

Produção de vídeos no ambiente escolar e sua utilização como ferramenta de avaliação da aprendizagem

Video production in the school environment and its use as a learning assessment tool

La producción de videos en el ámbito escolar y su uso como herramienta de evaluación del aprendizaje

Recebido: 17/03/2022 | Revisado: 01/04/2022 | Aceito: 05/04/2022 | Publicado: 12/04/2022

Alex do Carmo Barbosa

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1065-613X>
Universidad Columbia del Paraguay, Paraguai
E-mail: biologotk@hotmail.com

Camilla Viana de Souza Gonçalves

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5156-4517>
Universidad Columbia del Paraguay, Paraguai
E-mail: loramestrado@hotmail.com

Resumo

Nos últimos anos, as tecnologias digitais vêm conquistando espaço em diversos setores da sociedade. A facilidade de acesso e a maior interação com os meios digitais têm proporcionado avanços importantes na rotina e na interação entre as pessoas. Neste sentido as tecnologias digitais apresentam-se como ferramentas capazes de contribuir significativamente no processo de formação e de desenvolvimento humano. Embora a maioria das escolas reconheçam as contribuições que as ferramentas digitais proporcionam na sociedade, pecam quando resistem em implantá-las nas suas práticas pedagógicas. Para a realização deste trabalho, foram analisados artigos científicos, leis e decretos relacionados com a temática. O referido artigo alerta e explana a importância em se utilizar os meios digitais, dentre eles a produção de vídeos pelos próprios estudantes, como metodologia de ensino. Deste modo, este artigo tem como objetivo, explicar a importância da produção de vídeos no ambiente escolar e explicitar de que maneira estes vídeos podem ser utilizados como ferramenta de avaliação de aprendizagem pelos docentes.

Palavras-chave: Aprendizagem; Avaliação escolar; Ensino; Produção de vídeos.

Abstract

In recent years, digital technologies have been gaining ground in various sectors of society. Ease of access and greater interaction with digital media have provided important advances in routine and interaction between people. In this sense, digital technologies present themselves as tools capable of contributing significantly to the process of training and human development. Although most schools recognize the contributions that digital tools provide in society, they sin when they resist implementing them in their pedagogical practices. To carry out this work, scientific articles, laws and decrees related to the theme were analyzed. This article alerts and explains the importance of using digital media, including the production of videos by the students themselves, as a teaching methodology. Thus, this article aims to explain the importance of video production in the school environment and explain how these videos can be used as a learning assessment tool by teachers.

Keywords: Learning; School evaluation; Teaching; Video production.

Resumen

En los últimos años, las tecnologías digitales han ido ganando terreno en diversos sectores de la sociedad. La facilidad de acceso y una mayor interacción con los medios digitales han proporcionado importantes avances en la rutina y la interacción entre las personas. En este sentido, las tecnologías digitales se presentan como herramientas capaces de contribuir significativamente al proceso de formación y desarrollo humano. Si bien la mayoría de las escuelas reconocen los aportes que brindan las herramientas digitales en la sociedad, pecan cuando se resisten a implementarlas en sus prácticas pedagógicas. Para la realización de este trabajo se analizaron artículos científicos, leyes y decretos relacionados con el tema. Este artículo alerta y explica la importancia de utilizar los medios digitales, incluyendo la producción de videos por parte de los propios estudiantes, como metodología de enseñanza. Por lo tanto, este artículo tiene como objetivo explicar la importancia de la producción de videos en el entorno escolar y explicar cómo estos videos pueden ser utilizados como una herramienta de evaluación del aprendizaje por parte de los docentes.

Palabras clave: Aprendiendo; Enseñanza; Evaluación escolar; Producción de vídeo.

1. Introdução

A escola, mais especificamente, a sala de aula, é um espaço pedagógico que tem como objetivo possibilitar a transformação das pessoas. Por ser tratar de “uma prática social, que modifica os seres humanos nos seus estados físicos, mentais, espirituais, culturais, que dá uma configuração à nossa existência humana individual e grupal” (Libâneo, 2001), a educação deve ser compreendida como ferramenta de transformação social onde o homem não deve ser visto como mero reservatório de conteúdos, mas sujeito construtor da própria história. (Schram & Carvalho, 2007).

Ainda, segundo Schram e Carvalho (2007), para que o homem possa se tornar construtor desta história, o mesmo deve ser capaz de problematizar suas relações com o mundo. Por conta disso, o processo de ensino e de aprendizagem deve ser bem compreendido sendo necessário que o professor analise e considere o contexto histórico-social dos seus alunos. (Modelski, 2021). De acordo com Serafim e Souza (2011), grande parte dos procedimentos pedagógicos aplicados em sala de aula não condizem com a realidade dos estudantes pelo fato de se basearem em um modelo de ensino tradicional. Segundo Neves (2022) o modelo de educação tradicional tornou-se obsoleto devido à presença cada vez mais intensa das ferramentas tecnológicas na sociedade.

Com a ajuda da tecnologia, a escola do século XXI tem a possibilidade de substituir metodologias tradicionais, que priorizam a reprodução de informação, por metodologias capazes de estimular o aluno a criar e buscar novos conhecimentos, apropriando-se deles. (Pereira *et al.*, 2018). De acordo com Moran (2015), para que os estudantes tornem-se proativos e criativos, é preciso que eles se envolvam em atividades cada vez mais complexas, onde tenham que tomar decisões e possam avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) determinam que a avaliação deve subsidiar o professor com elementos para uma reflexão contínua sobre a sua prática e para o aluno. A avaliação escolar deve ser compreendida como instrumento de tomada de consciência das conquistas, dificuldades e possibilidades para reorganização no processo da aprendizagem (Brasil, 1997) sendo necessário que esta deixe de continuar limitada à mensuração do que o aluno “aprendeu”.

Maschio e Carvalho (2016) alertam sobre a necessidade de compreender e utilizar a avaliação como ferramenta que auxilie o desenvolvimento dos seus estudantes, com isso, os autores ratificam que:

“A avaliação não deve ser um meio de atingir resultados, e sim deve ter como ponto de partida a qualidade do resultado que está sendo construído com o aluno. Ela faz parte de um ato pedagógico, pois o educador apresenta seus atributos quando está ensinando, sempre com um olhar direcionado a propósitos para definir o melhor desenvolvimento intelectual e a capacidade dos alunos diante da sociedade”. (Maschio & Carvalho, 2016).

Os meios de comunicação e as novas tecnologias tornaram-se um desafio para a escola. Mesmo com a descentralização na circulação dos saberes que os meios de comunicação promovem, a distância existente entre o modo como os professores ensinam e o modo como os alunos aprendem ainda é considerado um problema. (Martín-Barbero, 2003 Apud Champagnatte & Fortuna, 2020). Em contrapartida, o Instituto Criar (2012) relata o quanto as tecnologias do audiovisual estão ao alcance de quase toda população. Hoje, criar, produzir, editar e difundir conteúdos audiovisuais, com utilização de aparelho celular, câmera fotográfica digital ou com as *web cams*, deixou de ser exclusivo de poucos. Com acesso a um computador e à internet é possível captar imagens e sons editá-los, finalizá-los e compartilhá-los nas diversas plataformas digitais. “Sites de compartilhamento de vídeos viraram febre entre a população jovem Brasileira, mas isso nem sempre representa uma produção audiovisual qualificada e consistente”.

