

REALIZAÇÃO E PRODUÇÃO DE VÍDEO NO ENSINO BÁSICO: UM ESTUDO COM ALUNOS DO 6.º ANO

Ângela Manuela Pereira Costa
Universidade do Minho
angela.costa.c@gmail.com

Lia Raquel Oliveira
Universidade do Minho
lia@iep.uminho.pt

Resumo: A aprendizagem deve ser activa e participativa, desenvolvendo a criatividade e os hábitos de pesquisa, análise e reflexão. Este estudo pretende verificar até que ponto a audiovideografia (realização de filmes pelos alunos, passando por todas as fases de concepção, produção e realização) pode ser mediadora de novas formas de aprendizagem e contribuir para uma aprendizagem significativa. Envolveu uma turma de 27 alunos do 6º ano de escolaridade, enquadra-se no paradigma qualitativo, constituindo um estudo de caso em ambiente de investigação-acção crítica. Estes alunos adquiriram conhecimentos e desenvolveram competências, confirmando que a audiovideografia tem grande potencial educacional, promovendo estratégias em que a interacção, a aprendizagem de conteúdos, o desenvolvimento da autonomia e o prazer de aprender são realidades possíveis.

Palavras-chave: vídeo educativo, educação para os media, motivação.

Abstract: Learning should be active, developing students' creativity, research habits, analysis and reflection. This essay aims to verify to which extent audio videography (the making of video by students, throughout all phases of design, production and making) may be mediating new ways of learning and contribute to a meaningful learning.

This project involved a class of 27 students, from the 6th grade, considered in a qualitative paradigm frame, composing a study case in an environment of critique research. These students have acquire knowledge and developed skills, corroborating that audio videography has a great educational potential, promoting strategies in which interaction, contents learning, the development of autonomy and pleasure of learning become possible realities.

Keywords: educational vídeo, media education, motivation

1. Enquadramento

Vivemos num mundo povoado de sons e imagens que integram as nossas vidas fazendo com que a tecnologia (desdobrada em múltiplos tipos e aplicações) condicione cada vez mais o nosso quotidiano. Sem a tecnologia já quase não conseguimos viver pelo que faz sentido que ela seja considerada um recurso educativo importante, com inúmeras potencialidades. Os computadores, a internet, DVDs, aparelhos de MP3, MP4, telemóveis de 3º geração, são utilizados por uma grande parte dos nossos jovens. Cabe-nos a nós, professores, utilizar e orientar o uso destas tecnologias e respectivos aparelhos e dispositivos no processo de ensino/aprendizagem, sobretudo aquelas que servem a comunicação. Tal como referem Ponte e Serrazina (1998, p. 11): “o grande problema, não é saber se devem usar ou não as novas tecnologias na formação. Trata-se, isso sim, de decidir como, quando e em que medida tirar partido deste tipo de recursos”.

Nos últimos anos a videografia tornou-se um meio de expressão muito comum. Atesta-o o aumento da procura de páginas de Internet que nos permitem visionar, disponibilizar ou produzir online videogramas, na sequência da ‘explosão’ do YouTube.

As tecnologias atraem a atenção dos alunos, por mais simples que a actividade seja, envolvendo-os desde o início. Os docentes podem rever as suas estratégias, aceitando o desafio da nova geração: “as formas como utilizamos as tecnologias na escola devem sofrer uma alteração, ou seja, o papel tradicional da tecnologia como professor deve dar lugar à tecnologia como parceiro no processo educativo” (Jonassen, 2007: 20).

A Educação tem sofrido, nos seus princípios orientadores, várias alterações ao longo do tempo devido ao facto de ela constituir “um processo de socialização no qual confluem e do qual decorrem, para além de questões sociológicas e políticas, questões pedagógicas (e neuro-psicológicas), questões de desenvolvimento do currículo e questões de didáctica” (Oliveira, 2004, p. 61). Sendo um processo de socialização constitui, por inerência um processo de comunicação. Muitos têm sido os recursos usados para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem. Os jovens de hoje respiram a tecnologia, usam todas as ferramentas sem limitações. Preconizava-se já em 1997:

hoje, escola e professores encontram-se confrontados com novas tarefas: fazer da Escola um lugar mais atraente para os alunos e fornecer-lhes as chaves para uma compreensão verdadeira da sociedade de informação. Ela tem de passar a ser encarada como um lugar de aprendizagem em vez de um espaço onde o professor se limita a transmitir o saber ao aluno; deve tornar-se num espaço onde são facultados os meios para construir o conhecimento, atitudes e valores e adquirir competências. Só assim a Escola será um dos pilares da sociedade do conhecimento. (MSI, 1997: 43).

