

# O uso de vídeos como ferramenta de Ensino na disciplina de Paleontologia: uma experiência com alunos do Ensino Superior

Rogério Marques da Costa Filho<sup>1</sup>

Juliana Delfino de Sousa<sup>2</sup>

Erich de Freitas Mariano<sup>3</sup>

A democratização das Tecnologias digitais tem transformado a maneira como a sociedade age e interage entre si, principalmente em decorrência da popularização da internet e do surgimento das redes sociais. Estas tem proporcionado um acesso mais rápido às informações, uma vez que muitos usuários se mantêm informados através destes veículos de comunicação. Além disso, essas tecnologias possibilitam uma maior liberdade de expressar opiniões, bem como uma mobilização coletiva no intuito de impulsionar mudanças sociais (VILAÇA & ARAÚJO, 2016). Essa popularização das tecnologias de informação trouxe grandes desafios no que diz respeito à formação de profissionais e cidadãos, considerando que as exigências para a formação de indivíduos são bem diferentes do que era há tempos atrás, fazendo com que as instituições de ensino careçam de inovações para manter sua relevância (SERAFIM & SOUSA, 2011).

Em uma sociedade em constante mudança, onde as pessoas são bombardeadas com uma enxurrada de informações, surge a necessidade de compreender como o aluno do século XXI apreende o conhecimento, tendo em vista que este está imerso em uma cultura digital. Essa compreensão abre uma série de possibilidades de inovações, considerando que, com o advento da internet, o aluno tem à sua disposição uma série de ferramentas que estão presentes durante o seu processo de aprendizagem (FUHR, 2019).

---

1 Graduando do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, rogeriofilhothg3@gmail.com;

2 Graduanda pelo Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, julianadelfino4@gmail.com;

3 Professor do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, efmariano.ufcg@gmail.com

Uma das ferramentas que surgiram com o advento da internet são os vídeos, que têm a vantagem de ser amplamente utilizados pelos alunos como forma de lazer, e várias pesquisas têm evidenciado que essa ferramenta se mostra muito importante ao auxiliar na melhora do desempenho de estudantes (MORAIS & SILVA, 2014; SILVA et al. 2019).

Segundo Souza et al. (2019), em virtude da facilidade de acesso e da gama de opções de escolha, os vídeos tem sido uma ferramenta constantemente buscada pelos discentes. Porém, os autores ressaltam que o vídeo por si só não produz uma melhor qualidade no processo de ensino-aprendizagem, apontando para a necessidade do uso correto dessas ferramentas, o que implica em uma capacitação do professor para usar essas ferramentas de maneira adequada.

Diante disso, não só as instituições de educação básica têm sofrido mudanças, mas também as de ensino superior tem procurado inovar suas práticas pedagógicas, afetando diretamente a prática docente. Uma modalidade de ensino que muito se beneficia destas novidades tecnológicas é o ensino à distância, que tem se popularizado cada vez mais, principalmente em instituições privadas (LIMA, 2019).

O uso dos vídeos não se restringe apenas a esta modalidade de ensino. Sousa et al. (2019) mostram que o YouTube tem sido uma ferramenta amplamente utilizada pelos alunos por uma série de razões que, dentre elas, podemos destacar a maior facilidade em ouvir alguém falar a ler o mesmo conteúdo, além da facilidade de acesso do conteúdo de onde a pessoa estiver. Porém, no que tange ao ensino superior, os autores salientam que a maioria do material encontrado no YouTube não corresponde aos critérios de confiabilidade e sugerem que as universidades observem como seus alunos utilizam o YouTube e busquem incorporar suas descobertas aos seus currículos.

O ensino de Paleontologia é de suma importância, visto que está relacionado com outras áreas do conhecimento. Frente as dificuldades enfrentadas no ensino de Biologia, surge a necessidade dos professores buscarem formas de tornar o ensino dessa disciplina mais atrativo para os educandos (REIS, et al. 2005). Sobral et al (2010) salientam a importância dos recursos multimídias como ferramentas que muito contribuem para o ensino de Paleontologia, ajudando no processo de tornar o aluno mais ativo e autônomo.

Diante do exposto, o objetivo do presente trabalho foi produzir uma série de vídeos para a disciplina de Paleontologia, do curso de Ciências

Biológicas da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), campus Patos, durante vigência de monitoria de disciplina.

A ideia da produção do material foi produzir vídeos curtos, que resumissem de forma clara e objetiva o conteúdo ministrado em sala de aula. Para tal, foi utilizado o livro Paleontologia dos Vertebrados (BENTON, 2008). Cada vídeo representou um subtópico do capítulo referente ao mesmo, de forma que foi produzida uma série de vídeos de cada capítulo. Os locais de produção dos vídeos variaram, desde a própria universidade até em casa. Para a filmagem foi utilizada uma câmera Canon Power Shot SX 210 e um celular Samsung J5. Além disso, foi utilizado um tecido verde ou azul no fundo da imagem para produzir o efeito chroma key, que possibilitou a utilização de diversas imagens, bem como vídeos no fundo da tela, que ajudaram a tornar a vídeo-aula mais lúdica.