A aprendizagem significativa por meio da utilização de vídeos é um desafio constante. A produção de vídeo exerce uma função importante no processo pedagógico. Ao despertar a curiosidade, o professor estimula que o estudante busque pela informação, resultando diretamente na aprendizagem. “Nestas ações, os alunos são os próprios transmissores e absorvedores do

conhecimento, sendo os principais construtores da aprendizagem, o professor atua apenas como mero mediador”. (Correia & Alves, 2020). Para isso, o professor deve “pesquisar, buscar progressos nos próprios vídeos, devendo ser cada vez mais dinâmicos, atrativos e respondendo à sensibilidade e afetividade das crianças antes da razão, sendo que a comunicação resulta no encontro de palavras, gestos e movimentos incomuns nas atividades de sala de aula e da rotina escolar”. (Pazzini & Araújo, 2013). A inserção dos vídeos no contexto escolar, se bem aplicada, abre possibilidades para uma maior eficiência da arte de ensinar.

2. Metodologia

A referida pesquisa, de cunho bibliográfico e exploratório, foi realizada a partir de uma atividade proposta pelo professor da disciplina de biologia em turmas de estudantes do 2º ano do ensino médio de uma escola pública na cidade de Salvador-BA, no ano de 2021.

Segundo José Filho (2006 Apud Vieira & Lugli, 2015) “o ato de pesquisar traz em si a necessidade do diálogo com a realidade a qual se pretende investigar e com o diferente, um diálogo dotado de crítica, canalizador de momentos criativos”. A tentativa de conhecer qualquer fenômeno constituinte dessa realidade busca uma aproximação à temática, visto sua complexidade e dinamicidade dialética. Deste modo, é imprescindível que haja aplicação de técnicas e de instrumentos metodológicos adequados, que permitam a aproximação ao objeto de estudo.

Os dados apresentados foram coletados em artigos disponíveis em sites de instituições renomadas e através de questionários disponibilizados aos estudantes e da análise de vídeos produzidos pelos próprios estudantes durante uma unidade escolar. Vale salientar que não houve identificação dos envolvidos nem obrigatoriedade da realização da atividade. Os estudantes que não realizaram a atividade, independente do motivo alegado, tiveram oportunidade de realizar outra atividade antes do término da unidade.

Inicialmente houve uma conversa entre professor e turma. Neste momento foi apresentado o tema da atividade, no caso Vacinação. Em seguida foi apresentada a proposta de criação de vídeos a partir da técnica de *Stop motion*. Orientações sobre programas gratuitos para criação de vídeos a partir de *smartphones* foram apresentadas. Questões relacionadas à criação de roteiro, utilização de músicas e os cuidados com os direitos autorais, duração do vídeo (mínima de 30 segundos e máximo de 1 minuto) e cronograma foram mencionadas à turma. Em seguida, os estudantes formaram equipes contendo entre 5 e 8 componentes. Vale salientar que os estudantes não receberam orientações sobre os tipos de materiais a serem utilizados, seja para confecção de personagens, cenários ou trilha sonora, muito menos relacionado à criação do roteiro visto que, a criatividade fazia parte de todo o processo de construção. Ao término, os roteiros e vídeos foram enviados ao professor para serem avaliados.

O interesse pela avaliação de aprendizagem a partir da criação de vídeos surgiu após realização de um curso sobre criação de vídeos educacionais oferecido aos professores da rede estadual de ensino. Justifica-se, deste modo, a realização desta pesquisa, devido à necessidade de investigar as contribuições que os vídeos criados pelos estudantes no ambiente escolar podem auxiliar o professor no processo de avaliação de aprendizagem. O problema a ser explanado na referida pesquisa responde ao seguinte questionamento: Vídeos criados pelos estudantes, a partir de temas propostos por professores, podem ser utilizados como ferramentas de avaliação da aprendizagem?

3. Resultados e Discussão

3.1 As tecnologias e a produção de vídeos no contexto escolar

Não se pode negar que as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) estão cada vez mais acessíveis. Através da sua utilização, as pessoas podem aprender em qualquer lugar, a qualquer tempo e de múltiplas formas. (Moran, 2018).

Dentre as variedades de TDIC que podem ser utilizadas como ferramenta pedagógica destaca-se os vídeos digitais. Por se enquadrarem na categoria de linguagem audiovisual, são “considerados como uma produção cultural, cujos símbolos são partilhados tanto por aqueles responsáveis por sua produção, quanto pelo público para o qual é destinado”. (Valença *et al.*, 2021).

As tecnologias Web 2.0 oferecem recursos que vão além do processo de aquisição de conhecimento. Através da utilização destas tecnologias o professor é capaz de potencializar o desenvolvimento dos seus alunos visto que, as tecnologias não permitem não só a criação de conteúdo colaborativo. (Valença *et al.*, 2021). As tecnologias além de motivar pessoas permitem que elas migrem da posição de espectadores para de agentes ativos. Neste sentido, a Base Nacional Curricular Comum (BNCC) destaca a necessidade de assegurar aos estudantes dez competências gerais, dentre elas as questões relacionadas às tecnológicas são mencionadas e tem como objetivo:

“Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”. (Brasil, 2018).

De acordo com Vargas *et al.* (2007), a produção de vídeos audiovisuais tornou-se uma atividade muito popular, principalmente entre crianças e adolescentes. Este avanço é proveniente da familiaridade que a maioria das pessoas possuem com as redes sociais, associado com o sucesso que as postagens desses vídeos possibilitam. Para os autores, embora estes materiais originalmente objetivem o entretenimento apresentam amplo potencial educacional e motivacional.

Allan (2013), cita as contribuições que os *smartphones* promovem na fase estudantil de uma pessoa. Estes aparelhos permitem aos alunos a pesquisa na Internet, a criação de textos, a gravação de vídeos, e que possam tirar fotos. Possibilita o armazenamento de dados e compartilhamento de todo material disponível nas redes sociais, auxiliando o desenvolvimento de projetos colaborativos através do envolvimento de alunos de escolas diversas tornando o processo de ensino e aprendizado muito mais empolgante além de interferir nas questões cognitivas e emocionais.

Todas estas questões são fundamentais para um processo de aprendizagem significativa. De acordo com Moran (2015), o processo de ensino e aprendizagem acontece a partir de uma “interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital”. Ainda segundo o autor, “não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente” Nesse contexto, o Ministério da Educação (MEC), ratifica a importância de lembrar que a incorporação das TDIC na educação não deve ser utilizada somente como meio ou suporte para promover aprendizagens ou despertar o interesse dos alunos, mas que sejam utilizadas com os estudantes como ferramentas capazes de construir conhecimentos. (Brasil, 2022).

