



MANUSEANDO VÍDEOS IMERSIVOS EM DIFERENTES DISPOSITIVOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA COM ESTUDANTES DO EJA.

Naiara Taiane Lima Amorim¹ – Unifesspa
naiaraamorim@unifesspa.edu.br
Alex de Souza Vieira² - Unifesspa
alexvieira@unifesspa.edu.br

Agência Financiadora: PIBIC/PNAES/UNIFESSPA

Eixo Temático/Área de Conhecimento: Indicar eixo temático conforme aprovação do projeto

1. INTRODUÇÃO

A tecnologia digital está inserida cada vez mais no cotidiano da sociedade devido à grande utilização de smartphone, tablet, computadores e entre outros dispositivos digitais. Do mesmo modo a utilização de vídeos está se tornando cada vez mais presente na vida do estudante, tanto dentro da sala de aula, como também, fora do campo escolar. Essa predileção por conteúdos em vídeo, pode estar ligado ao fato de estes possuírem maior número de estímulos que, por exemplo, uma imagem ou texto, pois trabalha a visão e a audição simultaneamente, abrangendo, desse modo, mais informações.

Os vídeos em 360°, também conhecidos como vídeos imersivos, trata-se de um tipo de vídeo cuja captura de imagens é constituída por múltiplas câmeras gravando simultaneamente, sob perspectivas diferentes. Acreditamos que a natureza de capturados vídeos imersivos é um dos fatores que tem contribuído para a sua popularização, uma vez que eles entregam mais informações visuais do que outros vídeos lineares tradicionais.

No entanto os vídeos imersivos, podem ser uma novidade para pessoas que possuem pouco contato com tecnologias de informação (TIC), e essa pode ser uma realidade para vários municípios brasileiros, em especial, moradores da região sudeste paraense, onde este trabalho foi realizado. Contudo, o objetivo principal deste trabalho foi promover um contato de estudantes do programa Educação para Jovens e Adultos (EJA), com os vídeos imersivos. Esse público foi escolhido por serem imigrantes digitais e o seu processo de inclusão digital comumente difere da experiência vivenciada pelos nativos digitais.

2. MATERIAS E MÉTODOS

Inicialmente foi realizada uma pesquisa na literatura científica sobre os principais métodos e técnicas de avaliação de interfaces digitais, sob a ótica da usabilidade e realidade virtual (RV), para a aplicação do experimento.

O método experimental e de observação foram empregados por meio de demonstração de um vídeo liner seguido por um vídeo em 360°. Em seguida foi realizado uma oficina básica de manipulação desse

¹Graduanda em Sistemas de Informação - Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará

²Mestre em Ciência da Computação - Professor Adjunto da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (FACEEL/IGE/Unifesspa). Coordenador do Programa de Extensão Femicídio 360°: um olhar imersivo sobre vítimas da Amazônia.



vídeo e repetido a experiência. Dessa forma, os participantes aprenderam conceitos básicos relacionados aos vídeos imersivos, e puderam acessá-los via internet, a partir de diferentes dispositivos móveis (smartphone e notebooks).

Após a aplicabilidade da pesquisa, ocorreu um estudo através das informações levantadas nos testes sobre as preferências do usuário, sua imersão e interação com as ferramentas, que teve como objetivo identificar os quais fatores do vídeo apresentado no experimento retém a atenção do aluno e quais são os fatores mais recorrentes responsáveis por essa retenção.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Hoje os vídeos de aprendizagem são as principais fontes de informação visuais da atualidade. Em decorrência da evolução das novas tecnologias como a internet e ferramentas de edição de imagens – aliadas à crescente aquisição de dispositivos com recursos de processamento como computadores e smartphones – a indústria de vídeos acelerou todas as suas etapas, desde a sua pré-produção, produção, pós-produção até a distribuição de vídeos e consumo por usuários finais.