A videografia reúne um conjunto de valências de expressão e de comunicação que vão desde o teatro ao cinema passando pela fotografia e que, associadas às mais recentes tecnologias de comunicação em rede, podem proporcionar actividades enriquecedoras. A escola não pode perder a sua natureza de espaço privilegiado de encontro dos jovens nem negligenciar a sua função social de facilitação do ‘acesso’ (Willinsky, 2006) em favor dos novos espaços de acesso emergentes que constituem ‘os lares e os cibercafés’ (Rasco, 2008).

2. Questões e objectivos do estudo

Ao partirmos para a produção de vídeo, pelos próprios alunos, estes beneficiam duplamente das potencialidades que as tecnologias lhes oferecem, pois “permitem não só que o aluno construa o seu conhecimento e desenvolva processos mentais como também permaneça motivado ao longo das aprendizagens” (Ramalho, 2001: 14).

Nesta linha de pensamento surgem-nos as duas questões orientadoras do estudo:

VII Conferência Internacional de TIC na Educação

— Até que ponto a audiovideografia (realização de filmes pelos alunos, passando por todas as fases de concepção, produção e realização) pode ser mediadora de novas formas de aprendizagem?

— Será que a actividade de audiovideografia contribuiu para uma melhor compreensão dos assuntos abordados e para uma aprendizagem significativa?

De acordo com estas questões, definiram-se os seguintes objectivos:

- 1) introduzir as tecnologias de vídeo digital no espaço escolar;
- 2) explorar as possibilidades das novas tecnologias digitais como complemento da prática lectiva;
- 3) verificar até que ponto as práticas educativas através das tecnologias de vídeo digitais são motivadoras para os alunos;
- 4) possibilitar aos alunos a passagem de consumidores a produtores de informação;

O estudo está associado a um projecto comunitário de prevenção escolar e familiar, da responsabilidade da Câmara Municipal de Famalicão, denominado “Entre Todos”. Os módulos e unidades didácticas deste projecto incidem sobre: auto-estima; competências sociais, estratégias cognitivas, controle emocional, tomada de decisões, informação (Tabaco e Álcool), ócio, tolerância e cooperação.

O desafio lançado aos alunos foi o de criarem filmes dentro desta temática que tanto preocupa a sociedade, filmes de sensibilização para jovens que se sentem perdidos, que se deparam com situações perante as quais não sabem que caminho seguir, que direcção tomar. Partilhamos aqui da perspectiva de Moderno (1992) quando diz que os audiovisuais devem estar presentes no ensino como:

sensibilização, como forma de chamar a atenção do aluno prendendo assim o seu interesse por mais tempo;

apresentador de conhecimentos, portador de conteúdos aplicado a realidades concretas;

síntese, recordar e trabalhar conhecimentos anteriormente abordados;

modelo, demonstrando exemplos de acção e comportamento;

meio de demonstração, mostrando situações reais ou de simulação da mesma como meio de informação escolar e profissional, ajudando na tomada de decisões relativamente às ofertas possíveis.

O vídeo, quando associados a processos de produção pelos próprios alunos implica-os como sujeitos activos, dinamizadores e actores na construção do saber.

3. Relevância da Investigação

A criação de pequenos vídeos tornou-se uma actividade muito popular junto dos jovens de hoje dada a facilidade de os produzir. Com grande facilidade fazem os seus filmes e disponibilizam-nos globalmente na Web 2.0 que proporciona não só uma convergência maior dos media, como também permite que os utilizadores se transformem em produtores. No entanto, graças à evolução tecnológica que vivemos, surge uma tendência para transformar o vídeo no meio dominante de transmissão de conteúdo (Chambel & Guimarães, 2000; Zenha, 2007). Desta forma é importante perceber como utilizar o vídeo de forma mais produtiva no contexto educativo.