Ainda, segundo Moran (2009) os vídeos são instrumentos de comunicação e de produção podendo ser criados a partir de celulares e divulgados em blogs, páginas web, portais de vídeos como o *YouTube*. Professores e alunos podem acessar inúmeros vídeos e assisti-los no momento ou salvá-los para exibição posterior. No quesito produção, a criação e utilização de vídeos no ambiente escolar além de resultar em maior interesse dos alunos são capazes de tornar as aulas mais atraentes, vez que estimulam a participação dos envolvidos. Tal familiaridade com as TDIC provém pelo fato das:

“Crianças e jovens, que navegam na internet, veem muita TV e participam de contínuos jogos eletrônicos, pensam de uma forma mais sensorial, concreta, plástica, multimídia, “linkada”, coloquial (...). A televisão e a Internet não são somente tecnologias de apoio às aulas, são mídias, meios de comunicação (...). Podemos incentivar que os alunos filmem, apresentem suas pesquisas em vídeo, em CD ou em páginas WEB – páginas na Internet. E depois analisar as produções dos alunos e a partir delas ampliar a reflexão teórica”. (Moran, 2002).

Por estar inserida numa sociedade cada vez mais tecnológica, a escola do século XXI tem a possibilidade de substituir metodologias tradicionais que priorizam a reprodução de informação por metodologias capazes de estimular o aluno a criar e buscar novos conhecimentos, apropriando-se deles. Nesse sentido, a BNCC ratifica a importância de metodologias que objetivam o estímulo ao pensamento criativo, lógico e crítico dos alunos ao possibilitar a compreensão de si mesmos, do mundo natural e social, das relações dos seres humanos entre si e com a natureza. (Brasil, 2018).

Deste modo, as TDIC, são apontadas como ferramentas capazes de promover aprendizagens mais significativas através da implementação de metodologias de ensino ativas, alinhando o processo de ensino-aprendizagem à realidade dos estudantes e despertando maior interesse e engajamento dos alunos em todas as etapas da Educação Básica. (Brasil, 2022). Outro fator que corrobora com o benefício e a necessidade da inserção de vídeos no ambiente escolar deve-se à possibilidade dos estudantes/compartilhar conhecimentos com seus pares.

Através das TDIC o professor pode abordar situações presentes no cotidiano, enriquecendo ainda mais a prática pedagógica promovendo assim, uma aprendizagem significativa pois permite ao aluno expressar ideias com uma linguagem mais próxima do seu dia a dia e aos professores “favorece o trabalho interdisciplinar, proporcionando o desenvolvimento de inúmeras competências e habilidades, como musical, espacial, lógico-matemática, interpessoal, etc”. (Deckert, 2010).

Rosado *et al.* (2020) alerta sobre a necessidade de inserir os vídeos no contexto educacional. Para os autores “a predominância do estilo tradicional nas aulas faz com que o estudante tenha pouco ou nenhum interesse por essa componente curricular visto que, muitos dos recursos utilizados estão limitados a instrumentos amplamente utilizados na educação tradicional como quadros, livros, cadernos e slides. Os vídeos permitem uma abordagem contextualizada o que torna a estratégia interessante devido à possibilidade de interação e construção do conhecimento.

3.2 A utilização de vídeos como ferramenta avaliativa

A avaliação é uma operação descritiva e informativa nos meios que emprega, formativa na intenção que lhe preside e independente face à classificação. Etimologicamente: Avaliar vem do latim *a + valere*, que significa atribuir valor e mérito ao objeto de estudo. Segundo o Dicionário Michaelis® avaliar é conceituado como calcular ou determinar o valor, o preço ou o merecimento de algo. Também pode ser compreendido como Supor previamente; julgar segundo certas probabilidades; pressupor, presumir, ou também significar Considerar(-se), julgar(-se), ter(-se) em conta de. (Dicionário Michaelis, 2022).

No que diz respeito à educação, a avaliação possui conceitos e objetivos muito mais amplos e específicos visto que esta ação não pode ficar restrita à mensuração do quanto o estudante aprendeu pois, esta deve ser capaz de identificar avanços e desafios que não se limitam ao corpo discente. A avaliação escolar deve ser capaz de identificar os avanços conquistados pelos estudantes, pelos docentes nas suas práticas, pela unidade de ensino e pelo sistema de ensino, deve ser capaz de revelar os objetivos não alcançados por todos os atores.

Por outro lado, Perrenoud (1999) define o ato de avaliar como algo mais complexo e que envolve uma formação mais holística que não se restringe ao ato de aprender e ensinar. Para o autor:

Avaliar é – cedo ou tarde – criar hierarquias de excelência em função das quais se decidirão a progressão no curso seguido, a seleção no início do Secundário, a orientação para diversos tipos de estudo, a certificação antes da entrada no mercado de trabalho e, frequentemente, a contratação. Avaliar é também privilegiar um modo de estar em aula e no mundo, valorizar formas e normas de excelência, definir um aluno modelo, aplicado e dócil para uns, imaginativo e autônomo para outros (Perrenoud, 1999).

Segundo Hoffmann (1994), a avaliação escolar, enquanto relação dialógica, vai conceber o conhecimento como apropriação do saber. Esta apropriação acontece como ação-reflexão-ação entre aluno e professor que se passa no ambiente educacional. Para Andrade (2020) trata-se de um componente indispensável no processo de ensino-aprendizagem pois, através dela,

é possível comparar o que foi adquirido pelos alunos. Assim, a avaliação deve possibilitar ao professor conhecer o quanto os estudantes conseguiram se aproximar ou não da expectativa de aprendizagem segundo a abordagem docente tanto sob a esfera da escolaridade dos estudantes quanto da intervenção pedagógica realizada. (Cavaca, 2010).

Avaliar a aprendizagem implica em coletar, analisar e sintetizar os dados encontrados e posteriormente compará-los com um determinado padrão, deste modo, o resultado encontrado conduz a uma tomada de posição, contra ou a favor dos dados obtidos, se vai ou não agir sobre eles. (Santos & Arantes, 2016). Neste sentido, Luckesi (2013) evidencia que:

“O ato de avaliar importa coleta, análise e síntese dos dados que configuram o objeto da avaliação, acrescido de uma atribuição de valor ou qualidade, que se processa a partir da comparação da configuração do objeto avaliado com um determinado padrão de qualidade previamente estabelecido para aquele tipo de objeto. O valor ou qualidade atribuídos ao objeto conduzem a uma tomada de posição a seu favor ou contra ele”. (Luckesi, 2013)

Conforme explicitado pela BNCC a escola deve “construir e aplicar procedimentos de avaliação formativa de processo ou de resultado que levem em conta os contextos e as condições de aprendizagem, tomando tais registros como referência para melhorar o desempenho da escola, dos professores e dos alunos”. (Brasil, 2018). Toda ação do processo educativo deve proporcionar a reflexão sobre o homem e o meio ao qual está inserido. O processo avaliativo precisa ocorrer continuamente e deve ser capaz de identificar dificuldades e evoluções não só no processo de aprendizagem como no processo de ensino. Qualquer outra forma de avaliação que não permita esta abordagem não tem sentido algum. (Santos & Arantes, 2016).

