

Elaboração de vídeos para o ensino sustentável

Making videos for sustainable education

Allison da Silva Pereira¹

Cícera Karine Silva de Souza²

Maria Inês Rodrigues Machado³

Resumo: O presente projeto de extensão foi elaborado, com o objetivo de sanar as dificuldades encontradas na rede pública de ensino em relação ao uso da tecnologia, diante desta problemática os monitores desenvolveram suas atividades de forma remota em três escolas do ensino médio, nas cidades: Jati-CE, Assaré-CE e Icó-CE, onde durante a execução foi possível ensinar as formas de se trabalhar com uma ferramenta chamada “PowerPoint”. Durante os encontros virtuais foram verificadas muitas dificuldades no que diz respeito ao ensino, considerando que os alunos não estavam preparados para enfrentar esta situação de apreender virtualmente, atividades de caráter prático-presencial, mas foi a melhor opção em época de pandemia. A busca pelo incentivo à criação de vídeos por meio do “PowerPoint”, norteou os objetivos deste trabalho, sendo os vídeos produzidos e visualizados tanto em computadores, quanto em celulares, onde foi possível demonstrar de forma prática a utilização das ferramentas que fazem parte do programa. Muitos temas foram abordados, tais como potencialidades da região, os objetivos do desenvolvimento sustentável, pacto global, a produção de hortas caseiras para pequenos espaços e quintais produtivos, assuntos amplamente discutidos a nível mundial. Em suma, a interação e o aperfeiçoamento do trabalho, foi perceptível demonstrando resultados satisfatórios junto às diferentes comunidades escolares. Como avaliação; foi enviado um questionário via formulário google, verificando o nível de satisfação dos participantes, onde foi possível perceber o retorno do grupo e ideias para melhorar o projeto.

Palavras-chave: Elaboração de vídeos. UFCA Itinerante. Produção sustentável.

Abstract: The present extension project was elaborated with the objective of solving the difficulties found in the public school network regarding the use of technology. Facing this problem, the monitors developed their activities remotely in three high schools in the cities of Jati-CE, Assaré-CE and Icó-CE, where during the execution it was possible to teach the ways of working with a tool called “PowerPoint”. During the virtual meetings many difficulties were verified with regard to teaching, considering that the students were not prepared to face this situation of learning virtually, activities of a practical-presential nature, but it was the best option at a time of pandemic. The search for the incentive to create videos using “PowerPoint” guided the objectives of this work, and the videos were produced and viewed both on computers and on cell phones, where it was possible to demonstrate in a practical way the use of the tools that are part of the program. Many topics were approached, such as the region’s potentialities, the sustainable development goals, the global pact, the production of home gardens for small spaces and productive backyards, subjects widely discussed worldwide. In short, the interaction and improvement of the work was noticeable, showing satisfactory results with

¹ Graduando em Engenharia Agrônoma pela Universidade Federal do Cariri UFCA. E-mail: construindounovoplaneta@gmail.com

² Graduanda em Engenharia Agrônoma pela Universidade Federal do Cariri UFCA. E-mail: karysouza87maiza@gmail.com

³ Doutorado em Ciência e tecnologia agroindustrial pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel). E-mail: ines.machado@ufca.edu.br

the different school communities. As an evaluation; a questionnaire was sent via google form, verifying the level of satisfaction of the participants, where it was possible to notice the group's feedback and ideas for improving the project.

Keywords: Elaboration of videos. Itinerant UFCA. Sustainable production.

1 INTRODUÇÃO

Diante da realidade vivenciada por alunos de escolas públicas, é um desafio levar modalidades de trabalho que busquem minimizar as problemáticas socioambientais por meio de programas computacionais. Mas, a utilização destes recursos com o propósito de almejar a sustentabilidade, proporcionar uma discussão a partir da realidade local, formas de relacionamento com o meio ambiente, sociedade e com respeito a cultura regional, podem proporcionar uma melhor qualidade de vida a esta comunidade através de ações simples apoiadas na tecnologia (SANTOS, 2019).

Fomentar a educação para sustentabilidade, junto aos jovens, evidenciando os apontamentos da Agenda 2030 e dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS), desenvolvem a percepção ambiental, sensibiliza, intensifica relações intrapessoais e interpessoais, multiplicando o conhecimento e valorizando o uso de recursos locais através do trabalho comunitário em consonância com a sustentabilidade em todas as dimensões (NEVES *et al.*, 2018).