Durante a produção do material foi observada a necessidade de capacitação daquele que se dispõe ao desafio de produzir vídeo-aulas, uma vez que os programas de edição de vídeo não são tão simples de operar, sendo preciso que aquele que se propõe a fazer esse tipo de material se disponha a buscar essa capacitação, seja por meio de treinamento ou guias que estão disponíveis na internet. Por outro lado, uma grande vantagem da produção dos vídeos é que ela pode ser realizada em casa. Vantagem essa que os alunos também dispõem, considerando que eles podem assistir os vídeos em qualquer lugar. Além disso, não é necessária uma câmera de última geração para captar uma boa imagem e som, o que facilita e barateia o processo confecção do material.

Outra observação realizada é a relação que se cria com o aluno, pois através do vídeo o professor e/ou monitor da disciplina adentra na intimidade do lar dos alunos, fazendo com que se crie uma relação de confiança que reflete nas relações interpessoais e facilitam o processo de ensino-aprendizagem.

Um dos principais desafios em gravar vídeos é a desenvoltura frente a câmera. Isto se mostra um grande desafio principalmente para pessoas mais tímidas e reclusas, porém, com o tempo e a prática essa barreira pode ser superada. Além disso, o vídeo tem a vantagem de a pessoa que está gravando possuir todo um roteiro escrito que guie tudo aquilo que será falado. Porém, é necessário ter um bom domínio do conteúdo, pois o roteiro em si sem um bom tempo dedicado ao estudo e leitura não é suficiente para que a vídeo-aula tenha uma boa qualidade. Um risco que se corre ao depender exclusivamente do roteiro é que quem grava fique muito preso a ele. Isto faz com que a pessoa leia com muita frequência, tornando a aula engessada

e desinteressante, sendo recomendável que o roteiro sirva apenas de guia para direcionar os tópicos que serão abordados no vídeo.

A produção de vídeo-aulas é importantíssima para a formação de professores, uma vez que, ao sair da universidade, o agora professor irá se deparar com alunos que estão cada vez mais imersos no mundo digital. Essa imersão acarreta em uma necessidade de adaptação por parte do docente, além disso, o domínio dessa ferramenta contribuirá de forma significativa para um melhor desempenho do mesmo em sala de aula, bem como dos seus alunos. Porém, é importante ressaltar que o vídeo deve ser usado como uma ferramenta e não deve substituir a aula presencial.

O contato com ferramentas tecnológicas que possibilitem um contato mais próximo com a geração atual que está imersa numa cultura de tecnologia é fundamental para professores em formação, tendo em vista a alta demanda por inovações que facilitem a assimilação de ideias por parte dos alunos. Além disso, dominar essas ferramentas faz com que a relação professor-aluno se torne mais sólida, pois o professor adentra no mundo do docente, facilitando sua compreensão e o entendimento do mundo em que vivem os discentes.

**Palavras chave:** Vídeo-aulas, Monitoria, Tecnologias.

## Agradecimentos e Apoios

À Kalleb Dias pela enorme contribuição na parte de edição dos vídeos.

## Referências

BENTON, M. J. Paleontologia dos Vertebrados. 1. ed. São Paulo: Atheneu, 2008.

FUHR, R. C.; A tecnopedagogia na esteira da educação 4.0: Aprender a aprender na cultura digital. *in: Educação no século XXI – Volume 31 Tecnologias*. Belo Horizonte, Poisson, 2019, p.14-19.

LIMA, M. S. C. Tecnologias de informação e comunicação no ensino superior: ruptura com o modelo tradicional de ensino ou fetichismo tecnológico? **Em Aberto**. V. 23, n.106, 2019, p.19-90.

REIS, M. A. F. et al. Sistema Multimídia Educacional Para o Ensino e Geociências: uma Estratégia Atual para a Divulgação da Paleontologia no

Ensino Fundamental e Médio. **Anuário do Instituto de Geociências – UFRJ**. V. 28, n.1, 2005, p. 70-79.

SERAFIM, M. L.; SOUSA, R. P. Multimídia na educação: o vídeo digital integrado no contexto escolar. *in*: SOUSA, R. P.; MOITA, F. M. C. S. C.; CARVALHO, A. B. G. **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011, p.19-50.

SILVA, M. A. D.; PEREIRA, A. C.; WALMSLEY, A. D. Who is providing dental education content via YouTube. **British Dental Journal**. V. 226, n.6, 2019, p. 437-440.

SILVA, D. F. A. et al. O vídeo como ferramenta de ensino de ciências morfofuncionais. **Electronic Journal Collection Health**. V. 11, n.7, 2019, p.1-10.

SOBRAL, A. C. S.; SÁ, D. R.; ZUCON, M. forma de CD-ROOM para a Educação Básica. H. Multimídia: conteúdos de Paleontologia na **Scientia Plena**. V. 6, n.6, 2010, p. 1-10.

SOUZA, C. F. L. et al. Entendendo o uso de vídeos como ferramenta complementar de ensino. **Journal Health Informatics**. V. 11, n.1, 2019, p. 3-7.

VILAÇA, M. L. C.; ARAUJO, E. V. F. **Tecnologia, sociedade e educação na era Digital**. Duque de Caxias, RJ: UNGRANRIO, 2016. E-book.