Segundo Moran (1995), ao usar-se o vídeo em sala de aula, no entendimento dos alunos, tal significa lazer e não aula. A criação de vídeos digitais poderá vir a ser uma actividade de ensino e aprendizagem, se usado correctamente. O vídeo é uma ferramenta poderosa ao alcance dos professores, pois alcança todos os sentidos. Carvalho e Gonçalves (2000) explicam que “ as imagens do vídeo causam impacto e falam por si mesmas”.

Ao proporcionarmos a experiência da audiovideografia aos alunos, estaremos, como refere Moderno (1992), a promover um excelente meio de expressão pessoal, levando-os a descobrir-se a si mesmos como alguém que faz parte integrante do processo de ensino-aprendizagem. A câmara de vídeo na aula facilita a observação e análise de acontecimentos, torna o aluno mais consciente do seu trabalho, permite avaliar aprendizagens, procedimentos e atitudes, favorece uma visão interdisciplinar do conhecimento, leva os alunos a expressar-se criativamente, aprender a interpretar e a criar imagens (Ferrés, 1997).

A utilização do vídeo na sala de aula constitui uma oportunidade de integrar as novas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. Apesar de o vídeo ser considerado uma actividade de lazer e divertimento, pode ser também uma actividade de grande potencial educativo.

4. Metodologia

Tendo em conta os objectivos e as questões formuladas, a investigação constitui um estudo de caso, de natureza qualitativa, num ambiente próximo da investigação-acção crítica (Kincheloe, 2008, p. 72):

Os benefícios da acção-investigação crítica vão para além do esforço em escapar à “cegueira” da racionalidade instrumental e em adquirir uma visão sobre a dinâmica das suas salas de aula. Quando os professores ouvem os seus estudantes e solicitam as suas opiniões e perspectivas daí resulta uma série de vantagens. Os estudantes que podem exprimir pensamentos que até aí eram suprimidos pelo medo de uma avaliação negativa ou de uma crítica, passam por uma espécie de catarse. Esta catarse permite uma relação professor/aluno mais saudável e mais autêntica que, inevitavelmente, conduzirá a uma melhor comunicação e a uma maior compreensão mútua. O estudante, e em muitos casos o professor, vê as suas experiências tornarem-se válidas.

Segundo Cohen e Manion (1990, p. 279) a investigação-acção é adequada em contexto escolar sempre que se pretende uma melhoria de prática pedagógica, preocupando-se mais com o processo do que com os produtos finais, o que se adequa, na íntegra, a este projecto. Estes autores afirmam que a grande vantagem da investigação-acção deve-se ao processo, que é seguido passo a passo, por períodos de tempo variáveis e utilizando uma variedade de instrumentos (questionários, diários, ...).

Ainda de acordo com Cohen e Manion (1990: 164) o papel do investigador, consiste em “observar as características de uma unidade individual, uma criança, um grupo, uma classe, uma escola, uma comunidade”.

Para Bogdan & Biklen (1994: 293) “a investigação-acção é um tipo de investigação na qual o investigador se envolve activamente na causa da investigação”, é o “investigador que conduz a investigação, seguindo os critérios estabelecidos pela tradição da investigação”.

Bell (1997) adianta que a investigação-acção “consiste numa abordagem que se revela particularmente atraente para os educadores devido à sua ênfase prática na resolução de problemas, devido ao facto de serem profissionais a levarem a cabo a pesquisa e esta visar um maior entendimento e aperfeiçoamento do desempenho durante um certo período de tempo” (idem, p. 22).

Segundo Lessard-Hebert et al. (1990), existem três modos principais de recolha de dados:

- 1) Inquérito sob a forma de entrevista ou questionário;
- 2) A observação (directa do participante);
- 3) Análise documental

Pelo facto deste estudo ser principalmente baseado na participação activa dos alunos, e de acordo com os objectivos previamente definidos, foram usadas as técnicas do inquérito e da observação através dos seguintes instrumentos: questionário sócio – demográfico com o objectivo de obter dados que permitam a caracterização dos sujeitos; questionário relativo ao perfil tecnológico dos alunos sobre as suas vivências e experiências com o audiovisual/ vídeo, sobre os equipamentos que estes possuem e o respectivo uso que fazem destes equipamentos audiovisuais e informáticos; diário com registo de notas de campo, (comportamento e atitudes dos alunos, as conversas e comentários que faziam no decorrer do trabalho), constituindo material de análise no estudo; questionário de opinião que nos permite avaliar o impacto das diferentes tarefas e qual aprendizagem que conseguiram reter sobre linguagem cinematográfica; registos de imagem em vídeo e em câmara fotográfica.