Os resultados parciais indicam que, para a maioria dos participantes, este foi o primeiro contato com os vídeos 360°, visto que no primeiro momento, a maior parte dos participantes não interagiram com os vídeos imersivos, buscando interação com o vídeo apenas depois de orientação. Em relação aos dispositivos de acesso, eles preferem manusear os vídeos via smartphones. O que demonstra outro resultado referente a interação com o usuário, em que a percepção de que o vídeo é de 360° ainda apresenta possibilidades de melhorias, pois diversos comentários analisados expressavam surpresa ao descobrirem, em tempo de consumo, que o vídeo consumido era de fato imersivo.

Adicionalmente, foi detectado que os vídeos imersivos estão ganhando cada vez mais visibilidade em mídias sociais como, por exemplo, o Youtube e Facebook, nesta ordem e podem ser úteis no processo de ensino-aprendizagem dos imigrantes digitais ao se apropriarem dessa nova tecnologia, como pode ser observado nos vídeos analisados.

Destacar também a dificuldade que foram apresentadas durante a realização do experimento, pois, a escola utilizada não tinha ferramentas e recursos suficientes para contribuir na imersão dos estudantes presentes, assim ocorrendo atrasos e problemas. O que nos leva a questionar sobre a ausência de tecnologias da informação nas escolas.

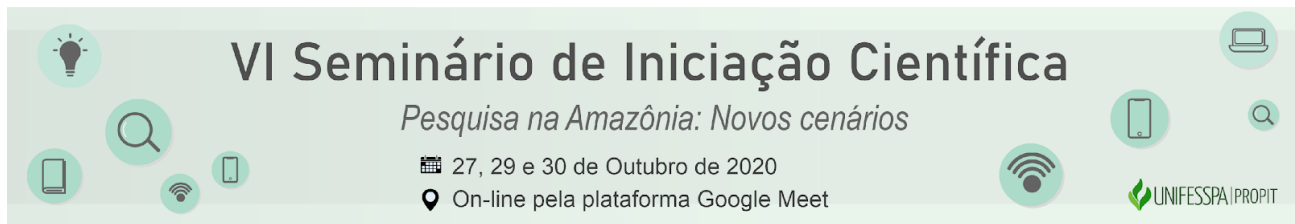
No decorrer do processo final da pesquisa, foi oficializada a suspensão de atividades acadêmicas da Universidade do Sul e Sudestes do Pará (Unifesspa). Assim foram estabelecidas restrições para o isolamento social, em razão da pandemia provocada pela Covid-19, o que impossibilitou a entrada de dados mais confiáveis, pois os dados seriam coletados diretamente através do programa EJA.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, é importante considerar que os vídeos imersivos estão ganhando cada vez mais visibilidade em mídias sociais como, por exemplo, o Youtube e Facebook, e podem ser úteis no processo de ensino-aprendizagem dos imigrantes digitais ao se apropriarem dessa nova tecnologia, no entanto, os resultados obtidos não podem ser generalizados para o programa EJA de outras cidades, pois o acesso diversificado às tecnologias pode ser diferente em outros municípios.

REFERÊNCIAS

RÊSES, Erlando da Silva; SILVEIRA, Dimitri Assis; PEREIRA, Maria Luiza Pinho. **Educação de jovens e adultos trabalhadores: análise crítica do Programa Brasil Alfabetização**. Brasília: Paralelo 15, 2017. 147 p., il.



The banner features a light green background with several circular icons: a lightbulb, a magnifying glass, a smartphone, a Wi-Fi symbol, a laptop, and a search icon. The text is centered and includes the event title, subtitle, dates, and platform information.

VI Seminário de Iniciação Científica

Pesquisa na Amazônia: Novos cenários

📅 27, 29 e 30 de Outubro de 2020
📍 On-line pela plataforma Google Meet

UNIFESSPA | PROPIT

SOUZA, Samuel Mercês; BORGES, Luzineide Miranda. **As redes sociais virtuais, os nativos e imigrantes digitais.** Anais do III Encontro Nacional Sobre Hipertexto. Belo Horizonte, p. 2-9, 2009.

XU, Mai et al. **State-of-the-art in 360 video/image processing: Perception, assessment and compression.** IEEE Journal of Selected Topics in Signal Processing, 2020.