação, alunos dizendo que estava chato ou não quiseram participar das atividades. Em relação a disciplina eu nunca vi pontos negativos, eles sempre diziam que gostavam, que diversificava".*

O panorama descrito pelos professores vai de encontro com a fala de Foohs e Peretti (2017), ao dizerem que o vídeo

> entra como uma ferramenta que visa a desconstruir esse abismo entre o jovem e o sistema educacional, através da criação de novos espaços expressivos. O abismo que antes segregava o aluno se torna um desafio para que cada um seja capaz de ser um mestre na construção do seu próprio conhecimento. Esse potencial permite quebrar paradigmas educacionais que vêm sendo reproduzidos há décadas. O cinema permite a aproximação do conhecimento escolar com o dia a dia do aluno e inspira um novo olhar sobre o seu arredor através da livre expressão afetiva, interativa e experimental. (p. 74).

O vídeo deve ser utilizado com um objetivo claro e requer um planejamento prévio para que todas as potencialidades do vídeo se tornem evidentes e sejam aproveitadas. Nesse sentido Mandarino (2002) apresenta alguns pontos a serem observados para o planejamento de uma aula com vídeo:

> •. Ao explorar um vídeo, deve-se fazer analogias com outras concepções, métodos, técnicas e resultados que já foram ou podem ser explorados em sala de aula;
> • O vídeo pode ter a função de apresentar conceitos novos ou já estudados no sentido de motivar o aluno, despertar a curiosidade e interesse, além de transmitir as ideias básicas relacionadas com o conteúdo da aula;
> • O vídeo deve ser complementado pela apresentação dos conceitos/conteúdos na forma textual. O texto pode ser mais linear, detalhado e acrescido de exercícios de fixação e aplicação. Vídeos e textos devem se complementar mutuamente;
> • O vídeo tem a capacidade de aproximar o conhecimento científico do cotidiano, fazendo com que algumas concepções do senso comum passem a se fundamentar nas ciências;
> • A dinâmica e o tempo de aula devem ser bem planejados, pois o uso do vídeo pressupõe sempre a atuação do professor; • O vídeo pode ser usado como instrumento de leitura crítica do mundo, do conhecimento popular, do conhecimento científico e da própria mídia. (p. 4).

Com base nas experiências docentes, foi perguntado "Quais as vantagens de produzir vídeos com cunho educacional?".

(P1): "*Ao produzir o vídeo, eles desenvolveram muitas habilidades, primeiro, a interação, visto que precisavam discutir qual abordagem iriam seguir, por conseguinte, por ser um projeto interdisciplinar, eles teriam contato com o tema a partir de diferentes áreas do conhecimento. Ao produzir o vídeo eles desenvolveram na parte de leitura (entoação de voz), como se posicionar frente às câmeras, e, acima de tudo, a criatividade artística. Com esse projeto e com o uso diário dessa ferramenta, percebo o quanto ela é importante e necessária no processo educacional, sobretudo, para essa geração, a chamada geração Z.*"

(P2): "*Facilitar que os alunos exponham seus conhecimentos acerca dos conteúdos trabalhados de forma objetiva, leve e criativa, bem como a compreensão dos espectadores.*

(P3): "*O vídeo catalisa informações que podem ser absorvidas por multicanalidade. Eles podem oferecer linguagens plurisignicas. É um registro que pode ser revisto e apoiar a produção linguística dos estudantes.* "

(P4): "*Quando um aluno produz um vídeo educacional tem todo um contexto que irá montar para isso. Primeiro ele vai estudar sobre o assunto, se o vídeo for em grupo haverá colaboração, os alunos trocaram informações, eles irão criar um roteiro, em todo esse processo está ocorrendo a aprendizagem.* "

Os professores relataram experiências positivas em relação a produção audiovisual em suas aulas. Quanto as experiências anteriores a oficina, dois deles relataram participar mais ativamente do processo de produção, o que possibilitava fazer uma análise mais aprofundada da aprendizagem dos alunos, entretanto também relataram não estarem presentes em todos os momentos, e nem fazendo muitas interferências, procurando dar a eles mais autonomia. É importante frisar que a participação docente, de acordo com os relatos dos próprios estudantes, é de suma importância para que o objetivo educacional seja alcançado. Sobre isso, Faria (2004) diz:

> O papel do educador está em orientar e mediar as situações de aprendizagem para que ocorra a comunidade de alunos e ideias, o compartilhamento e a aprendizagem colaborativa para que aconteça a apropriação que vai do social ao individual, como preconiza o ideário vygotskyano. O professor, pesquisando junto com os educandos, problematiza e desafia-os, pelo uso da tecnologia, à qual os jovens modernos estão mais habituados, surgindo mais facilmente a interatividade. (p. 57)

É perceptível que a atuação orquestrada do professor é imprescindível para o sucesso da utilização do audiovisual. Para isso, o docente precisa buscar compreender como se dá a produção audiovisual, para que haja uma real participação.

> é fundamental que o professor tenha conhecimentos mínimos sobre como um filme é produzido. Entender como um roteiro é escrito, as gravações e as tomadas de cena, os gêneros em que estão inseridos, fatores técnicos como duração, atores, diretor, conhecimentos da obra, permite explorar melhor as temáticas desenvolvidas. (FOOHS & PERETTI, 2017, p. 82)

No processo de avaliação, o docente deve ser flexível e levar em consideração todo o contexto de desenvolvimento praticado pelo discente, sua evolução e conhecimentos adquiridos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na atual vivência do contexto globalizado, a formação e o desenvolvimento de novas habilidades se dão de maneira constante. É necessário que o ambiente escolar se aproprie dos recursos disponíveis para atuar cada vez melhor na prática pedagógica. Diante das aulas ministradas durante a realização do trabalho, foi possível observar que a produção audiovisual se apresenta como um ótimo recurso para o engajamento e interação entre os alunos. O processo, que parte da pesquisa, passando pela elaboração de roteiro, discussões, filmagens e edição, envolve e estimula várias áreas do conhecimento, promovendo assim a aprendizagem.

Os relatos dos alunos e professores, favoreceram a compreensão da visão que ambas as partes possuem em relação a produção de vídeo no contexto escolar. Muitos desses relatos eram convergentes, e outros entraram em contraste. O ponto de divergência possibilitou uma reflexão sobre os objetivos e métodos que os professores propõem ao lidar com esse tipo de recurso.

É possível concluir que o uso do vídeo deve ser planejado e orientado pelo docente que o propõe, numa participação ativa, levando em consideração as limitações e nuances dos discentes. O trabalho deve seguir numa proposta de discussões e reflexões sobre os temas abordados, dando importância a cada etapa para seu desenvolvimento, e para um melhor aproveitamento, seguir-se por uma proposta interdisciplinar, buscando não gerar conflitos nem sobrecarga para os envolvidos.

REFERÊNCIAS

ABREU, Cristiane de Souza; ALVES, Evandro; TAROUCO, Liane M.R. Mídias Na Educação: A Pedagogia E A Tecnologia Subjacentes .p. 13-32. In **Mídias Na Educação: A Pedagogia E A Tecnologia Subjacentes**. 1° ed. Evangraf. Porto Alegre, 2017

ALMEIDA, Driele dos S; AZEVEDO, Ellen B. V.; CARVALHO, Luzia Alves de; NOGUEIRA, Liliana Azevedo. **O vídeo na construção de uma educação do olhar**. p.153-174. In Perspectivas online. v. 3.n.9, 2009.

LIRA, Victor S. T. de; SIQUEIRA, Aline V.; SOUZA, Mayara L. de; **Estilos de aprendizagem sob uma perspectiva sensorial aplicando o questionário VARK : um estudo transversal com estudantes de medicina.** Instituto de Medicina Integral Prof. Fernando Figueira – IMIP. Recife, 2015.

FARIA, Elaine Turk. **O professor e as novas tecnologias.** In: Ser professor. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.

