

A UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS PARA CRIAÇÃO DE VÍDEOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

*Elio Borges Guimaraes Junior*¹

*Ludmila Louslene Soares*²

RESUMO: O presente artigo tem o objetivo de abordar o uso das tecnologias como recurso no processo de ensino-aprendizagem. Primeiramente, é tratado sobre a utilização de videoaulas nos anos iniciais do Ensino Fundamental como recurso para esse processo. Depois, fala-se sobre os tipos de conteúdo abordados, possibilidades e elementos imprescindíveis na criação e utilização de vídeos. Por fim, apresenta-se os efeitos da utilização destes recursos dentro do processo educacional e suas contribuições para o professor. Para isso, utiliza-se como metodologia a pesquisa bibliográfica, baseada nas ideias propostas por Bacich, Neto e Trevisani (2015); Botti e Vieira (2020); Sousa, Moita e Carvalho (2011); Fonseca (2016); Goularte (2021); Libâneo (2001); Mercado *et al.*, (2009). Diante das discussões com bases nestes autores, o tema contribui para a compreensão do uso de tecnologias na criação de vídeos enquanto recurso metodológico em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino-aprendizagem. Videoaula. Criação de vídeos.

ABSTRACT: This article aims to address the use of technologies as a resource in the teaching-learning process. First, it is addressed about the use of video classes in the early years of elementary school as a resource for this process. Then, we talk about the types of content covered, possibilities and essential elements in the creation and use of videos. Finally, we present the effects of the use of these resources within the educational process and their contributions to the teacher. For this, bibliographic research is used as methodology, based on the ideas proposed by Bacich, Neto and Trevisani (2015); Botti and Vieira (2020); Sousa, Moita and Carvalho (2011); Fonseca (2016); Goularte (2021); Libâneo (2001); Mercado *et al.*, (2009). In view of the discussions based on these authors, the theme contributes to the understanding of the use of technologies in the creation of videos as a methodological resource in the classroom.

KEYWORDS: Teaching-learning. Videolesson. Video creation.

Data de Submissão: 04. SET. 2022.

Data de Aprovação: 05. NOV. 2022.

¹ Acadêmico concluinte do curso de Pedagogia do Centro Universitário Alfredo Nasser, no semestre 2021/2. Endereço para contato: jrborges7@hotmail.com.

² Professora orientadora, graduada em Pedagogia e Administração, especialista em Educação Infantil e Anos Iniciais. Endereço para contato: ludmila@unifan.edu.br.

1 INTRODUÇÃO

No atual processo de ensino-aprendizagem, especialmente pela necessidade do uso de tecnologias, são enfrentadas dificuldades cotidianas nos anos iniciais do Ensino Fundamental, principalmente para criação de vídeos, cuja proposta é a de ajudar no planejamento de conteúdos para os alunos. O assunto, foco deste artigo, tem sua importância nas discussões acerca dos problemas enfrentados no processo educacional. Portanto, são levantadas questões como: a utilização de videoaulas no Ensino Fundamental como recurso para favorecimento da aprendizagem; os conteúdos que serão abordados durante as videoaulas; assim como seu envolvimento no processo de ensino-aprendizagem e seus efeitos.

A discussão do tema pode contribuir para a educação com o uso de tecnologias, especialmente na criação de vídeos, ao levar o aluno o conhecimento criado pelo pedagogo, que agora também está como criador de conteúdos capazes de levar conhecimento. Sendo assim, não existe a possibilidade de se desprender deste recurso que se une a favor da aprendizagem.

Para melhor compreender este assunto, este artigo tem como objetivo abordar o uso das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem como recurso, demonstrando que, para alcançar este objetivo, é necessário estimular os professores na criação de estratégias para elaboração de conteúdos para aulas no Ensino Fundamental com uso de mídias. Pretende-se também esclarecer os efeitos do uso dessas metodologias no processo ensino-aprendizagem e incentivar a utilização de aplicativos, de acordo com a necessidade.

Assim, para desenvolver a fundamentação teórica será abordada a utilização de videoaulas nos anos iniciais do Ensino Fundamental como recurso de ensino-aprendizagem, os tipos de conteúdos abordados, as possibilidades na criação de vídeos e os elementos imprescindíveis, assim como seus efeitos e contribuições para a educação.

Na utilização de videoaulas, o mediador do conhecimento vai utilizar-se de vídeos como uma linguagem de comunicação, selecionando desde uma animação até a musicalidade e as cores para darem a ênfase devida, a fim de que os recursos estejam alinhados com o objetivo proposto que é transmitir conhecimento.

Os vídeos usados como recursos em aulas têm a possibilidade de agregar de forma interdisciplinar, junto das artes, musicalidade ou outras disciplinas e, ao mesmo tempo, se utiliza de habilidades como as descritas, tipos de conteúdo abordados durante as videoaulas e possibilidades na criação de vídeos, elementos imprescindíveis na educação.

