

PRODUÇÃO DE VÍDEO SOBRE ECOLOGIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UMA ABORDAGEM LÚDICA NA EDUCAÇÃO DE ESTUDANTES DO 3º DO ENSINO MÉDIO

Célio Valdevino Ferreira Junior ¹
Francisco Adaécio Dias Lopes ²

RESUMO

Esse trabalho é um relato sobre a experiência vivenciadas como parte do Estágio Supervisionado II da Licenciatura de Biologia. Fora aplicada uma atividade lúdica em duas turmas de 3º série do ensino médio do Centro Estadual de Educação Profissional Senador Jessé Pinto Freire (CENEP). A proposta foi que os educandos dessas turmas produzissem um vídeo sobre as importâncias dos grupos taxonômicos a nível de Reino, focando na importância ecológica e a correlação desses grupos com os seres humanos {isso tem que está no corpo do texto eu acho, e não só no resumo}. Uma aula foi ministrada para determinar o que seria necessário no vídeo. Um questionário foi realizado para mensurar o conhecimento adquirido e como foi a receptividade dessa atividade pelos estudantes. Os resultados foram em sua maioria positivos, e são discutidos no trabalho. Essa parte a seguir (em verde) sugiro você levar para o trabalho lá na parte final dos resultados: os alunos afirmaram adquirir conhecimentos que podem ser úteis no dia-a-dia e afirmaram adquirir uma maior responsabilidade em relação ao meio ambiente que os rodeia.

Palavras-chave: Vídeo, Lúdico, Ensino Médio, Estágio supervisionado.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata de uma intervenção didática realizada na disciplina de *Estágio Supervisionado II*. A instituição selecionada para a realização do projeto foi o *Centro Estadual de Educação Profissional Senador Jessé Pinto Freire (CENEP)* que fica localizado na rua Trairi nº480, bairro Petrópolis, na cidade de Natal/RN.

O CENEP é uma instituição que possui o ensino médio em conjunto com o ensino técnico, com base nos Art. 3º e 4º do seu Regimento Escolar Interno. Tem por finalidade oferecer a educação profissional técnica de nível médio e formação inicial e continuada ou qualificação profissional, inspirada nos princípios de liberdade, estética da sensibilidade, política da igualdade, ética da identidade, contextualização, interdisciplinaridade e flexibilidade e nos ideais de solidariedade humana. Na instituição são realizados cursos com atendimento

¹ Graduando de Licenciatura Plenas em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, celio.ufrnbio@gmail.com;

² Professor orientador da disciplina Estágio Supervisionado II da Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, adaecio@yahoo.com.br.

presencial e/ou à distância, inseridos em um panorama de educação com a finalidade desenvolver o educando, assegurando-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania, como também, meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores.

São necessários quatro anos para a conclusão do currículo do ensino médio. O único curso técnico oferecido pelo colégio é o de “Montagem e manutenção de computadores” em parceria com o “Instituto Metrópole Digital (IMD/UFRN)” que é o departamento da “Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)” responsável por cursos relacionado a área da tecnologia da informação. O Centro possui um laboratório de Informática com mais de trinta computadores, o laboratório é utilizado tanto para a prática do curso técnico como para realização de pesquisas pelos alunos³.



Foto 1 - Área aberta próxima à cantina onde os estudantes podem conversar e descansar.

O CENEP possui 9 salas disponíveis para as realizações das aulas, um auditório, sala dos professores, cantina, uma área de lazer aberta, e uma quadra poliesportiva que não possui teto. A instituição possui locais muito bonitos e bem conservados, mas algumas localidades estão precarizadas, como os banheiros e algumas salas. Entres os funcionários, podem ser listados, uma diretora e um vice-diretor, uma secretária, duas coordenadoras pedagógicas, e quinze professores, dois zeladores e duas faxineiras. A instituição possui em média dois professores por matéria, para os quais são disponibilizados livros, armários e projetores móveis, tende estes ainda uma sala comum para reuniões.

