



Projeto e desenvolvimento de vídeos educacionais



. Liane Margarida Rockenbach Tarouco
Marie-Christine Julie Mascarenhas Fabre
Renato Luís de Souza Dutra
CINTED/UFRGS

1



Vídeo na educação

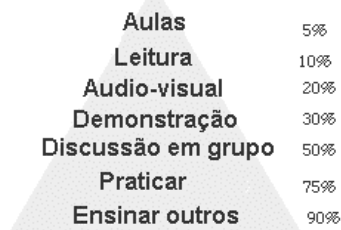
- O uso eficiente do vídeo como recurso de aprendizagem



2



Retenção



3



Multimídia

Combinação de

- texto
- som
- vídeo
- para apresentar informação



Popularidade da multimídia

- A multimídia é popular porque:
 - muitas pessoas usam recursos multimídia no trabalho, na escola, em casa
 - Como as pessoas tem mais contacto com tais recursos existe a natural expectativa de que os mesmos sejam usados em todas as situações possíveis:
 - compras
 - home-banking
 - educação



5



Multimídia na educação

- Tutoriais
- Demonstrações
- Informação
- Jogos
- Simulações
- Testes



6



Como a multimídia é usada na educação ?

- Como acontece a aprendizagem?
- De que modo a multimídia pode afetar o processo de aprendizagem?



7



Metas almeçadas com multimídia educativa

- Efetividade: Aprender de uma melhor forma
 - precisão ao relembrar
 - retenção
 - transferência
 - generalização das habilidades
- Eficiência:
 - mesma quantidade de aprendizagem em menor tempo

8



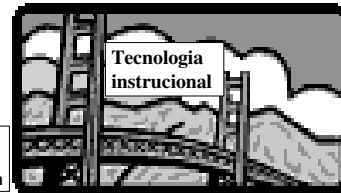
Metas almeçadas com multimídia educativa

- Atratividade
 - dedicar tempo e energia à atividade de aprendizagem
 - retornar para rever e revisar
 - atitude e motivação



Tecnologia e aprendizagem

Pesquisa e Teorias de Aprendizagem



Problemas práticos de ensino-aprendizagem

9

10



Motivação para o uso da multimídia

- Como os jovens aprendem atualmente?
- Teoria das múltiplas inteligências de Gardner



Estilos de aprendizagem

- Processamento
- Percepção
- Entrada de dados
- Compreensão

11

12



Processamento

- Ativos :
 - Aprendem melhor fazendo algo físico com a informação
- Reflexivos
 - Fazem o processamento em suas mentes

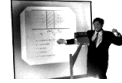


13



Percepção

- Sentir: preferem dados e fatos
- Intuidores: preferem teorias e interpretação da informação fatural

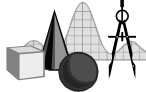


14



Entrada de dados

Visual: prefere diagramas, gráficos e figuras



- Verbais: preferem a palavra escrita ou falada



15



Compreensão

Sequenciais: fazem conexões lineares entre degraus individuais



- Globais: querem a idéia geral (visão global) antes de atentar para os detalhes



16



Resultados de uma pesquisa na U.Michigan

- 67% dos estudantes aprendem melhor ativamente mas as aulas são passivas
- 57% dos estudantes são sensoriais mas são ensinados como se fossem intuidores
- 69% são visuais mas as aulas são verbais
- 28% dos estudantes são globais mas raramente o foco é na visão geral

17



Porque usar vídeo

- O que o cérebro capta visualmente
 - Lembra muito mais alguma coisa vista do que apenas texto escrito ou algo ouvido.
 - Efeito dramático
 - Inovação, comoção
- É divertido
 - Atrair e manter a atenção
 - Experiência sensorial múltipla



18



O vídeo explora

- Ver
- Visualizar
- Ter diante de nós
as situações, as pessoas, os cenários, as cores, as relações espaciais



19



Linguagem audiovisual

- Desenvolve múltiplas atitudes perceptivas
- Solicita constantemente a imaginação
- Afetividade com um papel de mediação primordial
- Linguagem escrita desenvolve mais o rigor, a organização, a abstração e a análise lógica



20



Vídeo na TV

- Ritmo alucinante (videoclips)
- Lógica da narrativa
- Linguagem concreta
- Cenas curtas
- Pouca informação de cada vez
- Ritmo acelerado, contrastado
- Multiplicando os pontos de vista, os cenários, os personagens, os sons, as imagens, os ângulos, os efeitos



21



Aprendizagem significativa

- Aprendizagem não é derivada dos professores ou da tecnologia
- Aprendizagem é derivada de pensar



