

MOVIE MAKER E FORMAÇÃO DE PROFESSORES: UMA RELAÇÃO A SER CONSTRUÍDA

Eliane Salvador de Moura¹
Jacqueline Gomes de Aguiar²
Jossiane Boyen³
Marlene Rebelatto⁴

RESUMO

Este artigo propõe uma reflexão acerca da educação na sociedade contemporânea e sua presente e permanente necessidade de inovação. Estabelecer objetivos, metodologias e práticas fundamentadas em um fazer pedagógico diversificado, significativo e fundamentalmente inovador torna-se cada vez mais uma obrigação para o professor. Nesta partida, também o professor precisa ser alvo de ressignificações constantes. Uma proposta é o uso da informática, aqui mais especificamente retratada através do Windows Movie Maker, recurso apresentado como meio para qualificar os processos de aprendizagem, tanto dos professores como dos alunos. Em suma, a formação de professores vem nesta ótica, como um estágio primeiro a uma educação de qualidade, calcada na modernidade e sobretudo, relevante para o sujeito aluno e toda a instituição escolar contemporânea.

Palavras Chave: Formação docente, Movie Maker, autoria, projetos de aprendizagem.

ABSTRACT

This article considers a reflection to about the education in the society contemporary and its gift and permanent necessity of innovation. To establish objectives, practical methodologies and based on one to make pedagogical diversified, significant and basically innovative becomes each time plus an obligation for the professor. In this departure, also the necessary professor to be white of constant changes. A proposal is the use of computer science, more specifically portraied here through the Windows Movie Maker, presented resource as half to characterize the processes of learning, as much of the professors as of the pupils. In short, the formation of professors comes in this optics as a first to an education of quality, sidewalk in modernity and, over all excellent period of training for the subject pupil and all the pertaining to school institution contemporary.

¹ Professora Especialista em Mídias na Educação, Assessora Pedagógica de Inclusão Digital – SMED Porto Alegre.

² Professora Especialista em Informática Educativa e em Mídias na Educação, Assessora Pedagógica de Inclusão Digital – SMED Porto Alegre.

³ Mestre em Informática Educativa e Especialista em Mídias na Educação, Professora da RME de Porto Alegre.

⁴ Especialista em Mídias na Educação, Assessora Pedagógica de Inclusão Digital – SMED Porto Alegre.

Keywords: Teaching formation, Movie Maker, authorship, projects of learning.

1. INTRODUÇÃO

A Educação ocupa cada vez mais espaço na vida das pessoas, à medida que aumenta o papel que desempenha na dinâmica das sociedades modernas. Esta realidade nos remete a pensar na qualidade do nosso ensino e nos questionar acerca do nosso papel como profissionais da área da educação.

A palavra Educação comporta uma conotação ampla e significativa, pois, segundo Morin (2000, p.11), “A missão desse ensino educativo é transmitir não o mero saber, mas uma cultura que permita compreender nossa condição e nos ajude a viver, e que forneça, ao mesmo tempo, um modo de pensar aberto e livre”.

Mas, na contramão desse princípio, a educação, atualmente, ainda tende a pressupostos inflexíveis e fechados, ligados à burocratização (esta entendida como processo automatizado e não reflexivo) e, principalmente, aos hábitos já incorporados por parte dos docentes. Hábitos que, entendemos, precisam ser superados, pois a Educação deve, além de tudo, propiciar de forma maciça e eficaz, cada vez mais saberes, o saber-fazer evolutivo adaptado à civilização cognitiva, pois são eles os alicerces das competências do futuro.

Estamos vivenciando uma era globalizada em que as Tecnologias da Informação e Comunicação necessitam ser utilizadas como mediadoras na interação entre o educando e o meio em que ele vive. Portanto é fundamental propiciar o uso da Informática como uma ferramenta de apoio ao professor, o qual deverá estar preparado para assumir uma nova responsabilidade, como mediador de um processo tecnológico auxiliando seus alunos a remover barreiras no processo de descoberta e acesso ao conhecimento.

Na busca em atender essa demanda, tornam-se essenciais formações de professores, que no caso deste estudo trarão à discussão o uso do aplicativo *Windows Movie Maker* como ferramenta na construção de projetos de aprendizagem e que posteriormente podem e devem ser aplicados com os alunos no ambiente escolar.

As etapas a serem percorridas neste processo de formação continuada de professores devem obedecer a uma ordem de desenvolvimento. Em um primeiro momento, deverá ocorrer uma instrumentalização a partir da apresentação e reconhecimento dos recursos presentes no aplicativo e, após, a elaboração de um objeto de aprendizagem relacionado com sua área de atuação.

