

Telas que Ensinam: Smartphones e Aplicativos de Celular na Construção de Vídeos Instrucionais para Sala de Aula

Breno Fonseca de Freitas¹

¹Comunicação em Mídias Digitais – Universidade Federal da Paraíba (UFPB) – João Pessoa, PB – Brazil

brenoffreitas@gmail.com

Resumo: Este artigo apresenta a proposta de um Minicurso voltado ao uso do *Smartphone* para fins educacionais realizada no âmbito do Projeto de Pesquisa-Extensão da Universidade Federal da Paraíba *DIAS – Design Instrucional para uma Aprendizagem Significativa* como uma alternativa para inserção e uso da tecnologia na educação.

Resumo: This article presents a suggestion of a short course focused on the use of smartphones for educational purposes carried out by Projeto *DIAS – Design Instrucional para uma Aprendizagem Significativa* - as an alternative to the use and insertion of technologies in education.

Introdução

Vivemos um momento de notáveis e aceleradas mudanças em nossas vidas devido ao crescimento exponencial das tecnologias alterando, inclusive, nossa relação com a informação e o conhecimento. Em contrapartida, as instituições de educação não acompanham esse ritmo acelerado de transformações e acabam ficando deslocadas de contexto.

A partir de uma perspectiva histórica o professor da Universidade de Nova York e consultor em educação, Jim Lengel, faz um comparativo entre a escola e o universo do trabalho. Segundo o especialista, o universo do trabalho e o universo da escola passaram por três configurações, as quais ele chamou de Ambiente de Trabalho 1.0 e Educação 1.0; Ambiente de Trabalho 2.0 e Educação 2.0; e Ambiente de trabalho 3.0 e Educação 3.0.

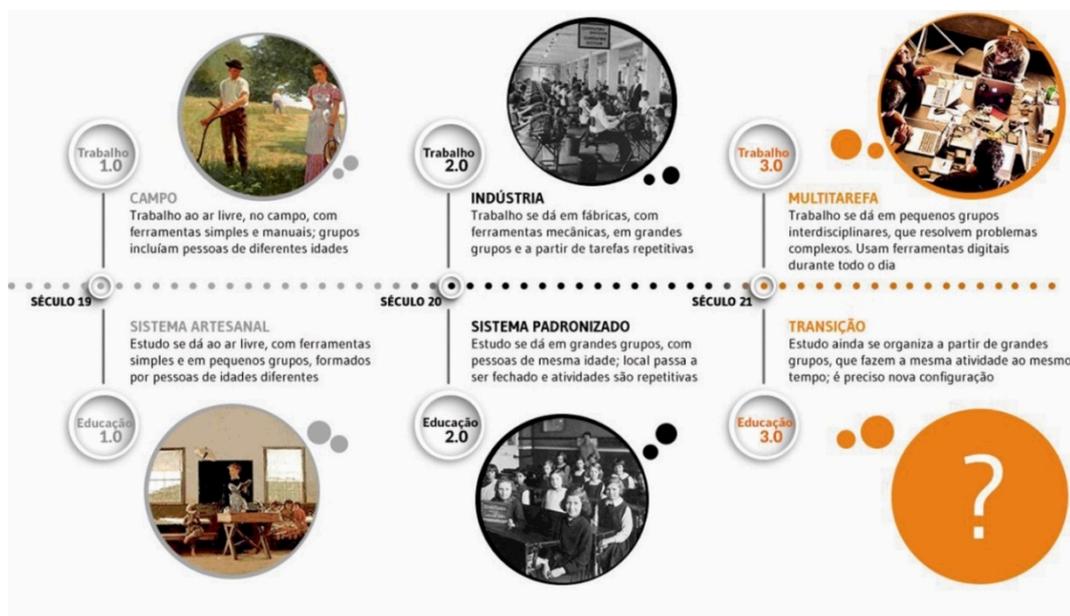


Figura1. Infográfico comparativo entre ambiente do trabalho e educação através dos séculos.

A figura do professor é, e sempre será, fundamental para a educação. Entretanto, na conjuntura atual em que o volume de informação e acesso as mesmas é cada vez maior, a atuação do docente é repensada e vem passando por profundas mudanças. “Os paradigmas que sustentam a ação educativa precisam se adequar aos novos tempos e aos novos estudantes que as escolas recebem dentro de seus muros” [ABED 2010]. O antigo sistema de ensino, onde o professor é o detentor do conhecimento e esse é transmitido de forma passiva ao aluno, não é apropriado.

Não se aprende só na escola, aprende-se no dia-a-dia. Os alunos são familiarizados e adeptos dos suportes tecnológicos e da informática. Nesse contexto, o professor precisa assumir uma nova postura. Não pode mais limitar-se a apenas um ramo do conhecimento, mas deve ser interdisciplinar, informado e interessado em outros campos do conhecimento. Ele precisa familiarizar-se com a tecnologia e fazer dela um instrumento pedagógico.

