

PAPEL DO DESIGNER INSTRUCIONAL NO PROCESSO DE IMPLANTAÇÃO DE UMA CULTURA DE PRODUÇÃO DE VÍDEOAULAS EM LARGA ESCALA: A EXPERIÊNCIA DO CONSÓRCIO CEDERJ

Rio de Janeiro - RJ - Julho, 2015

Clarisse de Mendonça e Almeida – Fundação Cecierj/Consórcio Cederj
Email: cmalmeida@cecierj.edu.br

Verônica Zegur Maguela – Fundação Cecierj/Consórcio Cederj
Email: vmaguela@cecierj.edu.br

Experiência inovadora: estudo de caso

Educação Superior

M. Design Instrucional

Descrição de projeto em andamento

RESUMO

O presente trabalho se propõe a refletir sobre o papel do designer instrucional no processo de acompanhamento e de orientação ao professor na concepção de videoaulas partindo, para tanto, da experiência vivenciada na implantação desse recurso e desse modelo de produção nos cursos de graduação oferecidos pelo Consórcio Cederj. Partindo da demanda inicial de produção de videoaulas que atendesse a um público estimado de 30 mil alunos e das atribuições do designer instrucional na condução desse processo, desenhou-se, na instituição, um fluxo em que a figura desse profissional perpassasse todas as etapas – desde o planejamento do material, escolha do melhor formato, passando pela roteirização, pelo acompanhamento ao professor nas gravações até a disponibilização do produto final para o aluno no ambiente virtual de aprendizagem (AVA). Dessa forma, este trabalho tem por objetivo discutir uma proposta de metodologia para o desenvolvimento de videoaulas baseada em um modelo de atuação do DI que, atuando desde a fase inicial, favoreceu a elaboração das videoaulas como Objetos de Aprendizagem (OAs) gerando uma experiência de aprendizagem significativa para o aluno e contribuindo ainda para o melhor gerenciamento dos diversos atores envolvidos no processo.

Palavras-chave: Videoaulas; Designer Instrucional; Educação a Distância

1. Introdução

Exploradas cada vez mais nos cursos de Educação a Distância (EAD), as videoaulas consistem em conteúdos previamente selecionados, adaptados a uma linguagem audiovisual, gravados pelo professor ou por alguém indicado por ele, disponibilizados em um ambiente virtual de aprendizagem (AVA) e possuindo como missão principal ilustrar, reforçar ou complementar algum ponto específico trabalhado na disciplina. Tais recursos contribuem, ainda, para gerar uma comunicação entre professor-aluno mais efetiva – mesmo que de forma unilateral - auxiliando assim para um processo de ensino-aprendizado mais eficiente, motivador e bem sucedido. É neste cenário que surgiu, no Cederj, a necessidade de se desenvolver uma metodologia que se utilize dessa ferramenta de modo a explorar suas potencialidades enquanto recurso instrucional voltado para o EAD considerando-o um potencial Objeto de Aprendizagem que, na perspectiva de Vaz (2009), se caracteriza como qualquer entidade digital, com objetivos educacionais que possa ser indexado e recuperado.

Assim como acontece na produção dos demais materiais didáticos para os cursos ofertados a distância, o conteúdo das videoaulas requer coerência com relação aos objetivos estabelecidos para o curso e para a disciplina; contextualização no sentido de estar integrado aos temas propostos para estudo e adequação de linguagem e formato de modo que se alcance o resultado esperado: o aprendizado eficiente.

Neste contexto se defende a interferência e atuação direta do designer instrucional compreendendo-o, nas palavras de Filatro (2007, p.32), como o sujeito capaz de definir “[...] o planejamento, o desenvolvimento e a utilização sistemática de métodos, técnicas e atividades de ensino para projetos educacionais apoiados por tecnologias” e atuando, inclusive, no gerenciamento de uma equipe multidisciplinar composta por professores, tutores a distância e técnicos de vídeo e som. Sendo assim, o que se propõe neste artigo é justamente apresentar e discutir o modelo desenhado e implantado no Consórcio Cederj, no primeiro semestre de 2015, voltado para atender à demanda de produção de videoaulas para um universo de mais de 30.000 usuários.

1.1 Objetivos

Diante deste cenário de popularização e aceitação desse recurso nos cursos a distância, torna-se relevante uma discussão no que se refere à formação de uma equipe multidisciplinar formada não somente por técnicos de áudio e imagem como também por profissionais capazes de planejar e montar estratégias didáticas adequadas a cada caso. Compreendendo a relevância do papel do designer instrucional na construção de objetos e soluções de aprendizagem atraentes e eficazes nos mais diferentes formatos para EAD, o presente estudo, possui como objetivo principal, discutir a relevância da atuação desse profissional nas etapas do processo de planejamento e produção de videoaulas a partir do modelo implantado e desenvolvido pelo setor de Mídias Digitais, no Consórcio Cederj.