2. CONTEXTUALIZANDO A PROPOSTA

É importante salientar que a escolha do *Windows Movie Maker* como ferramenta veiculadora de Objeto de Aprendizagem na Formação de Professores deve-se à experiência das autoras em verificar que as formações de professores, em sua maioria,

destinam-se ao mero reconhecimento de guias, abas e menus de recursos presentes nos programas ou, no máximo, à elaboração de maneiras como os professores devem utilizá-los em sala de aula. Nenhum projeto se inicia nestes ou a partir destes momentos de formação. Não há, ao final da formação, um objeto construído.

Nesta proposta pretende-se preencher essa lacuna de formações fragmentadas e vazias de ações práticas e aliar o conhecimento da tecnologia com o desenvolvimento de projetos, visando à sua real aplicabilidade com os alunos. Assim, este estudo busca fornecer suporte tecnológico de aprendizagem da ferramenta *Windows Movie Maker* integrada com a metodologia de projetos e construção de objetos de aprendizagem.

A reflexão aqui proposta tem como objetivo geral pensar a utilização da informática através do software *Movie Maker* como um meio enriquecedor ao processo de aprendizagem dos professores e, principalmente, para o desenvolvimento da criatividade, criticidade e autonomia dos alunos em seu processo de construção de conhecimentos. Para tanto, a proposta contempla os seguintes objetivos específicos:

- Relacionar as ferramentas tecnológicas com os projetos que podem ser desenvolvidos na sua disciplina.
- Incentivar a construção de projetos de aprendizagem em suas aulas.
- Aplicar música, imagem, vídeos, efeitos de transição e animação na construção do vídeo no *Movie Maker*.
- Salvar adequadamente suas produções para não haver perda de informações.
- Aplicar em sala de aula a metodologia aprendida no módulo.

A partir dos objetivos acima, os professores devem estar aptos a constituir competências para confeccionarem vídeos educativos com autonomia, visando a aplicar, no seu fazer pedagógico, este conhecimento e, por conseguinte, ampliando as possibilidades de construção significativa de conhecimento também para os educandos.

3. VÍDEO NA SALA DE AULA

Tradicionalmente, o uso do vídeo na escola está associado à transmissão de informações, em que um conjunto de informações técnicas é "ilustrado" com imagens e sons, não passando de um organismo de tradução dos discursos de especialistas para a transmissão de informações aos alunos. Por essa razão, acredita-se que o uso do vídeo na escola está longe do ideal de participação dos alunos na construção da sua aprendizagem.

Assim, entendemos que vivenciar situações em que o aluno se torna autor de vídeos em vez de apenas espectador abre gigantescas possibilidades de intervenção pedagógica. Por exemplo, problematizar a construção de conhecimentos através da criação de um roteiro para um filme a ser feito pelos alunos oportuniza: lidar com diferentes variantes linguísticas como narrativa, poesia, música, literatura de cordel, etc, planejamento e estruturação de personagens, cenários, diálogos; caracterização de

imagens, sons; definição de formas de veiculação. Enfim, uma gama de conhecimentos que a simples apresentação de um filme aos alunos não garante.

Modelos estilísticos, subentendidos, análise de texto, conexões significativas, intencionalidade de discursos, enfim, elementos que o planejar de um vídeo a ser criado no Windows Movie Maker propõe ao aluno conhecer e debruçar-se. Além de toda a gama de elementos de imagem, som e animações que o programa oferece. Parece indiscutível a teia de conhecimentos que o professor pode criar a fim de estruturar um vídeo para, ou mesmo, junto a seus alunos.

Nesta linha, a utilização do software *Windows Movie Maker* emerge como um desafio aos professores no sentido de possibilitar um novo aprender, um aprender instigante e desafiador. A ideia desta capacitação apresenta, em sua essência, uma dinâmica que busca evidenciar, de forma sucinta, a importância da valorização e implementação de novos recursos tecnológicos que propiciem um novo olhar por parte de nossos educadores e profissionais da área da educação, motivando-os a realizarem práticas lúdicas, dinâmicas que minimizem as dificuldades de aprendizagem dos alunos.

“As reformas atuais confrontam os professores com dois desafios de envergadura: reinventar sua escola enquanto local de trabalho e reinventar a si próprios enquanto pessoas e membros de uma profissão” (THURLER apud PERRENOUD, 2002).

Esses são desafios que levam os professores a repensarem suas práticas dentro de novos contextos profissionais, assumindo perspectivas intelectuais diferentes daquelas aprendidas quando realizaram sua formação inicial. Logo, necessita-se reinventar práticas pedagógicas, relações profissionais com os colegas, com a própria organização de trabalho em sua escola e consigo mesmo. O professor percebe a urgência em se (re) significar.