Infelizmente, grande parte das escolas contemporâneas ainda promovem exames, que não se enquadram como prática avaliativa pelo fato de apresentarem características de cunho classificatório e seletivo em vez de diagnóstica e inclusiva. Em entrevista para Ferrari (2006), Luckesi afirma que a escola aplica instrumentos de qualidade duvidosa onde os professores utilizam-se da correção de provas e da contagem dos pontos como parâmetros para determinar se o aluno será aprovado ou reprovado no final de cada ano letivo.

A avaliação, sendo um processo contínuo, precisa ser construída de forma a priorizar a avaliação do processo de desenvolvimento cognitivo, intelectual, moral, ético e formativo dos alunos. (Scheffer *et al.*, 2020). Deve apresentar caráter investigativo e reflexivo além de ser capaz de mediar e diagnosticar o processo de ensino aprendizagem. Analisar o desenvolvimento da capacidade crítica e reflexiva dos estudantes é importante para que o professor possa levá-los a analisar e interpretar as informações obtidas a fim de alcançar desenvolvimento intelectual dos seus alunos. (Meurer, 2016).

Ao utilizar os vídeos criados pelos estudantes como ferramenta avaliativa o professor pode obter informações que dificilmente seriam detectadas nas avaliações tradicionais, como as avaliações escritas por exemplo. Avaliar a aprendizagem, a partir de materiais criados pelos estudantes, permite ao professor uma observação sistemática a fim de compreender o que seus alunos estão e como estão aprendendo, além de possibilitar a identificação dos fatores que impossibilitam ou dificultam a aprendizagem. Questões como espontaneidade, criatividade e criticidade podem ser melhores analisadas podem ser detectadas durante avaliação de vídeos criados pelos estudantes. (Costa e Barreto, 2014).

3.3 Avaliando aprendizagem dos estudantes a partir da criação de vídeos - Resultados obtidos

Os roteiros e os vídeos criados através da utilização da técnica de *Stop motion* foram enviados por membros de cada grupo utilizando a plataforma *Google Forms* para avaliação do professor. Na atividade de criação do roteiro, os estudantes informaram, através de formulário e de modo descritivo, o subtema que seria abordado por equipe. Determinaram o número de personagens que iriam compor a história, onde esta se passaria e se teria narração, trilha sonora e/ou legenda. Tais perguntas tinham como objetivo identificar o nível de leitura, de escrita e de oralidade, assim como o nível de abstração, de organização de ideias, de compreensão de tempo e de espaço.

O quadro abaixo foi construído com base nas respostas fornecidas pelos estudantes e revela o subtema escolhido por grupo a partir da temática “Vacinação”. O fato do professor não definir subtemas e apresentá-los aos grupos teve como objetivo, além servir como estratégia para identificar o quanto os estudantes estavam iterados com as informações referentes a pandemia, tornou-se fator importante vez que permitiu que os estudantes compreendesse que a partir daquele momento eles passariam de agentes passivos a agentes ativos em relação ao conhecimento.

Quadro 1. Subtema escolhido pelos grupos para criação do vídeo *Stop motion*. 2021.

Grupo	Resposta
A	Sobre a importância e o incentivo para as pessoas irem se vacinar
B	A importância da vacina
C	A importância das precauções que devemos ter na pandemia.
D	Contaminação, covid, e seus cuidados para não morrer e nem infectar pessoas todo cuidado é essencial
E	Consciência da vacinação
F	o subtema é a fila de vacinação
G	A conscientização da vacina
H	Disputa da sociedade entre a reclamação e o pedido pela vacinação, e a consequência de cada um.
I	meme

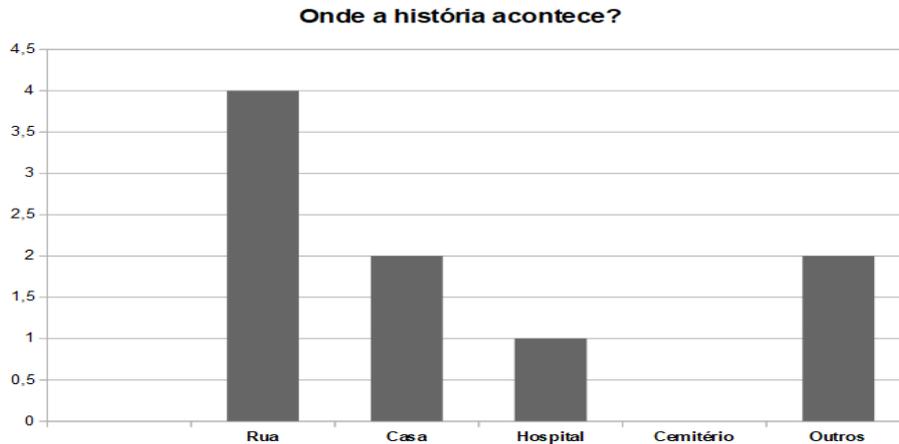
Fonte: Autores (2021).

O Quadro 1 apresenta os subtemas abordados por grupo. É importante que se observe a escrita dos estudantes e se eles apresentam ou não domínio dela. As respostas contidas no quadro foram reproduzidas estão idênticas aquelas preenchidas e enviadas por equipes ao professor através do *Google Forms*.

Na Tabela 1, o professor pode analisar, por exemplo, questões como capacidade de interpretação, de atenção, o nível da escrita e de explanação de ideias. Além do mais, é possível detectar que a maioria dos grupos apresentaram propostas condizentes com o contexto social. Na última resposta (Grupo I) é possível detectar que a mesma não condiz com a pergunta, neste caso o professor deve identificar o motivo que levou o estudante a fornecer a referida resposta e avaliar se este problema pode estar relacionado à questões pedagógicas.

Na questão seguinte, foi solicitado que os estudantes definissem um local que seria utilizado como cenário para o desenvolvimento da história. Neste quesito, os estudantes deveriam escolher 5 opções: “Rua”, “Casa”, “Hospital”, “Cemitério” e “Outros” (Gráfico 1). Com o intuito de possibilitar a criatividade, este tópico não ficou restrito à opções definidas pelo professor, pois os estudantes que não optassem por algum destes locais poderia escolher um diferente e conforme a determinação do grupo.

Gráfico 1. Local definido por grupo onde ocorre a história. 2021.



Fonte: Autores (2021).