Sendo assim, esta é uma pesquisa bibliográfica, que segundo Lakatos e Marconi (1992, p. 43) “Trata-se de levantamento de toda a bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita.” Desta forma, o artigo baseia-se em fontes de dados levantados com intuito de contribuir, por meio de artigos, publicações, livros e revistas, para o debate de problemas no processo de ensino-aprendizagem, ao estimular o educando dos anos iniciais no Ensino Fundamental na aquisição de conhecimento, com o uso de metodologias aplicadas na criação de videoaulas.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A utilização de videoaulas nos anos iniciais do Ensino Fundamental como recurso de ensino-aprendizagem

Com o início da pandemia, cada professor se viu obrigado a ter que mudar e enfrentar dificuldades nas formas de ensino que surgiam a todo instante. O ensino híbrido e o ensino remoto se tornam uma realidade e agora estes são concretos e tangíveis no presente. O pedagogo é o mediador do conhecimento e está inserido cada vez mais no mundo das tecnologias, que é diverso e muda constantemente.

Embora a tecnologia seja sempre enfatizada, sem o professor como mediador o processo de ensino se torna dificultoso na formação de um indivíduo crítico pensante.

Em um sentido mais amplo, há muitos portais e aplicativos que facilitam a qualquer um tornar-se professor, ensinar algo que interesse a alguém (de forma gratuita ou paga). Todos nós ensinamos e aprendemos o tempo todo, de forma muito mais livre, em grupos mais ou menos informais, abertos ou monitorados. (BACICH; NETO; TREVISANI, 2019, p. 42).

Dessa forma, pode-se aprender em diversos locais com o uso de plataformas, que têm a finalidade de facilitar o aprendizado, e cada pessoa de acordo com sua necessidade tem sua busca por conhecimento para aprender a produzir algo, seja uma simples receita gastronômica ou saber como produzir um vídeo.

Para Libâneo (2001, p. 6), “uma vez que a educação ocorre em muitos lugares e em variadas modalidades: na família, no trabalho, na rua, na fábrica, nos meios de comunicação, na política, na escola.”, o aluno pode se envolver com a educação e a partir desta relação torná-la possível. Quando o mediador do conhecimento utiliza-se de vídeos como uma linguagem de comunicação, segue os passos com a escolha de uma animação e procura dar a ênfase devida por meio da musicalidade e/ou cores, afim de que esteja alinhado dentro do objetivo proposto que é transmitir conhecimento ao que assiste ao conteúdo.

Não longe disto, no âmbito escolar, dentro da educação formal, o pedagogo é aquele que, na opinião de Libâneo (2001, p. 6), se “[...] ocupa do estudo sistemático da educação, isto é, ato educativo.” na relação de ensino-aprendizagem. O autor visa ao desenvolvimento humano por meio da relação professor e aluno, onde há uma troca de informações com o objetivo de colaborar para a formação humana e de conhecimento, afim de que o segundo se torne um ser pensante e crítico.

O aluno dos anos iniciais do Ensino Fundamental, que é compreendido do 1º ano ao 5º ano, está inserido no contexto tecnológico. Assim, é necessário utilizar-se de metodologias adequadas, que enriqueçam as aulas.

[...] a metodologia de ensino compreende todas as ferramentas que os educadores utilizam para transmitir os seus conhecimentos aos alunos. Cada professor utiliza um método para tal, em busca da melhor forma de motivar crianças e jovens, direcionando-os ao aprendizado. Logo, é possível perceber que é a soma de atitudes que molda a forma como os professores ministram as suas aulas e lidam com o conhecimento transmitido aos seus alunos. Nesse processo, podem ser utilizadas ferramentas como a leitura, os recursos visuais (filmes, vídeos do YouTube, videoaulas ou qualquer gravação) e sonoros. (ELEVA PLATAFORMA, 2021, s/p).

A metodologia no processo de ensino tem por sua base a escolha de qual caminho seguir, visto que trabalha seus recursos escolhidos pelo pedagogo com o intuito de orientar e levar ao aluno o conhecimento, facilitando, assim, o aprendizado.

A forma de levar o conhecimento por meio de uma aula ao aluno trata-se da metodologia que o educador escolhe, que envolve quais recursos serão usados

durante sua aula. Ao compreender a funcionalidade da metodologia no processo ensino, o professor terá o seu caminho definido, ou seja, a orientação de qual formato será sua aula, juntamente com seus objetivos definidos, com a finalidade de levar o aprendizado ao educando.

Dentro das metodologias, há as chamadas ativas, que são caracterizadas pela “[...] inter-relação entre educação, cultura, sociedade, política e escola, sendo desenvolvida por meio de métodos ativos e criativos, centrados na atividade do aluno com a intenção de propiciar a aprendizagem.” (ALMEIDA, 2018, p. 12).