Tendo isso em vista, Projeto *DIAS - Design Instrucional para uma Aprendizagem Significativa* - nascido no âmbito do Projeto de Bolsas de Extensão/PROBEX da Universidade Federal da Paraíba/UFPB tem como principal abordagem a inserção e uso da tecnologia na educação e propôs, sob essa perspectiva, o minicurso “*Telas que Ensinam: Smartphones e Aplicativos de Celular na Construção de Vídeos Instrucionais para Sala de Aula*”.

O curso apresentou os celulares e aplicativos móveis como ferramentas tecnológicas em potencial para a construção de uma educação que responda aos paradigmas do novo milênio. São objetivos do curso: a) apresentar o smartphone como ferramenta digital dentro da educação; b) oferecer subsídios técnicos e teóricos para a construção de vídeos instrucionais a serem utilizados em sala de aula; e, c) apresentar o

vídeo instrucional como ferramenta para o desenvolvimento das competências socioemocionais dos alunos estimulando a autonomia e a construção do conhecimento de forma significativa.

A abordagem das competências socioemocionais entra como um dos principais marcos teóricos da nossa proposta uma vez que “propostas educacionais que adotam essas competências visam preparar os alunos de forma integral desenvolvendo todas as que eles necessitam para enfrentar os desafios do século XXI [...] O desenvolvimento das habilidades socioemocionais é fundamental para aprimorar o processo de ensino aprendizagem, promover o sucesso escolar e fomentar o progresso social dos indivíduos e das nações” [Anita Abed 2014].

Já o uso do smartphone e dos aplicativos para celular têm sua justificativa a análise Panorama Tecnológico para o Ensino Fundamental e Médio Brasileiro do sistema FIRJAN em parceria com a NMC - New Media Consortium - [FIRJAN 2012] que cita os dispositivos móveis, celulares e tablets como uma das doze tecnologias emergentes que possivelmente terão grande impacto na educação ao redor do mundo.



Figura2. Infográfico das 12 ferramentas que estarão nas escolas até 2017.

Uma Olhar Sob a Proposta

Desta feita, o minicurso foi posto em prática. Primeiramente, a proposta foi aberta a comunidade acadêmica da Universidade Federal da Paraíba que tivesse interesse por tecnologias na educação. O curso teve uma carga de 4 horas/aula nas quais os participantes foram introduzidos aos conceitos teóricos que fundamentam a proposta, tais como competências socioemocionais, personalização do ensino e vídeo instrucional. Posteriormente, os participantes obtiveram instrução de como usar seus celulares, associados a aplicativos, para gravação e edição de vídeos.

Ao final, os participantes foram convidados a executar uma atividade prática na qual tiveram que produzir pequenos vídeos de temas livres utilizando seus próprios celulares e os aplicativos *Viva Video* e *A Better Camera* apresentados no curso.

Viva Video

O aplicativo *VivaVideo* está disponível para as plataformas *Android* e *iOS* e permite ao usuário criar e editar vídeos a partir de mídias da biblioteca do celular. Recheado de

recursos que vão de efeitos especiais a inserção de música nos vídeos, o aplicativo transforma o aparelho em uma poderosa central de produção audiovisual.

Levando em consideração fatores como interface, usabilidade, desempenho e funcionalidade, o *VivaVideo* foi classificado pelo site *TechTudo* como o melhor aplicativo para edição de vídeos em smartphones em um comparativo entre todos de sua categoria.



Figura 3. Classificação aplicativo *VivaVideo*.

A navegação dentro do aplicativo é bem simples. A tela inicial apresenta as opções de *Captura*, *Filme de Fotos*, *Editar*, *Videoclipe*, *Estúdio*, *Materiais*, *Colagem* e *Em Destaque*.

Acessando a opção *Captura* o usuário pode fazer imagens diretamente da câmera do smartphone e utilizar funcionalidades oferecidas pelo *VivaVideo*. Gravando os vídeos a partir do aplicativo o produtor tem a possibilidade adicionar efeitos no momento de captura. Esses efeitos vão de simulações de gravação em película, filmagem em preto e branco, efeitos de cor, entre outros. Pode-se também alterar a velocidade das imagens deixando-as mais rápidas ou em câmera lenta. Também é possível definir o tamanho da imagem a ser filmada. Se será no tamanho padrão de câmeras de celular, *windscreen*, no tamanho do *Instagram* ou do *vine*.

