

## O SCREENCAST NO ENSINO DE EDUCAÇÃO INFANTIL

[Lourdescarneiro01@gmail.com](mailto:Lourdescarneiro01@gmail.com)

<http://lattes.cnpq.br/3475309826513673>

Filomena Maria G. S. Cordeiro Moita

[filomena\\_moita@hotmail.com](mailto:filomena_moita@hotmail.com)

<http://lattes.cnpq.br/6428823615325023>

### RESUMO

Nos dias atuais, as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) têm invadido nossos ambientes escolares, sejam públicos ou privados. Nessa perspectiva, as instituições escolares, em alguns casos, vêm incorporando esses artefatos no cotidiano de sala de aula, tornando-os recursos motivadores do processo de ensino e aprendizagem. É nesse sentido que este texto apresenta um relato de experiência com o uso do *screencast* como recurso colaborativo para o ensino de educação infantil no que se refere ao ensino das ciências, em formato digital de videoaula, elaborado através de dispositivos e software gratuito, como *Camtasia Studio* e *Bitmoji*. Teve como metodologia analisar cinco momentos. No primeiro uma abordagem teórica do tema; seguiu-se com momento de elaboração do roteiro, com sequência da fala de acordo com conteúdo; logo após o momento de criação do aplicativo *Bitmoji*; e a montagem do *screencast* com utilização dos slides criados; e no quinto momento teve apresentação do vídeo na aula como trabalho final da disciplina Tecnologia da Educação e Comunicação e Prática Docente. Teoricamente, o artigo se embasa em algumas reflexões sobre a “experiência” de CARVALHO e AGUIAR (2010), entre outros, tendo em vista, o desenvolvimento gradual das competências linguísticas e comunicativas das crianças ao nível da compreensão e da expressão oral. Os resultados apontaram para a importância de promover um ensino que ajude aos discentes a desenvolverem competências e habilidades necessárias para articular os conhecimentos de ciências com seu cotidiano. Dessa forma, com a aplicabilidade desta ferramenta nas escolas, norteia a muitos benefícios no desenvolvimento das crianças, sendo visível na melhoria da capacidade de articulação, de autoestima, criatividade, espírito crítico e vontade de fazer cada vez melhor.

**Palavras-chave:** Educação infantil; Screencast; Competências.

## INTRODUÇÃO

Nos dias atuais, as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) estão cada vez mais presentes em nossos ambientes escolares, tornando-os ricos e inovadores, no que diz respeito ao uso da tecnologia. No entanto, devem-se adotar dinâmicas de trabalho adequadas aos novos recursos digitais, o que exige do professor desenvolver nos discentes a capacidade de estimulá-los na tomada de decisões de forma autônoma para que possam se posicionar de forma crítica e reflexiva na sociedade dos dias atuais, contribuindo para que esses exerçam seu papel de cidadão.

Com a expansão da internet e o desenvolvimento de novas e avançadas ferramentas de telecomunicações, a web tem nos proporcionado uma contínua modificação na forma de nos comunicarmos na sociedade, através dos computadores e dispositivos móveis, conectados ao um conjunto de sistema de rede global, permitindo a aplicação de estratégias pedagógicas capazes de envolver os alunos na aprendizagem de vários conteúdos curriculares.

Diante destes avanços na comunicação, é importante salientar que as tecnologias sejam utilizadas no desenvolvimento e na aplicação de novos métodos e forma de ensino e aprendizagem. Neste sentido, as tecnologias e suas novas maneiras de telecomunicações e informática que estão sendo elaboradas, e que impactam em novas técnicas e suas diferentes formas, com diversos usos em diversas implicações sobre o nosso cotidiano e nossas atividades (LEVY, 1999).

Dessa forma, devem-se favorecer as técnicas de transmissão e de tratamento das mensagens, que são as que transformam os ritmos e modalidades da comunicação de forma mais direta e organizada. No que se refere á técnicas de telecomunicações LEVY (1999).

Novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática. As relações entre os homens, o trabalho, a própria inteligência dependem, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação, aprendizagem são capturados por uma informática cada vez mais avançada. (LEVY, 1999,p.4).

Nessa perspectiva, as técnicas de telecomunicações estão cada vez mais presente em nosso cotidiano como uma das extensões fundamentais na transformação do mundo humano, que é uma existência mais pregnante das realidades tecnoeconômicas.

