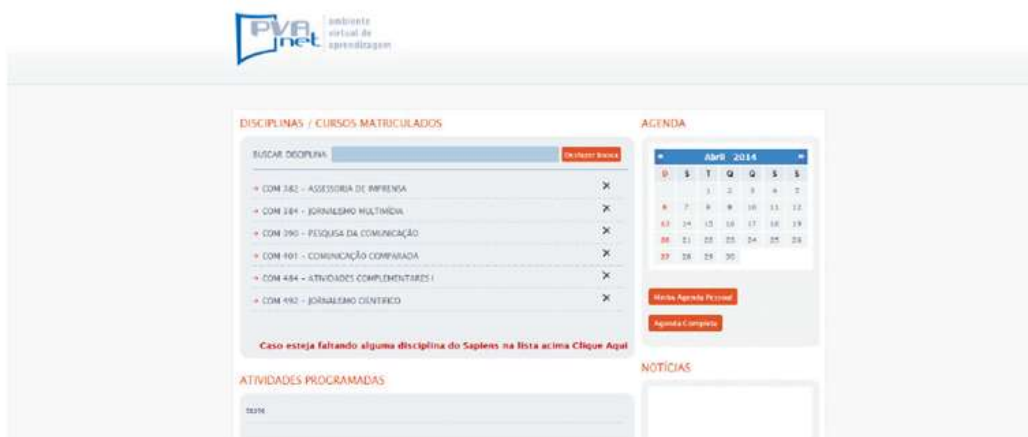


Outros recursos digitais: captura de tela, simulações e lousa digital

1. CAPTURA DE TELA OU TUTORIAL

É um produto no qual se utiliza um *software* para capturar, em formato de vídeo, tudo o que é feito na tela do computador. Vinculados a essas imagens, pode-se ter a voz do professor/tutor descrevendo ou comentando tal tarefa.

Segundo Passos e Barbosa (2009, p. 5), esse recurso pode ser utilizado “na apresentação de um *software* ou na navegação em *sites* na internet”. Muito vantajoso para casos em que o aluno precisa entender cada detalhe de um método ou processo.



Para realizar essa atividade, obviamente, não se pode ficar restrito ao botão **Print Screen** do teclado; ela vai exigir também outros programas e editores de imagem para que não deixe a desejar em termos de qualidade.

1.1 Opções

Hoje, na internet, há muitas ferramentas capazes de facilitar esse trabalho, da captura de todo o *desktop* até a gravação em vídeo da tela do PC. Esses aplicativos são compatíveis com Windows, Mac e Linux, capazes de capturar e até editar suas **screenshots**. Mas fique atento (a), porque alguns deles são gratuitos e outros não.

Screenshots: Captura de tela. Termo inglês que consiste na produção de uma imagem que reproduz a tela de um computador em determinado instante (Wikipedia).

Antes de escolher um desses programas de captura, é bom conhecê-los melhor e se informar a respeito. Alguns exemplos são:

Ashampoo Snap: aplicativo completo para captura de imagem e vídeo no Windows. Dispõe de várias ferramentas úteis para o usuário fazer as edições necessárias.

Screenr: serviço *on-line* desenvolvido em Java que faz *screencasts*, ou seja, permite gravar vídeos da tela do computador e postá-los direto na internet. Após a gravação, é apresentada a opção para publicar o conteúdo produzido no Facebook, Twitter, LinkedIn, contas Google, Yahoo ou Windows Live ID.

Ksnapshot: permite capturar telas no Linux com diversos recursos interessantes, entre eles, a opção para salvar as imagens em múltiplos formatos. Conta com todas as opções básicas para a captura de telas, como o suporte a vários tipos de *screenshots*, que vai desde janelas ativas e regiões delimitadas até o *desktop* inteiro. (DANIELE, 2012)

Auto Screen Recorder: funciona de maneira simples, com uma interface muito objetiva. Basta fazer uma instalação rápida, iniciar o programa e começar a gravar.