O Gráfico 1 revela o local escolhido pelos estudantes, onde acontecerá a história. A maior parte dos grupos (4 grupos) decidiram escolher a Rua como cenário. Acredita-se que a escolha do referido local esteja relacionado à maior probabilidade de transmissão da Covid-19 já comprovado pelo sistema de saúde.

No Gráfico 1 questiona-se sobre o local onde a história acontecerá. Esta pergunta é importante uma vez que, a partir das respostas e da análise dos vídeos criados, é possível compreender o nível que os estudantes apresentam relacionados às questões como localização geográfica, escala de objetos e razão de proporcionalidade, por exemplo. Geralmente, estas questões são analisadas exclusivamente por professores das disciplinas de geografia, artes e matemática e quase sempre nas avaliações tradicionais (testes e provas escritas). Outra contribuição deste questionamento está relacionada com a associação entre o espaço escolhido e apresentado no vídeo. Possíveis divergências ou mudança de cenário onde seja detectado problemas na sequência lógica devem ser investigadas pelo professor a fim de compreender os motivos que resultaram nesta divergência.

Em seguida, foi questionado se cada grupo iria ou não inserir um narrador na história (Gráfico 2). Este questionamento tinha como objetivo compreender o quão importante os estudantes acreditavam que a presença de inserir uma 3ª pessoa no vídeo. Associado à narração, este tópico buscava compreender como este narrador seria apresentado em cada vídeo, se no papel de narrador personagem ou no papel de narrador observador. Este ponto é importante visto que o modo como a narração fosse apresentada este poderia permitir maior interação entre o espectador e a história contribuindo significativamente na transmissão da informação.

Gráfico 2. Definição dos componentes sobre a utilização de narrador no vídeo. 2021.



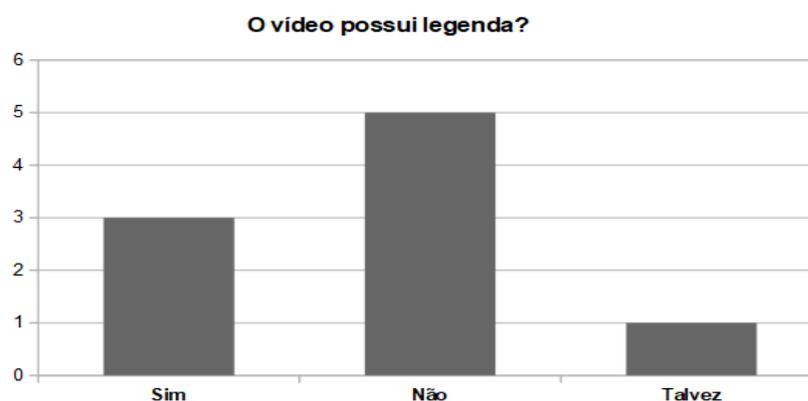
Fonte: Autores (2021).

O Gráfico 2 revela a escolha dos grupos pela presença do narrador na história. É importante compreender possíveis motivos que contribuíram para que os grupos tenham decidido pela não escolha em inserir um narrador na história.

Os dados que abordam a existência ou não de narrador podem revelar o nível de linguagem apresentado pelos estudantes. O fato da maioria dos grupos optarem pela não inserção da 3ª pessoa na história pode estar relacionada a problemas no domínio da língua portuguesa, no ato de se expressar oralmente ou à questões comportamentais (insegurança em participar do vídeo como narrador(a) ou por apresentarem timidez). A decisão das equipes poderia estar relacionada à baixa familiaridade dos seus componentes com o uso das ferramentas de criação de vídeos ou simplesmente por acreditarem que tal escolha seria menos trabalhosa? Outros questionamentos como conhecimento e preocupação dos estudantes em utilizar a narração como instrumento de acessibilidade para pessoas com baixa visão ou com cegueira podem ser analisados e abordados seja em aulas futuras ou em projetos interdisciplinares na escola. Todos estes pontos precisam ser analisados atentamente pelo professor.

Outro ponto que merece destaque está relacionado à utilização de legendas nos vídeos. (Gráfico 3). Por se tratar de uma ferramenta que auxilia no processo de compreensão da mensagem, as legendas são fundamentais para auxiliar pessoas que apresentam algum tipo de deficiência auditiva. A necessidade de inserir ferramentas de acessibilidade nos vídeos é de fundamental importância para auxiliar no processo da verdadeira inclusão de pessoas com as mais diversas deficiências na escola e os estudantes precisam estar sensíveis a esta questão.

Gráfico 3. Definição dos componentes sobre a utilização de legendas no vídeo. 2021.



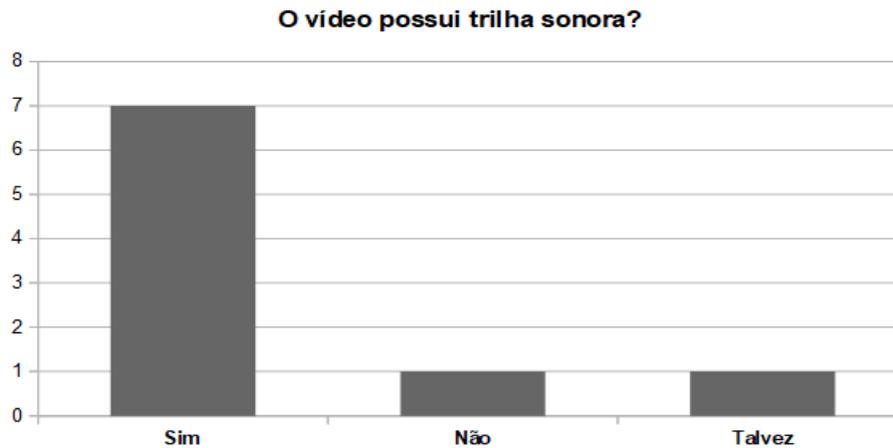
Fonte: Autores (2021).

O Gráfico 3 revela a quantidade de grupos que optaram pela utilização de legenda no vídeo. Assim como no Gráfico 2, é possível detectar que a maioria deles (5 grupos) optaram por não inserir uma ferramenta capaz de agregar maior compreensão das informações presentes nos vídeos.

Ao questionar sobre a inserção de legendas no vídeo, oito equipes informaram que seus vídeos não teriam essa ferramenta de acessibilidade. Quais fatores corroboraram para que a maioria das equipes optassem por tal decisão? Estariam relacionadas às questões técnicas, à insegurança na escrita, às dificuldades na elaboração de textos ou simplesmente não acreditaram que a utilização de legendas não teria importância para o vídeo? Inúmeras são as contribuições obtidas através das respostas para o processo de ensino e de aprendizagem.

Em contrapartida o (Gráfico 4) revela o interesse manifestado pelos estudantes pela inserção de trilha sonora nos vídeos. Aos grupos foi disponibilizado 3 respostas: “Sim”, “Não” e “Talvez”. Por se tratar de um conjunto sonoro e pelo fato de estarem inseridos numa cultura que apresenta uma riqueza cultural neste quesito, as respostas obtidas já eram esperadas pelo professor justamente pela justificativa citada.