Valente (1993), esclarece que na educação de forma geral, a informática tem sido utilizada tanto para ensinar sobre computação, o chamado “*computer literacy*”, como para ensinar praticamente qualquer assunto por intermédio do computador.

Nessa perspectiva, o professor cria ambientes de aprendizagem interdisciplinares, propõe desafios e explorações que possam conduzir a descobertas e promover a construção do conhecimento utilizando o computador e seus programas (software) para problematizar e implementar projetos. O aluno passa a ter interesse e ao mesmo tempo curiosidade em desenvolver seu trabalho e a buscar o conhecimento (BOTELHO; ANTONELLO, 1998).

Embora ainda traga insegurança para muitos educadores, o computador deve ser visto como um instrumento didático que exige investimentos e políticas

adequadas para sua inserção no ambiente educacional (VALENTE, 1993).

O ensinar ocorre quando o professor propicia ao aluno confrontar uma informação significativa e relevante no âmbito da relação que estabelecem com uma dada vivência. Aprender é um processo que se inicia a partir do confronto entre o dia-a-dia e os diferentes significados que cada pessoa constrói acerca dessa realidade (ANTUNES, 2008).

Com o auxílio do computador o professor deixa de ser o transmissor de conteúdos para, de forma criativa, ser o facilitador no processo ensino aprendizagem. Compreendendo o conceito sobre o computador, Valente (1993, p. 6-7), faz a seguinte análise:

Computadores são máquinas de produção intelectual. Com computadores são produzidos textos, imagens, desenhos, filmes, sons. Com computadores operam-se cálculos em grande quantidade e com rapidez. Com computadores é possível experimentar com números e outras entidades abstratas como nunca se fez antes. A mudança da função do computador como meio educacional acontece juntamente com um questionamento da função da escola e do papel do professor. A verdadeira função do aparato educacional não deve ser a de ensinar, mas sim a de criar condições de aprendizagem. Isso significa que o professor precisa deixar de ser o repassador de conhecimento - o computador pode fazer isso e o faz tão eficiente quanto professor - e passar a ser o criador de ambientes de aprendizagem e o facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno.

As tecnologias e as metodologias incorporadas ao saber docente modificam o papel tradicional do professor, essa inovação não está restrita ao uso das TICs, mas a maneira que o professor irá se apropriar desses recursos tecnológicos que superem a reprodução do conhecimento e levem a produção do conhecimento (BEHRENS, 2000). De acordo com Valente (1993, p. 12):

Mesmo com todos esses recursos ainda é o computador que detém o controle do processo de ensino. Entretanto, o computador pode ser um recurso educacional muito mais efetivo do que a “máquina de ensinar”. Ele pode ser uma ferramenta para promover a aprendizagem.

Botelho e Antonello (2005, 90), reforçam que o computador é importante:

Para complementar ou reforçar o conteúdo trabalhado em sala de aula, mas não elemento indispensável a toda a aula. Observa-se nessa direção, que o professor não perderá sua função com inserção da informática na educação, ele simplesmente ganhou mais um aliado na sua tarefa de educar.

Este trabalho está vinculado ao programa UFCA Itinerante na rede idealizado pela PROEX e foi desenvolvido visando estimular a criatividade, incentivar a questão ambiental através da criação de vídeos por meio do programa “PowerPoint”; na busca de minimizar os efeitos produzidos pela defasagem do ensino público nesta área, que é de grande importância na vida dos futuros profissionais.

2 METODOLOGIA

A metodologia utilizada foi expositiva, onde diferentes temáticas foram trabalhadas nos encontros com as escolas de cada município. Em tempos de pandemia e sem a possibilidade de encontros presenciais o veículo de comunicação utilizado foi o “Google Meet”.

Os encontros virtuais foram realizados no período de agosto a dezembro de 2020, em instituições públicas de ensino, onde cada escola recebeu de forma virtual docentes, bolsistas e equipe da Pró-reitoria de extensão em três encontros. Cada encontro virtual tinha duração de 2 horas com um intervalo de 15 dias entre cada evento, os participantes eram alunos do 1º, 2º e 3º ano do ensino médio.