Para a consecução dos objectivos definidos para este estudo consideramos que este seria um estudo em que, para além de métodos de índole qualitativa na recolha e análise dos dados, foram integrados outros de natureza quantitativa sobre a “forma de estatística descritiva” (Bogdan & Biklen, 1994: 194).

Em síntese, esta investigação constituiu um estudo de caso qualitativo na medida em que decorreu em ambiente natural e o professor foi o principal agente de recolha de dados através de observação directa e interacção com os alunos, através de conversas informais. Os métodos de recolha de dados, essencialmente descritivos, foram evoluindo e pretenderam identificar se a realização de vídeos pelos alunos, passando por todas as fases de concepção, foram motivadoras para os alunos e verificar se este tipo de actividades contribui para uma melhor compreensão dos assuntos estudados.

A investigação decorreu numa Escola Básica do 2º e 3º Ciclos situada em Vila Nova de Famalicão. Os participantes, para além da professora-investigadora, foram 27 alunos do sexto ano de escolaridade, durante o processo ensino aprendizagem.

5. Apresentação e análise dos dados

5.1. Caracterização da Turma

A turma é constituída por um total de vinte e sete alunos dos quais 11 são do sexo masculino (41%) e 16 do sexo feminino (59%). As idades estão compreendidas entre doze e quinze anos, tendo 20 deles doze anos, 3 alunos treze anos, e 4 catorze anos.

Os tempos livres dos alunos são ocupados com diversas actividades, nomeadamente, ver televisão, ouvir música, praticar desporto, jogar e/ou pesquisar no computador e ler.

No futuro desejam ter profissões muito variadas (médico, advogado, estilista, arquitecto futebolista, entre outras).

É uma turma homogénea tanto ao nível sócio-económico como intelectual, capacidade de trabalho e interesse. Caracterizam-se por terem um grande espírito de entreajuda e cooperação.

5.1. Perfil Tecnológico dos alunos

Relativamente às suas vivências e experiências com o audiovisual/vídeo, os equipamentos que possuem (audiovisuais e informáticos) e respectivo uso, podemos constatar que 96,2% dos alunos tem computador fixo ou portátil e que apenas 37% não tem ligação à internet; 82% dos alunos tem impressora e apenas 60% utilizam scanner. No que respeita a máquinas fotográficas e câmara de vídeo digital, 60% dos alunos não possuiu máquina fotográfica digital e 70% não possui máquina de filmar. A grande maioria possui leitor de DVD e telemóvel (92%), o mesmo acontecendo com aparelhagem de música, ipod ou Mp3 (89%) Podemos verificar estes dados no quadro 1.

	Não	Sim
--	-----	-----

VII Conferência Internacional de TIC na Educação

	Nº de alunos	%	Nº de alunos	%
computador de mesa	6	23%	21	77%
computador portátil	8	30%	19	70%
ligação à Internet	10	37%	17	63%
impressora	5	18%	22	82%
digitalizador (scanner)	11	40%	16	60%
câmara fotográfica digital	16	60%	11	40%
câmara de vídeo digital	19	70%	8	30%
leitor de DVD	2	8%	25	92%
aparelhagem de música	3	11%	24	89%
televisão digital	15	55%	12	45%
play station	13	48%	14	52%
iPod ou Mp3	3	11%	24	89%
Telemóvel	2	8%	25	92%

Quadro1 - Equipamentos que os alunos possuem

5.2. Utilização da Internet

Relativamente a uso da internet, 88,8% dos alunos responde afirmativamente, os restantes 11,1%, não usam porque não tem ligação à Internet. Quanto às finalidades de uso (quadro 4.2.), podemos concluir com a soma dos valores “muitas vezes” e “algumas vezes”, que acedem à Internet para fazerem pesquisas (96,3%), para jogarem (88,9%) e para estarem no MSN Messenger (85,2%).