Assim, os vídeos podem ser usados como recursos em aulas e têm a possibilidade de agregar de forma interdisciplinar, que dentro desse contexto também se baseia nas habilidades descritas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ou seja, não é apenas uma criação de vídeo ou recursos.

Existe uma metodologia e objetivos a serem seguidos, cujo fundamento principal é estar em troca com os alunos, de forma remota ou com a mescla de vídeos criados, para que o educando aprenda e conheça de forma mais ativa, e não levar um conhecimento pronto.

A transformação educacional que começou há várias décadas com um acesso mais amplo às ferramentas tecnológicas e à internet, agora trouxe a possibilidade de promover o engajamento de alunos em cursos on-line por meio do uso de vídeos. (SCAGNOLI; RENT, 2021, p. 142).

A realidade é que não é uma criação que segue uma ordem, que vem predeterminada, em que há apenas uma forma de ser realizada. Cada disciplina vincula-se a um conteúdo específico e, por sua vez, cada um exigirá uma aplicação que se difere das outras.

Sendo assim, a criatividade deve ser constante, pois como um professor que usa um quadro-negro e giz branco ou quadro de lousa que se usa pincel marcador, os quais têm a finalidade de levar a escrita ao aluno de forma ortográfica correta, contudo em forma diferente, mas que não foge à regra o educador, ele também poderá utilizar o meio digital para evidenciar o conteúdo a ser aplicado, a fim de despertar estímulos no indivíduo, seja através da musicalidade, das cores, das animações, dos sons ou das narrações com efeitos sonoros.

Encontra-se nesta perspectiva, a possibilidade para que professores da Educação Básica e de outros mais variados níveis de ensino, possam rever concepções de sustentação de suas práticas cotidianas, terem acesso e

apropriem-se de conhecimentos necessários para trabalharem com a produção de vídeos digitais na sala de aula ou outras interfaces nas diversas disciplinas escolares, com vistas a propiciar motivação e aprendizagem. (SOUSA; MOITA; CARVALHO, 2011, p.22).

A possibilidade surge quando se pode rever concepções e práticas cotidianas ao utilizar a técnica audiovisual como a de edição de vídeo, que, conforme Patel (2022), aprimora a imagem, o áudio da narração e o áudio da explicação do conteúdo. Depois, entra a escolha de quais imagens serão utilizadas dentro do vídeo. Do ponto de vista de G-light (2019), no uso de técnica de iluminação, ou seja, ambiente adequado com boa iluminação, pode se usar a luz interna (luz artificial, lâmpadas), que permite controlar a iluminação, ou externa (luz natural), que não permite controlar a iluminação. E o seu uso adequado ao ambiente escolhido contribui para melhor apresentação durante a gravação do conteúdo, passando um perfil profissional, e não de amador.

Então, pode-se estimular o emocional de cada aluno com o uso da técnica audiovisual, já que cada pessoa tem respostas diferentes, pois qual adulto um dia em sua infância não se viu admirando um desenho animado, pelo qual se pode sentir empatia ou outras emoções. Nesse mundo digital explorado pela pedagogia: “A educação *online* cria um espaço de aprendizagem, no qual as relações entre tutor e aluno são relações reais, mas intermediadas por recursos tecnológicos [...]” (MERCADO *et al.*, 2009, p. 193). Assim, o uso de metodologias pode trazer respaldo para alunos com dificuldades de atenção, já que no uso da técnica de edição existe uma aplicação chamativa distinta, que interage com as emoções sentidas pelo indivíduo.

As emoções, por sua vez, estão vinculadas ao projeto que deve ter o autor antes da produção do vídeo do referido conteúdo, pois, assim como antes, o professor, ao criar seu plano de aula, tem seus objetivos, e esta abordagem agora inovadora deve de igual modo ter seu objetivo, não sendo o foco principal a emoção, mas utilizá-la como um apoio ao processo de ensino-aprendizagem.

Em função das necessidades, interesses e motivações das pessoas, as emoções fornecem dados fundamentais para imaginar e engendrar ações e para satisfazer os seus objetivos. No ser humano, ao longo da sua evolução, e na criança, ao longo da sua trajetória desenvolvimental, todas as ações e pensamentos (como sinônimo de cognição), são coloridas pela emoção. (FONSECA, 2016, p. 366).

O que antes era de forma manuscrita, e com base em leituras de textos impressos em papéis, agora vislumbra um novo modelo de interação com o mundo digital, que antes era pouco utilizado, de forma que, ao se aproximar do imaginário do aluno de forma inovadora, agora se tem a possibilidade de poder usar caracteres com efeitos visuais, cujas letras vão aparecendo uma a uma e formando palavras até formarem títulos ou frases curtas, durante uma apresentação longa ou não.

Já a ênfase pode vir através de técnicas variadas, como a velocidade por segundo ao ser exibida a videoaula, facilitando a leitura e ao mesmo tempo agregando determinados estímulos aos indivíduos que a assistem de suas residências ou outros locais.