O conteúdo apresentado disponibilizou vídeos produzidos pelos bolsistas para demonstrar como resultaria a produção de vídeos finalizados. As etapas de trabalho foram as seguintes:

- a) Apresentação do calendário de trabalho nas cidades de Icó, Assaré e Milagres;
- b) Passo a passo para a criação de cada vídeo, além de, ensinar o conteúdo tema de cada vídeo que foi relacionado a meio ambiente, produção sustentável, elaboração e manejo de hortas caseiras e elaboração de produtos provenientes destas hortas.

Para a produção dos vídeos foram utilizadas ferramentas do “PowerPoint” e seus itens de trabalho contidos no programa tais como: inserir, transição e animação.

- a) *Inserir*: áudios, imagens, fotos, formas geométricas, figuras, caixa de textos e músicas;

- b) *Transição*: serve para colocar efeitos entre os slides e fazer com que passem automaticamente.
- c) *Animação*: serve para colocar várias animações nos objetos que compõem os slides, como fotos, imagens, figuras e áudios. Nas animações é possível encontrar *entrada, ênfase e saída*.

Os caminhos e seus requisitos apresentados para elaboração dos vídeos são apenas o início do estudo realizado no programa “PowerPoint”, que disponibiliza um leque bem maior, que vai estar disponível de acordo como interesse do educando.

Além da criação de vídeos, foram ministrados aos alunos de forma secundária à produção de hortas caseiras onde, nos vídeos elaborados pelos bolsistas, apresentaram conteúdo referente a criação de hortas para pequenos espaços e técnicas em espaços maiores. Ferramentas como “Google Meet” e “WhatsApp” foram utilizadas durante o trabalho.

Para análise dos resultados obtidos foi realizada uma consulta através do uso de um questionário, elaborado pelos bolsistas e enviado aos alunos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A dificuldade em lidar com programas computacionais, não foi somente verificada durante a execução do projeto, pelo contrário esta constatação foi obtida em período anterior, nas aulas do curso de agronomia que necessitavam de entendimento computacional. Fato vivenciado por discentes do curso, em relação a pouca experiência no uso de ferramentas tecnológicas, problema que os mesmos relataram ter trazido desde o tempo de ensino médio.

A veracidade desta situação foi possível ser constatada, devido a uma pesquisa exploratória, seguida da formação de grupos de auxílio, realizados ainda durante o período presencial, anterior a pandemia, o que ajudou o uso ferramentas computacionais pelos estudantes universitários, reafirmando a necessidade de corrigir o problema na base, viabilizando assim a construção do projeto que foi apresentado para atender escolas públicas.

A iniciativa foi realizada como uma forma de levar aos estudantes da rede de ensino médio, uma maneira de trabalhar a tecnologia por meio de atividades realizadas através de um programa que faz parte de um pacote operacional de fácil acesso e baixo custo. Através do uso do “power point”, foi possível verificar que a iniciativa estimulou a capacidade de criatividade de alguns estudantes para a produção de vídeos, onde todo direcionamento de estudo foi disponibilizado aos alunos via “Google Meet”.

Como complemento e buscando dar suporte aos alunos na realização das atividades e na distribuição de materiais de leitura, no período entre os encontros, com a liberação das instituições, foram formados grupos de comunicação via “WhatsApp”, unindo a esta iniciativa também foi distribuído o link do questionário para preenchimento.

Oliveira (1997), afirma que o questionário deve ser a espinha dorsal de qualquer levantamento, deve reunir todas as informações necessárias, deve possuir linguagem adequada, podendo apresentar perguntas abertas ou perguntas fechadas.

Para Ruiz (1996), Marconi e Lakatos (1999) e Hair *et al.* (2005), as principais vantagens para a aplicação de questionários, em uma pesquisa, são a economia de tempo, a obtenção de um grande número de dados, a falta de necessidade de deslocamentos e do pesquisador no campo, obtenção de respostas rápidas e precisas mantendo o informante no anonimato.

A escolha deste instrumento (questionário virtual) deu-se com o intuito de coletar os dados necessários para a conclusão da pesquisa e por se constituir o meio mais rápido e barato de obtenção de informações.

