

## **LABORATÓRIO VIRTUAL MULTILINGUAGENS da UFPel – Produção de Vídeos e Atividades**

DÉBORA MITIE DA CRUZ INONHE<sup>1</sup>, LIDIANE MACIEL PEREIRA, AMÁLIA GISLAINE HEBERLE, CAIO CESAR DA CAS BROCA, CHAIANE BARBOSA, CRISTIANE WROBLEWSKI<sup>2</sup>, RITA DE CÁSSIA DE SOUZA SOARES RAMOS<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [deboramitie@gmail.com](mailto:deboramitie@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas -, [lidiimaciel@gmail.com](mailto:lidiimaciel@gmail.com), [gislaine.heberle380@gmail.com](mailto:gislaine.heberle380@gmail.com), [ccdcbroca@inf.ufpel.edu.br](mailto:ccdcbroca@inf.ufpel.edu.br), [krika\\_w@hotmail.com](mailto:krika_w@hotmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – [rita.ramos@ufpel.edu.br](mailto:rita.ramos@ufpel.edu.br)

### **1. INTRODUÇÃO**

O presente texto visa compreender como a produção de vídeos e atividades é realizada no Laboratório Virtual Multilinguagens, enfocando os aspectos voltados aos procedimentos. Busca-se através do estudo das produções do LVM investigar possibilidades de produção e melhoria das vídeo-aulas e tarefas gravadas com a intenção de servir de ferramental e aporte prático para o ensino e a aprendizagem de diversas linguagens e áreas de conhecimento.

#### **O LVM da UFPel – uma meta do LAM/LIFE**

O Laboratório Virtual Multilinguagens (LVM) da UFPel constitui uma das metas do LAM/LIFE, cujo subprojeto foi aprovado mediante o edital 35/2012 da CAPES, do qual os cursos de Licenciatura em Matemática a Distância, Licenciatura em Pedagogia a Distância, Licenciatura em Educação do Campo a Distância, Formação de Professores em Língua Espanhola a Distância, Filosofia e História participam.

A implementação do LVM iniciou em 2012, através da construção de jogos e materiais instrucionais, bem como da seleção de bolsistas para atuarem junto ao LVM. Os primeiros roteiros e jogos, bem como as primeiras oficinas, ocorreram em 2012, entretanto, em virtude de entraves estruturais, o LVM só veio a solidificar-se em 2014, com a ocupação da sala destinada ao LAM. Com o atraso na instalação do LAM, O LVM foi uma alternativa à implementação do LIFE para o subprojeto, pois não dependia completamente da sala (o que não ocorreu com as oficinas propostas). Desta forma, com o auxílio da Pró-reitoria de graduação, através dos bolsistas do LIFE, pode-se criar o ambiente que hoje chama-se de LVM.

Em 2012, o LVM contava com uma bolsista, que organizou o material doado por alguns professores envolvidos no projeto, e construiu a partir de material de sucata alguns recursos para o trabalho com as oficinas, bem como procedeu a gravação de vídeo referente ao material construído. Em 2013, o projeto contou com três bolsistas, que produziram roteiros, estudaram a construção do portal e construíram material a partir de sucata. Com a mudança para a sede em 2014, e com o LVM como projeto cadastrado no ensino, foram destinados quatro bolsistas para o LAM, os quais, além de organizar o material já construído, iniciaram uma rotina de gravações de vídeo e continuaram a formação do portal.

Atualmente o LVM conta com mais de 20 vídeos, e tem como meta para 2014 gravar 40 vídeos para o portal, contando com os bolsistas, professores e outros participantes engajados no projeto.

## 2. METODOLOGIA

A fim de compreender como a produção de vídeos e atividades é realizada no Laboratório Virtual Multilinguagens, os processos de produção de vídeos, buscou-se investigar possibilidades de produção e melhoria das vídeo-aulas e tarefas gravadas com a intenção de servir de ferramental e aporte prático para o ensino e a aprendizagem de diversas linguagens e áreas de conhecimento. Isso se deu a partir da análise dos vídeos gravados para o LVM bem como da compreensão do modus utilizado para as gravações.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A implementação do LVM iniciou em 2012, através da construção de jogos e materiais instrucionais, bem como da seleção de bolsistas para atuarem junto ao LVM. Os primeiros roteiros e jogos, bem como as primeiras oficinas, ocorreram em 2012, entretanto, em virtude de entraves estruturais, o LVM só veio a solidificar-se em 2014, com a ocupação da sala destinada ao LAM. Com o atraso na instalação do LAM, O LVM foi uma alternativa à implementação do LIFE para o subprojeto, pois não dependia completamente da sala (o que não ocorreu com as oficinas propostas). Desta forma, com o auxílio da Pró-reitoria de graduação, através dos bolsistas do LIFE, pode-se criar o ambiente que hoje chama-se de LVM.

Hoje o LVM conta com quatro bolsistas, que atuam nas áreas de cinema, computação e matemática, gravando e editando aulas, jogos e oficinas, bem como disponibilizando através do portal tais materiais para o público em geral, o laboratório também conta com alunos voluntários. Atualmente o espaço conta com computadores, mesas digitalizadoras, lousa digital, calculadoras gráficas, entre outras tecnologias de informação que permitem uma aproximação com os contextos midiáticos que envolvem nossa comunidade acadêmica, ao mesmo tempo, são catalogados no LMV jogos e atividades, vídeos produzidos pelo LVM, e outros materiais instrucionais para os diversos níveis de ensino, que buscam a promoção dos diversos saberes através das diferentes oficinas e eventos proporcionados pelo LAM/LIFE.

