TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NA UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE MOVIE MAKER NA DISCIPLINA DE ARTES

Ana Caroline Nunes[1], André Filipe Coelho[2], Gabriel de Oliveira Araújo[3], Luciene Melgueiro e Silva[4], Almir Júnior[5]

[1] Discente de graduação em Licenciatura em Computação - UEA. Bolsista de Iniciação à Docência PIBID/UEA. e-mail: acng.inf@uea.edu.br; [2]Discente de graduação em Licenciatura em Computação -UEA. e-mail: afco.inf@uea.edu.br; [3]Discente de graduação em Licenciatura em Computação - UEA. e-mail: goa.inf@uea.edu.br; [4]Discente de graduação em Licenciatura em Computação - UEA. e-mail: lms.inf@uea.edu.br; [5]Professor do curso de Licenciatura em Computação – UEA. e-mail: adjunior@uea.edu.br

RESUMO: Com a expansão das tecnologias no Brasil e no mundo, o governo tem se esforçado para trazer inovações no cenário educacional, porém, percebe-se ainda certa resistência por parte dos educadores em utilizar as tecnologias em salas de aula. Há várias teorias que sustentam o uso de tecnologias na educação, apresentaremos algumas delas e suas influências na aprendizagem. No entanto, apesar de existir profissionais qualificados para trabalhar o uso dessas tecnologias, a maioria das escolas que as utilizam não possui profissionais capacitados que auxiliem os professores no uso correto dessas ferramentas durante suas aulas, nesse contexto é apresentado a importância do licenciado em informática nas escolas como o mediador entre o ensino e as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). O objetivo principal deste artigo é relatar uma experiência da utilização do Software Movie Maker na disciplina de artes realizada com alunos da turma de Licenciatura em Informática da Universidade do Estado do Amazonas – UEA.
Palavras–chave: Tecnologia de Informação e Comunicação, Licenciatura em Informática, Tecnologias nas escolas, Software educacional

INGLÊS EDUCATIONAL TECHNOLOGY : AN EXPERIENCE REPORT IN MOVIE MAKE USE OF THE SOFTWARE IN ARTS DISCIPLINE

ABSTRACT: With the expansion of technologies in Brazil and the world, the government has endeavored to bring innovations in the educational setting, however, it can be seen still some resistance from educators to use technology in classrooms. There are several theories that support the use of technology in education, we will present some of them and their influences on learning. However, despite the existence of qualified professionals to work using these technologies, most schools that use does not have trained professionals to assist teachers in the correct use of these tools in their classes, in this context the importance of a degree in computer science is presented in schools as the mediator between the school and the Information and Communication Technologies (ICTs). The main objective of this paper is to report an experience of using the Movie Maker software in the arts discipline carried out with students of the undergraduate class in Computer Science University of the State of Amazonas - UEA.
KEYWORDS: Information and Communication Technology, technology in schools, educational software

INTRODUÇÃO

O mundo está se tornando cada dia mais informatizado e isso implica na necessidade da integração das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) ao cotidiano, pois segundo Paulo Freire (2002) a tecnologia faz parte do desenvolvimento natural dos seres humanos. Levando isso em consideração, seu manuseio torna-se uma competência básica a ser proporcionada pelos educadores no contexto escolar, já que a matriz curricular abre inúmeras possibilidades da utilização das tecnologias em sala de aula.

Existem diversos softwares que podem ajudar nas aulas e trazer excelentes resultados em suas aplicações, tais como: editores de textos (Word, LibreOficce, Kwrite), editores de planilhas (Excel, Calc), apresentações de slides (PowerPoint, Impress, Prezi), construção de questionários com os conteúdos estudados em sala (Hot Potato, JClic, EdiLim), modelagem 3D (Sweet Home3D), desenho livre (Paint), editores de imagens (Gimp, Photoshop), Construção de retas e figuras geométricas (Geogebra, CabriGeometré), editores de vídeos (Ulead Video Studio, Movie Maker), dentre muitos outros. No entanto, a utilização eficaz desses softwares em sala como ferramenta de apoio requer que as escolas tenham profissionais qualificados para auxiliar nesse processo para trazer o máximo de benefícios ao ensino.

Neste contexto é apresentado o Licenciado em Informática, profissional que possui tanto conhecimento da área pedagógica como também da área informática (tecnologias da Informação, softwares educacionais e outros).

A utilização de tecnologias, softwares em sala de aula tornam as aulas mais interessantes, principalmente para crianças e jovens em idade escolar, que muitas vezes estão sendo ensinadas de uma forma tradicional (onde o professor era o detentor de todo o conhecimento), na qual seus pais foram submetidos.