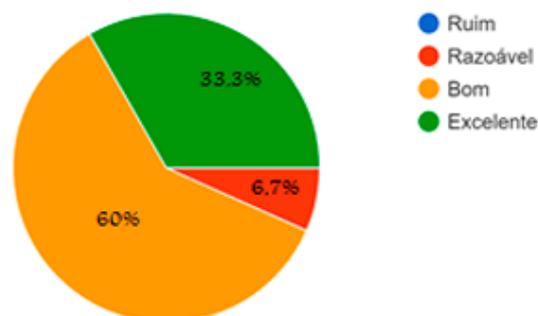
Através da análise das respostas enviadas pelos alunos do ensino médio, verificou-se a satisfação dos mesmos com o trabalho realizado pelos estudantes universitários. Importante ressaltar que, em algumas instituições de ensino o nível de conhecimento sobre a realização de trabalhos com ferramentas utilizando a tecnologia ainda eram bem carentes.

Durante o desenvolvimento do trabalho, em pleno período de pandemia, surge mais um desafio: a dificuldade de comunicação com os estudantes do ensino médio, pois os mesmos se sentiam constrangidos para se comunicar de forma remota, ao abrir a câmera e no momento em que era necessário utilizar o áudio. É importante relatar que por estarem em vídeo chamada, os jovens ficaram distantes e sua participação não foi como esperado, também podemos perceber que trabalhar de forma remota é um tanto difícil, pois dependemos de internet e computadores ou celulares em bom funcionamento, pois na ausência desta condição a qualidade das aulas torna-se precária ou nula.

Os resultados do questionário enviado demonstraram que mesmo com dificuldades os alunos conseguiram absorver o objetivo do projeto. Do total de participantes obtivemos 37% de acesso aos questionários com as seguintes contribuições com a pesquisa: vide Gráficos 1, 2 e 3.

Gráfico 1 - Pesquisa referente a aprendizado remoto

Você considera que seu aprendizado com o projeto foi?

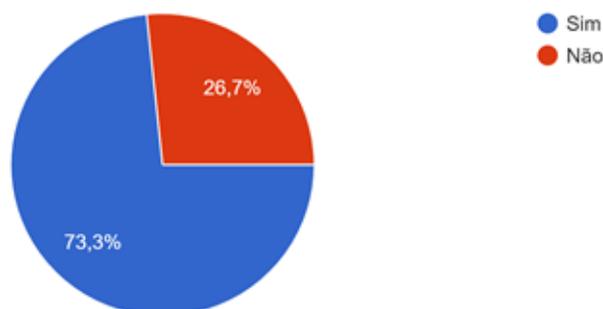


Fonte: Elaborado pelos autores (2021).

De acordo com 60% dos entrevistados, o conteúdo apresentado assinalou o curso como “Bom”, conceito que reafirma positivamente a proposta do projeto, vislumbrando a possibilidade de novas oportunidades de trabalho com alunos de ensino médio.

Gráfico 2 - Pesquisa referente a possibilidade de renovação do projeto

Tendo em base o projeto que foi ministrado, você participaria de um projeto novo usando uma ferramenta diferente?

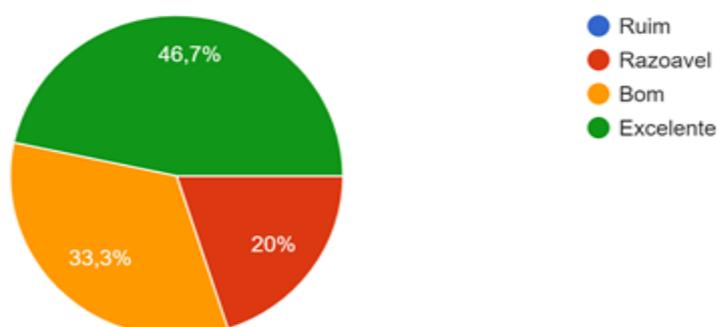


Fonte: Elaborado pelos autores (2021).

Através das respostas apresentadas no Gráfico 2, foi possível vincular a possibilidade de uma nova proposta junto ao grupo para posterior abertura a novos métodos de trabalho virtuais ou até mesmo presenciais, buscando receber os participantes para utilizar o espaço de trabalho da UFCA e conhecer os cursos possibilitando nestes jovens o interesse em dar continuidade aos seus estudos nesta instituição.