Analisando o Projeto político pedagógico (PPP) do CENEP é possível perceber que, com base na LDB, e na Lei N° 11.741/2008, o Centro Educacional tenta buscar novas relações entre saberes e práticas a partir da articulação e integração dos conteúdos escolares com os da prática social do aluno, na perspectiva de rompimento da organização curricular orientada apenas pelo princípio disciplinar e do ensino tradicional centrado na transmissão de conteúdos e conhecimentos. No entanto, o que foi observado pelo estagiário é que as aulas possuem sim um viés tradicional, com aula expositiva e atividades de livro, sem qualquer inserção de diálogo ou atividades lúdicas.

Isto posto, o objetivo deste trabalho foi averiguar se a atividade lúdica pode ter um impacto positivo na aprendizagem e problematização de temáticas referentes à biologia junto aos estudantes. A atividade escolhida foi a produção de vídeos com a participação ativa dos estudantes para a feitura dos vídeos.

O “lúdico” é descrito no dicionário de língua portuguesa como “Feito através de jogos, brincadeiras, atividades criativas”, e a partir desse conceito alguns teóricos da educação utilizam-se das atividades lúdicas para promover metodologias ativas, em que os educandos participam interagindo de forma harmônica e divertida. Huizinga (1971) na obra *Homo Ludens* compara a atividade lúdica com as brincadeiras de animais e como essas são utilizadas para o desenvolvimento de habilidades importantes na sobrevivência desses animais. Santaella (2012) exemplifica como as atividades lúdicas, principalmente jogos têm grande importância no desenvolvimento cognitivo dos jovens. E Morán (1995) demonstra como atividades desse tipo podem explorar a capacidade comunicativa dos educandos.

Além de jogos existem outras atividades lúdicas que podem ter papel importante convocação dos alunos a participarem das atividades educativas. O audiovisual também tem grande importância no contexto educacional, como é explorado por Igado (1994) e Vargas, Rocha e Freire (2007), justamente por desenvolver a competência comunicativa.

METODOLOGIA

As idas à instituição se iniciaram no dia cinco de abril até o dia sete de junho. As visitas eram realizadas nas sextas-feiras durante todo o horário da manhã das sete horas ao meio-dia. A turma com que mais aconteceu interação foi aquela do terceiro ano M3M08, mas também foram desenvolvidas atividades na turma A3M01. Ambas eram bem ativas, conversavam

bastantes e se dispersaram um pouco durante as aulas da professora de biologia, mesmo assim eles prestavam atenção e faziam perguntas recorrentes.

Como ação do projeto de intervenção fora pedido que os estudantes se dividissem em seis grupos e desenvolvessem um vídeo informativo sobre o tema “As relações ecológicas entre os humanos e os outros seres vivos”. Sendo assim, cada grupo ficou responsável por expor informações das relações ecológicas de determinados “grupos taxonômicos (TAXA)” com os seres humanos. Os TAXA oferecidos aos alunos estavam em nível taxonômico de Reino, e os seis foram: bactérias, algas, plantas, fungos, animais invertebrados e animais vertebrados.



Fotos 2 e 3 – Encaminhamentos e conversa com vistas ao desenvolvimento do vídeo na turma M3M08.

Os estudantes foram acompanhados em sala de aula e através de um aplicativo de mensagens, no que se refere aos procedimentos para fazer o vídeo. Na turma M3M08 a aula foi realizada no dia três de abril e foi pedido para que os discentes entregassem no dia sete de junho. Já na turma A3M01 a aula aconteceu no dia seis de abril e as apresentações dos vídeos ocorreu no dia dez de junho, ou seja, eles tinham cinco semanas, para estudar, roteirizar, elaborar e editar o vídeo.



Foto 4 – Mostrando os vídeos na turma A3M01

Após a aplicação do projeto foi realizado um questionário para identificar se os estudantes gostaram da experiência e se adquiriram algum conhecimento relevante para o seu dia-a-dia, como também uma avaliação da atividade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após as atividades, os estudantes tiveram acesso a um questionário através do “Google formulários”, contendo treze perguntas, relacionadas ao que eles possam ter aprendido ou no que concerne à importância para a vida, por assim dizer, sobre a ludicidade, se eles acharam a atividade divertida e engrandecedora, e também, abrangendo perguntas que possibilitam realizar uma crítica ou um elogio ao estagiário que aplicou o projeto de intervenção. A partir de agora serão expostos alguns dos resultados referentes a essas treze perguntas. Foram obtidas 24 respostas até o dia 21/06.