Sendo assim, no que se refere às tecnologias de comunicação, surgem os *podcast* como uma dessas ferramentas em 2004, quando Adam Curry e Dave Winner emitiram o primeiro programa de rádio na web, estimula as técnicas de ensino-aprendizagem para docentes, embora a sua inclusão no âmbito educacional seja recente. São ferramentas da web 2.0 que trazem novas formas de comunicar e interagir, embora já façam parte da web 3.0, os professores da educação básica não aplicam como estratégias didáticas.

A principal vantagem do *podcast* reside na possibilidade de um “estudo móvel”. Esta ferramenta, inserida no ensino de educação infantil, agrega informações, entretenimentos, dinamismo e rapidez ao processo de ensino/aprendizagem. “A ênfase de *podcast* não deverá estar em proporcionar apenas aulas ou conteúdos, mas antes em aumentar o interesse e a motivação estudantis, assim como promover a facilidade de audição/visualização” (CARVALHO, apud LEE e CHAN, 2010, p. 22).

Portanto, é uma ferramenta que valoriza e enfatiza potencialidades na construção do conhecimento, levando em consideração o que o aluno traz consigo e ampliando-se o processo de ensino-aprendizagem através de práticas de ensino que levem ao verdadeiro exercício da cidadania. Por Farias e Ramos (2010):

São inúmeras as potencialidades educativas do *podcast*. Apresenta algumas estratégias, que vivenciamos no trabalho com as crianças: Esta estratégia tem se revelado bastante motivadora na descoberta do livro e da leitura e na criação de hábitos sistematizados de síntese e reconto de histórias. Por outro lado, cada criança começa desde esta idade a ter um conhecimento mais específico a cerca das características da sua voz: timbre, tom, som agudo/grave, entoação, expressividade, ritmo, clareza, articulação (FARIA e RAMOS: 2010.p.55).

Diante das questões que envolvem as potencialidades educativas, a criança desenvolve habilidades que estimulam sua cognição e a aquisição de conteúdos curriculares, promovendo uma aprendizagem significativa, que são contempladas nas várias situações comunicativas do dia-a-dia, sendo perceptível na melhoria da técnica de articulação, de autoestima, criatividade, espírito crítico e vontade de fazer cada vez melhor.

O avanço tecnológico na educação e as potencialidades que estimulam uma aprendizagem com mais significados, com saberes diversificados, permitindo que o indivíduo desempenhe o papel social no mundo do trabalho e na comunidade em que vive. Para Delors (1998, p.106) “O saber, o saber fazer, o saber viver juntos e o saber ser constituem quatro aspectos, intimamente ligados, de uma mesma realidade.” É um processo de experiências vividas adquiridos por momentos e fatos complexos, ao longo de toda vida é uma discussão com várias dimensões.

Neste sentido, essas habilidades que estimulam a cognição por meio de recurso tecnológico oferecem perspectivas e benefícios no campo pedagógico, fazendo com que cada aluno progrida de acordo com seu ritmo e proporcionando aos professores a possibilidade de organizar a aprendizagens de turmas heterogêneas, diversificando os saberes sociais do indivíduo no meio em que vive.

De acordo com Tardif (2013, p.31), “saberes sociais é o conjunto de saberes de que se dispõe uma sociedade e de “educação” os conjuntos dos processos de formação e de aprendizagem elaboradas socialmente e destinados a instruir os membros da sociedade”.

Portanto, esse conjunto de saberes provém de diferentes fontes, possibilitando ao professor estratégias que promovam uma aprendizagem significativa, com uma fusão de formação profissional e de saberes curriculares e experiências adquiridas ao longo de sua docência.

Assim, destaca-se nesse estudo a aplicação do *screencast*, recurso didático que auxilia o professor em aulas de educação infantil, possibilitando uma educação lúdica no processo de ensino e aprendizagem.

## **USO DO SCREENCAST EM EDUCAÇÃO INFANTIL**

Há pouco tempo as crianças reuniam-se para brincar nas ruas, nos parques, nos recreios da escola, em praças para jogar a amarelinha, pular corda, elástico, brincar de esconde-esconde, pega-pega, jogar futebol, jogo e bola de gude, entre outras brincadeiras.

O surgimento das tecnologias digitais no campo do entretenimento juvenil provocou mudanças no comportamento de crianças e adolescentes, ocasionou que eles a ficam mais em casa, ligados a aparelhos eletrônicos, como os videogames, computador e celulares, o que para a sociedade atual são ferramentas de grande utilidade para um desenvolvimento tecnológico.