Gráfico 3 - Pesquisa de opinião referente ao trabalho realizado de forma remota

Qual a sua satisfação com projeto?



Fonte: Elaborado pelos autores (2021).

Considerando três encontros de duas horas cada, um número bem reduzido e com pouca duração, onde jovens que não tiveram a oportunidade de vivenciar o trabalho dos bolsistas da UFCA e no presente momento estavam sendo submetidos a participação de forma virtual, parecia uma proposta inviável de ser realizada. Salientando também, que em sua maioria os alunos não tinham computador, tendo que usar o celular para assistir as aulas.

Realmente foi um desafio que foi superado pelo empenho dos bolsistas e empatia dos mesmos com os alunos, o que rapidamente transformou-se em resultados. Superação confirmada pelo somatório dos resultados positivos obtidos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível observar que durante o desenvolvimento do projeto, os alunos tinham curiosidade e interesse, mas a interação em relação as aulas de forma remota foram prejudicadas, pois o grupo não participou efetivamente durante as aulas.

Considerando todas as dificuldades enfrentadas, foi possível transmitir o conteúdo planejado e desfrutar de uma nova forma de extensão.

Tendo em vista todas as informações obtidas é possível visualizar novas possibilidades de trabalho remoto e/ou presencial em um futuro próximo, possibilitando capacitar jovens, futuros universitários no manuseio de ferramentas computacionais.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Professor e professores: reflexões sobre a aula e práticas pedagógicas diversas**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

BEHRENS, M. A. Projetos de aprendizagem colaborativa com tecnologia interativa. *In: MORAN, J. M.; MASETTO, M.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica***. Campinas: Papirus, 2000.

BOTELHO, J. C. N.; ANTONELLO, I. T. Os computadores como ferramenta de ensino. *In: ANTONELLO, I. T.; FAGUNDES, L. **Aprendizes do futuro: as inovações começaram!*** Ministério da Educação; Secretaria da Educação a Distância; Programa Nacional de Informática na Educação, 1998.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HAIR, J. *et al.* **Análise multivariada de dados**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, M. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisa, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados**. 4. ed. São Paulo: Atlas Editora, 1999.

MOURA, J. D. P; TSUKAMOTO, R. Y. (org.). **Múltiplas geografias: ensino-pesquisa-reflexão**. Londrina: Humanidades, 2005. v.1

NEVES, M. S. *et al.* **Estratégia de educação de jovens para a sustentabilidade: o caso da Fundação Projeto Pescar**. **Educação Ambiental em Ação**, v. 27, n. 66, 2019. Disponível em: <https://www.revistaea.org/artigo.php?idartigo=3510>. Acesso em: 21 jul. 2021.

OLIVEIRA, S. L. **Tratado de metodologia científica: projetos de pesquisas, TGI, TCC, monografias, dissertações e teses**. São Paulo: Pioneira, 1997.

RUIZ, J. Á. **Metodologia Científica: guia para eficiência nos estudos**. São Paulo: Editora Atlas, 1996.

SANTOS, S. J. **Inserção da dimensão ambiental na educação de jovens e adultos em Sergipe: caminhos para a sustentabilidade**. **Braz. J. Anim. Environ. Res.**, Curitiba, v. 2, n. 2, p. 822-835, abr./jun. 2019. Disponível em: <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BJAER/article/view/1732>. Acesso em: 21 jul. 2021.

VALENTE, J. A. **Computadores e conhecimentos: repensando a educação**. Campinas: UNICAMP, 1993.

Trabalho submetido em: 11 fev. 2021.

Aceito em: 31 mar. 2021.

UFCA UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CARIRI
PROEX – Pró-Reitoria de Extensão

entrecções
diálogos em extensão

Av. Tenente Raimundo Rocha nº 1639
Bairro Cidade Universitária - Juazeiro do
Norte - Ceará - CEP 63048-080

ufca.edu.br



Esta obra está licenciada com uma Licença [Creative Commons 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

proex.ufca.edu.br

periodicos.ufca.edu.br/ojs/index.php/entrecoes

+55 (88) 3221-9286

e-ISSN 2675-5335