Você aprendeu algo novo com o vídeo?

24 respostas

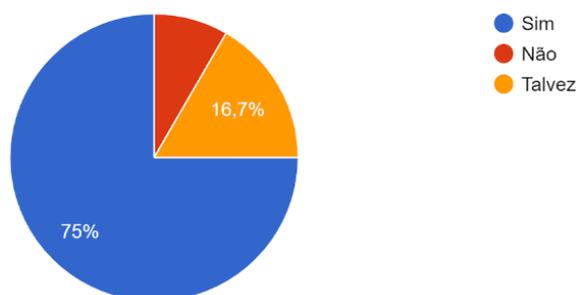


Gráfico 1

Após a pergunta do gráfico 1, foi realizado o seguinte requerimento “Considerando a resposta da pergunta anterior como sim, discorra sobre coisas novas que aprendeu no desenvolvimento do vídeo do grupo em que participou.” E algumas das respostas obtidas foram:

“Que as algas são importantíssimas para melhorar o oxigênio da terra. Além de que elas podem ser usadas para diversos fins, como a culinária, procedimentos estéticos e a saúde.”

“Aprendo que as plantas se separam em quatro grupos, que são as briófitas, pteridófitas, gimnospermas e angiosperma. E que as primeiras plantas que surgiram foram as briófitas.”

“Aprendi mais sobre alguns tipos de fungos que podem ser prejudiciais à nossa saúde e que devemos tomar cuidado. Descobri correlações bem específicas entre fungos e outras espécies de animais.”

“Foi muito inovador para mim, uma experiência incrível, aprendi muita coisa”

No Gráfico 2 e no Gráfico 3, que são perguntas relacionadas a entretenimento, podemos observar que a maioria das respostas foram positivas – o Gráfico 2 com 83,4% de repostas positivas, e o Gráfico 3 com mais de 90% - tendo algumas poucas pessoas relatado que não apreciaram fazer a atividade.

O que você achou de ter participado do projeto, e ter construído um vídeo com seus colegas?

24 respostas

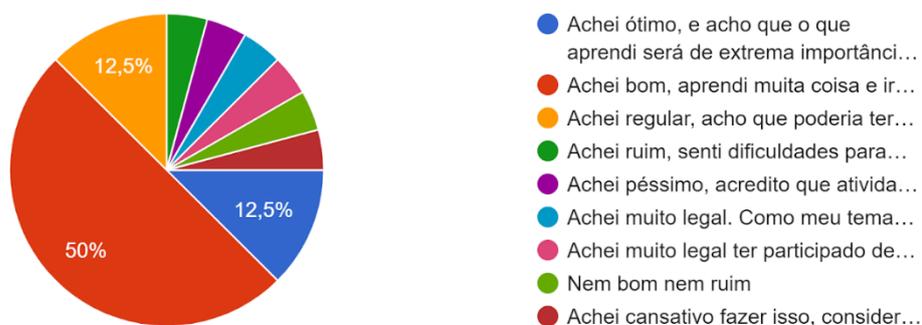


Gráfico 2

Como foi a experiência de desenvolver o vídeo?

24 respostas

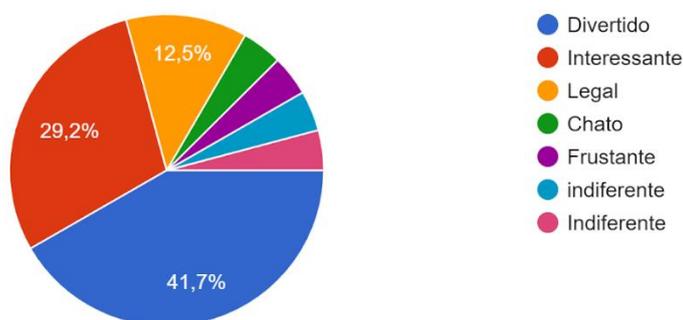


Gráfico 3

Após essas perguntas dos gráficos acima, foi feita uma outra pergunta: “Seguindo a ideia das respostas das duas perguntas anteriores disserte: Como essa atividade teve impacto na sua visão sobre o mundo?”, segue as respostas:

“Ter conhecimento maior sobre como esses fatores influenciam na nossa vida e como eles estão tão presentes.”

