

ESTUDO DA PRODUÇÃO DE VÍDEO DIDÁTICO MEDIANTE ANÁLISE DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

RAQUEL DE ALMEIDA ALMEIDA¹; **ALINE GOULART DA SILVEIRA²**;
GRAZIELE MÔNICA CARDOZO³; **LIDIANE MACIEL PEREIRA⁴**; **LUCAS ACOSTA CASANOVA⁵**; **RITA DE CÁSSIA DE SOUZA SOARES RAMOS⁶**

¹*Universidade Federal de Pelotas – quelwsaltw@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – alinegsilveira@live.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – grazi.cardozzo@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – lidiimaciel@gmail.com*

⁵*Universidade Federal de Pelotas – lucas.casanova@ufpel.edu.br*

⁶*Universidade Federal de Pelotas – rita.ramos@ufpel.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho visa analisar alguns vídeos produzidos no LAM – Laboratório Multilinguagens da Universidade Federal de Pelotas – a partir da teoria das inteligências múltiplas, abordando seus benefícios na qualificação dos estudantes e no trabalho de professores.

O LVM – Laboratório Virtual Multilinguagens é um projeto de ensino vinculado ao LAM – Laboratório Multilinguagens, e visa divulgar materiais e metodologias aplicadas ao Ensino de Matemática, História, Filosofia, Língua Espanhola e outras áreas que componham os cursos de Pedagogia e Educação do Campo. (HEBERLE et al, 2014)

O LIFE é o Programa de Apoio a Laboratórios Interdisciplinares de Formação de Educadores, e une subprojetos que facilitam a interação entre os cursos de Licenciatura. Dentre esses subprojetos encontra-se o LAM e um de seus objetivos é a elaboração e confecção de materiais didáticos, inovando assim, as práticas pedagógicas e também o uso de tecnologias da informação e comunicação para a divulgação desses materiais.

Inicialmente o projeto teve a iniciativa de produzir vídeos com conteúdos sobre jogos didáticos visando auxiliar os estudantes dos cursos na modalidade a distância, para que os mesmos tivessem acesso aos laboratórios e aos materiais fornecidos pela universidade (INONHE et al, 2014). Com o acesso a esses vídeos eles puderam compreender melhor, já que seu conteúdo mostra o material necessário para a produção de um jogo, como confeccioná-lo e quais as regras para jogá-lo.

Posteriormente, esses vídeos foram liberados para o público em geral, para que todos pudesse ter uma “carta na manga”, e dessa forma, poder pensar um caminho alternativo para facilitar a compreensão da matemática.

Buscando aprimorar o ensino, o uso de novas tecnologias tem se feito cada vez mais presente na educação. A utilização de câmeras, computadores, entre outros, se tornou um complemento de extrema importância na construção do conhecimento (SCHNEIDER, 2014). Essa busca leva em consideração o fato de que atualmente a comunidade em geral está muito conectada às tecnologias de informação e comunicação, e utiliza-se dela para economizar seu tempo e para facilitar seu trabalho, estudo, ou relação com as pessoas. Segundo Moran:

Quanto mais mergulharmos na sociedade da informação, mais rápidas são as demandas por respostas instantâneas. As pessoas, principalmente as crianças e os jovens, não apreciam a demora, querem

resultados imediatos. Adoram as pesquisas síncronas, as que acontecem em tempo real e que oferecem respostas quase instantâneas. Os meios de comunicação, principalmente a televisão, vêm nos acostumando a receber tudo mastigado, em curtas sínteses e com respostas fáceis. (1994, p. 20)

Para o aperfeiçoamento na utilização de toda essa tecnologia que nos é oferecida aprendemos que, segundo GARDNER (1994) há nove tipos de inteligências, e que todos nós possuímos um pouco de cada, mas que cada pessoa tem pelo menos uma delas mais desenvolvida. As inteligências existentes são a verbal ou linguística, na qual a facilidade encontra-se no talento em se expressar tanto na forma escrita quanto na oral; a lógico-matemática é a facilidade para lidar com números e questões lógicas; a motora, corporal ou cinestésica consiste no talento com esportes e dança; a visual ou espacial é a grande capacidade de visualizar imagens 2D e 3D, e é a que tem a criatividade mais aguçada; a inteligência musical, como o nome já diz, é o talento para a música e aptidão criativa; a interpessoal é aquela onde a liderança é prática sobre as pessoas; a intrapessoal, que é a liderança indireta para influenciar as pessoas; a naturalista ou ecológica é a habilidade para reconhecer e categorizar plantas, animais e outros elementos da natureza; e, por fim, a inteligência existencialista que é a sensibilidade e capacidade para lidar com questões profundas em torno da existência humana, como o significado da vida, por que morremos, ou como chegamos até aqui.

