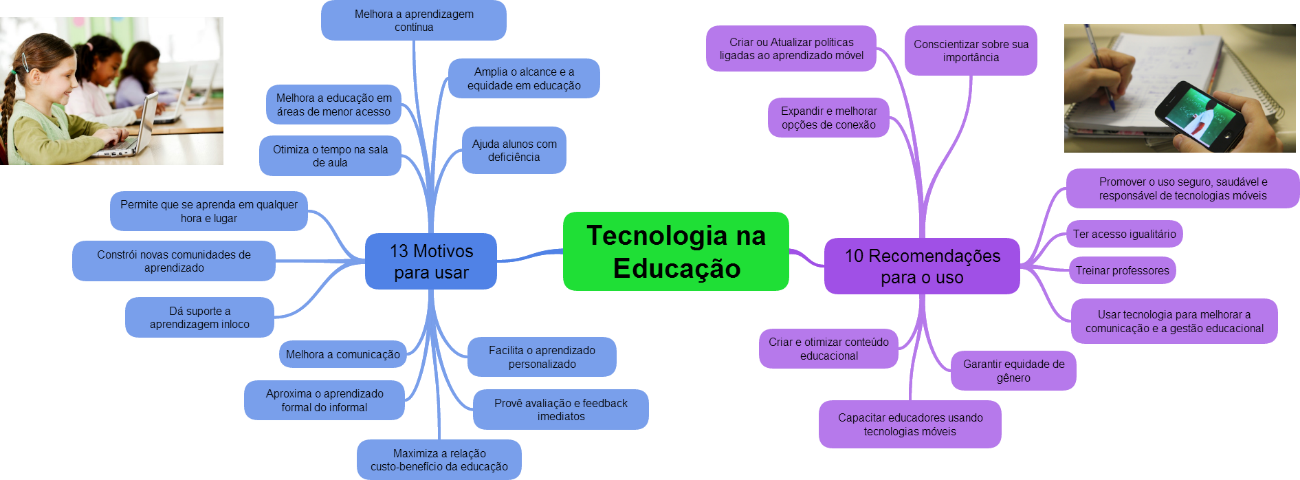
Tutorial

**Recursos multimídias para uso na educação – áudio e vídeo**

A Educação está cada vez mais interativa, o uso intensivo de tecnologias de informação e comunicação é indicada e deve ser incentivada, tornando a sala de aula e o estudo mais convidativo para alunos e docentes. A própria Unesco defende que cada país deve ter políticas que incentivem o uso das tecnologias móveis em sala de aula.

Áudio e vídeo partem do concreto, do visível, do imediato, e se conectam com a realidade para ajudar a construir conhecimento. O uso desses recursos em espaços educacionais é muito importante, em especial pelo que podem representar como diferencial nas aulas.



https://www.goconqr.com/p/329721-Tecnologia-na-Educa--o-mind\_maps/

Como usar as tecnologias digitais educacionais?

Com o objetivo de ampliar ainda mais o repertório comunicacional que envolve o processo ensino-aprendizagem, objetos de aprendizagem podem ser elaborados, visando o aprimoramento do trabalho do professor, seja em sala de aula ou no ensino a distância. Podemos citar alguns exemplos que se aplicam aos formatos áudio e vídeo:

* Apresentação da disciplina;
* Apresentação de determinado conteúdo;
* Instruções para laboratório sobre software, aplicações informáticas, procedimentos diversos, etc.;
* Resumos de aulas;
* Feedbacks;
* Orientações de estudo;
* Avisos sobre artigos/sites científicos de interesse para a realização de trabalhos;
* Representações gráficas (tabelas, esquemas, imagens/figuras);
* Entrevistas e depoimentos;
* Sínteses de conteúdos importantes e que geram dúvidas e dificuldades por parte da maioria dos alunos;
* Apresentação e resolução de exercícios;
* Análises e exemplificações;

Para os professores que quiserem utilizar apenas áudios (podcasts) seguem algumas dicas:

Os podcasts fazem parte de um conjunto de recursos, capazes de, efetivamente, contribuir com o processo ensino-aprendizagem.

* Apresentação com voz do docente ou locutor, com ou sem trilha (BG);
* Peça (paisagem sonora) com inserção de BG e sonoplastias;
* Podcast – Entrevista com docente ou depoimento com pessoas convidadas;
* Podcast “ping-pong” entre docentes com âncora/mediador;
* Podcast “mesa-redonda” entre docentes com âncora/mediador;
* Podcast “ping-pong” ou “mesa-redonda” com participação de docentes e alunos com âncora/mediador.