FOOHS, Marcelo Magalhães; PERETTI, Luís Armando. Cinema, educação e história: perspectivas em sala de aula. p. 67-102. In **Mídias Na Educação: A Pedagogia E A Tecnologia Subjacentes**. 1° ed. Evangraf. Porto Alegre, 2017

FREIRE, Raquel. **CapCut: aplicativo para editar vídeo é grátis para celular.** Janeiro,2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/capcut.html> Acesso em 09 de Julho de 2021

HELIOTERIO, Margarete Costa et al. **Covid-19: Por que a proteção de trabalhadores e trabalhadoras da saúde é prioritária no combate à pandemia?**. Trabalho, Educação e Saúde [online]. 2020, v. 18, n. 3. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1981-7746-sol00289>. Acesso em 23 Junho 2021.

LEÃO, Marcelo Brito Carneiro; LINS, Mônica; SILVEIRA, Thiago Araújo da**. A produção de Vídeos Digitais como atividade colaborativa na formação inicial de professores de Química.** Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recife, 2008

LIMA, Eliorefe **Cruz. Conceito de mídia, multimídia ,mala direta e legenda**. 2010. Acesso em 16 de dezembro de 2021. Disponível em: <https://eliorefecruzlima.blogspot.com/2010/05/conceito-de-midia-multimidia-mala.html>

MACÊDO, Kátia Nêyla de Freitas; REBOUÇAS, Cristiana Brasil de Almeida; SILVA, Grazielle Roberta Freitas; SOUZA, Ângela Maria Alves e. **Entrevista como técnica de pesquisa qualitativa.** Revista Brasileira de Enfermagem Online. 2006, 5 (2), 246-257 Acesso em 07 de Setembro de 2021. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=361453972028>

MACHADO, Lilian Caroline. **O uso do vídeo como instrumento de aprendizagem.** Centro de Educação, Comunicação e Arte Departamento De Educação– Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2016

MANDARINO, M. C. F. **Organizando o Trabalho com Vídeo em Sala de Aula**. Revista Morpheus Revista Eletrônica em Ciências Humanas - Ano 01, número 01, 2002

MIRANDA, Luciana Lobo. Uma câmera na mão e um dispositivo na cabeça: carta aos pesquisadores. In: TAVARES, Gilead Marchezi; MORAES, Marcia; BERNARDES, Anita Guazzelli (Orgs.). **Cartas para pensar: políticas de pesquisa em psicologia**. Vitória: Editora da Universidade Federal do Espírito Santo EDUFES, 2014. p.77-88.

MORAN, José Manuel. O vídeo na sala de aula. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 2, p. 27-35,1995.

MORAN, José Manuel. **Leituras dos Meios de Comunicação**. São Paulo, Ed. Pancast, 1993.

MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In BEHRENS, Marilda Aparecida; MASETTO, Marcos T.; MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 19 ed. Campinas, SP: Papirus 2012.p. 11-65.

NETTO, Dorgival Pereira da Silva. **Estilos de Aprendizagem.** Portal Educação. São Paulo, 2012. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/estilos-de-aprendizagem/19518> Acesso em: 06 de setembro de 2021.

SILVA, Generosa de Oliveira; THIOLLENT, Michel. Metodologia de pesquisa-ação na área de gestão de problemas ambientais. **RECIIS – Revista Eletrônica de Comunicação Informação & Inovação em Saúde**. v.1. p.93-100. Rio de Janeiro, 2007

COMO OTIMIZAR SEU PROCESSO DE APRENDIZAGEM UTILIZANDO A TÉCNICA VARK. **Manifesto55,** Florianópolis - SC, 08/05/2018. Disponível em: < https://manifesto55.com/como-otimizar-seu-processo-de-aprendizagem-utilizando-a-tecnica-vark/>. Acesso em: 07 de setembro de 2021.

THIEL, Grace Cristiane; THIEL, Janice Cristine. **Mundo das ideias: movie takes, a magia do cinema na sala de aula**. Curitiba: Aynamará, 2009.

VARGAS, Ariel; ROCHA, Heloísa Vieira da; FREIRE, Fernanda Maria Pereira. Promídia: produção de vídeos digitais no contexto educacional. In CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação.v. 5 nº 2, Dezembro, 2007

ZANELLA, Liane Carly Hermes. **Metodologia de pesquisa**. 2. ed. reimp. – Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/UFSC, 2013.