Tradicionalmente, os processos de ensino e aprendizagem apoiavam-se nas linguagens verbal e escrita. Hoje, outras linguagens vêm sendo incorporadas ao universo escolar. Antes, o vídeo no contexto escolar era visto como forma de lazer e entretenimento, onde poucas escolas tinham acesso a esse tipo de mídia, por meio de televisores e videocassetes. (BOTTI; VIEIRA, 2020, p. 2).

Vale ressaltar que é uma abordagem com o objetivo de trazer conteúdos em que o professor realmente seja o mediador dentro do ensino, já que a internet está repleta de informações, com a intenção de proporcionar um ensino de qualidade.

Uma das possibilidades a ser utilizada dentro desse contexto e que deve ser citada é a sala de aula invertida, na qual o professor antecipa o conteúdo através da videoaula em que o assunto a ser apresentado será primeiro assistido pelo aluno, antes de ser exposto em aula presencial, de forma que ele receberá as ideias principais que foram selecionadas pelo educador, no intuito de estimular o aprendizado.

Deve-se aproveitar todas as oportunidades não deixando o aluno passivo. Uma possibilidade, por exemplo, é usar o vídeo como recurso de roda de conversa, que no caso cada aluno poderá dizer com suas palavras o que aprendeu durante a apresentação, como também suas dúvidas. A sala invertida, então, é um método a ser utilizado para antecipar a aula que deve ser aproveitada o máximo possível.

Neste método, o aluno passa a ser responsável por buscar o conhecimento antes do encontro em aula, tendo o professor como um facilitador deste através de variadas técnicas, entre elas as audiovisuais (videoaulas, slides, etc.) e tecnológicas (e-book, testes online, etc.). (COSTA, 2020, p. 85).

Nesse contexto, o aluno é o foco na aprendizagem e terá o aproveitamento de tirar dúvidas quanto ao conteúdo apresentado, sendo assim, sua interação com o assunto deve ser maior, pelo fato de aproveitar melhor o tempo em aula. Logo, o professor estará como um facilitador no processo de ensino-aprendizagem, utilizando outras possibilidades em sala de aula, como a roda de conversa.

A videoaula gravada, de fato, é um recurso ao pedagogo, que possui várias oportunidades a serem exploradas durante sua aula, como para criar uma turma de trabalhos em conjunto. Para isso, tem-se o aplicativo *Canva for education* (Canva para educação) que permite essa inovação. O professor pode corrigir o trabalho pontuando erros e acertos dentro de um projeto elaborado e realizado em grupo, em uma plataforma totalmente *online*, que não necessita de instalação e que automaticamente permite salvar o projeto iniciado. Ela pode ser acessada em *smartphones*, *tablets*, computadores e *notebooks* e seu requisito principal para funcionamento é a internet.

Já o aplicativo *CapCut* possibilita criações de vídeos por meio de *smartphones* utilizando fotos, que é uma de suas possibilidades de efeitos para narrações de histórias, sendo possível agregar com criatividade outras formas para facilitar o processo de ensino-aprendizagem.

Vale ressaltar que esses recursos não são retirados do ensino presencial e que cada educador tem sua facilidade ou desafio na utilização dessas novas linguagens de comunicação. O novo está direcionado a professores e alunos e deve ser ampliado gradativamente, visto que novas tecnologias surgem. Segundo Sousa, Moita e Carvalho (2011, p 27), “A interatividade proporcionada pelos aplicativos multimídia pode auxiliar tanto na tarefa de ensinar quanto na de aprender”. Logo, tal recurso auxilia e amplia o aproveitamento de cada aula e não é um substituto do professor ou da mediação, contudo está presente cada vez mais no dia a dia de cada professor e aluno.

2.2 Elementos imprescindíveis na criação e utilização de vídeos

Os conteúdos dos vídeos podem ser criados de acordo com as necessidades vistas pelo pedagogo, pois, como cada sala de aula tem a sua realidade, a interdisciplinaridade favorece o educador, já que em um só vídeo criado se tem a oportunidade de poder utilizar mais de uma disciplina, por exemplo, a Matemática na

criação de videoaula em que se apresentem problemas matemáticos envolvendo soma.

A palavra-chave que deve ser explorada é a criatividade, pois o pedagogo, por si próprio, em seu cotidiano de aulas presenciais, sempre a utiliza, seja com materiais personalizados ou suas próprias criações confeccionadas com o uso de materiais recicláveis, como a construção de jogos para alfabetização, ou na abordagem de determinado conteúdo. Isso já acontece sempre sem que se perceba: utilizar a engenhosidade para ministrar suas aulas.

Agora, ao adentrar no digital por meio de aplicativos, o pedagogo tem a possibilidade de inserir o aluno em um mundo com vislumbre de animações e outros efeitos possíveis, de acordo com cada aplicativo. Veja que esta metodologia trabalha usando novos recursos, ou seja, a “[...] informação hoje é abundante e de fácil acesso via suportes tecnológicos, assim a aprendizagem não é mais concebida por meio de memorização [...]” (SILVA; MALUSÁ; SANTOS, 2017, p. 35). E o pedagogo agora pode se inserir numa gravação, como um personagem dentro de uma história literária com animações, sendo interpretada dentro de um desenho aplicado ou em outras variadas formas de se apresentar.