Com menor frequência verifica-se a utilização da internet para aceder ao e-mail e ao Hi-Five (70,4%). Ainda com menor frequência, consultam a wikipédia, participam em fóruns ou usam o My Space (44,4%).

Uso a Internet para:

	Muitas vezes		Algumas vezes		Nunca ou quase nunca	
	Nº alunos	%	Nº alunos	%	Nº alunos	%
Pesquisa em motores de busca (ex: google, sapo , clix...)	12	44,4%	14	51,9%	1	3,7%
consultar a wikipédia	2	7,4%	10	37%	15	55,6%
usar o e-mail	14	51,9%	5	18,5%	8	29,6%
usar o MSN messenger	16	59,3%	7	25,9%	4	14,8%
participar em fóruns	5	18,5%	7	25,9%	15	55,6%
usar o Hi-Five	15	55,6%	4	14,8%	8	29,6%
usar o My Space	3	11,1%	9	33,3%	15	55,6%
jogar jogos	16	59,3%	8	29,6%	3	11,1%
usar outra plataforma?... Qual?						

VII Conferência Internacional de TIC na Educação

Quadro 2 – Utilização da Internet

Relativamente à posse de site pessoal, nenhum dos alunos respondeu afirmativamente, e relativamente à posse de blogue, apenas dois alunos declararam possuir.

Quanto ao motor de pesquisa mais utilizado responderam apenas 84,1% dos alunos: Google 81,4% e Sapo 3,7 %. As justificações para a preferência pelo Google são a fácil utilização, a quantidade de informação que disponibiliza e o facto de estarem habituados.

Não usam e-mail 29,6% porque ou não tem conta ou não tem computador ou não tem internet ou porque utilizam antes o MSN Messenger. Dos 70,4% dos alunos que usam e-mail, em média consultam-no cinco vezes por semana. O uso que fazem do e-mail, é essencialmente para comunicar com os amigos (Quadro 3).

Uso o e-mail para:	Muitas vezes		Algumas vezes		Nunca ou quase nunca	
	Nº de alunos	%	Nº de alunos	%	Nº de alunos	%
Comunicar com amigos	13	68,4%	6	31,6%	0	0%
Fazer trabalhos da escola	1	5,2%	9	47,4	9	47,4
Contactar os professores	1	5,2%	1	5,2%	17	89,6

Quadro 3- Utilização do e-mail

Quase todos os alunos declaram já ter feito algum vídeo (85,1%). Os equipamentos utilizados foram o telemóvel (82,6%), a câmara de vídeo (34,8%) e a máquina fotográfica digital (21,7%). Destes filmes ,apenas 4,3% dos alunos declarou ter sido para um trabalho escolar.

O software de edição de vídeo mais conhecido é o Windows Movie Maker (37,1 %). Contudo, apenas 7,4% já tinha trabalhado no software e com ajuda de alguém (Quadro 4).

Software de edições de vídeo	Não		Sim		Já trabalhei	
	Nº alunos	%	Nº alunos	%	Nº alunos	%
Windows Movie Maker	17	62,9%	10	37,1%	2	7,4%
Adobe Première	24	88,9%	3	11,1%	2	7,4%
Pinnacle Studio Plus	25	92,6%	2	7,4%	2	7,4%
Avid Xpress	23	85,2%	4	14,8%	2	7,4%
Cyber Link PowerDirector	24	88,9%	3	11,1%	0	0%
Virtual Dub	24	88,9%	3	11,1%	0	0%

Quadro 4 - Softwares de tratamento e edição de vídeo

Concluimos que para mais de metade destes alunos a criação de vídeos é uma experiência totalmente nova.

6. Aplicação do estudo

6.1. Aprendizagem da linguagem cinematográfica

Antes das filmagens, era necessário aprender alguns conceitos cinematográficos. Assim, os alunos tiveram uma formação sobre realização cinematográfica disponível no portal Braga Digital¹.