De fato, as tecnologias digitais estão em toda a parte e considerando-se seu papel que é essencial na vida social, elas também são necessárias para educação e o desenvolvimento do indivíduo, nesse caso o público infantil, mas, exclusivamente, empregado com fins pedagógicos. Diante de toda potencialidade oferecida por essas mídias, às crianças, por despertarem curiosidade pelo objeto, acaba não se importando tanto com brinquedos convencionais, querendo sempre o objeto tecnológico, principalmente o objeto de tem a opção *touch screen*, como *tablets* e/ou celulares que os pais disponibilizam às crianças como opção de divertimento.

Em caráter de evolução tecnológica, todos os indivíduos que nasceram depois da década de 1980 são conhecidos como nativos digitais, ou seja, aquele que apresenta domínio de aparelhos e dispositivos tecnológicos, uma vez, tendo surgido a tecnologia da *web site*, nesse período, para os indivíduos que são anteriores a essa evolução, são classificados como os colonizadores digitais – não nativos do ambiente digital, porque fazem parte apenas de um mundo analógico, mas que contribuem para moldar seus métodos, Palfrey (2011).

Nesta linha de raciocínio, as crianças, independentemente da classe social, estão inseridas cada vez mais no mundo tecnológico, tornando-se presas ao mundo digital, provocando certo afastamento do convívio social. Entretanto se faz necessário controlar o uso dessa tecnologia, no que se refere ao convívio de crianças e o meio social. Dentro do contexto educacional, as tecnologias digitais, surgem com fins pedagógicos, na qual estimula o desenvolvimento gradual de competências linguísticas e comunicativas das crianças ao nível de compreensão e da expressão oral.

O *screencast* é uma ferramenta de inúmeras competências no contexto educativo apresenta-se como recurso atrativo, que permite ao aluno o desenvolvimento de competências linguísticas e comunicativas, por ser um recurso útil na construção de tutorias de ensino e auto-explicativo, com formatos para além do áudio, ele capta a informação que está a ser processado no ecrã do computador, com episódio de curta duração, com conteúdo abordado.

De acordo com os autores Faria e Ramos (2010) “a integração do *podcast* em contexto educativo implica, acima de tudo, uma transformação metodológica, tanto em contexto formal como informal de aprendizagem, no sentido de perspectivar a criança como construtora ativa e crítica da sua aprendizagem”. (FARIAS E RAMOS: 2010.p.57).

## Metodologia

Com os avanços tecnológicos são inúmeros os recursos digitais que podem ser utilizados no ensino. Para este estudo foi utilizado o *screencast*, um arquivo em formato de ficheiro que facilita a produção e publicação online. Enquanto o formato, os *podcasts* poderão ser além do áudio, vídeo e captura a tela do computador em mp3, é uma ferramenta que pode assumir várias funções que proporcionam aos alunos acesso de reverem os vídeos tanto quanto julgarem necessários, com isto vem se tornando uma ferramenta frequente na educação.

O método é usado no ensino infantil como alternativa de tornar mais diversificado, estimula o desenvolvimento da linguagem e das capacidades de comunicação oral, criatividade, interação, colaboração, aprendizagem, desenvolvimento crítico, entre outros, promovendo a aquisição de conteúdos curriculares que acompanham o desenrolar do *podcast* como espaço de informação e divulgação de todos. Para os procedimentos metodológicos usaremos fontes de informações através de artigos, livros, na cadeira de Tecnologia de Informação e Comunicação e Prática Docente do mestrado de ensino e ciências e educação matemática, na Universidade Estadual da Paraíba.

A metodologia foi realizada em cinco momentos: No primeiro momento uma abordagem teórica do tema; seguiu-se com momento de elaboração do roteiro, com sequencia da fala de acordo com conteúdo; logo após o momento de criação do aplicativo *Bitmoji*; e a montagem do *Screencast* com utilização dos slides criados; E no quinto momento teve a apresentação do vídeo na aula como trabalho final da disciplina Tecnologia da Educação e Comunicação e Prática Docente.