Gráfico 4. Definição dos componentes sobre a utilização de trilha sonora no vídeo. 2021.



Fonte: Autores (2021).

O Gráfico 4 revela a decisão das equipes sobre a utilização de trilha sonora nos vídeos. É importante destacar que a maior parte, 7 dos 9 grupos, optaram pela inserção de áudios, sons e/ou músicas e comparar com os números expressivos nos quadros 2 e 3, referentes à não utilização de narrador e de legendas respectivamente.

Por outro lado, o gráfico 4 revela um dado importante. Sete equipes afirmaram que seus vídeos teriam trilha sonora. Esta decisão pode estar relacionada ao contato e familiaridade que a maioria dos estudantes possuem com a música. Este fato, se confirmado, pode ser considerado pelo professor e poderá servir como importante ferramenta na prática pedagógica possibilitando melhorias no processo de ensino-aprendizagem.

Por fim, ainda se tratando do roteiro, a última pergunta (Quadro 2) se referia ao desenvolvimento de toda a narrativa. A história criada terá início, meio e fim? Apresenta sentido? Está associada a acontecimentos reais ou imaginários? Os estudantes apresentam uma expectativa otimista ou pessimista em relação à temática apresentada ou a situação vivenciada durante o período pandêmico? Tais respostas fornecidas pelos alunos podem auxiliar positivamente na compreensão deste e de outros pontos pelo professor em prol de uma aprendizagem mais significativa.

Quadro 2. O que acontece na história? 2021.

Grupo	Resposta
A	A história se passa em um posto de saúde , que é onde as pessoas vão se vacinar contra o covid-19 . Tem uma enfermeira que dá a vacina em uma das pessoas (ovo) contra o covid.
B	Risco da contaminação, acaba matando a namorada e o cuidado do namorado acaba salvando ele.
C	Cena 1: No primeiro momento a chegada do Júnior a passeata protestante idealizada por ele. Grita clamando por vacina, também segurando cartazes com o mesmo objetivo através da escrita. Ainda na mesma cena aparece o Robson, reclamando o fato das vacinas serem obrigatórias e estarem sendo distribuídas, relutando contra a vacina aos gritos e através também de cartazes. Cena 2: Na segunda cena enfatizaremos como se o Júnior estivesse sentado dentro de uma sala hospitalar já tomando a vacina. Cena 3: Júnior sai do hospital comeMorando com familiares e amigos. Cena 4: Na quarta e última cena vemos o Robson, que relutou contra a vacina, reclamou o máximo que pôde, doente, infectado pelo vírus da COVID-19 e se sentindo arrependido por não ter tomado a vacina. Vemos também que ele aproveita do momento para expôr um novo cartaz, alegando a eficiência da vacina, baseado em números e no que vê ao seu redor dentro do hospital, incentivando que a população tome a vacina. Fim..
D	A pessoa busca seus documentos em casa e logo depois sai pra ir se vacinar, chega no posto e espera sua vez depois de se vacinar acontece uma surpresa.
E	Aviso pro pessoal ser concientizar é tomar a vacina , ser cuida.
F	A história começa com dois amigos conversando, e por um acaso um outro amigo chega sem tomar as devidas proteções, com isso esse amigo acaba saindo e se encontrando com um suposto conhecido que também está sem a medida protetiva e diz que estava doente, com isso nosso amiguinho acaba contraindo alguns sintomas de gripe pouco tempo depois deles se encontrarem. Por fim ele vai ao médico e acaba sendo diagnosticado com Covid 19.
G	Falta de consciência, e consciência sobre a vacinação”
H	No vídeo eu mostrei que é importante tomarmos a vacina, por que assim (previne do corona) e pode proteger a gente e os outros, como dito no vídeo.
I	os principais problemas na fila da vacinação, como a falta de distanciamento social, quando o imunizante acaba no meio da fila aonde as pessoas aguardavam durante horas e horas entre outras situações desagradáveis

Fonte: Autores (2021).

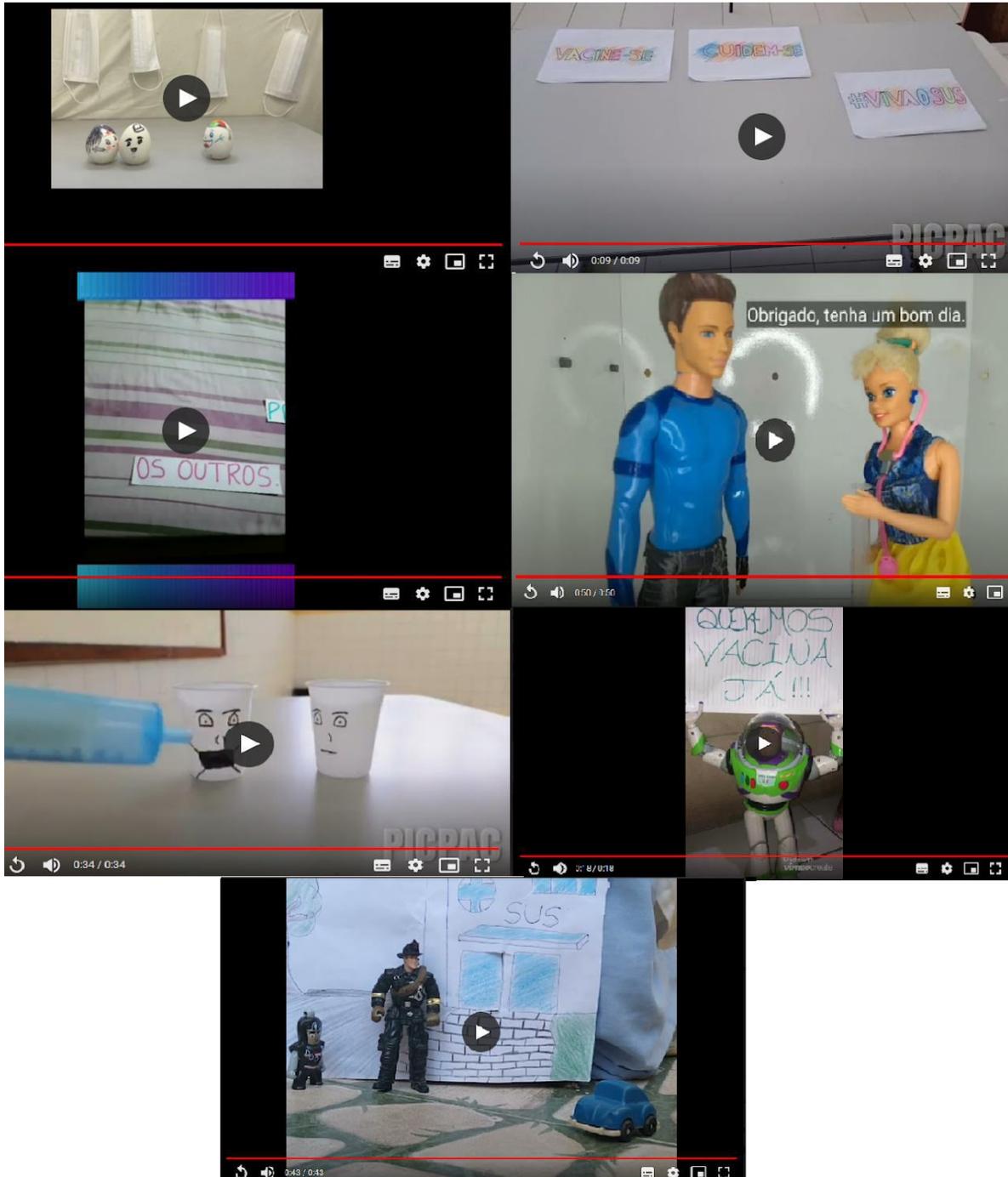
O Quadro 2 informa, de modo sucinto, as ações que acontecerão na história. É importante que se observe, além do domínio da escrita, se possuem domínio na expressão de ideias. As respostas contidas no quadro foram reproduzidas estão idênticas aquelas preenchidas e enviadas por equipes ao professor através do *Google Forms*.

