



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



## OFICINA DE PRODUÇÃO E EDIÇÃO AUDIOVISUAL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO

**Ederson Wilcker Figueiredo Leite** - IFAP<sup>1</sup>

**Joana Vilhena da Silva** - IFAP<sup>2</sup>

**Raicley Contadini Sampaio** - IFAP<sup>3</sup>

**RESUMO:** O presente estudo é resultado de atividades desenvolvidas no PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência) na Escola Estadual Rivanda Nazaré da Silva Guimarães no Amapá. A atividade foi realizada por meio de uma oficina pedagógica de produção e edição audiovisual com alunos do 1º ano do ensino médio. O objetivo da pesquisa foi motivar a participação dos alunos no universo da edição e produção de vídeos, possibilitando o conhecimento desta linguagem para a produção de seus próprios projetos, utilizando como recurso tecnológico o celular, ferramenta bastante presente na realidade do aluno. A pesquisa caracterizou-se em um estudo de caráter bibliográfico e de campo, com método quantitativo, dividida em três etapas. Em todas as etapas os alunos apresentaram interesse em participar. Ao final da pesquisa foi aplicado um questionário a fim de verificar se os recursos utilizados no desenvolvimento da oficina foram suficientes para a aprendizagem dos estudantes, onde constatou-se que a maioria dos discentes ficaram satisfeitos com a metodologia abordada na pesquisa.

**Palavras-chave:** Oficina; audiovisual; conhecimento; celular; aprendizagem.

**ABSTRACT:** The present study is a result of activities developed in the PIBID (Institutional Program of Scholarship Initiation) at the State School Rivanda Nazaré da Silva Guimarães in Amapá. The activity was carried out through a pedagogical workshop of audiovisual production and editing with students of the 1st year of high school. The objective of the research was to motivate the students' participation in the universe of video editing and production, making possible the knowledge of this language for the production of their own projects, using as a technological resource the cell phone, a very present tool in the student's reality. The research was characterized in a study of bibliographical and field character, with quantitative method, divided in three stages. In all the stages the students showed interest in participating. At the end of the research, a questionnaire was applied to verify if the resources used in the workshop development were sufficient for students' learning, where it was found that most of the students were satisfied with the methodology addressed in the research.

**Keywords:** Workshop; audio-visual; knowledge; cell phone; learning.

### 1 INTRODUÇÃO



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



Diante das mudanças que vem ocorrendo constantemente na sociedade e da crescente falta de estímulo dos alunos em participar das aulas, é fundamental desenvolver novas práticas educacionais, a fim de solucionar essas questões. Nas últimas décadas tem sido impossível pensar em melhores práticas educacionais sem associa-las as novas tecnologias. É notório constatar o surgimento de estudos focados na compreensão das chamadas boas práticas educacionais que contribuíram para a melhoria da aprendizagem, tendo como referência principal, em termos de parâmetros de qualidade, os resultados dos instrumentos de avaliação.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) apontam que a escola não deixa de fazer parte das mudanças e do processo de transformações e construção da sociedade, uma vez que a tecnologia está presente também nesse setor, seja direta ou indiretamente em atividades bastante comuns (BRASIL, 1998, p.138). Essa nova realidade não pode passar despercebida, inclusive pelos professores. Portanto, “[...] a tecnologia se bem utilizada pode beneficiar o trabalho pedagógico na escola, com propostas dinamizadoras do conhecimento e, para, além disso, como processo de comunicação e construção do saber escolar por alunos e professores [...]” (CHIOFI; OLIVEIRA, 2014, p.334).

A inserção de novas metodologias em sala de aula é uma possibilidade de ampliar e diversificar o conhecimento dos estudantes. Partindo desse pressuposto está pesquisa aborda as etapas e os resultados de uma Oficina pedagógica de produção e edição audiovisual desenvolvida por bolsistas do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) com a participação de uma turma do 1º ano do ensino Médio da Escola Estadual Rivanda Nazaré da Silva Guimarães, localizada em Macapá/AP.