Neste artigo, relataremos uma experiência realizada com uma turma do curso de Licenciatura em Informática da Universidade do Estado do Amazonas - UEA, que simulou uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental II, essa experiência faz parte do processo formativo do licenciado em informática e está diretamente relacionado ao preparo do futuro docente em sua atuação profissional. Os alunos utilizaram o Software Movie Maker durante a atividade proposta na disciplina de Artes.

Este trabalho está organizado da seguinte forma: na Seção 2 será abordado a influência das tecnologias na educação: novas formas de pensar e agir. Na Seção 2.1 será discutido o papel do licenciado em informática na educação. Na Seção 2.2 serão apresentadas algumas teorias importantes que sustentam o uso das TICs na educação. Na Seção 3 serão descritos os

materiais e métodos utilizados na experiência. Na Seção 4 os resultados e discussões, e, por fim, na Seção 5 serão feitas as conclusões.

2. A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO: Novas formas de pensar e agir

Vivenciamos uma alteração significativa no estilo de vida humano. Com o mundo globalizado e o ápice da Informática bem presente em nossos dia-a-dia, novos hábitos de vida se desenvolvem a partir das diversas possibilidades de solucionar problemas e bem como formas de potencializar as soluções para os mesmos. Pimentel (2011) afirma que:

> O novo ser humano é digital, deixa de ser reconhecido somente por sua aparência física e passa a ter sua identidade vinculada a um perfil, um endereço de correio eletrônico, um nickname, um avatar. O ser humano do século XXI tem novos comportamento, novos estilos de ser e agir, lê e escrever de forma diferente, desenvolveu novas formas de pensar e aprender, de se relacionar com amigos e de amar (PIMENTEL, 2011, p.3).

Todas as áreas têm sofrido esse benéfico impacto: a saúde, o esporte, a cultura, o lazer e principalmente a educação. Desde as primeiras ideias de implantar informática na educação discutidas em seminário promovido em colaboração com a Universidade de Dartmouth/EUA, em 1971 e o pioneirismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) na utilização do computador em atividades acadêmicas, novas, incríveis e diferentes visões têm surgido para sustentar que a informática realmente tem influência na educação.

Os estudantes dos dias atuais têm acesso a uma gama de ferramentas para diversão, interação e comunicação em massa. Pesquisas apontam que eles passam bastante tempo do seu dia apropriando-se de informações por meio dos seus smartphones, tablets e computadores, usufruindo de softwares, games, redes sociais e outros.

> Com a utilização do computador na educação é possível ao professor e à escola dinamizarem o processo de ensino-aprendizagem com aulas mais criativas, mais motivadoras e que despertem, nos alunos, a curiosidade e o desejo de aprender, conhecer e fazer descobertas. A dimensão da informática na educação não está, portanto, restrita à informatização da parte administrativa da escola ou ao ensino da informática para os alunos. (NASCIMENTO, 2009, p. 36)

2.1 O papel do licenciado em informática na educação

O licenciado em informática é um profissional com adequada e ampla qualificação tanto pedagógica quanto tecnológica, capacitado para acompanhar o avanço das novas tecnologias na área de informática educacional. É um educador habilitado para trabalhar com o ensino de informática educativa nos Ensinos Fundamental, Médio e Profissionalizante.

Sabendo que os alunos dos dias atuais pertencem a chamada "geração Z" – pessoas que nasceram em meados dos anos 90 até os dias atuais – e, portanto, já estão imersos na cultura digital e não conseguem imaginar um mundo sem tecnologias, eles são o foco principal que precisam de novos métodos de aprender e ensinar, pois as antigas técnicas de aprendizagem já não trazem o mesmo resultado de antigamente.

Para isso, é necessário adquirir novas visões e previsões quanto aos modos de ensinar e aprender, pois atualmente a sociedade almeja uma escola mais ágil, atualizada e eficiente, para suprir os avanços que a ciência e tecnologia proporcionam.

Segundo Paviani (2014) existem várias maneiras de ensinar e aprender:

> [...] os modos de ensinar são múltiplos, é preciso discernir em cada caso o mais adequado. Há o ensino socrático, o ensino por problemas, por projetos, por análise e interpretação de textos, enfim, por outras modalidades, conforme a natureza do conhecimento e dos saberes. As disciplinas exigem procedimentos diferentes. Não se ensina Ética ou Processo Civil da mesma maneira que Soldagem ou Técnica Cirúrgica. Cabe ao projeto do curso e ao professor, entre outros condicionantes, propor e escolher a melhor modalidade de ensinar (PAVIANI, 2014, p.127).