Fraps: Seu uso é bastante simples, além do aplicativo contar com uma gama satisfatória de ferramentas.

Cam Studio: É um *software* gratuito. Além disso, o programa não pede nenhuma instalação; basta extrair os arquivos e executar o "Recorder". Apesar de não ser um *download* obrigatório, é muito útil contar com essa opção.

Camtasia Studio: o foco do programa não é somente a captura de tela, uma vez que ele se apresenta como um editor de vídeo semiprofissional. Com ele você pode não só capturar os vídeos, como também editá-los, inclusive, inserindo diversos tipos de efeitos nos filmes criados. Além disso, ao contrário da maioria dos aplicativos do gênero, tem a possibilidade de salvar os arquivos em outros formatos, até mesmo exportando-os para extensões compatíveis com internet (KARASINSKI, 2011).

2. ANIMAÇÕES OU SIMULAÇÕES

Animações ou simulações também são recursos de muitas possibilidades técnicas e que permitem grande economia de tempo e de dinheiro. Na maioria das vezes, as artes são feitas em programas como Corel Draw, Photoshop, Illustrator e Blender (modelagem em 3D). Depois de prontas as artes, as animações são realizadas em Flash, com linguagem Actionscript 3.0 (no caso da CEAD). As animações podem ser associadas a fotos e imagens de vídeo, por exemplo, aumentando o grau de possibilidades dessa ferramenta.

Apesar de ter muitos recursos, o Flash apresenta alguns inconvenientes. Por exemplo, além do navegador, exige um *player*, o que torna seu desenvolvimento pesado. Por isso, a tendência é a de que ele seja substituído pelo HTML (Hypertext Markup Language) 5, que é mais leve e pode ser usado com *softwares* livres - o Flash é da Adobe.



De qualquer forma, as possibilidades das animações e simulações são muitas. Segundo PASSOS e BARBOSA (2009, p.5), as duas ferramentas "são objetos de aprendizagem, na maioria das vezes, preparados em Flash. Por exemplo, a simulação de um processo ou sistema, ou seja, materiais interativos, que exijam a intervenção do estudante".

Um bom exemplo disso são os **Laboratórios Virtuais**, desenvolvidos pela CEAD, em parceria com o governo de Minas Gerais, como forma de enriquecer as atividades didáticas dos cursos de Licenciatura em Física, em Matemática e Química. Ao mesmo tempo em que complementam o aprendizado teórico dos alunos, também são um importante instrumento de apoio dos professores nas salas de aula.

A simulação de práticas laboratoriais, nas quais o aluno interage com a atividade, diminui custos e riscos de materiais perigosos e mal manipulados em escolas de ensino fundamental e médio. Além disso, conforme PASSOS e BARBOSA (2009, p.1), quanto mais diversificado o material, mais nos aproximamos das diferentes realidades dos estudantes e dos diferentes estilos de aprendizagem. Além dos textos para leitura, o material deve conter recursos visuais e de áudio (vídeos, dramatização, simulação, gráficos, mapas, fotos, ilustrações animadas ou não e efeitos de computação gráfica, entre outros).





Para obter mais detalhes sobre o projeto *Laboratórios Virtuais* acesse: <https://www2.cead.ufv.br/uai-tec/>

3. LOUSA DIGITAL



Um instrumento de grande utilidade para a EAD, pois permite muitos recursos e combinações com outras mídias, é a lousa digital, virtual ou eletrônica. Trata-se de uma tecnologia moderna e inovadora, com recursos que podem auxiliar na criação de novas metodologias de ensino. Atualmente, existem diversos modelos, variando o tamanho, a marca e o custo, mas a maioria é composta por uma tela conectada a um computador e a um projetor multimídia.



Ela funciona como uma grande tela de computador, porém mais inteligente, pois é sensível ao toque. Em função disso, possibilita a utilização de praticamente todos os recursos disponíveis no computador, de multimídia, simulação de imagens e navegação na internet.