A pesquisa justificou-se com o intuito de levar os alunos a desenvolverem curtas-metragens no ambiente interno da escola. A princípio, os objetivos traçados durante a oficina foi introduzir conceitos de gêneros audiovisuais; as características das fases de produção; bem como a elaboração de roteiro e produção técnica audiovisual desenvolvida pelos alunos utilizando como ferramenta o celular para gravação de áudio, vídeo e edição dos mesmos. Além disso, o projeto desenvolvido pelos discentes teve como propósito ser publicado no site festival do minuto e cada vídeo foi elaborado de acordo com as normas do festival.

## 2 METODOLOGIA

O estudo caracterizou-se por uma pesquisa bibliográfica e de campo. A pesquisa bibliográfica foi realizada a partir dos trabalhos de Mercado (2002), Brasil (2006), Rinaldi (2010), Chiofi e Oliveira (2014). De acordo com Rampazzo (2005, p. 53), “a pesquisa bibliográfica procura explicar um problema a partir de referências teóricas publicadas (em livros, revistas, etc.)”, logo esse tipo de pesquisa tem a intenção de conhecer e analisar as contribuições culturais ou mesmo científicas relacionadas com o tema trabalhado. Já a pesquisa de campo, “[...] se caracteriza pelo contato direto com o fenômeno de estudo” (BARROS; LEHFELD, 2007, p. 90), objetivando a observação dos



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



fatos exatamente como ocorrem na realidade, a fim de compreender o problema pesquisado.

Quanto à metodologia da pesquisa considerou-se o método de pesquisa quantitativa. Esse tipo de pesquisa “se inicia com o estudo de um certo número de casos individuais, quantifica fatores segundo um estudo típico, servindo-se frequentemente de dados estatísticos, e generaliza o que foi encontrado nos casos particulares” (RAMPAZZO, 2005, p.58).

O estudo foi realizado com 30 alunos do 1º ano do ensino médio da turma 1201 da Escola Estadual Rivanda Nazaré da Silva Guimarães, localizada em Macapá-AP. Os procedimentos metodológicos foram divididos em três etapas: A primeira etapa foi realizada em sala de aula com apresentação da oficina e da proposta de trabalho, onde foi explanado sobre os gêneros audiovisuais; mostrado alguns vídeos sobre bastidores de uma filmagem, curtas-metragens e documentários. Em seguida, foi abordado sobre a pré-produção - primeira fase de produção e edição audiovisual. Posteriormente, a turma foi dividida em grupos a fim de elaborar roteiros a respeito de temas relacionados a temas livres para que na próxima etapa da oficina produzissem seus próprios vídeos.



**Figura 1.** Alunos reunidos para elaboração do roteiro.

A segunda etapa foi desenvolvida em sala de aula e no ambiente externo da mesma, primeiramente, com a apresentação da produção: segunda fase de edição audiovisual. Posteriormente, com a prática do roteiro de filmagem elaborado pelos alunos na etapa anterior. Nessa fase, foi explanado questões de movimentos de câmera e lente, enquadramentos – planos e ângulos, Iluminação e sonorização e os aplicativos que os alunos teriam que utilizar para gravação de áudio e vídeo, como por exemplo, o Audio Recorder e Open Camera.



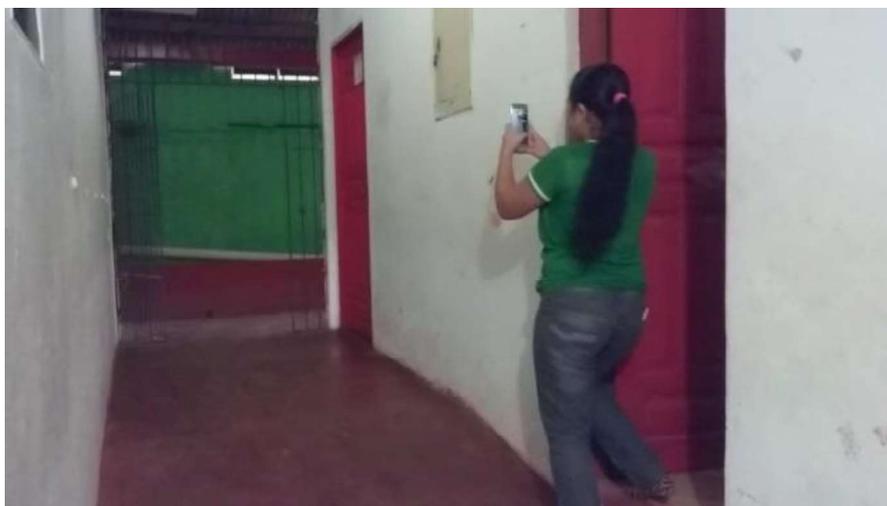
# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