“Não teve tanto impacto assim, só aprendi algumas informações básicas sobre o meu tema. Que basicamente as plantas garante a água para os seres vivos e que a medicina usa as plantas para fabricar remédios.”

“As relações no meio ambiente não é algo simples, cada uma espécie depende da outra e essa relações podem afetar até espécies que não estejam envolvidas na relação.”

“Pude averiguar mais conhecimento sobre os aspectos e fenômenos da natureza. Que proporcionaram a nossa realidade nos dias atuais.”

Em relação às dificuldades que encontraram para a realização do vídeo, foram feitas duas perguntas, uma com relação à orientação dada e outra concernente às dificuldades no desenvolvimento do vídeo propriamente dito. O que eles sentiram mais faltas em relação a orientação, foi a falta de mais aulas expositivas explicando os assuntos que eles abordariam nos vídeos (Gráfico 4). E a maior dificuldade encontrada, foi marcarem um horário em que todos os integrantes pudesse se juntar (Gráfico 5).

No que você acha que o estagiário poderia ter melhorado na orientação.

24 respostas

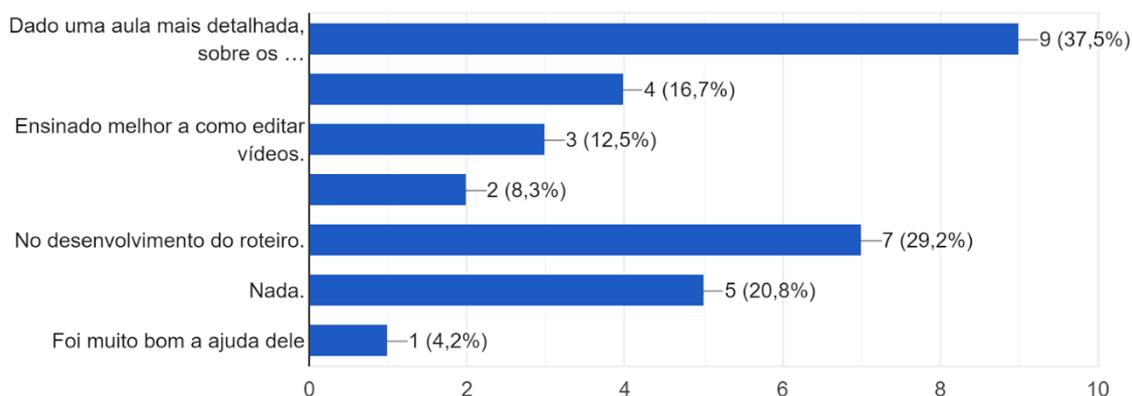


Gráfico 4

Que dificuldades você e seu grupo vivenciaram?