Como a superfície da tela é sensível ao toque, “quando alguém executa algum movimento sobre ela, o computador registra o que se fez em um *software* específico, que acompanha a lousa digital” (NAKASHIMA e AMARAL, 2006, p.37).

As possibilidades, portanto, são inúmeras. Segundo a *Revista Nova Escola*, da Editora Abril, o professor pode preparar apresentações em PowerPoint, por exemplo, e complementar com *links* de *sites*, além de gravar sons e imagens. De acordo com a criatividade e habilidade da sua equipe, os resultados serão bons tanto na EAD, quanto na sala de aula presencial.

Enquanto apresenta o conteúdo programado, pode navegar na internet e ainda criar ou utilizar jogos e atividades interativas, contando com a participação dos alunos, que vão até a lousa e escrevem nela por meio de um teclado virtual - como aqueles de páginas de banco na internet - ou por meio de uma caneta especial ou com o dedo, já que a lousa lê ambas as formas. Tudo isso pode ser associado a vídeo, passando por edição e receber outros materiais visuais e sonoros, ou mesmo com o professor

sendo filmado na sua apresentação pra posterior edição. Tudo o que é feito na lousa digital pode ser aproveitado em outras ocasiões, já que é possível salvar a aula etapa por etapa ou gravá-la toda (REVISTA NOVA ESCOLA, 2009, s/p).

Ao utilizar a lousa digital, “o professor pode acessar páginas na internet, escrever, desenhar, editar, gravar e enviar para os seus alunos, via *e-mail*, tudo o que foi escrito e realizado no quadro durante as aulas” (NAKASHIMA e AMARAL, 2006, p.38).

Em função de seus recursos, da interatividade e com o devido planejamento, a lousa virtual pode ser utilizada para públicos bem distintos, em termos de faixa etária, área, interesses, etc. Por exemplo, uma criança, em fase de alfabetização (entre seis e sete anos de idade) acumula cerca de 5 mil horas de contato audiovisual centrada na televisão. Portanto, ela vai para a escola esperando também receber informações em formato audiovisual.

Nesse aspecto, a lousa virtual tem um grande apelo e eficiência para esse público, seja em sala de aula seja em EAD. Isso porque sua associação com imagens e jogos faz com que cumpra seu papel no processo do ensino-aprendizagem. Ela surge

como uma ferramenta de apresentação de conteúdos escolares que oportuniza uma aprendizagem visual e participativa, devido à sua característica de interagir com os programas disponibilizados, utilizando o próprio dedo. O que irá fazer a diferença na inserção dessa tecnologia da informação e comunicação na educação é justamente a criatividade do professor. Isto é, ao propor atividades utilizando a lousa digital como ferramenta mediatizadora do processo educativo, o aluno poderá aprender agindo, experimentando e fazendo algo na prática, ou seja, será produtor de conhecimentos, utilizando a linguagem audiovisual (NAKASHIMA e AMARAL, 2006, p.47)

A lousa virtual também possibilita bons resultados com públicos mais adultos. Segundo Passos e Barbosa (2009, p.5), “este é um bom formato para a resolução de problemas”.



Nesse caso, o professor apresenta a solução do exercício, passo a passo, que pode ser associada à gravação em vídeo, com edição posterior de imagens. Dessa forma, são intercaladas imagens do exercício sendo escrito na lousa com imagens do professor escrevendo e comentando determinados aspectos, e ainda com trechos de imagens obtidas da internet ou previamente gravadas.

Segundo Nakashima (2008, p. 107), com esta ferramenta

(...) o professor consegue obter maior atenção da turma, já que todos estarão concentrados no trabalho coordenado pelo professor na lousa digital, evitando as dispersões frequentemente ocorridas no laboratório de informática, em que cada aluno ou duplas trabalham em um computador.

Suas possibilidades de utilização, sem dúvida, são inúmeras, seja em qual disciplina, área ou modalidade de ensino for. A criatividade do professor conteudista e da equipe multimídia é que será o principal estimulador na busca de novas fórmulas e associações de mídias.