No entanto, é importante ressaltar que mesmo técnicas antigas ainda hoje podem trazer resultados positivos desde que aplicadas corretamente a cada caso. O foco deve ser nos alunos, é preciso um ensino contextualizado que faça parte da vida dos alunos.

2.2 Teorias importantes que sustentam o uso das TICs na educação

É indiscutível o reconhecimento dos reflexos das TICs na área educacional em plena sociedade moderna. Já dizia Kenski (2007), em seu livro Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação:

> As tecnologias são tão antigas quanto a espécie humana. Na verdade, foi a engenhosidade humana, em todos os tempos, que deu origem às mais diferenciadas tecnologias. O uso do raciocínio tem garantido ao homem um processo crescente de inovações. (KENSKI, 2007, p.15)

Atualmente faz-se necessário o uso das tecnologias da educação na sala de aula como uma forma de promover um ensino dinamizado aos alunos, bem como fazer com que os discentes sintam-se mais interessados em aprender o que lhes é exposto, uma vez que o mundo atualmente é cercado por tecnologia e que a cada dia o homem vem se tornando mais digital. A tecnologia está em todos os lugares, desde artefatos que auxiliam na comunicação à distância até eletrônicos que sejam providos de inteligência artificial.

Assim como todas as revoluções que ocorreram em algum tempo da história humana, a internet veio trazendo um novo modo de ver as coisas que nos cercam em todos os momentos cotidianos do “homem digital”.

As tecnologias, provenientes da internet, desempenham um papel de suma importância como, por exemplo, conversar com alguém que está muito distante de você, ver algo que todos estão vendo de maneira simultânea ou compartilhar algo de interessante com alguém que você nem conhece.

Com esses e outros avanços ocorridos na sociedade nos últimos tempos, as escolas devem estar preparadas para novas mudanças de formar a dinamizar o ensino, fazendo com que aumente o interesse dos alunos em aprender cada vez mais.

Hoje existem várias maneiras de se utilizar os recursos tecnológicos como ferramenta educacional; em várias escolas públicas no Brasil existem laboratórios informatizados no qual os estudantes têm livre acesso para fazer pesquisas e professores podem utilizar para tornar suas aulas mais dinâmicas. Existem também alguns projetos, como: ProUca (Programa um computador por aluno); Hardware como: lousa interativa e alguns softwares de cunho educativo que são utilizados na rede básica de ensino com o intuito de promover a interação entre aluno e o conteúdo. Nas escolas de nível técnico e superior também há várias ferramentas que podem ser utilizadas para resultados positivos de aprendizagem.

Quando se pensa na educação básica, existem várias possibilidades de fazer uso das TICs na educação, cabe aos professores serem capacitados para interagirem com as ferramentas, assim como, estarem abertos para novas possibilidades, e terem uma boa didática para mediarem o ensino com a ajuda das tecnologias.

A informática aplicada à educação representa uma forma de fazer da escola um espaço inovador como afirma Tajra (2001):

> A proposta da informática educativa é uma forma de aproximar a cultura escolar dos avanços de que a sociedade já vem desfrutando, com a utilização das redes técnicas de armazenamento, transformação, produção e transmissão de informações (TAJRA, 2001, p.34).

3. MATERIAL E MÉTODOS

Para realização desta experiência foi utilizado 3 tempos de aula, o software Movie Maker, além de notebooks, projetor e caixa de som.

O software Movie Maker é um programa que permite criar videoclipe por meio de montagens com vídeo, áudio e imagens estáticas de forma descomplicada. Para sua utilização, é necessária sua instalação no computador (notebook). O projetor foi utilizado com o intuito

de garantir a visualização por todos ao mesmo tempo e a caixa de som para melhorar a sonorização na sala de aula.

A aula de artes, que foi dividida em três tempos de aula cada um com a duração de 50 minutos, teve como tema: a história dos estilos musicais predominantes no Brasil e contou com a participação de 27 alunos, os quais simularam uma turma do 7º ano do ensino fundamental que, no primeiro momento, observaram um exemplo de atividade (história de um dos estilos musicais brasileiros) produzida nesse software.

No segundo momento foi proposta aos alunos a atividade de construção de um videoclipe no Software Movie Maker de acordo com um estilo musical brasileiro (sorteado na hora). A atividade foi realizada em equipe de 5 alunos, cada equipe com seu notebook e software instalado. Foi dado um tempo de aproximadamente 1 hora para a produção da atividade, esse tempo incluía a pesquisa na internet de imagens, vídeos e história do estilo musical sorteado. Sendo que, no caso de a internet não funcionar no dia da aplicação desta atividade, foi feito previamente pesquisas de imagens e conteúdos relacionadas a cada estilo musical, bem como as músicas referentes ao tema da aula.