**Figura 2.** Gravação no ambiente fora de sala de aula.

A terceira etapa também realizou-se em sala de aula, onde foi abordado a fase de pós-produção audiovisual: fase de recortes, montagem e finalização dos vídeos; bem como o aplicativo trabalhado nessa fase: FilmoraGo.

**Antes**

**Depois**



**Figura 3.** Efeito de coloração no vídeo 1 elaborado pelo grupo A.

Os processo e procedimentos representados abordaram desde a parte criativa e intelectual do trabalho, passando pelas ferramentas de produção, até a conclusão do processo produtivo; ou seja, do começo ao fim das etapas de desenvolvimento da obra audiovisual (RINALDI, 2010).

Na fase final da oficina, os participantes tiveram conhecimentos básicos para evitar erros que normalmente interferem na qualidade final de um vídeo. Essas orientações servem de base para a busca individual de novos conhecimentos a partir do que foi ensinado. Os curtas-metragens desenvolvidos pelos alunos foram elaborados de acordo com as normas do Festival do Minuto, onde cada equipe desenvolveu suas temáticas abordando temas livres.



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA

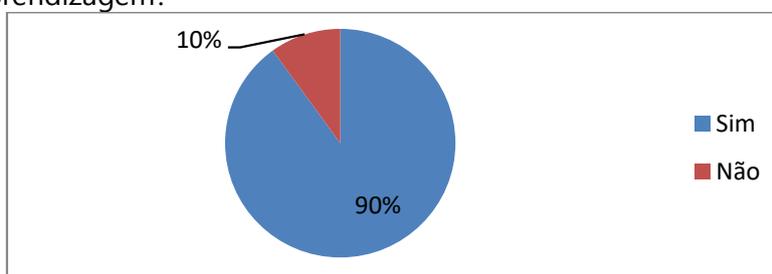


**Figura 4.** Capa do curta-metragem que retrata a questão do preconceito racial na escola.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a finalização dos trabalhos e a culminância dos mesmos foi passado para os alunos um questionário autoaplicado a fim de verificar o conhecimento adquirido pelos sujeitos no decorrer da oficina. Nesse ponto, Gil (2002, p.137) trás que trabalhar com questionário em uma pesquisa tem suas vantagens, como por exemplo, “[...] garante o anonimato das respostas [...] e favorece a tabulação e a análise dos dados [...]”.

O questionário foi realizado com 30 alunos da turma 1201, e todos responderam as perguntas colocadas. Dessa forma, as perguntas e resultados serão relatados a seguir:  
Questão 1 – Os métodos e abordagens com o uso do celular em sala de aula contribuíram para a sua aprendizagem?



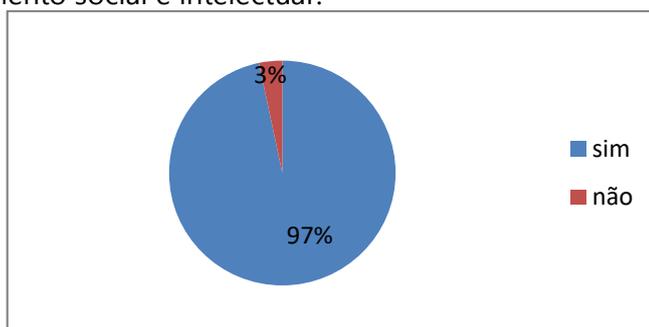
**Figura 5.** Contribuição para a aprendizagem dos alunos em relação a metodologia utilizada na oficina.