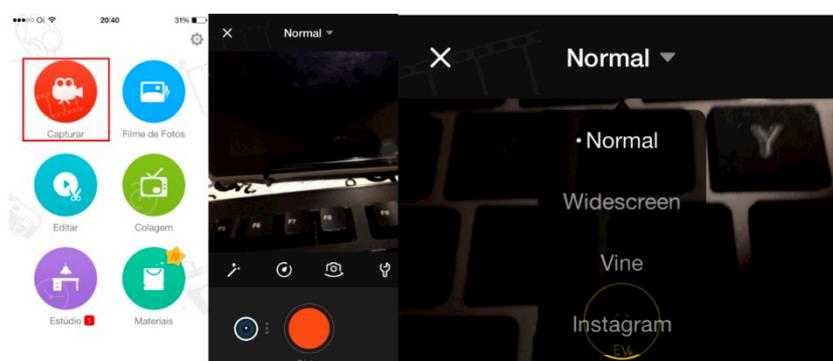


Figura 4. Página inicial/ Iniciando a captura de um vídeo/ Configurando o tamanho do vídeo.

Em *Editar*, o usuário parte para a criação de seus vídeos a partir de mídias existentes na memória do celular. O aplicativo organiza todo material de vídeo disponível na memória em pastas de acordo com sua localidade. Seleciona-se então os arquivos que se deseja trabalhar. Nesta etapa o usuário pode criar à vontade. Em *tema* pode-se adicionar temas animados e musicados modelos do aplicativo. Já em *música* pode-se adicionar uma trilha sonora ao vídeo. A opção *editar* oferece muitos recursos como adicionar textos, animações, efeitos, fazer dublagens, aplicar filtros e transições entre os vídeos, adicionar mais de uma música ao filme, adicionar um novo clipe ou cortar um já existente.

No término das edições o aplicativo permite compartilhar o resultado com as principais redes sociais (*Facebook, Instagram*) além de postar o vídeo em uma conta no *YouTube*, ou ainda enviá-lo por *e-mail* ou salvar em serviços de armazenamento na nuvem, como o *Dropbox*.

O *VivaVideo* funciona sob versão paga e versão livre, entretanto as diferenças entre uma e outra não são gritantes. O diferencial da versão paga é possibilidade de produzir vídeo com tamanho indeterminado – o tamanho máximo na versão gratuita é de 5 minutos - de tempo e sem a marca d'água do aplicativo. Fora isso, a versão livre possui todas as ferramentas e potencialidades da outra versão paga.

A Better Camera

O aplicativo *A Better Camera* é uma ferramenta gratuita disponível apenas para a plataforma Android e como o próprio nome diz (Uma Câmera Melhor em tradução livre) tem como principal função tornar a câmera do dispositivo móvel melhor.

O *TechTudo* também realizou um comparativo entre os principais aplicativos dessa categoria dando nota 9.5 ao *A Better Camera*.



Figura 5. Classificação aplicativo *A Better Camera*.

A ferramenta coloca uma nova interface com diversos modos de fotografar diferentes do padrão do celular, além de oferecer controle sob a exposição, balanço de brancos, modo de foco e mais configurações.



Figura 6. Visão do aplicativo A Better Camera.

Considerações

No terceiro milênio, o professor deixa de ser transmissor e passa a ser mediador do processo de pesquisa e aprendizagem. Isso não quer dizer que sua importância seja menor. Pelo contrário, como diz [Hugo Assmann 2000], “as novas tecnologias não substituirão o/a professor/a, nem diminuirão o esforço disciplinado do estudo. Elas, porém, ajudam a intensificar o pensamento complexo, interativo e transversal, criando novas chances para a sensibilidade solidária no interior das próprias formas do conhecimento”.

O grande desafio, entretanto, é fazer com que os docentes busquem essas tecnologias. Muitos deles ainda têm medo, dificuldade, ou até mesmo resistência aos dispositivos tecnológicos. Ademais, a revolução tecnológica provoca um volume cada vez maior de informação e muitos desses professores não são capazes de acompanhá-la.

E é por isso que o Projeto DIAS atua. Para facilitar o meio de campo entre os professores e a tecnologia. Tecnologia esta que 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.

Os professores devem estar preparados para educar e formar o indivíduo como um todo e a tecnologia pode e deve auxiliar esse processo agregando-se aos Pilares da Educação propostos pela UNESCO de saber aprender, saber fazer, saber ser e saber conviver.

Referências

- ABED, Anita Lilian Zuppo. O desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar de alunos da educação básica. São Paulo: 2014. Disponível em: <http://www.recriar-se.com.br/downloads/teoricos/HabilidadesSocioemocionais2014.zip>
- FIRJAN. Horizon Report 2012. Panorama Tecnológico para o Ensino Fundamental e Médio Brasileiro. New Media Consortium (NMC) e Sistema FIRJAN.
- TECHTUDO. Como usar o VivaVideo e aproveitar todas as ferramentas do app. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2015/05/como-usar-o-vivavideo-e-aproveitar-todas-as-ferramentas-do-app.html>>. Acessado em: 15 de novembro de 2015.
- ASMANN apud WERTHEIN, Jorge. Fundamentos da nova educação. Brasília: UNESCO, 2000.