No terceiro momento, após a conclusão da atividade, os vídeos foram expostos em sala de aula e todos puderam observar os vídeos produzidos pelas demais equipes. Isso propiciou a aquisição de conhecimentos acerca de outros estilos musicais, tendo em vista que cada equipe ficou com um estilo musical diferente.

Alunos do curso de licenciatura em computação produzindo os vídeos

Foram produzidos 5 vídeos de acordo com o tema dado a cada equipe. O tempo de duração, em média foi de 3 minutos por vídeo. Essa atividade foi realizada com os acadêmicos do ensino superior da disciplina de Licenciatura em Informática e serviu como simulação e preparo aos futuros docentes que aplicaram a aula. O conteúdo ministrado foi baseado na matriz curricular do para o Ensino Fundamental II, e, a ideia principal da atividade foi mostrar aos alunos como Software Movie Maker pode estimular o aprendizado no ensino de artes e tornar as aulas mais descontraídas e interessantes, bem como, mostrar aos futuros docentes uma ferramenta que pode ser utilizada em sala de aula.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao longo do desenvolvimento da atividade, observou-se que a utilização do software Windows Movie Maker, utilizado como ferramenta didática, embora não seja de cunho especificamente educacional-pedagógica, contribuiu bastante, para a aula de artes, pois, para criar os vídeos os alunos não apenas aprenderam a trabalhar com este software, mas também se envolveram ativamente com o conteúdo, pois eles tiveram que realizar pesquisas sobre o tema e desenvolver algumas habilidades essenciais como: leitura, interpretação, seleção, escolha e avaliação dos conteúdos, das imagens, animações e vídeos.

A experiência adquirida com a aula, mesmo que simulada com uma turma de Universidade, gerou uma avaliação positiva e trouxe contribuições relevantes acerca do uso das TICs na educação. Os trabalhos das equipes foram avaliados com base em: apresentação, criatividade e relação com o tema proposto. Com isso o professor pôde deixar o quadro negro um pouco de lado e fazer com que os alunos utilizassem apenas o computador durante sua aula tornando o processo de ensino aprendizagem mais atrativo.

5. CONCLUSÕES

Com o grande avanço tecnológico que o mundo vem passando a cada dia, o professor não é mais visto como o único detentor de conhecimentos, como aquele que apenas repassa os conteúdos, mas sim como um mediador da aprendizagem que conhece e utiliza diversos recursos e tecnologias, principalmente o computador como instrumento didático-pedagógico na sua disciplina de acordo com a faixa etária e às condições proporcionadas pelo ambiente.

Certamente o uso das TICs no ambiente educacional é de grande importância, uma vez que a escola deve sempre manter-se atualizada em relação a maneira de manter seus alunos motivados em aprender cada dia mais. De nada adiantará trazer recursos tecnológicos sem que os professores sejam capacitados para desenvolver atividades relevantes com auxílio de tais recursos.

Através da experiência realizada, verificou-se o aumento de interesse, colaboração e motivação da turma para com a disciplina de artes. Uma aula produtiva, dinâmica e com utilização de recurso diferente dos utilizados no dia-a-dia facilita a aquisição de conhecimento e resolução de problemas, além de gerar uma aprendizagem mais significativa.

Portanto, cabe à escola proporcionar novas ferramentas que aprimorem a aprendizagem, bem como fornecer treinamento aos professores para que saibam como e quando utilizar adequadamente os recursos tecnológicos.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 24ª Ed. São Paulo, SP: Paz e Terra, 2002.

KENSKI, Vani M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da educação**. Campinas, SP: Papirus, 2007.

NASCIMENTO, João K. F. **Informática aplicada à educação**. Brasília: Universidade de Brasília, 2009. 84 p.

PAVIANI, Jayme; PAVIANI, Neires M. S. **Alguns modos de ensinar e de aprender**. Conjectura: Filos. Educ., Caxias do Sul, v. 19, n. 3, p. 127-142, set./dez. 2014.

PIMENTEL, M.; Fuks, H. (organizadores). **Sistemas Colaborativos**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

TAJRA, S. F. **Informática na educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade.** 5. ed. São Paulo: Érica, 2001.

VALENTE, J.A. (Org.). **Formação de educadores para o uso da informática na escola**. Campinas, SP: Unicamp/Nied, 2003.