É essencial que o professor se aproprie de gama de saberes advindos com a presença das tecnologias digitais da informação e da comunicação para que estes possam ser sistematizados em sua prática pedagógica (SOUSA; MOITA; CARVALHO, 2011, p. 20).

A imaginação na criação de vídeos de conteúdos pode ser explorada de forma interdisciplinar e irá variar com cada necessidade e objetivo a ser alcançado. Nesse processo, o educador deve explorar as variadas oportunidades apresentadas, pois o aplicativo a ser utilizado pode oferecer desde musicalidade, animações diversas e efeitos visuais e sonoros. Dessa forma, então, quando já se tem os objetivos traçados, pode-se trabalhar de acordo com o público desejado.

O professor passa a entrar no imaginário, contudo deve ter foco para não se perder na forma de criar. Ao mesmo tempo, para estas ideias surgirem na forma de conteúdo a ser aplicado, vale ressaltar que é necessário que todo o processo deve ser anotado e avaliado.

[...] o uso das TIC como ferramenta básica do processo de ensino, há um reforço à necessidade de um maior planejamento e organização exigindo técnicas especiais para o desenvolvimento e a concepção de cursos e de instruções, comunicacionais [...]. (MERCADO *et al.*, 2009, p. 193).

Embora seja contagiante ver que é possível criar conteúdo que tenha ênfase, prenda a atenção e crie estímulos, o imaginário entra ao surgir determinada ideia para a aplicação de um conteúdo. Por mais que haja uma comparação com o que foi anotado que, assim, pode-se identificar como roteiro, ele é como um norteamento de ideias para organizar todo processo de construção e preparação desta criação.

As práticas pedagógicas em aulas remotas exigem competências específicas, às vezes, comuns àquelas praticadas na educação a distância. Não se pode relegar, secundarizar ou abandonar o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). (PAIVA JÚNIOR, 2020, p. 61).

É fundamental que haja a junção de técnica e conteúdo, compreender que cada parte tem sua importância e que não deve ser ignorada, pois com isso o assunto a ser abordado pode ser aplicado com determinado método, que, ao longo do tempo, leva à experiência e traz o benefício de estar em constante evolução positiva.

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) estão em constante mudança, o que é algo benéfico. Goularte (2021) afirma:

Você provavelmente possui um endereço de e-mail, certo? Ou utiliza algum chat ou aplicativo de mensagem instantânea, não é mesmo? Pois bem, elas são exemplos de TICs. Outros exemplos são: notebooks e computadores; celulares; câmeras de vídeo e foto para computador ou Webcams; *pendrive*; cartão de memória; internet; *websites*; *e-mail*; YouTube. (GOULARTE, 2021 s/p.)

Desta forma, as TIC estão em nosso cotidiano, pois em algum momento ou em grande parte dele estamos envolvidos com alguma tecnologia, seja em nosso uso pessoal ou durante trabalhos realizados, e assim se tem a oportunidade de utilizar destas ferramentas já existentes em nosso dia a dia para prosseguir dentro do processo de ensino-aprendizagem.

O profissional da educação tem a possibilidade de criar seu vídeo, não há uma restrição, e o que poderá influenciar ou determinar a possibilidade e a sua habilidade é o equipamento. As tecnologias estão em contínuo processo de evolução, desde o uso do *personal computer* até os *smartphones*, são inúmeras as atualizações tanto em câmeras como em aplicativos que podem agregar com animações, efeitos e outras técnicas.

A produção do vídeo volta a ganhar importância com a popularização dos meios digitais, onde nos últimos anos, houve um grande crescimento na utilização desse recurso, devido ao fácil acesso a aparelhos (celulares, *tablets*, câmeras), a disponibilidade de acesso e publicação em canais específicos. Hoje em dia, o acesso a essa tecnologia possibilita não só a reprodução como também, a gravação e editoração de vídeos. (BOTTI; VIEIRA, 2020 p. 2).

O poder da criatividade está nas mãos do pedagogo, e é interessante esta visão, visto que em recursos anteriores, como os trabalhos realizados com EVA, cada passo exige aplicações diferentes, de acordo com as necessidades que o aluno possui. Isso se dá dentro processo de ensino-aprendizagem, onde existe um objetivo, e neste novo mundo o professor tem a oportunidade de elaborar seu próprio vídeo explicativo, como para um trabalho que possa ser executado manualmente pelo estudante, agregando variadas formas de expressar, como o humor, e interagir, ao trazer projetos que grupos de alunos possam recriar com base no conteúdo audiovisual apresentado.