O Quadro acima, refere-se aos acontecimentos que ocorrerão no vídeo. Por se tratar de resumo, o professor consegue identificar os grupos que possuem maior domínio em expor ideias de forma sintetizada. É possível constatar se as histórias apresentadas possuem sequência lógica além de coerência e coesão e se os estudantes possuem domínio da linguagem coloquial e vícios de linguagem. Pontos importantes e necessários para o desenvolvimento da escrita e que são analisados quase na sua totalidade por professores de redação e Língua Portuguesa.

Através dos vídeos criados, representados na Figura 1, e dos roteiros construídos pelos estudantes (dados citados através de tabelas e gráficos nesta pesquisa), o professor pode realizar análise mais concreta a respeito da avaliação de aprendizagem e do desenvolvimento de habilidades dos seus alunos. O cruzamento de dados se faz necessário pela importância de realizar uma avaliação que objetive revelar os avanços, necessidades e desafios dos estudantes durante a sua trajetória escolar embora a

análise seja do vídeo, quanto do roteiro mesmo que de maneira separada são capazes de fornecer informações valiosas sobre o processo de aprendizagem.

Figura 1. Imagens dos materiais em vídeos produzidos pelos estudantes. 2021.



Fonte: Autores (2021).

A Figura 1 é composta por imagens dos vídeos produzidos pelos estudantes. Vale destacar a capacidade e facilidade que os estudantes apresentam nas questões relacionadas à tecnologia, visto que nenhum deles dominavam as técnicas de criação de roteiro, edição e produção de vídeos *Stop motion*.

Outros pontos como conhecimento adquirido da temática, se os estudantes conseguiram associar as informações obtidas com sua realidade, se os mesmos inseriram temas de outras disciplinas, se propuseram soluções para os problemas encontrados podem ser avaliados. Questões como capacidade de dominar o tema, o domínio da oralidade e da escrita existente nos vídeos, as dificuldades apresentadas e as estratégias utilizadas pelos estudantes para saná-las, a capacidade de elaborar ideias, as competências adquiridas e não adquiridas desde o início até a finalização da atividade, assim como se houve interações e como estas interações aconteceram.

É possível também, identificar, através de um *feedback* dos estudantes os possíveis conflitos ou divergências que tenham ocorrido e de que maneira os grupos conseguiram solucioná-los. É importante que o professor compreenda a importância da utilização dos vídeos educacionais e passe a estimular a criação destes na sua classe visto que, atividades como estas, podem fornecer informações valiosíssimas que dificilmente seriam detectados nas avaliações tradicionais (testes, provas e simulados escritos) realizadas amplamente por grande parte das escolas Brasileiras.

4. Considerações Finais

A prática avaliativa escolar não pode continuar limitada a provas e testes tradicionais visto que as práticas pedagógicas não restringem-se à sala de aula estando presentes em jornais, nas rádios, nos livros, enciclopédias, mapas, vídeos, revistas; na criação e elaboração de jogos, brinquedos; nas empresas, em toda ambiente onde a humanidade está presente. Como Instituição social, a escola deve participar dessa disseminação de mídias, na qual o celular é carro-chefe, visto que, a época onde o audiovisual é considerado como ferramenta auxiliar no ambiente escolar está chegando ao fim. Cabe aos professores e pedagogos apropriarem-se de tais ferramentas e inseri-las pedagogicamente nas suas práticas.

Inserir as mídias no contexto pedagógico não deve limitar-se a utilização de vídeo ou projeções nas aulas mas, despertar o desenvolvimento do pensamento crítico dos estudantes através de uma visão holística a partir da integração de diferentes capacidades e inteligências. Neste sentido torna-se imprescindível a realização de práticas em sala de aula onde os estudantes sejam estimulados a interagir com metodologias ativas e a criação de vídeos é uma delas. Mas não basta orientar e estimular os estudantes a criar vídeos somente para obter nota da unidade, é preciso utilizá-los como ferramenta avaliativa devido à riqueza de informações que estarão contidas nestes materiais.

Por fim, pretende-se com este trabalho proporcionar informações para pesquisadores e professores atuantes nas unidades básicas de ensino sobre a importância em estimular a produção de vídeos pelos estudantes e utilizá-los como ferramenta de avaliação de aprendizagem. Deste modo, torna-se necessário a realização de nova pesquisa partir dos vídeos produzidos, visto que este trabalho apresentou as possibilidades que a inserção de vídeos criados pelos estudantes como ferramenta avaliativa podem contribuir tanto em questões de avaliação de aprendizagem como em melhorias da prática docente para um processo de formação mais significativo.

Referências

- Allan, L. M. (2013). *A proibição do celular nas escolas faz sentido?* Retrieved Mar 07, 2022, Website Porvir. <http://porvir.org/porpensar/proibicao-celular-nas-escolas-faz-sentido/20130730>.
- Andrade, S. (2020). *Saiba como a avaliação escolar e suas implicações pedagógicas orientam para um ensino melhor*. Retrieved Mar 07, 2022, Website Imagine. <https://educacao.imagine.com.br/avaliacao-escolar-e-suas-implicacoes-pedagogicas/#:~:text=A%20avalia%C3%A7%C3%A3o%20escolar%20co,para%20o%20desenvolvimento%20dos%20alunos>.
- Brasil. (2018). *Base Nacional Curricular Comum*. Brasília: MEC.

Brasil. (2022). Ministério da Educação. *Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no contexto escolar: possibilidades*. Retrieved Jan 23, 2022, Website MEC. <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>.

Brasil. (1997). *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Brasília: MEC.

Cavaca, M. (2010). *Avaliação escolar: indispensável no processo ensino-aprendizagem*. Retrieved Mar 06, 2022, Website UFMG. https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUBD-9G9GCA/1/tcc_barbara_vieira_marques_moreira_barros.pdf.

