ISSN: 2358-8829

PRODUÇÃO DE VIDEOAULAS COM O INSHOT

Tálison Sadrak de Oliveira [1]
Jéssica Agna C. de Andrade Silva [2]

INTRODUÇÃO

As mudanças sociais, culturais e comunicacionais ocorridas com a expansão das tecnologias digitais promovem mudanças nos modos de produzir, compartilhar e acessar informações. Na eucação, essas transformações ampliam as possibilidades de organização dos processos de ensino e aprendizagem, criando desafios à formação continuada dos professores. A presença de dispositivos móveis, plataformas digitais e aplicativos de edição audiovisual favorece a criação de materiais didáticos diversificados, mas sua utilização requer conhecimentos sobre a ferramenta e o seu uso pedagógico.

Kenski (2012) destaca que as tecnologias participam da reorganização das práticas sociais e educativas, interferindo em como comunicar-se, acesso ao conhecimento e interação entre os participantes. Já (Oliveira, Costa e Almeida, 2001) define o uso das TCI como “condição indispensável à prática social democrática”

Entre os possíveis usos das TIC, a produção de videoaulas destaca-se por unir a linguagem verbal e elementos audiovisuais. Se planejada de forma adequada, esses recursos podem auxiliar na explicação de conceitos, na demonstração de procedimentos e na contextualização de conteúdos curriculares. A produção audiovisual pode ampliar a autonomia docente, no desenvolvimento de materiais direcionados à realidade de suas turmas, onde o uso de aplicativos de edição acessíveis em dispositivos móveis pode funcionar como instrumentos de apoio à elaboração de recursos educacionais.

O InShot, aplicativo de edição de vídeos para dispositivos móveis, possibilita operações como cortes, organização de trechos, inserção de textos, legendas, músicas e outros elementos visuais e sonoros. O seu uso em atividades de formação pedagógica permite explorar procedimentos básicos de produção audiovisual.

Diante disso, este artigo parte da experiência de elaboração de um minicurso on-line destinado a professores e graduandos de licenciatura, com foco na utilização do

[1] Mestre em Inovação em Tecnologias Educacionais pelo Instituto Metrópole Digital (IMD), da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, talisonsadrak15@gmail.com;
[2] Mestre em Inovação em Tecnologias Educacionais pelo Instituto Metrópole Digital (IMD), da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, jessica.agna@gmail.com;

InShot para a produção de videoaulas. O estudo surge a partir da necessidade de ampliar as possibilidades de formação tecnológica de educadores e favorecer a apropriação de recursos digitais aplicáveis no ensino. Tendo como objetivo geral analisar as contribuições e as possibilidades pedagógicas de uma experiência formativa voltada à produção de videoaulas com o aplicativo InShot.

Kenski (2012) compreende as tecnologias como elementos que participam da organização das relações sociais e dos processos educativos. Evidenciando que a inserção de artefatos digitais não representa apenas a substituição de recursos tradicionais por dispositivos eletrônicos. Ela pode modificar a maneira como se organizam as atividades, apresentam informações, acompanham os estudantes e promovem a participação.

Já Moran (2013), ao discutir as mudanças na educação através das tecnologias, destaca a importância de metodologias que promovem a participação, a pesquisa, a comunicação e a produção de conhecimento, permitindo entender que os recursos digitais se destacam quando empregados para experiências de aprendizagem significativas.

O uso de videoaulas pode contribuir para a apresentação de conteúdos e oferecer oportunidades de retomada dos assuntos estudados de formas diversas. Entretanto, quando o vídeo apenas reproduz uma exposição extensa, sem organização visual, objetivos claros ou estratégias de participação, suas potencialidades podem ser reduzidas.

A formação docente precisa contemplar experiências práticas, fazendo com que os professores experimentem ferramentas, avaliem suas funcionalidades e planejem atividades contextualizadas. Isso exige a articulação entre conhecimentos específicos da área de ensino, conhecimentos pedagógicos e conhecimentos tecnológicos.

Shulman (1986) destaca a importância do conhecimento pedagógico do conteúdo, como saber que articula o domínio disciplinar às formas de representação e abordagem necessárias para ensinar as materias. Nessa perspectiva ensinar não significa dominar o conteúdo, mas identificar maneiras de torná-lo compreensível aos estudantes.

Já Mishra e Koehler (2006) propõem o modelo *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), que articula os conhecimentos tecnológico, pedagógico e de conteúdo. A integração significativa das tecnologias à prática docente depende das relações entre esses domínios, considerando as especificidades de cada situação.