Há não muito tempo, o ensino dentro da sala de aula deixou de ser apenas “papel e caneta” e o uso da tecnologia, tanto para alunos quanto para professores, tornou-se uma das principais ferramentas para aprender e ensinar com mais facilidade. Seja no celular, *tablet* ou computador, diversos aplicativos disponíveis em lojas online podem ajudar a organizar suas tarefas, ensinar algum idioma, criar um ambiente de estudo para educadores e alunos e facilitar a distribuição de atividades, dentro e fora da sala de aula. (SOUSA 2020, s/p).

As variações são múltiplas, pois o mesmo conteúdo pode ser criado e apresentado de diversas formas ao explorar estas animações, musicalidades e tempo. O autor, de acordo com o objetivo antes proposto, pode apresentar o vídeo de forma que traga o estímulo apropriado ao aluno e utilizá-lo, seja em modo *online* ou presencialmente, com o uso de equipamentos tecnológicos para esta função, como um projetor multimídia.

2.3 Contribuições da utilização de vídeos e mediação do professor

Cada pessoa tem estímulos que são gerados por meio dos sentidos humanos, e visão e audição, de fato, remetem a particularidades que correspondem bem a este papel da criação de vídeos, já que podem transmitir emoções durante

uma apresentação de determinado conteúdo, com o objetivo de ter atenção dos que assistem.

Um grave problema no ensino presencial é alunos que são ensinados apenas com a memorização, apenas como receptores. Assim, é preciso um ensino que busque “[...] desenvolver a autonomia e a reflexão dos seus envolvidos, para que eles não sejam apenas receptores de informações.” (BACICH, NETO, TREVISANI, 2015, p. 68).

Porém, o intuito nesta abordagem é de enfatizar o processo de ensino que tem o indivíduo que ouve, vê e recebe influência por meio de seus sentidos, de modo que receba o molde de se conectar com o assunto abordado, sentindo que é possível compreendê-lo, pois estas emoções vinculam-se ao cognitivo.

O que se vem afirmando na literatura e na experiência até aqui construída é que no cenário escolar integrado com vivências em multimídia, estas geram: a dinamização e ampliação das habilidades cognitivas, devido à riqueza de objetos e sujeitos com os quais permitem interagir; a possibilidade de extensão da memória e de atuação em rede; ocorre a democratização de espaços e ferramentas, pois estas facilitam o compartilhamento de saberes, a vivência colaborativa, a autoria, co-autoria, edição e a publicação de informações, mensagens, obras e produções culturais tanto de docentes como discentes. (SOUSA; MOITA; CARVALHO, 2011, p. 22).

Como uma linguagem de comunicação que se difere do presencial, o ambiente virtual tem sua parte sensorial, utiliza da escrita, usa o visual e compartilha. Para Bacich, Neto e Trevisani (2015, p. 68), “O uso de tecnologias digitais no contexto escolar propicia diferentes possibilidades para trabalhos educacionais mais significativos para os seus participantes”. O indivíduo que assistiu ao conteúdo pode distribuí-lo a outros, e esta é uma forma de gerar conhecimento que se torna inovadora, que não se prende à memorização, onde o sujeito tem a oportunidade de partilhar.

No processo de se pensar em como aplicar cada aula aos alunos deve-se entender que, de acordo com Field (2001, p. 12), todo roteiro precisa ter “Um início, um meio e um fim.”. A importância dessa organização de ideias como orientação tanto para atividades a serem realizadas como para o próprio conteúdo a ser aplicado traz a clareza sobre a forma de aplicá-los.

No meio educativo, é fundamental que educadores saibam utilizar e explorar esses recursos, é de enorme importância, pois sua missão é criar um ambiente que seja propício à assimilação do saber, servindo como

facilitador no processo de ensino e aprendizado, mesmo por que as crianças estão confortáveis com o bombardeio de imagens, de sons e de tudo que as tecnologias dispõem, sendo tão gratificante como ler um livro, por exemplo. (PAZZINI; ARAÚJO, 2013, p. 3).

A partir do momento em que o profissional utiliza deste meio, sabendo o que apresentar e tendo o conhecimento para explorar efeitos visuais, auditivos e escritos, estará então realizando a mediação das informações a serem repassadas ao aluno. Por mais que seja uma forma de comunicação versátil e fora dos padrões comuns, esta novidade torna-se tão interessante ao receptor como ao que emite, visto que existe uma gama maior de aplicações que enfatizam o conteúdo.

Outro ponto importante é que o professor deve estar aberto para aprender. Jou e Sperb (2006, p.177) abordam a Metacognição, que é “o pensar sobre o próprio pensar”, já que o profissional deve usar seu pensamento ao seu favor, dado que, ao analisar de forma aberta a nova experiência, temendo-a como sendo uma terrível onda, é possível usar toda essa novidade trazida para a educação, que por sinal foi empurrada pela pandemia causada pelo coronavírus.