Figura 5 – Uma das páginas do curso de realização cinematográfica do portal Pedagógico Braga Digital²

Nas aulas dedicadas à aprendizagem da linguagem cinematográfica foram abordados os seguintes aspectos:

- Composição da imagem, tipos de planos e pontos de vista
- Movimentos da câmara e composição do Som
- Planificação e elaboração de um guião

Não se pretendia insistir nos conceitos e técnicas, importava sobretudo que soubessem aplicar os conceitos básicos da linguagem.

6.2. Construção de guiões

A construção do guião é uma peça fundamental, no processo de produção de uma filmagem, consistindo na planificação de todos os passos a seguir para a sua elaboração.

¹ <http://portalpedagogico.bragadigital.pt>

² Formação em temáticas Integradas, Interdisciplinares e Lúdico-Educativas. Realização Cinematográfica da autoria de Lia Raquel Oliveira.

Os alunos começaram por manifestar algumas dificuldades na realização da tarefa, devido a terem que criar um texto, de respeitar a sequência das imagens e a duração que cada imagem. Apesar destas dificuldades, nunca houve momentos de desinteresse. Mostraram-se sempre entusiasmados.

Na construção dos guiões foram aplicadas as aprendizagens efectuadas, mormente as de carácter mais técnico, não deixando de estar cientes que muitas das filmagens não iriam corresponder aos guiões realizados, dados o tempo e espaço disponíveis. O clima de trabalho foi de inter-ajuda e de colaboração entre alunos, mesmo pertencentes a grupos diferentes.

6.3. Guião técnico

Embora tivessem definido e planificado o que pretendiam fazer, numa fase final da realização do guião, quisemos que os grupos estruturassem melhor as suas ideias através de uma planificação técnica de rodagem e montagem, (figura 6). Os alunos poderiam assim ter uma panorâmica geral de todo o seu filme, as cenas, os planos o local das filmagens, os diálogos ou comentários os efeitos tanto visuais como sonoros e o tempo que demoraria cada cena. Pretendíamos com este tipo de estrutura facilitar a fase seguinte, a das filmagens.

Título "Completando o dia"
 Sequencia Cena

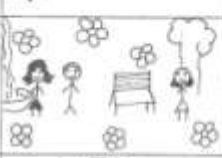


Plano nº	Imagem	Ação Lugar e Tempo	Diálogos e / ou Comentários	Sons Directo	Efeitos Sonoros	Efeitos Visuais	Música	Tempo Parcela	Tempo Total
1 P.G		Jardim	<p>Personagem 1 - Olá, como estás?</p> <p>Personagem 2 - Estou bem, obrigado.</p> <p>Personagem 1 - Que bom, tudo bem com a família?</p> <p>Personagem 2 - Sim, tudo bem.</p> <p>Personagem 1 - Que bom, tudo bem.</p> <p>Personagem 2 - Sim, tudo bem.</p>				Música ambiente		2
P.C		Casa	<p>Personagem 1 - Olá, como estás?</p> <p>Personagem 2 - Estou bem, obrigado.</p> <p>Personagem 1 - Que bom, tudo bem com a família?</p> <p>Personagem 2 - Sim, tudo bem.</p> <p>Personagem 1 - Que bom, tudo bem.</p> <p>Personagem 2 - Sim, tudo bem.</p>				Música ambiente		2
P.G		Residência	<p>Personagem 1 - Olá, como estás?</p> <p>Personagem 2 - Estou bem, obrigado.</p> <p>Personagem 1 - Que bom, tudo bem com a família?</p> <p>Personagem 2 - Sim, tudo bem.</p> <p>Personagem 1 - Que bom, tudo bem.</p> <p>Personagem 2 - Sim, tudo bem.</p>				Música ambiente		2

Figura 6 - Planificação Técnica construída por um dos grupos

6.4. Storyboard

Dentro do esquema da planificação técnica encontrava-se também o *storyboard* ou melhor, o nosso filme desenhado. O *storyboard* tem o objectivo de tornar mais fácil a visualização das imagens antes de serem gravadas, não tem por obrigação de ser um trabalho artístico, os

desenhos podem ser feitos livremente desde que se consiga transmitir as informações necessárias sobre as cenas que se pretende representar. A figura 6.2 ilustra um exemplo de *storyboard*.



Figura 7 – Extracto de planificação do storyboard do grupo que trabalhou o tema “tabaco e álcool”.