22



Pensar

- Sobre o que estão fazendo e sobre o que fizeram
- Sobre o que acreditam
- Sobre o que os outros fizeram e acreditam
- Sobre o processo de pensar
- Apenas pensar



23



Aprendizagem e pensar

- Pensar intermedia o aprender
- Aprendizagem deriva de pensar
- A reflexão é engajada pela atividade
- Diferentes atividades ensinam diferentes tipos de reflexão



24



Tecnologia e aprendizagem

- Tecnologia podem ensinar e apoiar aprendizagem se são usadas como ferramentas e parceiros intelectuais que auxiliam os estudantes a pensar



25



Construção do conhecimento

- Construção do conhecimento sobre algo não pode ser separado da experiência com aquilo
 - conhecimento é embutido na atividade
- Interpretação da informação no contexto das experiências
 - Significado emerge das interações
- Significância (conhecimento construído) emerge do que experimentamos

26



Vivenciar é conhecer

- O significado que construímos para as idéias inclui informação sobre as experiências e o contexto onde foram aplicadas ou aprendidas
- Quanto mais diretamente e interativamente experimentamos as coisas, mais conhecimento sobre aquilo podemos construir



27



Contextualização

- Habilidades terão mais significado se são adquiridas em contextos significativos aos quais estão relacionados

28



Significado

- Significado ocorre na mente de quem o experimenta



29



Significado

- Percepções externas, físicas do mundo são únicas para cada indivíduo mesmo que compartilhem parte de sua realidade com outros, socialmente negociando significados compartilhados



30



Conhecimento

- Não é um objeto externo a ser adquirido pelo estudante
- Tem que ser construído



31



Usos inadequados do vídeo na educação

- Vídeo tapa-buraco
- Vídeo-enrolação
- Vídeo-deslumbramento
- Vídeo-perfeição
- Só vídeo

32



O que dispara o *fazer sentido*

- Problema
- Questão
- Confusão
- Desacordo
- Dissonância entre o que é conhecido e o que é observado no mundo



33



Formas de utilização de vídeo na educação

- Ilustração
- Simulação
- Conteúdo
 - informação direta
 - múltiplos pontos de vista



34



Formas de utilização de vídeo na educação

- Produção
 - Documentação
 - Intervenção
 - Expressão
- Avaliação
- Espelho
 - Expressão corporal
- Integração/suporte



35



O elemento disparador

- Problema, questão
- Evento discrepante, inexplicável
- Curiosidade, embevecimento, desafio
- Perturbação
- Contrariar expectativas
- Dissonância cognitiva
- Desequilíbrio



36



Propriedade do problema

- Quando o aprendiz busca resolver a dissonância, ela torna-se seu problema e não mais o problema do professor.

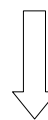


37



Aprendizagem significativa

Engajar estudantes em aprendizagem significativa

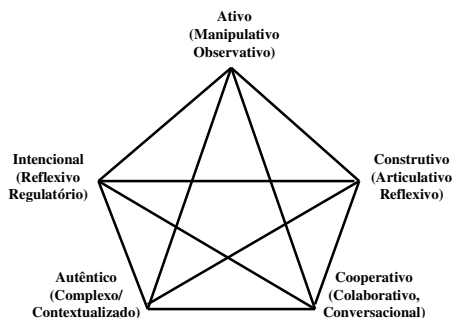


Ativamente fazendo sentido

38



Aprendizagem significativa



39



Ativo

- Quando aprendendo sobre coisas em contextos naturais, as pessoas interagem com seu ambiente e manipulam os objetos naquele ambiente, observando os efeitos de suas intervenções e construindo sua própria interpretação do fenômeno e dos resultados da manipulação



40



Construtivo

- Atividade é necessária mas não suficiente
- Reflexão
- Integrar novas experiências ao conhecimento prévio
- Estabelecer metas sobre o que precisam aprender para conseguir fazer sentido do que observam



41



Intencional

- Tudo o que fazemos visa algum fim
- Quando estudantes estão ativamente e decididamente empenhados em atingir um objetivo cognitivo pensam e aprendem mais porque estão buscando atingir seu objetivo



42



Autêntico

- A simplificação usual no processo de ensinar para que os professores possam transmitir mais facilmente as idéias aos estudantes remove do problema seu contexto resultando em um conhecimento divorciado da realidade.
- Problemas pouco estruturados e complexos também são também necessários



43



Cooperativo

- Pessoas trabalham naturalmente em comunidades, aproveitando as habilidades uns dos outros e apropriando o conhecimento disponível
- Aprendizagem em grupo deve negociar uma compreensão comum da tarefa e dos métodos que usarão para realizá-la