O gráfico apresentado mostra que 90% dos alunos disseram que os métodos abordados durante o projeto contribuíram para a sua aprendizagem, enquanto que os demais disseram que não. De acordo com as respostas positivas da maioria dos estudantes pode-se confirmar a pesquisa de Chiofi e Oliveira (2014, p.333-334) quando apontam



que o emprego de recursos tecnológicos como ferramenta educativa melhora a qualidade do ensino desde que o professor esteja seguro no uso destas mobilidades tecnológicas, para que os alunos possam usufruir destes equipamentos “celulares, tablets”, com objetivos claros de “ensino aprendizagem”.

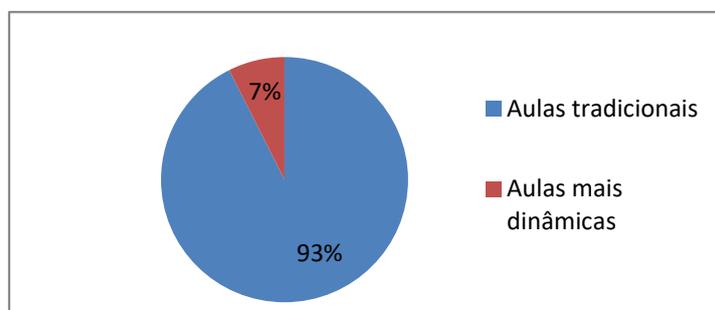
Questão 2 – Você considera que as aulas da oficina de produção audiovisual contribuíram para seu desenvolvimento social e intelectual?



**Figura 6.** Contribuição das aulas ministradas para o desenvolvimento social e intelectual do aluno.

O gráfico anterior representa as respostas informadas pelos participantes da pesquisa. Nesse caso, a maioria, 97% considera que as aulas da oficina contribuíram para seu desenvolvimento social e intelectual, confirmando o trabalho de Chiofi e Oliveira (2014, p.334) ao trazer que “utilizar a tecnologia a favor da educação de qualidade, contribuímos na promoção do desenvolvimento socioeducativo, além da socialização do saber e da informação pelo aluno”. Dessa forma, “[...] a educação, como prática social, e a escola, como o lugar onde a educação acontece de maneira sistematizada, sempre buscaram nas tecnologias disponíveis recursos que pudessem dar à educação certa qualidade e consistência” (BRASIL, 2006, p.29).

Questão 3 – Você considera que adquire mais conhecimento com aulas tradicionais ou com aulas mais dinâmicas?



**Figura 7.** Preferência dos alunos em relação ao ensino tradicional e dinâmico.

No gráfico acima, podemos notar que 93% dos alunos preferem aulas mais dinâmicas, enquanto que os demais ainda acham que adquire mais conhecimento com o velho ensino tradicional. Dessa forma ainda há quem



# I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

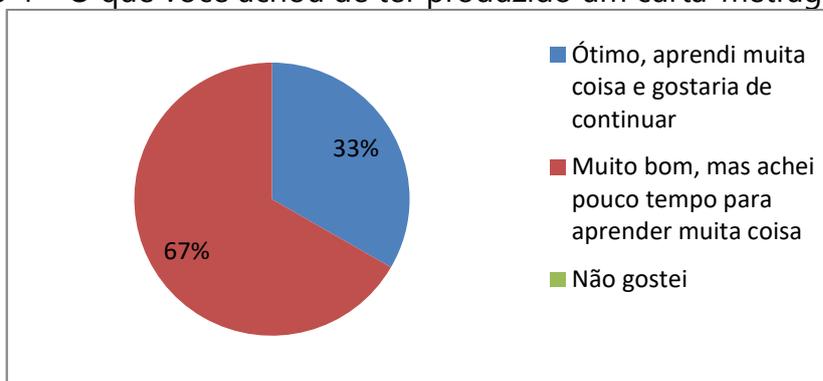
WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



considera que as práticas pedagógicas tradicionais que surgiram desde os Jesuítas e ainda prevalece nas instituições de ensino são suficientes no ensino e aprendizagem, por outro lado Mercado (2002, p. 131) recomenda que “a educação agora tem que assumir um papel de adaptação às novas necessidades da sociedade transformada”, o autor conclui dizendo que “sua função primordial é a de incorporar os novos recursos tecnológicos refletindo sobre uma concepção de aprendizagem que deverá perpassar a utilização desta tecnologia na prática escolar”.