6.5. Exploração e análise dos videogramas realizados

Dada por terminada a realização dos 8 vídeos, foi feito o visionamento e análise de todos os trabalhos. Nunca foi pretensão discutir a qualidade dos vídeos produzidos, mas sim abordar os trabalhos pela mensagem transmitida e pelo prazer que poderia ter provocado nos alunos. Verificamos, contudo, que em tão pouco tempo os alunos conseguiram adquirir muitas destrezas técnicas e vocabulário específico da linguagem cinematográfica.

7. Questionário de Opinião

No final do trabalho, foi preenchido o questionário de opinião que nos permitiu avaliar o impacto das diferentes tarefas. Quando perguntamos se acreditavam que tudo que viam num filme era verdade, todos os alunos responderam que não. O mesmo aconteceu quando quisemos saber se os filmes tinham de ser filmados todos de seguida ou se poderíamos parar e filmar mais tarde ou em outro local. Os alunos nem hesitaram em dizer que podemos parar quantas vezes quisermos e que podemos filmar em vários lugares diferentes para o mesmo filme. As respostas continuavam afirmativas quando se pergunta se acreditam que tudo que vemos é real ou se, pode haver situações que são ficção. Todos responderam que podem muitas das coisas que vemos são ficção, assim como a forma como vemos, que cada pessoa pode entender a mesma mensagem de maneira diferente, dar-lhe uma outra interpretação.

Quando as perguntas foram direccionadas especificamente para o trabalho que desenvolveram as opiniões já não foram todas iguais. Quisemos saber o que tinham achado do trabalho, se tinham gostado de criar um filme, apenas dois alunos disseram que não, um

VII Conferência Internacional de TIC na Educação

porque se considera tímido e o outro porque o seu grupo de trabalho não lhe permitiu ser actor. Todos os restantes responderam que gostaram porque se divertiram, porque puderam ser actores porque aprenderam a fazer um filme e a expressar-se de maneira diferente.

Foram ainda colocadas algumas questões relativamente às filmagens que apresentamos no quadro abaixo.

	Sim		Não	
	Nº de alunos	%	Nº de alunos	%
É mais divertido expressar as tuas ideias e opiniões através de um filme?	26	100%	0	0.0%
Consideras que através de um filme as tuas ideias e opiniões são expressas de uma forma mais eficaz, produzindo maior impacto?	26	100%	0	0.0%
Achas que as aulas foram mais interessantes?	25	96.1%	1	3.8%
Futuramente, gostavas de fazer mais filmes para algum trabalho na escola?	23	88.4%	3	11.5%

Quadro 8- Opinião sobre a realização do vídeo

Podemos concluir que este foi um trabalho em que os alunos gostaram de participar e para o qual vão continuar receptivos. Consideram que fazer as filmagens foi uma tarefa fácil (88.4 %) e trabalhar no Windows Movie Maker uma tarefa difícil (15,3%). Acreditamos que trabalhar no Windows Movie Maker não tenha sido a maior dificuldade mas sim a exportação dos vídeos pois alguns dos computadores não tinham os codecs necessários para fazer a exportação. Resolvida essa situação, o importante era não terem medo de mexer e, com a interface em português, as dificuldades foram facilmente ultrapassadas, sendo declarada a aquisição da capacidade de edição de vídeo (76,9%). Relativamente à maior dificuldade sentida no processo, foi referida a construção dos guiões pela dificuldade em expressar as suas ideias.

Para 72% dos alunos fazer estes vídeos foi uma experiência muito interessante — porque aprenderam de uma maneira diferente e se divertiram, acharam interessante, acabaram por estar mais tempo em grupo a discutir e a partilhar ideias, porque gostam de desafios novos e esta foi uma experiência nova. Os restantes 26,9% consideraram ter sido uma experiência apenas interessante.

