

**MODALIDADE:** ( ) PIBID ( X ) Residência Pedagógica ( ) Pró-Licenciatura ( ) Demais licenciaturas

## O USO DE NOVAS FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS NO ENSINO REMOTO

**Caio Phelipe da Silva Damas<sup>1</sup>; Albina Santos Costa<sup>2</sup>; Ramon de Freitas Santos<sup>3</sup>;**

**Daniella Ferreira Cardoso<sup>4</sup>**

### RESUMO

Com o cenário pandêmico atual, a busca por novas tecnologias pedagógicas tornou-se prioritária e necessária para aumentar a atratividade dos alunos e facilitar a compreensão deles. Com isso, o breve relato de experiência contextualiza e apresenta uma nova ferramenta que vem sendo utilizada para fins didáticos, o VideoScribe. Trata-se de um software que combina criação de vídeo com funções de inclusão animada de texto e imagens, além de música e narração. Utilizado como ferramenta pedagógica, é uma inovação que traz a informação teórica para a realidade dos alunos. Os novos canais de comunicação e informação tornaram-se fundamentais na disseminação do conhecimento. Buscar novos métodos de produzir aulas mais dinâmicas por meio das tecnologias pedagógicas constitui-se em um desafio, entretanto, grande parte dos alunos mostram-se interessados. Conclui-se, assim, que tais ferramentas tornam o aprendizado mais interessante e atrativo.

**Palavras-chave:** Genética; Tecnologias Pedagógicas; VideoScribe;

### 1 INTRODUÇÃO

A formação em licenciatura capacita o futuro professor para desenvolver e aprimorar estratégias de ensino-aprendizagem. Atualmente, um bom professor é aquele que, além de dominar o conteúdo, sabe também o reproduzir de forma didática para seu aluno, de modo que ele aprenda o que está sendo ensinado.

Novas tecnologias de ensino estão sendo desenvolvidas e com a implantação do ensino remoto, esse processo se acelerou e novas ferramentas começaram a ser usadas, inovando os métodos de ensino. Cabe ao professor se apropriar dessas ferramentas tecnológicas para se atualizar e modernizar as suas aulas, facilitando a compreensão dos conteúdos nos alunos.

Por meio do programa de Residência Pedagógica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS), foram realizadas em uma escola na cidade de Muzambinho/MG miniaulas com a temática Genética em um software de criação de vídeos

---

<sup>1</sup> Licenciando em Ciências Biológicas, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) *Campus* Muzambinho. E-mail: caiodamas@uol.com.br

<sup>2</sup> Licencianda em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS *Campus* Muzambinho. E-mail: albinasantosc@gmail.com

<sup>3</sup> Docente, IFSULDEMINAS *Campus* Muzambinho. E-mail: ramon.santos@ifsuldeminas.edu.br

<sup>4</sup> Docente, IFSULDEMINAS *Campus* Muzambinho E-mail: daniela.cardoso@ifsuldeminas.edu.br

animados. Além dessa ferramenta, no IFSULDEMINAS (*Campus Muzambinho*), também foram desenvolvidas cartilhas de estudos para os alunos e projetos de gamificação.

O desenvolvimento do conteúdo se deu no VideoScribe, um software que permite a criação de vídeo com funções de inclusão animada de texto e imagens, além de música e narração. As sequências são desenvolvidas de acordo com um roteiro prévio, visando à construção de uma identidade visual que se relacione com a narrativa da história. É essencial que se estabeleça uma relação entre as palavras ditas e as imagens animadas no programa (VIDEOSCRIBE, 2014).

Os projetos desenvolvidos para os alunos tiveram como objetivo inovar e aprimorar novas técnicas de ensino e domínio do conteúdo, de modo que a construção do material tornasse as aulas mais didática e descontraída, sem perder o objetivo principal (aprender).

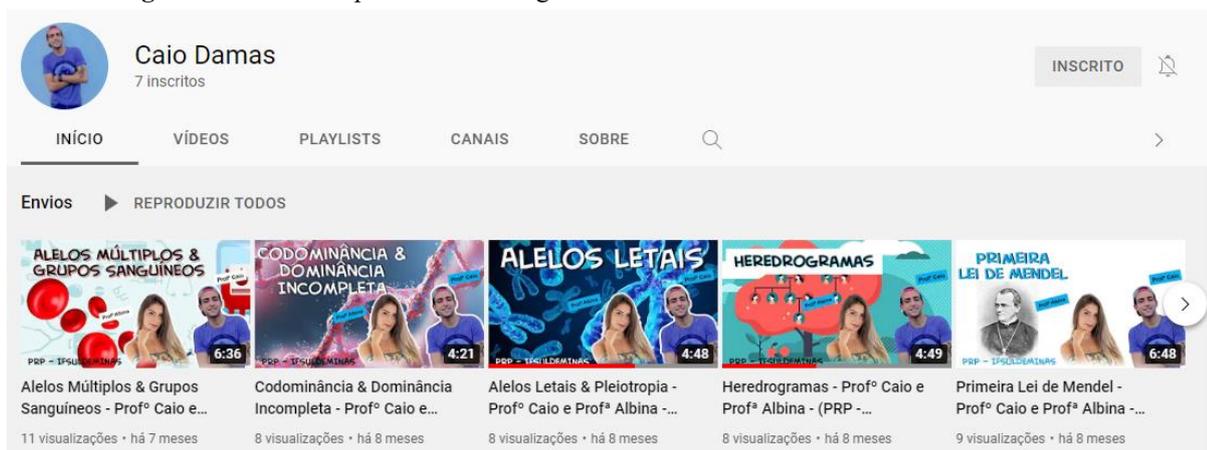
As mídias de aprendizagem são auxiliares no processo de aprendizagem ou ferramentas de comunicação e interação entre professores e alunos. Elas possibilitam que os objetivos de aprendizagem sejam atingidos (MUNAWWARA, 2019).