Além de entendermos essas inteligências e tentarmos adaptá-las às gravações para facilitar o processo de ensino-aprendizagem, também foi possível aprendermos alguns conceitos para a realização da gravação de um vídeo (SCHNEIDER, 2014), isto é, como se portar diante da câmera, o volume de voz a ser usado, os detalhes importantes que deverão aparecer, excluindo, dessa forma, objetos muito coloridos ou em quantidade exagerada que possam tirar o foco de atenção do professor para o cenário, e consequentemente melhorar a relação entre educação e tecnologia, já que esse processo abrange a sociedade em geral, garantindo-lhe acesso a todo o conteúdo elaborado no projeto.

2. METODOLOGIA

Para o estudo do vídeo, foi elaborado um instrumento com noções referentes às inteligências múltiplas e suas caracterizações, segundo GARDNER (1994), no qual a observadora realizou anotações referentes às inteligências conforme assistiu a gravação.

O vídeo analisado versou a respeito do Jogo Expressões Algébricas, planejado, executado, testado, avaliado e gravado por membros da equipe Multilinguagens do LAM. Tal vídeo compõe o acervo do Laboratório Virtual Multilinguagens, e é disponibilizado à comunidade por meio de redes sociais abertas ao público. A análise buscou responder quais das inteligências múltiplas propostas por GARDNER (1994) foram trabalhadas no vídeo didático.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para a análise do vídeo gravado, utilizamos como referencial o livro de GARDNER (1994), e observamos a quais inteligências ele está relacionado.

Neste caso, foi possível encontrarmos as inteligências verbal ou linguística, já que o personagem do vídeo passa a informação através da fala, por meio da comunicação oral. A inteligência lógico-matemática também se faz presente a partir do momento que o interlocutor explica as regras do jogo e, dessa forma, faz com que a pessoa que está assistindo já utilize seus construtos lógico-

matemáticos ao tentar compreendê-lo. Também percebemos a inteligência espacial no fato de haver o estímulo visual, ou seja, as imagens e as figuras contidas no vídeo favorecem quem possui essa inteligência mais aguçada (ANTUNES, 2006).

Observamos que a utilização do vídeo proporciona interagir e transmitir informações ao maior número de pessoas possível, pois, quando pensamos em uma aula expositiva em sala de aula, utilizando apenas giz e quadro, com um professor explicando aquilo que ele escreveu, identificamos que apenas as pessoas com a inteligência verbal ou linguística mais aguçada é que terão maior facilidade em compreender o que está sendo discutido. Agora, com o vídeo didático, esse número de pessoas aumenta, pois é possível atingir aquelas que possuem as inteligências verbal ou linguística, a lógico-matemática e a visual ou espacial mais proeminentes.

4. CONCLUSÃO

O presente texto buscou analisar um vídeo produzido pela equipe Multilinguagens do LAM mediante o referencial da teoria das inteligências múltiplas. Para isso, foi criado um instrumento com o qual a observadora registrou suas percepções sobre a oficina didática gravada.

Após a análise, percebeu-se que as inteligências linguísticas, lógico-matemática e espacial foram trabalhadas no vídeo, o que denota a amplitude do vídeo como ferramenta didática para aulas de Matemática e para a aprendizagem da mesma.

Além de auxiliar estudantes e professores em suas aulas, a gravação desses vídeos também faz um papel importante na graduação dos bolsistas participantes do projeto, pois é algo diferente do que se propõe em aula, ou seja, vai além do conteúdo programático previsto no curso, expandido o conhecimento de alunos da matemática acerca de assuntos cinematográficos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

GARDNER, Howard. **Estruturas da mente: a Teoria das Múltiplas Inteligências**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

HEBERLE, A. G. P.; BROCA, C. C. C.; BARBOSA, C.; WROBLEWSKI, C.; INONHE, D. M. C; PEREIRA, L. M.; RAMOS, R. C. S. S. Laboratório Virtual Multilinguagens da UFPel – origem e implementação. In: **XXIII Congresso de Iniciação Científica da Universidade Federal de Pelotas**. Pelotas: UFPel, 2014.

INONHE, D. M. C; PEREIRA, L. M.; HEBERLE, A. G. P.; BROCA, C. C. C.; BARBOSA, C.; WROBLEWSKI, C.; RAMOS, R. C. S. S. Laboratório Virtual Multilinguagens da UFPel – produção de vídeos e atividades. In: **XXIII Congresso de Iniciação Científica da Universidade Federal de Pelotas**. Pelotas: UFPel, 2014.

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papirus, 2000.

SCHNEIDER, C. K. P. **Parâmetros visuais como apoio a produção de vídeos educacionais para o ensino de ciência e tecnologia no contexto da mobilidade e conectividade.** 2014. Mestrado profissional em Educação e Tecnologia. Instituto Federal Sul-Rio-Grandense.