Para professores que quiserem se aventurar na vídeo-aula segue um roteiro:

**Roteiro para video**

O primeiro passo é passar uma mensagem clara e objetiva para desenvolver um bom roteiro.

Gravar um vídeo pode ser mais complicado do que parece, principalmente usando ***smartphones***. É essencial o uso de um tripé com o celular na horizontal, caso contrário, a pessoa deve permanecer em um lugar aonde possa apoiar os cotovelos. De forma alguma utilizar o zoom, pois perderá o foco e terá granulação na imagem.

É muito importante que se faça um teste antes para saber se a imagem e o áudio estão de acordo, portanto, grave antes qualquer coisa e use um fone para avaliar o som, podendo assim ter uma noção de como está áudio e vídeo.

Evite lugares barulhentos, microfones, se afaste de caixas de som e procure observar se o som está incomodando seus ouvidos, isto pode ser uma boa dica para avaliar se o som sairá bom.

As configurações do seu smartphone, caso você não utilize aplicativos para funcionalidade manual, pode usar a função automática, lembrando que o ambiente vai contar e ***MUITO*** na qualidade da sua gravação, pois a iluminação e som ambiente são fundamentais.

***Pequenas observações***: evitar gravar contra a luz, evitar lugares escuros ou mesmo com retro projetor.

Se não houver outra opção, pode-se gravar, mas dificilmente terá uma qualidade boa na edição do material. Um bom posicionamento e uma boa distância do seu elemento vai fazer muita diferença na hora da captura e edição das imagens.

O roteiro você pode dividir em duas colunas, uma de vídeo e outra de áudio. Na coluna de vídeo podemos colocar tudo o que se pretende usar de imagens do evento. Imagens abertas, closes, imagens de cobertura, objetos, olhares etc. Na coluna do áudio o roteirista tem que ter em mente a utilização do áudio da palestra, entrevistas, músicas de fundo, off etc. Isto, varia muito com o objetivo que você deseja obter e não necessariamente tem uma ordem, varia muito com o que se pretende gravar!

**TIPOS DE PLANOS**

·         Plano geral: mostra uma paisagem ou um cenário completo.

·         Plano de conjunto: mostra um grupo de personagens.

·         Plano médio: mostra um trecho de um ambiente, em geral com pelo menos um personagem em quadro.

·         [Plano americano](https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano_americano): mostra um único personagem enquadrado não de corpo inteiro (da cabeça até a cintura, ou até o joelho).

·         Primeiro plano: mostra um único personagem em enquadramento mais fechado que o plano americano (em muitas situações, o *primeiro plano* é considerado sinónimo de *close-up*).

·         Plano próximo, grande plano ou [close-up](https://pt.wikipedia.org/wiki/Close-up) (ou apenas *close*): mostra o rosto de um personagem.

·         Plano detalhe: mostra uma parte do corpo de um personagem ou apenas um objeto.

**quanto à duração**

·         Plano relâmpago: dura menos de um segundo, correspondendo quase a um piscar de olhos.

·         [Plano-sequência](https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano-sequ%C3%AAncia): é um plano tão longo que se pode dizer que corresponde a uma [sequência](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sequ%C3%AAncia_(cinema)) inteira do filme.

·         Entre esses dois extremos, pode haver planos mais curtos (com duração de uns poucos segundos) ou mais longos (durando um ou vários minutos). Mas é claro que a percepção de um plano como curto ou longo depende não apenas de sua duração, mas também do que acontece no decorrer do plano.

**quanto ao ângulo vertical**

·         Plongê (do francês *plongée*, "mergulhado") ou Picado: a câmara está posicionada acima do seu objecto, que é visto, portanto, em ângulo superior. No exemplo mais simples, filma-se um personagem colocando-se a câmara acima do nível de seus olhos.

·         Contra-plongê ou Contra-picado: a câmara colocada abaixo do objeto faz com que o espectador veja a cena de baixo para cima (por exemplo, abaixo do nível do olhar do personagem).

·         Zenital (ou plongê absoluto): a câmara é colocada no alto do cenário, apontando diretamente para baixo. Seu nome provém da palavra [zênite](https://pt.wikipedia.org/wiki/Z%C3%AAnite), que é o ponto central do céu quando olhamos diretamente para ele.

·         Contra-zenital (contra-plongê absoluto): a câmara aponta diretamente para cima.

**quanto ao ângulo horizontal**

·         Frontal: é o plano em que a câmara filma o personagem ou objeto de frente.

·         Lateral (ou de perfil): o personagem é visto de lado.

·         Traseiro: o personagem é visto por trás.