### Roteiros

Os roteiros são produzidos pelos bolsistas da área do vídeo (matemática, por exemplo) juntamente com a bolsista do cinema, assim, promove-se uma troca de saberes cooperativa, com um objetivo comum. Grande parte das atividades e jogos didáticos cujos procedimentos são gravados se apoiam em bibliografia existente no LAM ou fornecida pelos professores, ou ainda buscada pelos bolsistas em diferentes meios. Os temas são propostos pelos alunos dos cursos mediante enquetes.

### Vídeos

Os trechos que seguem tratam de como os vídeos foram gravados, e como foi realizada sua produção.

- O primeiro passo para realizar a proposta de gravar vídeo-aulas, era achar um cenário apropriado para conciliar o conteúdo com a imagem. Por cenário, entende-se plano de fundo ao qual ficaria atrás da aluna apresentadora, então, optou-se por um cenário mais limpo e sem muita cor para que atenção fosse voltada apenas para a informação a ser passada no vídeo. A cor clara também foi escolhida devido a iluminação que se tem no local, são luzes incandescentes presas ao teto, o fundo branco ajuda a rebater e a refletir melhor a luz.
- Enquanto o cenário era escolhido, os jogos a serem gravados já estavam selecionados, porém era preciso roteirizá-los, colocar uma ordem a ser seguida em todos os vídeos para criar uma didática e para ajudar a apresentadora na hora da gravação. Foi feito um padrão para todos os jogos que começam com a apresentação de quem irá explicar o jogo e do projeto do Laboratório de Multilinguagem, apresentação do livro onde os jogos podem ser encontrados, os objetivos do jogo, como ele deve ser organizado, as regras a serem seguidas, os materiais necessários para montar e a explicação de como ele funciona.
- Para a abertura dos vídeos, para que eles não começassem de repente foi pensada em se fazer uma vinheta de alguns segundos, que obrigatoriamente seria a mesma em todos os vídeos com as informações: nome da faculdade (UFPEL), nome do projeto e a fundação (LIFE/CAPES), nome do laboratório (LAM) e os cursos envolvidos (CLMD, CLPD, CLEC, CLED, História e Filosofia), contendo suas respectivas logomarcas ao invés do nome por extenso.
- Com o roteiro em mãos, pode-se dar início a gravação. Foi decidido uma gravação simples com a câmera parada, apoiada em um tripé que enquadra a apresentadora no meio, parte do quadro branco atrás dela e parte da mesa a frente. Conta-se também com um plano detalhe, na parte em que está se explicando os materiais e a forma que o jogo deve ser montado, onde aparecem apenas as mãos da apresentadora. Ainda na gravação, há pequenas mudanças, em que se escolhe a melhor maneira para se dizer com clareza o que quer ser passado. São feitos vários vídeos, não se apaga nenhum, mesmo os que contêm erros, porque neles podem conter partes para salvar a edição do vídeo final. Os planos se mesclam na hora da edição do vídeo.
- Após as gravações começa a parte de edição. Assiste-se todo o material e seleciona-se os melhores *takes* para dar início. O programa usado para edição é o Adobe Premiere Pro, nele é possível fazer cortes onde for necessário para terminar uma etapa do vídeo e começar outra, juntar essas etapas e ainda é possível usar alguns efeitos de transição como o *fade out* ou *cross fade* para que o corte não fique tão seco e brusco. Para a finalização, a ideia é juntar a vinheta que irá no início, o vídeo editado e se necessário créditos finais.
- Com o vídeo pronto, é entregue ao responsável pelo portal, para que este coloque o mesmo a disposição na internet.

Após estes passos, os vídeos são entregues ao responsável pelo portal do LVM, para que este o situe juntamente com os textos produzidos no roteiro, no portal, nas categorias pertinentes.

### O portal

Desenvolvido pelo bolsista da computação, o portal do LVM é feito a partir da tecnologia do wordpress, e contempla categorias de vídeo, fotografia e texto para cada uma das atividades propostas.

Encontramos as categorias de área: matemática, educação do campo, pedagogia, espanhol, história e geografia; categorias de níveis de ensino: educação infantil, anos iniciais, anos finais, ensino médio e ensino superior; e ainda assuntos: geometria plana, geometria espacial, geometria analítica, porcentagem, aritmética, álgebra, línguas, ciências, meio ambiente. Outras categorias podem ser inseridas na medida em que materiais vinculados às mesmas forem produzidos.

## 4. CONCLUSÕES

O portal do LVM é uma iniciativa do LAM/LIFE da UFPel que proporciona aos que o acessam a possibilidade de conhecer diferentes maneiras de trabalhar com determinados conceitos em sala de aula.

A gravação dos vídeos é realizada de forma interdisciplinar, com a atuação de bolsistas do cinema e das áreas de atuação do assunto do vídeo.

A construção do portal, a disponibilização dos vídeos e a categorização são realizadas a partir dos parâmetros sugeridos pela equipe do LVM, pelo bolsista da computação.

Sendo os assuntos propostos pelos estudantes dos cursos envolvidos mediante enquetes, estima-se que a tendência de acesso e de apoio aos estudos seja maior.

## BIBLIOGRAFIA

- CAPES. Edital 35 de 2012. Programas Laboratórios Interdisciplinares de Formação de Educadores. Conselho de Apoio a Pesquisa no Ensino Superior.
- PIMENTEL, Alessandra. O Método da Análise Documental - seu uso numa pesquisa historiográfica. In: **Cadernos de Pesquisa**, n. 114, p. 179 – 195, nov. 2001
- PROJETO LVM. Laboratório Virtual Multilinguagens. Projeto de ensino aprovado pelo COCEPE UFPel em 2014.