Aplicado à produção de videoaulas, o modelo permite entender que o professor precisa tomar decisões em níveis diversos. No conhecimento do conteúdo, deve-se selecionar informações corretas e relevantes. No domínio pedagógico, precisa organizar

ISSN: 2358-8829

a explicação, estabelecer objetivos e escolher estratégias adequadas. No domínio tecnológico, deve-se conhecer os recursos de edição disponíveis e identificar aqueles que podem favorecer a apresentação do conteúdo. A formação continuada, deve oportunizar que professores experimentem recursos digitais em situações reais, reflitam sobre suas escolhas e criem materiais relacionados às suas necessidades profissionais.

Na teoria cognitiva da aprendizagem multimídia, Mayer (2020) argumenta que as pessoas podem aprender por meio da combinação de palavras e imagens, desde que a exposição do conteúdo seja organizada de modo a favorecer o processamento das informações. O estudioso destaca que a aprendizagem multimídia envolve processos cognitivos específicos e que a qualidade do material desenvolvido depende da forma como seus elementos são selecionados, organizados e integrados.

A possibilidade de editar vídeos em celulares pode diminuir alguns obstáculos na produção audiovisual, permitindo que os docentes criem materiais com recursos disponíveis em seu cotidiano. Entretanto, a acessibilidade, não elimina desigualdades de acesso à internet, aos dispositivos, armazenamento e às condições de uso dos recursos. As propostas de formação tecnológica devem considerar a diversidade das condições materiais dos participantes e prever alternativas quando houver limitações de acesso.

O InShot pode ser artefatos de apoio à edição, possibilitando a combinação de diferentes elementos audiovisuais em um mesmo material. No ambiente educativo, eles podem contribuir para explicações de conceitos, tutoriais, apresentações de projetos, demonstrações de procedimentos e vídeos de revisão de conteúdo e permite discutir a autoria docente, para produção do material.

A produção audiovisual pode favorecer a diversificação metodológica, mas não deve ser compreendida como uma solução universal. O vídeo pode complementar aulas presenciais, apoiar atividades a distância ou integrar sequências didáticas, desde que esteja associado a ações de estudo, reflexão, discussão, revisão e avaliação.

A formação *on-line* amplia as possibilidades de acesso a conteúdo, materiais de apoio e atividades práticas, permitindo que os participantes organizem parte de sua aprendizagem de acordo com sua disponibilidade de horários. Rolando, Luz e Salvador (2015), que destacam a aprendizagem e a adaptação às tecnologias como competências essenciais na sociedade contemporânea.

METODOLOGIA

ISSN: 2358-8829

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência, de abordagem qualitativa e caráter descritivo, voltado à apresentação e à discussão de uma proposta de formação tecnológica para docentes e graduandos de cursos de licenciatura. A abordagem qualitativa é pertinente à descrição de experiências educativas pois permite discutir processos, práticas e significados relacionados à formação, sem restringir a análise numérica. O caráter descritivo, por sua vez, orienta a apresentação da organização do minicurso, dos recursos utilizados e das atividades desenvolvidas.

A proposta formativa teve como objetivo capacitar os participantes para utilizar o aplicativo InShot como ferramenta de produção e edição de videoaulas aplicáveis a diferentes componentes curriculares. O público-alvo foi constituído por docentes e estudantes de cursos de licenciatura, considerando a necessidade de ampliar os conhecimentos e as possibilidades de utilização pedagógica das tecnologias digitais.

O minicurso foi organizado em quatro módulos e uma atividade final. Os conteúdos foram estruturados de maneira a integrar conhecimentos teóricos e atividades práticas relacionadas ao uso de tecnologias digitais na educação e à produção de materiais audiovisuais. A plataforma Google Sala de Aula foi utilizada para disponibilizar orientações, tirar dúvidas e acessar os materiais da formação.

Na atividade final, os participantes foram orientados a produzir um vídeo usando os conhecimentos e os recursos apresentados no minicurso. A atividade buscou articular o domínio das técnicas de edição audiovisual, à seleção de conteúdos e à definição de objetivos de ensino, onde o material produzido fosse aplicado a diferentes disciplinas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os participantes usaram os conteúdos apresentados no minicurso para produzir videoaulas com o aplicativo InShot. A atividade final mobilizou recursos de edição e relacioná-los à elaboração de materiais destinados ao ensino de diferentes disciplinas.