Pensamos, assim, que a proposta que vem como um advento de novos objetivos de aprendizagem e metodologias de ensino não permite aos educadores organizar seus trabalhos baseados em lições rígidas e, sim, propõe um inventar/reinventar permanente de arranjos didáticos e situações de aprendizagem que atendam às diversas formas de necessidades de seus alunos.

4. O WINDOWS MOVIE MAKER DENTRO DE UM CONTEXTO PEDAGÓGICO

O *Windows Movie Maker* é um software produzido pela *Microsoft* e integra o sistema operacional *Windows*. Nele o usuário pode criar, editar e visualizar seus vídeos. Além disso, o programa permite ao professor produzir material e estimular a autoria do aluno a fim de enriquecer suas aulas como alternativa a tradicional leitura do livro escolar ou à projeção de filmes ilustrativos na televisão sem objetivos definidos.

Contudo é importante destacar que são necessárias algumas competências para o professor utilizar o Software Windows Movie Maker. Primeiramente, deverá ter conhecimento básico de Windows XP Professional ou Microsoft Windows XP Home Edition, além de saber utilizar uma câmera digital, a fim de obter e editar fotos e imagens. Aprender a manipular os recursos do aplicativo, ter um planejamento estruturado e criatividade garantem a produção de filmes com os alunos com simples movimentos de arrastar e soltar. Depois, com o intuito de partilhar as produções, basta optar pela *Web*, por e-mail ou por CD/DVD.

O professor e o aluno podem assumir o papel de autores de animações através da combinação de personagens e movimentos, cenários e novos ângulos de câmera, disponíveis no programa. As possibilidades incluem a introdução de novos sons ou transições e efeitos, os quais propiciam uma visão dinâmica e diferenciada do objeto de aprendizagem a ser criado.

A experiência mostra que este software ajuda a estimular a criatividade do aluno, ao mesmo tempo que confere a ele o estatuto de autor. Através do *Windows Movie Maker*, os alunos podem tornar-se os realizadores de filmes, criar os seus próprios argumentos, dramatizar um texto, criar histórias, tendo ao dispor vários cenários que podem ser utilizados a partir de diferentes perspectivas. Os alunos podem elaborar trabalhos originais e criativos respondendo às exigências curriculares.

Portanto, a utilização do *Windows Movie Maker* permite antever novas formas de produção de conhecimentos, em que alunos, professores, pais, pesquisadores e administradores podem encontrar formas de escapar da educação tradicional em direção aos novos cenários, atividades e conceitos. Os professores, ao realizarem seus projetos educacionais utilizando esta nova tecnologia, poderão promover uma revisão profunda nos processos de ensino e de aprendizagem, na busca da estruturação de um objeto de aprendizagem que interligue quatro pressupostos fundamentais: autoria, conectividade, colaboração e comunicação.

5. PROJETOS DE APRENDIZAGEM

Para trabalhar com projetos de aprendizagem é necessário, primeiramente, conhecimento da denominada pedagogia de projetos. Esta postura pedagógica verteu para a educação novos olhares para o processo de ensino-aprendizagem. Muito do tradicional método de ensino foi subvertido por esta nova forma de problematização do conhecimento e dos currículos. Essa concepção de educação promove cada vez mais a reflexão sobre a aprendizagem dos alunos, sobre a prática docente e sobre as diferentes áreas do conhecimento.

A reflexão provocada por essa ruptura positiva nos faz associar outro viés de possibilidades pedagógicas surpreendentes, presente no mundo contemporâneo: o universo compreendido pela inclusão digital. O uso da Informática Educativa, das Tecnologias de Informação e Comunicação e das mídias na escola favorece a busca por informações e, conseqüentemente, o aluno constrói seu conhecimento, enriquecendo o

processo de ensino-aprendizagem. Através do computador e dos multimeios em geral, os alunos desenvolvem a criatividade, a autonomia e a busca pelo saber.

Estudos comprovam que a Informática, assim como a TV, a música e o vídeo, tornam as aulas mais atrativas, tendo em vista que as crianças e os adolescentes estão diariamente em contato com tais veículos e dominam essas linguagens e recursos tecnológicos. Os professores devem trazer essa tecnologia para a sala de aula, elaborando projetos em que os alunos possam estar em constante busca por seu conhecimento. Para tanto, o educador é um mediador que questiona e faz os alunos refletirem sobre as questões em estudo visando a que busquem estratégias para resolução dos problemas que apareçam em seu cotidiano.