- Conteúdo curricular selecionado “Os Cinco Sentidos” no livro integrado;
- Aquarelinha do Saber: educação infantil 2 (MEDEIROS,2009);
- Elaboração do roteiro no Word com uma sequência didática e aplicação de fala de acordo com o conteúdo selecionado do tema “Os Cinco Sentidos”;
- Integração com aplicativo *Bitmoji* que cria avatares personalizados, com característica com locutor do *screencast*;
- Montagem do *screencast* com utilização de slide criado com a ferramenta Microsoft *Power Point* 2010 para a aula em vídeo com a barra de ferramenta do aplicativo *Camtasia Studio*, que captura e grava a tela do Windows, em forma de ficheiro;
- Apresentação na aula em *screencast* com trabalho final da disciplina “Tecnologia da Educação e Comunicação e Prática Docente”.

O *screencast* é uma ferramenta fácil do manuseio, com suas finalidades torna-se um editor que grava e edita os ficheiros conforme a gratuidade na internet. Essa flexibilidade representou um avanço na web 2.0, ocasionando aos ouvintes escutar quantas vezes desejar. Tendo como objetivo apresentar os componentes metodológicos e a confecção do software na disciplina de “Tecnologia e Comunicação e Prática Docente”, como ferramenta de interatividade no ensino de Educação Infantil, com abordagem do tema “Os Cinco Sentidos”.

## COMPONENTES UTILIZADOS PARA PRODUÇÃO DO SCREENCAST

1. *Screencast* aborda uma temática em estudo para a produção do mesmo que contribui para compreensão conceitual do tema “Os Cinco Sentidos” na visão de (MEDEIROS, 2009). A escolha do tema apresenta um esboço de estimular as sensações, que identifique os diferentes tipos de sons;
2. Apresentação e elaboração do roteiro com aplicação das falas de acordo com tema “Os Cinco Sentidos”. O roteiro é apresentado em uma tabela de duas colunas no Word, apresentando-se da seguinte forma.

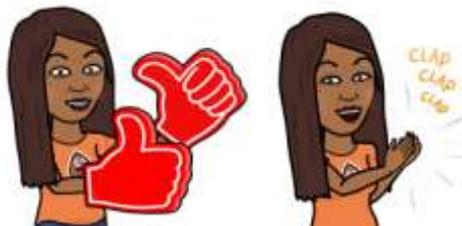
**Quadro 1-** Roteiro com falas e conteúdo Os Cinco Sentidos

Conteúdo	Roteiro com fala
<p><b>Os cinco sentidos</b></p>	<p>Olá! Meu nome é Maria, sou aluna especial de pós-graduação de ensino ciências e educação matemática. Na aula de hoje iremos abordar sobre os órgãos dos sentidos, dando ênfase a audição e como estimular o sentido da mesma em diferentes sons.</p>
<p>1- <b>Os órgãos dos sentidos</b></p>  <p><a href="http://goo.gl/ZZTK7c">goo.gl/ZZTK7c</a></p>	<p>Os órgãos dos sentidos são responsáveis de interpretar o ambiente, ou seja, captar diferentes estímulos ao nosso redor, pois sem eles não seríamos capazes de perceber as variações do meio e, conseqüentemente, de produzir uma ação adequada diante de um perigo. Dessa forma, iniciaremos a aula com a música: Gaspar Cruz, os sentidos e seus órgãos. Disponível em: &lt;<a href="http://goo.gl/bHlo11">goo.gl/bHlo11</a>&gt;. Acesso em 20 de out. de 2016.</p>
<p>2- <b>Audição</b></p>  <p><a href="http://goo.gl/TLFJxQ">goo.gl/TLFJxQ</a></p>	<p>A audição é o órgão do sentido responsável pela captação de sons, ele se divide em três partes: orelha externa, orelhas médias e orelha interna. Cada parte tem sua função que transmite a vibração do som até chegar o nosso sistema nervoso. A orelha chamada de ouvido é a parte do nosso corpo que usamos para identificar os diferentes tipos de sons. Para isto vamos utilizar o vídeo: Descobrimo os sons vol.1 Disponível em:&lt;<a href="http://goo.gl/VMZHal">goo.gl/VMZHal</a>&gt; Acesso em 21 de out. de 2016. Agora, todos fechem os olhos, e vamos identificar os tipos de sons. Atenção!</p>

Fonte: Dados referentes à tabela exposta pelas autoras.

3. Criação de avatar com aplicativo *Bitmoji*, personagem animado de acordo com as características faciais e corporais do emissor, para isto foi feito seu download no celular, em seguida em tela principal define-se o gênero e veste, no qual é transferido para o computador.