·         Plano de 3/4: ângulo intermediário entre o frontal e o lateral (assim chamado porque mostra aproximadamente 3/4 do rosto do personagem).

·         Plano de 1/4: ângulo intermediário entre o lateral e o traseiro.

**quanto ao movimento**

·         Plano fixo: é aquele em que a câmara permanece fixa, sobre o [tripé](https://pt.wikipedia.org/wiki/Trip%C3%A9) ou outro equipamento adequado, ainda que haja movimento interno no plano, de personagens, objectos, veículos, etc.

·         [Panorâmica](https://pt.wikipedia.org/wiki/Panor%C3%A2mica): é o plano em que a câmara, sem se deslocar, gira sobre seu próprio eixo, horizontal ou verticalmente.

·         [Travelling](https://pt.wikipedia.org/wiki/Travelling" \o "Travelling" \t "_blank): é o plano em que a câmara se desloca, horizontal ou verticalmente, aproximando-se, afastando-se ou contornando os personagens ou objetos enquadrados, sendo para isso utilizado algum tipo de veículo (carrinho), sobre rodas ou sobre trilhos, ou com a [câmara na mão](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=C%C3%A2mara_na_m%C3%A3o&action=edit&redlink=1) ou ainda com algum tipo de [estabilizador](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Estabilizador_de_c%C3%A2mara&action=edit&redlink=1).

·         [Zoom](https://pt.wikipedia.org/wiki/Zoom_(efeito)): é um movimento aparente de aproximação (zoom in) ou de afastamento (zoom out) em relação ao que é filmado, provocado por uma manipulação das lentes da câmara, sem que a câmara em si execute qualquer deslocamento ou rotação.

Referências

1.    [Ir para cima↑](https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano_(cinema)#cite_ref-1) BERNARDET: Jean-Claude: "O que é cinema", ed. Brasiliense, 1980, p. 37

2.    [Ir para cima↑](https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano_(cinema)#cite_ref-2) AUMONT, Jacques: "A Estética do filme", Papirus Editora, 1995, p. 38

3.    [Ir para cima↑](https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano_(cinema)#cite_ref-3) BURCH, Nöel: "Práxis do cinema", editorial Estampa, 1973, p. 25

4.    [Ir para cima↑](https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano_(cinema)#cite_ref-4) LEONE, Eduardo: "Reflexões sobre a montagem cinematográfica", editora UFMG, 2005, p. 27-28

5.    [Ir para cima↑](https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano_(cinema)#cite_ref-5) AUMONT, Jaques e MARIE, Michel: "Dicionário teórico e crítico de cinema", Papirus Editora, 2003, p. 230-231

6.    [Ir para cima↑](https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano_(cinema)#cite_ref-6) COSTA, Antonio: "Compreender o cinema", editora Globo, 1989, p. 180-188

A Fiocruz conta com várias estruturas em suas unidades e centros para uso e desenvolvimento de algumas mídias, em diferentes níveis de organização e complexidade. Através do Campus Virtual Fiocruz, o professor poderá contar com algumas informações para suas necessidades em relação a produção de vídeo-aulas e recursos.

Para informações mande email: [campusvirtual@fiocruz.br](mailto:campusvirtual@fiocruz.br)

Referências:

1.    [Ir para cima↑](https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano_(cinema)#cite_ref-1) BERNARDET: Jean-Claude: "O que é cinema", ed. Brasiliense, 1980, p. 37

2.    [Ir para cima↑](https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano_(cinema)#cite_ref-2) AUMONT, Jacques: "A Estética do filme", Papirus Editora, 1995, p. 38

3.    [Ir para cima↑](https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano_(cinema)#cite_ref-3) BURCH, Nöel: "Práxis do cinema", editorial Estampa, 1973, p. 25

4.    [Ir para cima↑](https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano_(cinema)#cite_ref-4) LEONE, Eduardo: "Reflexões sobre a montagem cinematográfica", editora UFMG, 2005, p. 27-28

5.    [Ir para cima↑](https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano_(cinema)#cite_ref-5) AUMONT, Jaques e MARIE, Michel: "Dicionário teórico e crítico de cinema", Papirus Editora, 2003, p. 230-231

6.    [Ir para cima↑](https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano_(cinema)#cite_ref-6) COSTA, Antonio: "Compreender o cinema", editora Globo, 1989, p. 180-188

7. Estúdio Asas – PUC/RJ: <http://www.ccead.puc-rio.br/?page_id=12278>

8.TICs na Educação: <https://www.goconqr.com/pt-BR/examtime/blog/tics-na-educacao/>