Segundo Vasconcellos (1991), o professor deve estabelecer contradição com o conhecimento parcial do aluno, através de situações problema. Assim este buscará respostas e refletirá em busca do conhecimento. A partir daí é estimulada a criatividade e autonomia, já que o aluno terá que elaborar hipóteses em vez de receber tudo pronto do professor, conforme a concepção tradicional de ensino. Logo, a metodologia do professor deve ser construtivista, buscando contemplar a interação dos alunos no processo de ensino-aprendizagem através da construção de hipóteses na resolução do problema proposto. Assim, as atividades oportunizadas devem levar em conta o interesse do aluno, evidenciando os aspectos que apresentem mais possibilidades de despertar curiosidade e motivação em buscar informações nas mais diversas fontes de pesquisa.

Segundo Libâneo (1999, p. 41), “Os meios de comunicação apresentam-se pedagogicamente, sob três formas conjugadas: como conteúdo escolar integrante das várias disciplinas do currículo, como competências e atitudes profissionais do professores e como meios tecnológicos de comunicação humana (visuais, cênicos, verbais, sonoros, audiovisuais).”

Portanto, podemos considerar que as tecnologias aliadas aos projetos de aprendizagem propõem uma “alfabetização digital” que estimula a reflexão crítica sobre os meios e incorpora os conteúdos de sala de aula a estes visando ao conhecimento. Assim, um projeto em Informática Educativa deve contemplar uma pesquisa que envolva conteúdo, estrutura, linguagem visual e audiovisual, gramática, entre outros aspectos que o professor achar pertinente para a construção da aprendizagem pelos educandos. Afinal, o objetivo principal de todo o educador é formar um cidadão crítico, criativo e autônomo que contribua para a sociedade em que vive.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo pretende relacionar o conhecimento técnico necessário através do reconhecimento da ferramenta Windows Movie Maker e articulá-lo com a prática de

sala de aula, através da construção de objetos de aprendizagem pelos professores em seus momentos de formação continuada.

Dentro dessa perspectiva, a formação dos educadores deve favorecer uma reflexão sobre a relação entre teoria e prática e proporcionar a experimentação de novas alternativas pedagógicas. Isso não significa jogar fora as velhas práticas, mas, sim, apropriar-se das novas, (re)significando-as, promovendo a transformação necessária.

Hoje é consenso que as novas tecnologias de informação e comunicação podem potencializar a mudança do processo de ensino e de aprendizagem e que os resultados promissores, em termos de avanços educacionais, relacionam-se diretamente com a ideia do uso da tecnologia a serviço da emancipação humana, do desenvolvimento da criatividade, da autocrítica, da autonomia e da liberdade responsável.

Entre as novas tecnologias, o computador ocupa um lugar de destaque pelo poder de processamento de informação que possui. Neste contexto, o computador não pode ser visto como modismo, mas como uma ferramenta que poderá contribuir no processo da aprendizagem.

“O que a criança é capaz de fazer hoje em cooperação, será capaz de fazer sozinha amanhã. Portanto, o único tipo positivo de aprendizagem é aquele que caminha à frente do desenvolvimento, servindo-lhe de guia. (...) O aprendizado deve ser orientado para o futuro, e não para o passado” (Vygotsky, 1989, p.89).

Ensinar é um processo complexo que exige mudanças significativas. Investindo na formação de professores e no domínio de pedagogias que estimulem a construção efetiva de conhecimento e, ainda, aliar o domínio das tecnologias e toda a gama de possibilidades com elas advindas, possibilitará avançar mais depressa.

É imprescindível realizar uma reflexão sobre os novos instrumentos e recursos tecnológicos, os quais poderão ser as vias que permitam que os professores assumam uma outra intencionalidade educativa em sua ação como docentes. Ampliar a discussão, a oferta de formações realmente eficientes e estimular cada vez mais o uso dos recursos abarcados pela denominada inclusão digital pode ser o nosso caminho. Somente dessa forma poderemos caminhar, mesmo que lentamente, à escola que queremos. A uma escola que possa, de fato, ser concebida como um espaço significativo da construção de conhecimentos, autonomia de cidadãos e que, sobretudo, promova uma verdadeira inclusão escolar.

7. REFERÊNCIAS

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus Professor, Adeus Professora?** Novas exigências educacionais e profissão docente. São Paulo: Cortês, 1999.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.

MORIN, E. **A cabeça bem feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

PERRENOUD, Philippe et al. **As Competências para Ensinar no Século XXI**: a formação dos Professores e o desafio da Avaliação. Porto Alegre: Artmed, 2002.

VASCONCELLOS, Celso. **Construção do Conhecimento em Sala de Aula**. São Paulo, Libertad, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
