

**Produção de um documentário amador por turmas de ensino médio e EJA,
(ensino de jovens e adultos) com o uso do Windows Movie Maker**

Adriana Oliveira Bernardes
UENF (Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro)
LCFIS (Laboratório de Ciências Físicas)
CAMP (Clube de Astronomia “Marcos Pontes”)

RESUMO:

Novas tecnologias educacionais vem sendo utilizadas com sucesso no Ensino Médio, sendo a utilização efetiva do computador importante para produção de recursos didáticos, os quais, envolvam o trabalho conjunto de professores e alunos contribuindo para que o conhecimento seja construído de forma significativa. Uma das consequências disso, a melhoria no processo de ensino e aprendizagem das disciplinas de forma geral, vem sendo mostrada em vários trabalhos já publicados sobre a utilização de novas tecnologias, colaborando principalmente para que a escola possa ser apresentada ao aluno como um lugar de aprendizagem descontraída, no qual novas formas de ensino podem ser eficazes e envolventes. Neste trabalho apresentamos uma experiência, na qual utilizamos o Windows movie maker para produção de um documentário amador, a partir da discussão de temas do filme Avatar, o qual podemos considerar como um recurso lúdico de aprendizagem. É descrito então um projeto interdisciplinar envolvendo disciplinas como: Sociologia, Filosofia, Física e Ciências Biológicas, mostrando a importância da introdução de recursos tecnológicos no contexto escolar, além da possibilidade de desenvolvimento de um projeto interdisciplinar em escola pública, no qual o laboratório de Informática seja utilizado não só com o objetivo de promover a inclusão digital dos alunos, mas também de melhorar o processo ensino e aprendizagem.

Palavras Chave: Novas Tecnologias, Interdisciplinaridade, Recursos Lúdicos.

1. INTRODUÇÃO:

Dentro da escola é importante criarmos um ambiente de discussão de temas científicos, a fim de que a Ciência seja discutida entre alunos e professores e se aproxime cada vez mais da comunidade e do cotidiano da escola.

Ao mesmo tempo é importante que novas tecnologias educacionais façam parte da vida escolar, que contando com tais recursos, ofereça um ambiente mais próximo do cotidiano do aluno, no qual recursos tecnológicos são utilizados. Segundo Bottentuit Júnior(2009,p.4) “de fato, temos hoje à nossa disposição como educadores e professores uma miríade de aplicativos gratuitos e muito fáceis de usar”.

De acordo com as orientações curriculares (2006) para o Ensino de Física: “o professor deve utilizar em sala de aula recursos que envolvam, som, imagem e informação”. O ensino de Física no Ensino Médio vem buscando a utilização de recursos que possam motivar o aprendizado dos alunos e melhorar o processo de ensino e aprendizagem.

Um dos recursos que vem alcançando grande êxito envolve a utilização de novas tecnologias educacionais e também a possibilidade de utilização de recursos lúdicos. Quando falamos em novas tecnologias, a utilização do computador é importante e recursos como: editores de vídeo e Internet são comuns, e “Recursos lúdicos são aqueles que podem motivar o aprendizado dos alunos: vídeos, filmes, textos e recursos multimídia”, segundo Giacomini (2010).

O filme Avatar que alcançou grande sucesso nas telas brasileiras apresenta questões importantes que podem ser trabalhadas de forma interdisciplinar. Disciplinas como Sociologia, Física, Filosofia e Ciências Biológicas, podem discutir, através deste filme, temas como: civilidade, diferença, deficiência, vida em outros planetas e viagens interplanetárias. Isto foi realizado dentro de um projeto interdisciplinar, envolvendo novas tecnologias educacionais, em escola pública da cidade de Nova Friburgo, Rio de Janeiro.

2. OBJETIVOS:

- ✓ Utilizar a linguagem de cinema no contexto escolar como recurso lúdico;
- ✓ Desenvolver um trabalho interdisciplinar junto aos alunos;

- ✓ Produzir vídeos com relato de experiências em relação ao filme;
- ✓ Discutir temas polêmicos em relação ao filme com professores, alunos e comunidade;
- ✓ Mostrar que o ensino de Física pode se dar de forma interdisciplinar;
- ✓ Tornar a escola um ambiente de discussão de Ciência utilizando novas tecnologias.

3- METODOLOGIA:

A partir da discussão de temas como: possibilidade de vida em outros planetas, de viagens interplanetárias, do conceito de civilidade, da questão da diferença e da deficiência, utilizamos para obter depoimentos da comunidade escolar através de uma câmera de vídeo, imagens que comporiam o documentário.

Os vídeos foram gravados e posteriormente editados no Windows Movie Maker, devido a grande facilidade em se trabalhar com este recurso instalado nos computadores da escola.

O projeto englobou a gravação de entrevistas, debates e eventos na comunidade escolar.

Foram então realizadas entrevistas com a comunidade, envolvendo os temas supramencionados, tendo sido também realizados debates sobre os temas, a partir da apresentação do documentário produzido. Na figura 1 abaixo, cena do filme Avatar.



Figura 1: Cena do filme Avatar de James Cameron

Os trabalhos foram realizados em grupos de no máximo quatro alunos e cada grupo era responsável pela obtenção da entrevista em vídeo e posterior edição.

É importante lembrar que segundo **Bottentuit Júnior(2009,p.4)**“toda boa prática educativa deve envolver a participação ativa do aluno no processo de ensino e aprendizagem”.

A atividade foi realizada no laboratório de informática da escola com a ajuda do OT (orientador tecnológico), profissional encarregado das atividades do laboratório em escolas estaduais do Rio de Janeiro. Na figura 2 abaixo cena do documentário.