24 respostas

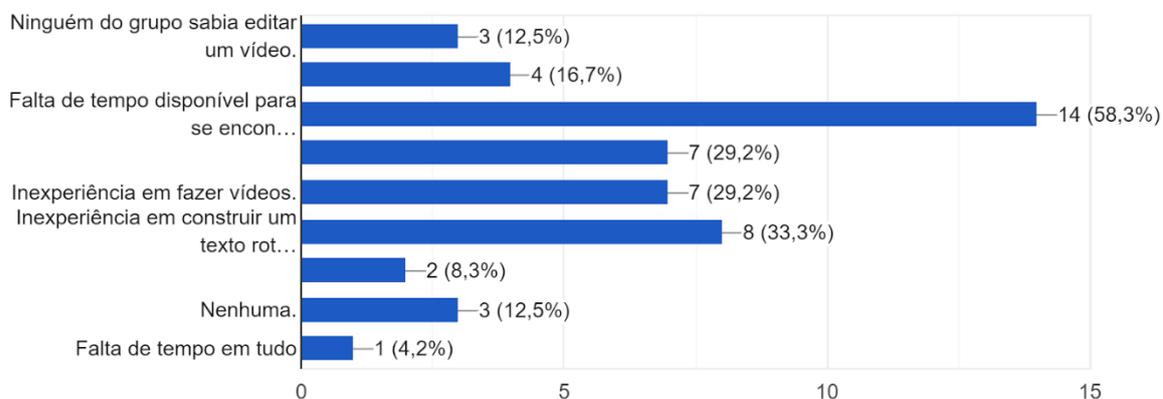


Gráfico 5

Considerando todas as respostas, é possível afirmar que os resultados obtidos a partir dessa atividade lúdica de produção de vídeo teve um impacto significativo para grande parte dos educandos participantes. A partir dos relatos escritos é possível afirmar que o conhecimento adquirido pelos alunos pode ser útil de alguma forma no seu dia-a-dia, como pode ser observado no seguinte relato:

“Pude averiguar mais conhecimento sobre os aspectos e fenômenos da natureza. Que proporcionaram a nossa realidade nos dias atuais.”

Há uma grande importância no desenvolvimento desse tipo de trabalho, como evidenciam, por exemplo, Silva e Oliveira (2017) e Cruz e Carvalho (2007) que descrevem como suas experiências também tiveram um impacto positivo na aprendizagem e relação entre os estudantes e diversas competências. Cruz e Carvalho (2007) utilizaram uma ferramenta mais simples para o desenvolvimento de vídeos, eles ensinaram os educandos de 9º a utilizarem a ferramenta *Movie Maker*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em grande medida o objetivo do trabalho foi alcançado e os resultados tiveram um balanço positivo, inclusive por ter sido uma das primeiras experiências de contato do

realizador do projeto com uma turma do ensino médio, sendo algo muito importante na formação e na identidade do docente em formação.

Um dos pontos que poderiam ser mudados visando a melhor aplicação do projeto seria a disponibilidade de mais aulas para orientação dos educandos, sendo possível fazer, assim, por exemplo, uma oficina sobre edição de vídeo, como foi realizado por Cruz e Carvalho (2007) e que é relatado pelos autores.

Por fim, a experiência foi engrandecedora e significativa, a interação com a turma foi muito positiva e os vídeos em sua maioria possuem boa ou muito boa qualidade. Agradecimentos ao supervisor do estagiário na escola, para o orientador da disciplina e para os estudantes do 3º ano do CENEP.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei Nº 11.741, de 16 de Julho de 2008.** Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Lei/L11741.htm>. Acesso em: 25 set. 2019.

HUIZINGA, J. . ***Homo ludens: O Jogo como Elemento da Cultura.*** 5ª Edição. São Paulo: Perspectiva, 1971.

MORÁN, J. **O vídeo na sala de aula.** Comunicação & Educação, n. 2, p. 27-35, 30 abr. 1995.

SANTAELLA, L. **O Papel do Lúdico na Aprendizagem.** Revista Teias, v.13, n.30. p. 185-195, 2012.

IGADO, M. F. ***El vídeo y su papel didáctico en Educación Primaria.*** Grupo Comunicar, n.2. Huelva, España. Mar 1994.

VARGAS, A.; ROCHA, H. V.; FREIRE, F. M. P. **Promídia: produção de vídeos digitais no contexto educacional.** Novas Tecnologias na Educação, v. 5, n. 2. Dezembro, 2007.

SILVA, R. V.; OLIVEIRA, E. M. **As Possibilidades do uso do Vídeo como Recurso de Aprendizagem em Salas de Aula do 5º Ano.** EPEAL, e.8 (A educação na contemporaneidade: entre a emancipação e o retrocesso). Agosto, 2017.

CRUZ, S. C. S.; CARVALHO, A. A. A. **Produção de Vídeo com o *Movie Maker*: Um Estudo Sobre o Envolvimento dos Alunos de 9.º Ano na Aprendizagem.** SIIE, e.9 (Escola Superior de Educação do IPP). Novembro, 2007.