## **2 MATERIAL E MÉTODOS**

As videoaulas foram produzidas durante o Programa de Residência pedagógica do IFSULDEMINAS *Campus Muzambinho*, para serem aplicadas nas turmas de ensino médio de uma escola estadual.

As aulas de Genética foram divididas em 6 vídeos (FIGURA 1), com os temas: introdução à genética; heredogramas; alelos múltiplos e grupos sanguíneos; primeira lei de Mendel; alelos letais e dominância e codominância. A produção dos vídeos contou com a elaboração prévia de um roteiro escrito de forma descontraída, objetiva e minuciosa, a fim de destacar os principais pontos para os alunos entenderem e fixarem a matéria, além de disponibilizar no final dos vídeos resoluções de exercícios retirados do Plano de Ensino Tutorado (PET) de ensino. Os vídeos, depois de editados e finalizados, eram carregados na plataforma YouTube e disponibilizados aos alunos.

**Figura 1.** Videoaulas para o ensino de genética



Fonte: elaboração dos autores (2022).

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O cenário pandêmico impôs grandes desafios no âmbito educacional, que fizeram com que se buscassem novas alternativas de ensino. A comunicação entre o professor e o aluno tornou-se mais difícil. Além disso, a responsabilidade do professor de se adaptar ao cenário e buscar novos recursos para conseguir transmitir sua mensagem de forma mais didática e precisa tornou-se maior.

Apesar de estudos de Cordeiro e Garcia (2019) apontarem a existência de dificuldades e desafios que esses profissionais enfrentam, seja pela sua complexidade, seja pela falta de uma formação continuada, a utilização de novas ferramentas pedagógicas que favorecem o processo de ensino-aprendizagem é fundamental para os professores.

Nesse contexto, não há como negar que as novas tecnologias trouxeram grandes benefícios para as aulas, por exemplo, a inovação e a atratividade para uma realidade mais próxima dos alunos. Além disso, esses novos canais de comunicação e informação tornaram-se fundamentais na disseminação do conhecimento.

Como afirma Silmi (2018), o uso da mídia de aprendizagem não está focado apenas no propósito e conteúdo da mídia a ser usada. Deve-se considerar também outros fatores, como características do aluno, modelos ou estratégias de aprendizagem, alocação de tempo etc.

A produção do material audiovisual exigiu uma grande organização dos residentes, demandando a contextualização do conhecimento e a articulação da didática com a criatividade, além de habilidades com softwares. Como resultado, obteve-se um grande crescimento profissional devido a experiência vivenciada, que abrangeu desde o cumprimento das datas até a dedicação ao projeto. O material produzido auxiliou os alunos com exercícios de fixação e estudo prévio do assunto.

Uma aula expositiva foi ministrada durante as postagens dos episódios, nela houve maior participação e compreensão dos alunos que assistiram aos vídeos previamente. Fato que corrobora a

ideia de Munawwarah (2019), que apontou que a ferramenta VideoScribe trouxe enormes benefícios para os alunos, aumentando seu entusiasmo pela aprendizagem por meio do uso de tecnologia combinada (audiovisual e computador).

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir da experiência relatada, percebeu-se que buscar novas tecnologias pedagógicas constitui-se em um desafio. Porém, as aulas mais dinâmicas, interdisciplinares, extraclases e contemporâneas obtiveram mais interatividade dos alunos. Desse modo, concluímos que essas atividades pedagógicas tornaram as aulas mais interessantes e atrativas.

#### **AGRADECIMENTOS**

Bolsista do Programa Institucional de Residência Pedagógica – RP, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil.

#### **REFERÊNCIAS**

CORDEIRO, J.; GARCIA, H. **O uso de tecnologias na escola**. Curitiba. 2019

MUNAWWARA, R. A. **Sparkol VideoScribe Sebagai Media Pembelajaran**. 2019.

SILMI, M. Q. **Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi Sparkol Video Scribe Tentanf Persiapan Kemerdekaan Ri SD KelasV**. 2018.

VIDEOSCRIBE. 2014. Disponível em: <https://www.videoscribe.co/en/>. Acesso em: 20 ago 2018.