Figura 2 – Funcionária da escola entrevistada por alunos discute temas como: deficiência e diferença.

Para que todos os alunos pudessem participar da elaboração do vídeo amador foram realizados oficinas com os alunos para que pudessem aprender a trabalhar com a ferramenta. Segundo Menezes (2009, p.222), “experiências mostram que neste processo a atuação do professor deve ser de orientador”.

3.1 . Caracterização do Colégio

O Colégio Estadual Dr. Tuffy El Jaick

O Cetej, Colégio Estadual Dr. Tuffy El Jaick, localiza-se na cidade de Nova Friburgo, Rio de Janeiro, oferecendo Ensino Fundamental e Ensino Médio, sendo que

do 1º ao 9º ano (Ensino Fundamental) o curso é oferecido no turno da tarde e do 1º ao 3º ano (Ensino Médio), o curso é oferecido no turno matutino, sendo 270 alunos matriculados no Ensino Fundamental e 315 no Ensino Médio.

O colégio conta com laboratório de Informática com computadores do Proinfo (Programa Nacional de Tecnologia Educacional) e com OT (orientador tecnológico) que cumpre 24 horas semanais no laboratório.

3.2 .A Ferramenta Windows Movie Maker

O Windows Movie Maker é um software de editoração de vídeos da Microsoft. Este editor permite que sejam gerados vários efeitos no vídeo, sendo possível acrescentar música, sons, textos, entre outros recursos.

Um ponto negativo que poderíamos citar e foi apontado pelos alunos e pelo OT (orientador tecnológico), é a demora para salvar o vídeo, que pode ser salvo em formato avi ou wmv. Segundo Menezes (2009, p.220): “A introdução das tecnologias computacionais está transformando nossa maneira de ver as coisas, de trabalhar, aprender, de se relacionar e, de modo sutil, também nossa forma de pensar”.Com o programa Windows Movie Maker temos uma ótima oportunidade de trabalhar de forma fácil com vídeos produzidos dentro da escola.

3.3 . Palestras

As palestras foram realizadas pela professora de Física participante do projeto, que apresentou o tema, utilizando fotografias do filme, que foram obtidas através do computador através do recurso captura de imagem.

As palestras foram realizadas na sala de vídeo da escola, na qual as fotos eram apresentadas em Data Show, posteriormente à apresentação ocorria uma seção de debates e de tira dúvidas. Discutindo temas importantes abordados no filme, tais como: ecologia, inclusão, avanço tecnológico, entre outros.

3.4 Produção do documentário

O documentário foi produzido a partir de todos os eventos ocorridos na escola, apresentando entrevistas, debates e depoimentos.

O documentária é dividido em blocos para os quais, cada um discutia um dos temas abaixo:

- ✓ Deficiência;
- ✓ Diferença;
- ✓ Possibilidade de viagens interplanetárias;
- ✓ Possibilidade de vida em outros planetas.

Os depoimentos foram dados por professores, funcionários e alunos da escola.

4. RESULTADOS

O documentário amador foi produzido e editado pelos alunos no Windows Movie Maker e tem como título: Projeto Documentário Avatar.

Sua produção contou com a participação de alunos, professores e funcionários do C.E. Dr. Tuffy El Jaick que integram as turmas de Ensino Médio e EJA (Ensino de Jovens e Adultos).

Segundo Menezes (2009, p.220):“A introdução das tecnologias computacionais está transformando nossa maneira de ver as coisas, de trabalhar, aprender, de se relacionar e, de modo sutil, também nossa forma de pensar”. Desta forma, o material didático produzido pelos alunos agora integra a videoteca da escola e poderá ser utilizada por qualquer professor da escola ou emprestada aos alunos.

Segundo depoimento dos professores e funcionários da escola, houve um envolvimento muito grande dos alunos no projeto, para o qual demonstraram interesse e dedicação.

5. CONCLUSÕES:

O projeto demonstrou a possibilidade do desenvolvimento de atividade interdisciplinar dentro de escolas pública, na qual o laboratório de Informática entra como um agente importante para a construção do conhecimento por alunos e professores. Foi verificado que o trabalho com o lúdico, no caso o filme Avatar, pode trazer para a escola conhecimento de forma descontraída e envolvente. Mostramos que as novas tecnologias são um agente facilitador do processo de ensino e aprendizagem e que materiais didáticos podem ser produzidos a partir da interação professor aluno.

A perspectiva futura do projeto é de que se faça um trabalho envolvendo professores de várias disciplinas, no qual o documentário seja apresentado, possibilitando a identificação de seus aspectos importantes no que se refere a mostrar a possibilidade do desenvolvimento de um projeto interdisciplinar dentro da escola pública aliado a utilização de novas tecnologias.

6. REFERÊNCIAS:

Parâmetros Curriculares Nacionais – **Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/CNE, 2001.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; COUTINHO, C. P. (2009). Desenvolvimento de Vídeos Educativos com o Windows Movie Maker e o YouTube: Uma Experiência no Ensino Superior. In VIII LUSOCOM: **Comunicação, Espaço Global e Lusofonia**. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. p.1052–1070.

Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. **Secretaria de Educação Básica**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006. 135 p.

GIACOMINI, Rosana; MIRANDA, Paulo Cesar Muniz de Lacerda. **Prática de Ensino e Aprendizagem de Química**. Volume 1, Fundação CECIERJ, Consórcio CEDERJ, 2010.

MENEZES, A. P. S. **O uso do software windows movie maker como recurso facilitador no processo ensino aprendizagem no ensino de ciências na amazônia**. Disponível em:

http://www.senep.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senep/anais/terra_terra1/TexaTerraPoster1.pdf