Champagnatte, D. M. de O, Nunes, L. C. (2020). *A inserção das mídias audiovisuais no contexto escolar*. <https://www.scielo.br/j/edur/a/GPF6zTjDHXQ885Vmtm48BPD/?lang=pt>.

Correia, A. A. da S., Alves, M. dos S. (2020). *Produção de vídeos como ferramenta auxiliar do processo de ensino-aprendizagem na educação profissional*. *Brazilian Journal of Development*, 6, (9), 70155 - 70169, ep. 2020. ISSN 2525 - 8761, DOI: <http://dx.doi.org/10.34117/bjdv6n9-460>.

Costa, O. M. dos S., Barreto, S. M. da C. (2010). *Avaliação escolar e sua significação no processo educativo na primeira fase do ensino fundamental*. Anpae. https://www.anpae.org.br/ibero_americoano_iv/gt1/gt1_comunicacao/otiliamariadosSantosCosta_gt1_integral.pdf.

Deckert, C. A. L. (2010). *Vídeo como ferramenta educacional: desafios e possibilidades*. Retrieved Jan 26, 2022, Website UFES. <https://periodicos.ufes.br/ki-rikere/article/download/32610/22290/100770>.

Dicionário Michaelis. (2022). Avaliar. Retrieved Mar 05, 2022, Website Uol. <https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=avaliar>.

Ferrari, M. (2006). *Entrevista com Cipriano Carlos Luckesi*. Website Nova Escola. <https://novaescola.org.br/conteudo/190/cipriano-carlos-luckesi-qualidade-aprendizado>.

Instituto Criar. (2012). *Guia Vídeo na Escola!*. Retrieved Mar 05, 2022, Website Instituto Criar. http://institutocriar.org/wp-content/uploads/2012/05/guia_illustrado_vidiocriar.pdf.

Maschio, E. C., Carvalho, P. D. da S. (2016). *A importância da avaliação escolar no processo de ensino aprendizagem*. *UniBrasil*, 2, (1) 338-338, :ISSN: 2525-5126.

Hoffmann, J.M. L. (1994). *Avaliação Mediadora: Uma Relação Dialógica na Construção do Conhecimento*. FDE, (22), 51-59.

Libâneo, J. C. (2001). *Pedagogia e pedagogos: inquietações e buscas*. *Educar*, (17), 153-176. 2001.

Luckesi, C. C. (2013). *Avaliação da aprendizagem escolar: estudo e proposições*. Cortez, 1, ISBN 978-85-249-2106-3.

Meurer, M. (2016). *Produção didático pedagógica: unidade didática a avaliação e sua importância para o processo de ensino e aprendizagem*. Retrieved Feb 02, 2022, Website Dia dia educação. http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospe/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_ped_uel_mariluce-Meurer.pdf.

Modelski, D. (2021). *Espaços de experimentação de formação docente: uma experimentação de migração emergencial do ensino presencial ao remoto*. *PUCRS*, 149 f.

Moran, J. M. (2002). *Desafios da televisão e do vídeo à escola*. Website USP. http://www2.eca.usp.br/prof/Moran/site/textos/tecnologias_educacao/desafio.pdf.

Moran, J. M. (2015). *Mudando a educação com metodologias ativas*. Website USP. http://www2.eca.usp.br/Moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_Moran.pdf.

Moran, J. M. (2018). *Contribuição das tecnologias para a transformação da educação - uma entrevista de José Manuel Moran Costas para a RCC*. *Revista com censo*, 14, (5), 3, 8-10.

Moran, J. M. (2009). *Vídeos são instrumentos de comunicação e de produção*. Retrieved Jan 24, 2022, Website USP. <http://www2.eca.usp.br/Moran/wp-content/uploads/2021/08/videos.pdf>.

Pazzini, D. N. A, Araújo, F. V. de. (2013). *O uso de vídeos como ferramenta de apoio ao ensino-aprendizagem*. Website UFSM. <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/729>.

Pereira, J., Kovalsck, A., Silva, A. A. da, Brignol, J. de M., Lino, V. P. de J. (2018). *A produção de vídeo como prática pedagógica no processo de ensino-aprendizagem*. *Educitec*, 04,(08), 208-223.

Perrenoud, Philippe. (1999). *Avaliação: da excelência à regulação das aprendizagens-entre duas lógicas*. Retrieved Jan 18, 2022, Website Cecierj. https://extensao.cecierj.edu.br/material_didatico/edc01/html/biblioteca/avaliacao_entre_duas_logicas.htm.

Neves, A. (2022). *Por que o modelo de educação tradicional está com os dias contados?*. Retrieved Jan 23, 2022, Website Happycode. <https://www.happycode.pt/blogs/news/por-que-o-modelo-de-educacao-tradicional-esta-com-os-dias-contados>.

Rosado, V. D. F., Salgueiro, A. C. F. & Folmer, V. (2020). *Produção de vídeos como ferramenta de ensino de química a partir da temática da automedicação*. Website Research, Society and Development. <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/10919/9846>.

Santos, M. C. Dos, Arantes, A. R. V. (2016). *Conhecendo um pouco sobre avaliação da aprendizagem: história, concepções e tradições pedagógicas*. Website Católica de Anápolis. <https://www.caticadeanapolis.edu.br/revistamagistro/wp-content/uploads/2016/04/conhecendo-um-pouco-sobre-avalia%C3%A7%C3%A3o-da-aprendizagem-hist%C3%B3ria-concep%C3%A7%C3%B5es-e-tradi%C3%A7%C3%B5es-pedag%C3%B3gicas.pdf>.

Serafim, M. L., Souza, R. P. de.(2011). Multimídia na educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar. In: Souza, R. P. de, Moita, Filomena da M. C da S. C., Carvalho, A. B. G. (Org). *Tecnologias digitais na educação*. EDUEPB, 276p. ISBN 978-85-7879-065-3.

Schram, S. C., Carvalho, M. A. B. (2007). *O pensar educação em Paulo Freire para uma pedagogia de mudanças*. Website Dia dia educação. <http://www.diaa-diaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/852-2.pdf>.

Scheffer, D. da C. D., Silveira, D. P. da., Soares, E. G., Silva, G. B. Da, Silveira, A. P. da, Feistler, T. N. F., Santos, R. G. dos & Santos, A. R. dos. (2020). *A importância da avaliação no processo de ensino e aprendizagem: Um debate provocativo no campo da educação*. Website Brazilian journals. <https://brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/14870/12291>.

Valença, B. A., Weber, C., Krupczak, C. & Aires, J. A. (2021). *Uma análise de vídeos para o ensino de Química*. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 20, (2), 245-266.

Vargas, A., Rocha, H. V. da, Freire F. M. P. (2007). *Promídia: produção de vídeos digitais no contexto educacional*. *RENTE*, 5, (2), DOI: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.14199>.