**Figura 1-** Avatar desenvolvido no aplicativo Bitmoji.



**Fonte:** Aplicativo BITMOJI, 2016. Disponível em: <<https://www.bitmoji.com/>> Acesso em 21 de nov. de 2016.

4. Instalação do *Camtasia 8.5*, programa de fácil manuseio que permite a captura de áudio gravado em tempo real e tela do Windows em forma de ficheiro, com o roteiro de fala pronto, dar-se o comando a partir de alguns cliques, fazendo as narrações em que o microfone do notebook registrava a voz; tudo feito em um ambiente silencioso. Todo esse percurso de gravação levou um tempo de construção do *screencast* de aproximadamente 3:50s, é um software gratuito.

**Figura 2-** Tela principal do Camtasia Studio 8.5



**Fonte:** Print screen do aplicativo *Camtasia Studio*. Disponível no <<http://www.techsmith.com>>. Acesso em 09 de dez. de 2016.

5. PrtScSysRq da captura da voz do locutor em sequência, apresentação dos slides com duração de 3:49s.

Figura 3 – Tela dos slides com o roteiro didático.



Fontes: Elaborado pelas autoras

De acordo com a figura 3, apresentação da captura da tela do computador com os slides e roteiros didáticos para iniciar a gravação.

### Reflexões finais para um novo começo...

Após a conclusão desta experiência, sugerimos o desenvolvimento desta ferramenta para um novo começo de práticas metodologias em sala de aula, no se refere ao uso das TDIC.

O artigo utilizou o *screencast* no ensino de Educação Infantil em turmas do 2º ano do Ensino Fundamental, no qual abordou o tema Os Cinco Sentidos, a proposta de usar essa ferramenta foi apresentada na disciplina de Tecnologia e Comunicação e a Prática Docente, pois quando aplicada, provoca a quebra paradigmas tradicionais, desenvolvendo nas crianças sua cognição para realizar os conceitos do ensino, a partir de numa perspectiva mais contextualizada.

Diante da necessidade do uso desses materiais, os *podcast* motivam as crianças dentro e fora da sala de aula, tornando as aulas mais dinâmicas, podendo criar inúmeras formas de utilização do mesmo. O uso desta ferramenta proporciona ao aluno a possibilidade de rever o conteúdo quantas vezes forem necessárias, tornando-se uma estratégia de aprendizagem inovadora que enriquece e valoriza o trabalho pedagógico.

Neste sentido, o uso desta ferramenta é positivo, pois com a aplicabilidade nas escolas conduz a muitos benefícios, no qual atende o desenvolvimento gradual das competências linguísticas e comunicativas das crianças ao nível da compreensão e da expressão oral, sendo visível na melhoria da capacidade de articulação, de autoestima, criatividade, espírito crítico e vontade de fazer cada vez melhor.

## REFERÊNCIAS

*Bitmoji*, disponível em: <<https://www.bitmoji.com>> Acesso em 21 nov. de 2016.

*Camtasia Studio*, disponível em: <<http://www.techsmith.com/download/camtasia>> Acesso em 09 de dez. de 2016.

DELORS, Jacques, et al **Educação um tesouro a descobri**: Relatório para a Unesco Comissão Internacional sobre educação para o século XXI. Editora Cortez, São Paulo, 1998. Disponível em [:http://dhnet.org.br/dados/relatorios/a\\_pdf/r\\_unesco\\_educ\\_tesouro\\_descobrir.pdf](http://dhnet.org.br/dados/relatorios/a_pdf/r_unesco_educ_tesouro_descobrir.pdf) . Acesso em 09 de fevereiro 2017.

FARIA, Ádila; Ramos Altina. **Podcast no Jardim-de-Infância: ler antes de ler para contar a brincar**. CARVALHO.A.A.A. e AGUIAR, C.A.A. (org.). Podcast para ensinar e aprender em contexto. Practicum-Coleção de Ciências da Educação Santo Tirso: De Facto Editore, 2010.

LEVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro Pensamento na Era da Informática. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 208 p.1993.

MEDEIROS, Celme Farias. **Aquarela do Saber**: livro integrado 2º ano. Editora do Brasil: Matriz- São Paulo.

PALFREY, John. **Nascidos na era digital**. Editora responsável: Carla Rosa Araujo, Porto Alegre, 2011.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Editora vozes 13º edição, Petrópolis, 2012.