O pedagogo deve ter a consciência de que seu papel no processo de ensino-aprendizagem é de mediador, aquele que leva o conhecimento, embora não seja o dono, mas que nesse extremo tem sua importância. E agora, mesmo que exista um bombardeio de informações negativas que surgem no cotidiano de qualquer indivíduo, pode-se ter a esperança de receber consolo mediante situações como a “pandemia”, conforme Freire (1996, p. 17), “Porque, dirá um educador reaccionariamente pragmático, a escola não tem nada que ver com isso.”.

Em outras palavras, o educador de forma alguma deve abandonar o aluno e deixá-lo à mercê dessa avalanche de informações negativas. Ao criar conteúdos, precisa ter a coerência de levar conhecimentos que criem estímulos emotivos agradáveis aos educandos, e isso faz parte da ética de seu profissionalismo e de ser humano.

Crianças sujeitas a muitos estresses provocados pela escola podem vir a sofrer de problemas emocionais, como ansiedade, depressão, desmotivação, vulnerabilidade, baixa produtividade, etc., que podem interferir com o seu rendimento escolar presente e futuro²¹⁻²⁵. As relações das emoções com as aprendizagens escolares são muito íntimas, daí a necessidade de explorar algumas das suas implicações recíprocas (FONSECA, 2016, p. 367).

A preocupação do professor no processo de ensino deve ser focado tanto no objetivo quanto no estímulo aplicado criado decorrência do uso dos vídeos, como a escolha de determinado fundo musical para ser prazeroso. Para Lopes (2019), cada indivíduo acessa suas memórias particulares diante de estímulos musicais, e isso não depende da percepção de cada um, ou seja, não é uma regra.

A interdependência da emoção e da cognição no cérebro é demonstrada pelas novas tecnologias de imagiologia do nosso órgão de aprendizagem e de interação social. Ao longo da evolução humana e ao longo da educação da criança, ambas co-evoluíram e co-evoluem, elas são neurofuncionalmente inseparáveis. (FONSECA, 2016, p. 370).

A emoção está envolvida na aprendizagem, e a cognição traz funções como atenção, memória e percepção, de forma que, assim, estão interligadas. De fato, uma memória pode ser acessada e, assim, permitir um aprendizado sem ser decorado e sujeito ao esquecimento, ou seja, quando o educador consegue em seu objetivo trazer boas emoções durante o processo de aprendizado, ele deixa a possibilidade de ele ficar gravado na memória do aluno.

Sendo assim, o uso das metodologias pode levar ao aluno estímulos que sejam agradáveis, servindo como ferramenta para criar pessoas que sejam capazes de ter facilidades na percepção e atenção.

Cada professor tem o dever de mediar o conhecimento e buscar sua forma de usar a ferramenta de criação de videoaula, a qual pode ser uma facilitadora no caminho do educando, que, por sua vez, vive em mundo digital repleto de informações. Assim, o pedagogo pode guiar o aluno neste mundo ao mostrar possibilidades de aprendizado.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, apresentou-se como se dá a utilização das videoaulas no Ensino Fundamental, como recurso para favorecimento da aprendizagem, por meio de elementos como musicalidade, artes e animações, cuja função foi demonstrada no favorecimento da atenção e percepção do aluno.

Incentivou-se para a criação de vídeos o uso de aplicativos de acordo com necessidade e aplicabilidades possíveis, como aqueles que possuem sistema *online*, como o *Canva for education*, podendo seu usado em *smartphones* e em notebooks;

e o *CapCut*, aplicativo gratuito, de fácil acesso ao professor, assim como outras TIC que estão próximas e presentes no cotidiano de professores e alunos.

Então, torna-se viável que a escolha de tipos de conteúdo abordados durante as videoaulas seja feita considerando suas possibilidades na criação, de modo que o pedagogo a utilize com a interdisciplinaridade como aliada.

Foram apresentados os efeitos da utilização de vídeos dentro do processo de ensino-aprendizagem e suas contribuições para a mediação do professor. Também foram enfatizadas as emoções e memórias que estão ligadas, de modo a utilizar esta ferramenta levando o aluno ao imaginário e a se tornar um ser pensante, capaz de opinar e interpretar, apontando o uso da sala de aula invertida com suas possibilidades de aprendizado ao educando.

O tema foi proposto para contribuir no processo de ensino-aprendizagem com o uso de tecnologias para criação de vídeos, que de tal maneira é atual, sem existir a possibilidade de se desprender destes recursos, que se vinculam cada vez mais ao cotidiano.