Questão 4 – O que você achou de ter produzido um curta-metragem?



**Figura 8.** Opinião dos alunos em relação a produção desenvolvida pelos mesmos.

De acordo com as respostas dos alunos da pergunta anterior, percebe-se que 33% gostaram de ter produzido um curta-metragem, por outro lado a maioria embora tenha gostado acharam que foi pouco tempo para aprender muita coisa.

No decorrer das etapas da oficina os alunos tiveram a oportunidade de colocar o que aprenderam na teoria em prática, e em todo o momento estavam sendo auxiliado. Com isso, foi analisado que com a prática “os alunos podem adquirir uma melhor maneira de refletir, manipular, questionar, construir, pesquisar, analisar, sintetizar, desenvolver atenção, raciocínio e criatividade nas atividades” (MERCADO, 2002, p. 4930).

Portanto, os resultados desse trabalho tem como objetivo esclarecer a importância pedagógica e a responsabilidade educativa que uma obra audiovisual adquire desde o momento em que é produzida e veiculada num meio de comunicação de qualquer origem, digital ou convencional (RINALDI, 2010), como por exemplo, no youtube e no site festival do minuto, onde foram publicados todos os projetos produzidos pelos alunos.

## 4 CONCLUSÃO

O atual cenário educacional nos mostra o quanto é importante buscar novas metodologias de ensino para que haja avanços no desenvolvimento intelectual, cultural e político da sociedade. Um dos métodos mais eficazes encontrados através de pesquisas trata-se do audiovisual, pois proporciona práticas



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E  
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS  
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

**DE 23 A 26 DE JULHO**

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



educacionais através de recursos tecnológicos incentivando ao aluno buscar novos conhecimentos.

Através da valorização dos recursos tecnológicos como instrumentos de informação e conhecimento, podemos incentivar os alunos a utilizarem essas tecnologias de forma mais eficaz. Fazendo uso de tecnologias comuns e de fácil acesso (Smartphone, tablet, etc) que proporcionam uma infinidade de recursos. Como mencionado no decorrer do trabalho foi através do uso dessas tecnologias que os alunos produziram conteúdos em mídias digitais, onde passaram por todas as etapas da produção audiovisual.

Fazendo a junção entre o estudo e a prática, os estudantes se mostraram mais determinados a aprender, uma das etapas mais importantes da produção audiovisual é a elaboração do conteúdo ao qual se trará a produção, é nesse momento em que os estudantes buscam os mecanismos de pesquisa para construírem a base da sua produção, e posteriormente fazer o uso dos recursos tecnológicos através da mídia digital.

O método utilizado se mostrou muito eficaz, pois instigou todos os alunos a participarem e buscarem novos conhecimentos com base no conteúdo que estava sendo ministrado, o que mostra o quanto a tecnologia interessa a massa social, e fazer uso destes recursos como mecanismo de ensino pode tornar a prática do aprender algo mais prazeroso e eficaz, fazendo com que se construa uma sociedade intelectual.

## REFERÊNCIAS

- BARROS, A. J. S.; LEHFELD, N. A. S. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Audiovisuais: arte, técnica e linguagem. Brasília: Universidade de Brasília, 2006.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CHIOFI, L. C.; OLIVEIRA, M. R. F. **O uso das tecnologias educacionais como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem**. III Jornada de didática. Desafios para a docência e I seminário de Pesquisa do CEMAD. Londrina: ISBN, 2014.
- GIL, A. C. **Técnicas de Pesquisa em Economia e Elaboração de Monografias**. São Paulo: Atlas, 2002.



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E  
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS  
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

**DE 23 A 26 DE JULHO**

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



MERCADO, Luis. P. L. (Org.). **Novas tecnologias na educação**: Reflexões sobre a prática. Maceió: EDUFAL, 2002.

RAMPAZZO, L. **Metodologia científica**. 3ª ed. Loyola: São Paulo, 2005.

RINALDI, M. A. **Processos e procedimentos na realização da obra audiovisual**: o fim é o começo de tudo. Revista Belas Artes, São Paulo, n.4, set-dez, 2010.