8. Conclusões

Com este projecto podemos constatar que o uso da câmara de vídeo como recurso didáctico encorpa um importante factor de introdução das novas tecnologias na escola. Para que este projecto pudesse ser desenvolvido foi necessária uma abordagem em relação à utilização da

câmara de vídeo e sua linguagem. Podemos assim constatar que a máquina de filmar não fazia parte dos hábitos de grande maioria dos alunos e os poucos que já tinham utilizado nunca tinha sido em ambiente escolar. O mais importante neste trabalho não foi a realização dos videogramas, mas sim o que os alunos aprendem com a sua criação mostrando-nos que é possível criar estratégias que motivam o aluno e tornem o processo ensino aprendizagem mais interessante. A metodologia e as estratégias que utilizamos para o desenvolvimento deste projecto permite-nos dizer que: o uso de materiais tecnológicos desperta sempre um grande entusiasmo nos nossos jovens. Mas o facto da utilização da câmara de vídeo se novidade para a grande maioria dos alunos constitui um factor de ordem motivacional acrescido.

Arriscamos dizer que a tecnologia de vídeo poderá fazer parte dos grandes momentos da aprendizagem, indo de encontro aos interesses dos alunos tendo em conta que o seu mundo inclui tecnologia e já não sabem viver sem ela.

Com o desenrolar do trabalho, durante a fase de utilização da câmara pelos alunos, passou a existir um partilha de conhecimentos, um espírito de cooperação e trabalho em equipa entre os grupos, os laços de amizade fortaleceram-se, o respeito pelas opiniões dos outros tornou-se notório.

Referências

- Bell, J. (1997). *Como realizar um projecto de investigação: um guia para pesquisa em ciências sociais e da Educação*. Lisboa: Gradiva
- Bogdan, R. & Biklen, S. (1994 [1991]). *Investigação Qualitativa em Educação. Uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora.
- Carvalho, G. Maria, R. (2000). Formação continuada de professores: *o vídeo como tecnologia facilitadora da reflexão*. Cadernos de Pesquisa, dez. 2000. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0100-15742000000300004&script=sci_arttext (acedido a 6 de Outubro de 2008)
- Cohen, L.; Manion, L. (1990). *Métodos de investigação educativa*. Madrid: Ed. La Muralla, SA.
- Ferrés, J. (1997). *Vídeo y Educación*. Barcelona. Paidós.
- Jonassen, D. (2007). *Computadores, Ferramentas Cognitivas - Desenvolver o pensamento crítico nas escolas*. Porto: Porto Editora.
- Kincheloe, J. (2008). Os Objectivos da Investigação Crítica: O Conceito de Racionalidade Instrumental. In J. Paraskeva & L. R. Oliveira (Orgs.) *Currículo e Tecnologia Educativa Volume 2*. Mangualde: Edições Pedagogo Lda (pp. 41-80).
- Moderno, A. (1992) *A comunicação Audiovisual no Processo Didáctico no Ensino e na Formação Profissional*. Aveiro: Universidade de Aveiro

VII Conferência Internacional de TIC na Educação

- Moran, J. M. (1995). *O vídeo na sala de aula*. Artigo publicado na revista *Comunicação & Educação*. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./ abr. Disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/vidsal.htm> acessado a 16 de Junho de 2009.
- MSI - Missão para a Sociedade de Informação (1997). Livro verde para a sociedade de informação em Portugal. Lisboa. Disponível em <http://www.posc.mctes.pt/documentos/pdf/LivroVerde.pdf>. Acessado a 12 Junho de 2008.
- Oliveira, L. R. (2004). *A comunicação educativa em ambientes virtuais. Um modelo de design de dispositivos para o ensino-aprendizagem na universidade*. Braga: Centro de Investigação em Educação.
- Ponte, J. & Serrazina, L. (1998). *As novas tecnologias na Formação Inicial de Professores*. Lisboa: Ministério da Educação: Departamento de Avaliação Prospectiva e Planeamento.
- Ramalho, R. (2001). *O Computador no Ensino da Matemática*. In *O Docente*, 33, (14-15). Braga: Associação Nacional de Professores
- Rasco, F. A. (2008). *Novos Espaços para a Alfabetização*. In J. Paraskeva & L. R. Oliveira (Orgs.) *Currículo e Tecnologia Educativa Volume 2*. Mangualde: Edições Pedagogo Lda (pp. 81-107).
- Willinsky, J. (2006). *The Access Principle: The Case for Open Access to Research and Scholarship*. Cambridge, EUA: The MIT Press.

Nota: este trabalho foi desenvolvido no âmbito do CIEd-Centro de Investigação em Educação.