44



Como ver o vídeo

- Antes da exibição
 - Informar aspectos gerais
 - Não interpretar antes da exibição
 - Não pré-julgar
 - Verificar condições de exibição/testar
- Durante a exibição
 - Anotar cenas importantes
 - Pausas para comentários
 - Observar reações do grupo

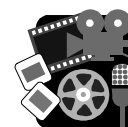


45



Trabalhando o vídeo

- Rever cenas mais importantes ou difíceis
- Quadro a quadro ou câmara lenta
- Observar o som, a música, os efeitos, as frases mais importantes



46



Dinâmica de análise do vídeo

Leitura em conjunto

- Exibir cenas mais importantes e comentar junto com alunos
- Professor como moderador
 - Não deve ser o primeiro a dar sua opinião
 - Não deve monopolizar a discussão mas tampouco ficar em cima do muro
 - Posicionar-se, depois dos alunos
 - real x ideal



47



Dinâmica de análise do vídeo

Leitura globalizante

- Quatro perguntas depois da exibição
 - Aspecto positivos
 - Aspectos negativos
 - Idéias principais
 - O que mudariam no vídeo
- Dinâmica de grupo para trabalhar as respostas



48



Dinâmica de análise do vídeo

Leitura concentrada

- Escolher uma das cenas marcantes
- Revê-las uma ou mais vezes
- Perguntar
 - O que chama mais atenção (imagem/som/palavra)
 - O que dizem as cenas
 - Conseqüências, aplicações



49



Dinâmica de análise do vídeo

Leitura funcional

- Antes da exibição, escolher algumas funções ou tarefas
 - O contador de cenas (descrição)
 - Anotar as imagens mais significativas
 - Caracterização dos personagens
 - Música e efeitos
 - Mudanças acontecidas no vídeo



50



Completar o vídeo

- Exibe-se um vídeo até certo ponto
- Os alunos desenvolvem, em grupos, um final próprio e justificam o porque da escolha
- Exibe-se o final do vídeo
- Comparam-se os finais propostos



51



Modificar o vídeo

- Alunos procuram vídeos e outros materiais audiovisuais sobre um determinado assunto
- Modificam, adaptam, editam, narram, sonorizam de forma diferente
- Criam um novo material adaptado à sua realidade e sensibilidade



52



Vídeo produção

- Contar em vídeo um determinado assunto
- Pesquisa em jornais, revistas, entrevistas com pessoas
- Elaboração do roteiro, gravação, edição, sonorização
- Exibição em classe
- Comentários
- Diferença entre a intenção e o resultado obtido



53



Expressão corporal

- Linguagem gestual
 - ação que emite um sinal visual a um assistente
- Habilidades corporais
 - Desbloqueio corporal
 - Tabus que impedem a utilização normal das expressões
 - Descontração e improvisação
 - Reconhecimento de capacidades e habilidades corporais



54



Expressão oral



- Inclui gestos, expressões fisionômicas
- Máxima significação social
- Expressar pensamentos e sentimentos
- Buscar a cooperação
- Informar, persuadir
- Desenvolvimento das atividades da fala
 - Falar se aprende (voz efetiva e articulação)
 - Atividades sistemáticas
 - Trabalho em conjunto

55



Tomadas/planos

- Plano fechado
 - PPP (Primeiro Primeiríssimo Plano)
 - PP (primeiro plano)
 - PMF - Plano Médio Fechado



Tomadas/planos

- Planos abertos
 - Plano médio (cintura)
 - Plano médio aberto
 - Plano americano (knee)
 - Plano geral
 - Grande plano
 - Grande plano geral



Movimentos da câmera

- Pan (panorâmica)
- Tilt (up and down)
- Zoom (aproximar)



58



Dicas para imagem e texto

Imagem

- Evitar centralizar demasiado
- Cuidar posição dos objetos na mesma linha da câmera
- Cuidar com a diferença de tamanho dos apresentadores
- Evitar cenários confusos
- Evitar excesso de movimentação da câmera



59

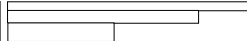


Texto

- Claro, direto, simples e conciso
- Ordem direta das frases
- Frases curtas, de 2 a 3 linhas
- Evitar palavras difíceis e adjetivos desnecessários
- Evitar gíria
- Evitar cacoetes de expressão oral (hã, né, entende)



60



Postura e roupas

- Gestos naturais
- Roupas
 - evitar xadrez e listinhas
 - evitar vermelho



61