O resultado indica que a produção de um material concreto pode funcionar como estratégia de alinhamento entre teoria e aplicação prática. Em vez de restringir a formação à apresentação das funções técnicas do aplicativo, a proposta solicitou que os participantes empregassem os recursos disponíveis na elaboração de uma produção audiovisual com finalidade educativa.

ISSN: 2358-8829

Na elaboração de uma videoaula, o domínio das ferramentas de edição constitui apenas uma parte do processo; a seleção dos conceitos, a organização da explicação e a adequação da linguagem ao público também são fundamentais. A atividade final, portanto, ofereceu uma oportunidade para que os participantes experimentassem possibilidades de utilização pedagógica da ferramenta.

Outro aspecto observado na experiência foi a possibilidade de interligar a produção de videoaulas aos objetivos de ensino com os conteúdos de diferentes componentes curriculares. Essa característica é relevante porque evidencia a possibilidade de adaptação do recurso audiovisual a contextos pedagógicos distintos.

A criação de uma videoaula exige decisões além da edição de imagens e sons. O professor precisa selecionar o que será explicado, estabelecer uma sequência de exposição e definir quais recursos visuais ou sonoros poderão auxiliar na compreensão. Assim, o processo de produção pode estimular a reflexão sobre a própria prática de ensino.

O uso do aplicativo InShot pode ser considerado pedagogicamente relevante quando seus recursos são usados para organizar as informações, conceituar e melhorar a compreensão da exposição e facilitar o acompanhamento do conteúdo, onde a qualidade do material depende da coerência entre as escolhas de edição e os objetivos educacionais.

A realização do curso apontou possibilidades de aplicação dos conhecimentos adquiridos na produção de materiais audiovisuais adaptáveis. Essa flexibilidade constitui uma característica importante para a formação docente, permitindo que os participantes relacionem a aprendizagem tecnológica com suas áreas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A formação para produção de videoaulas com o aplicativo InShot evidencia possibilidades de articulação entre tecnologias digitais, formação docente e elaboração de recursos didáticos audiovisuais. A organização do minicurso em módulos e a proposição de uma atividade final permitiram estruturar uma experiência orientada à aplicação prática dos conhecimentos trabalhados, tendo como produto a elaboração de videoaulas destinadas a diferentes componentes curriculares.

Dessa maneira, o InShot pode gerar recurso acessível para a produção de materiais audiovisuais, desde que seu uso esteja interligado aos objetivos de aprendizagem e às necessidades dos estudantes. A formação para esse tipo de produção pode ampliar as

possibilidades metodológicas dos docentes, favorecer a criação de materiais autorais contextualizados e estimular a reflexão sobre a comunicação do conhecimento.

Conclui-se que iniciativas formativas voltadas à produção audiovisual podem contribuir para a integração crítica e criativa das tecnologias digitais à educação. Para que esse potencial se concretize, é fundamental que a formação contemple não apenas os procedimentos técnicos de edição, mas também o planejamento pedagógico, a acessibilidade, os direitos autorais e a avaliação da qualidade didática dos materiais.

Palavras-chave: Inshot, Videoaulas, Aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018. Acesso em: 02 jun 2026.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias:** o novo ritmo da informação. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012. Acesso em: 11 jun 2026.

MAYER, Richard E. **Multimedia learning.** 3. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2020. Acesso em: 26 set. 2026.

MISHRA, Punya; KOEHLER, Matthew J. **Technological pedagogical content knowledge:** a framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, v. 108, n. 6, p. 1017–1054, 2006. Acesso em: 13 jun. 2026.

MORAN, José Manuel. **Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de tecnologias.** In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 21. ed. Campinas, SP: Papirus, 2013. Acesso em: 12 ago. 2026.

OLIVEIRA, C. C.; COSTA, J. W. da; MOREIRA, M. Ambientes informatizados de aprendizagem: produção e avaliação de software educativo. 1ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2001 - (Coleção Prática Pedagógica). p. 7-60. : 12 ago. 2026.

ROLANDO, L. G. R.; LUZ, M. R. M, P. da; SALVADOR, D. F. O conhecimento tecnológico pedagógico do conteúdo no contexto lusófono: uma revisão sistemática da literatura. **Revista Brasileira de Informática na Educação** (RBIE), v.23(3), p.174-190, 2015. : 17 ago. 2026.

SHULMAN, Lee S. **Those who understand:** knowledge growth in teaching. *Educational Researcher*, v. 15, n. 2, p. 4–14, 1986. Acesso em: 26 set. 2026.