Por fim, entende-se que é possível criar estímulos agradáveis ao aluno, assim como memórias que se tornem inseparáveis do conhecimento agregado, por meio da criação de videoaulas com o uso de uma metodologia ativa, considerando cada etapa apresentada para que o indivíduo se torne um ser pensante, com empatia e que tenha bons valores.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. Apresentação. In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BACICH, Lilian; NETO, Adolfo T.; TREVISANI, Fernando de M. **Ensino Híbrido Personalização e Tecnologia na Educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

BOTTI, Josiane Maria Frota; VIEIRA, Mirella Cito. **Ferramentas para produção e edição de vídeos**. Londrina: Prefeitura Municipal de Londrina, 2020. Disponível em: <http://repositorio.londrina.pr.gov.br/index.php/menu-educacao/educacao-e-a-covid-19/tdics/31407-ferramentas-digitais-para-prod-de-video/file>. Acesso em: 12 mar. 2022.

COSTA, Gercimar Martins Cabral (org.). **Metodologias ativas**: métodos e práticas para o século XXI. Quirinópolis: IGM, 2020.

G-LIGHT. **Como fazer uma boa iluminação para vídeos.** Disponível em: <https://www.glight.com.br/blog/como-fazer-uma-boia-iluminacao-para-videos/>. Acesso em: 22 maio 2022.

ELEVA PLATAFORMA. **Metodologia de ensino:** tudo o que você precisa saber sobre o tema! 23 set. 2021. Disponível em: <https://blog.elevaplataforma.com.br/metodologia-de-ensino/#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20uma%20metodologia%20de%20ensino,-Uma%20metodologia%20nada&text=Em%20outras%20palavras%2C%20a%20metodologia,%2C%20direcionando%20Dos%20ao%20aprendizado>. Acesso em: 16 maio 2022.

FONSECA, Vitor da. Importância das emoções na aprendizagem: uma abordagem neuropsicopedagógica. **Revista Psicopedagogia**, v. 33, n. 102, p. 365-384, 2016. Disponível em: <https://cdn.publisher.gn1.link/revistapsicopedagogia.com.br/pdf/v33n102a14.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro:** os fundamentos do texto cinematográfico. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GOULARTE, Amanda. 7 tipos de TICs utilizadas na educação e seus benefícios. **Blog Flexge**, 15 dez. 2021. Disponível em: <https://blog.flexge.com/tics-na-educacao/#:~:text=TIC%20%C3%A9%20a%20abrevia%C3%A7%C3%A3o%20adota,automa%C3%A7%C3%A3o%20e%20comunica%C3%A7%C3%A3o%20de%20processos>. Acesso em: 22 de maio 2022

JOU, Graciela Inchausti de; SPERB, Tania Mara. A Metacognição como Estratégia Reguladora da Aprendizagem. **Psicol. Reflex. Crit.**, Porto Alegre, v. 19, n. 2, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/sSCMC3HhLZ5vV3pSKM9ycqc/?lang=pt>. Acesso em: 13 dez. 2021.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho Científico.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 1992.

LIBÂNEO, José Carlos. Pedagogia e pedagogos: inquietações e buscas. **Educar**, Curitiba, n. 17, p.153-176, 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/xrmzBX7LVJRY5pPjFxxQgnS/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 22 maio 2022.

LOPES, Marina Martini. O que faz uma música soar triste ou alegre? **Mundo Itapema**, 2 dez. 2019. Disponível em: <https://www.itapemafm.com.br/o-que-faz-uma-musica-soar-triste-ou-alegre>. Acesso em: 22 maio 2022.

MERCADO, *et al.* **Fundamentos e Práticas na Educação a Distância**. Maceió: Edufal, 2009.

PAIVA JÚNIOR, Francisco Pessoa de. **Ensino remoto em debate**. Belém: RFB Editora, 2020.

PATEL, Neil. Como Editar Vídeos Com Alta Qualidade: guia completo (passo a passo). **Neilpatel**. Disponível em: https://neilpatel.com/br/blog/como-editar-videos-incriveis/?lang_geo=br. Acesso em: 22 maio 2022.

PAZZINI, Darlin Nalú Avila; ARAÚJO, F. V. **O uso do vídeo como ferramenta de apoio ao ensino-aprendizagem**. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/729/Pazzini_Darlin_Nalu_Avila.pdf?sequence=1. Acesso em: 13 dez. 2021.

SCAGNOLI, Norma; RENT, Susan M. Práticas comuns na criação de vídeos educacionais. **Revista de Educação e Pesquisa em Contabilidade**, Brasília, v. 15, n. 2, p. 136-143, abr./jun. 2021. Disponível em: <https://www.repec.org.br/repec/article/view/2934/1652>. Acesso em: 8 dez. 2021.

SILVA, Adriene Sttéfane; MALUSÁ, Silvana; SANTOS, Adriana Omena. **Teorias de Aprendizagem na EaD abrindo a caixa de Pandora**. Uberlândia, 2017.

SOUSA, Diego. 10 aplicativos para ajudar na sala de aula. **Canaltech**, 30 abr. 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br/ios/dia-do-professor-10-aplicativos-para-ajudar-na-sala-de-aula/>. Acesso em: 12 mar. 2022.

SOUSA, Robson Pequeno de; MOITA; Filomena M. C. S. C.; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes (org.). **Tecnologias Digitais na Educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.