Acredita-se que a proposta de discussão ganhe sentido na medida em que aborda um modelo que atinge mais de 30.000 alunos de cursos de graduação a distância e que pode inspirar outras experimentações nas mais diversas instituições de ensino. Desde o início da concepção desse modelo, o que se buscou, no caso Cederj, foi ampliar a atuação do Design Instrucional (DI) para além do desenvolvimento do roteiro instrucional, colocando-o como figura atuante nas diversas etapas de produção de uma videoaula desde a concepção junto ao professor até a validação final do material.

Embora se pense nas videoaulas como uma ferramenta ainda recente no universo do EAD, existe uma percepção unânime de que somente se chegará a resultados positivos com o seu uso se houver reflexões no sentido de se compreender quais atores farão parte do processo e quais papéis assumirão:

Sem dúvida as tecnologias nos permitem ampliar o conceito de aula, de espaço e tempo, de comunicação audiovisual, e estabelecer pontes novas entre o presencial e o virtual, entre o estar juntos e o estarmos conectados a distância. Mas se ensinar dependesse só de tecnologias já teríamos achado as melhores soluções há muito tempo. (MORAN, 2000, p.12)

Neste sentido o que se defende e se discute aqui é a aplicação de um modelo de produção de videoaulas que vá além do uso técnico de uma ferramenta, mas que também favoreça a comunicação entre vários agentes do processo de EAD (professores, alunos, equipe técnica e pedagógica,

comunidade) e que seja mediado pelo designer instrucional, gerando o monitoramento eletrônico da construção individual e coletiva de conhecimentos (Filatro, 2007). Acredita-se, dessa forma, que a propagação e divulgação de pesquisas sobre o uso de videoaulas em educação e os diversos modelos difundidos nas instituições de ensino sejam fundamentais para o fortalecimento da Educação a Distância e para a superação de possíveis barreiras que existam nesse processo de integração dos vídeos com a EAD.

2. Apresentação

2.1 Contexto do estudo

O Consórcio Cederj, órgão vinculado à Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação – (SECTI) do Estado do Rio de Janeiro, reúne cursos de graduação a distância de oito instituições públicas de ensino superior e técnico - Cefet, IFF, UERJ, UFRJ, UFRRJ, UFF, UNIRIO e UENF. Atualmente, oferece os cursos de Administração; Administração Pública; Engenharia de Produção; Tecnologia em Sistemas de Computação; Tecnologia em Gestão de Turismo; Tecnologia em Segurança Pública, e as seguintes licenciaturas: Ciências Biológicas; Física; Geografia; História; Letras; Matemática; Pedagogia; Química e Turismo atendendo a cerca de 30.000 alunos. O modelo semipresencial recebe ainda o apoio dos polos, distribuídos nas diversas áreas do estado e dos tutores presenciais e a distância.

No modelo implantado no Cederj, o material de estudo é disponibilizado por meio da plataforma Moodle, que agrega e organiza uma série de recursos e ferramentas de interação como fóruns, atividades, chats, emails, etc. e é nesse ambiente que se encontram as videoaulas. O modelo atual de produção teve início no primeiro semestre de 2015 com maior adesão, primeiramente, pelos professores dos cursos de Tecnologia em Gestão de Turismo; Tecnologia em Segurança Pública, Administração; Administração Pública, Letras e Pedagogia. O motivo pelo qual tais cursos tiveram maior adesão por parte dos coordenadores de disciplinas ainda não está claro, mas instiga novas pesquisas nesse sentido que possam suscitar questões relevantes a serem debatidas em momentos futuros.

2.2 DI como figura mediadora

Com a disponibilização, cada vez maior, de videoaulas para EAD, evidenciou-se, aos poucos, a necessidade de se haver um profissional capaz de planejar e organizar o conteúdo a ser gravado em parceria com o professor e de acompanhar e gerenciar a produção desse conteúdo lidando e comandando diretamente uma equipe multidisciplinar. É, justamente, neste cenário que o designer instrucional se propõe a ser a figura mediadora que estabelece uma “ponte” entre o professor e a equipe técnica especializada na produção do vídeo, interferindo didaticamente no roteiro, de modo a tornar a exposição do conteúdo o mais interessante e compreensível possível. E mais ainda, nas palavras de Mendoza et al. (2010, p. 96), atuar como o “técnico cuja função primordial é conhecer os recursos tecnológicos para apoiar o professor na elaboração de material didático para cursos online”.

Desde o momento inicial de desenvolvimento de um fluxo de produção e do gerenciamento da equipe para a produção das videoaulas no Consórcio Cederj, no primeiro semestre de 2015, houve a preocupação de se incluir a figura do Design Instrucional em todo o processo, com a função de integrar toda a equipe envolvida, atuando desde o momento do desenvolvimento do modelo, até a aplicação em si. O DI coloca-se como figura atuante e participativa e não somente contemplativa. Torna-se o profissional capaz de realizar a interligação entre a intenção pedagógica e sua materialização enquanto recurso com finalidades educativas. Compreende-se ainda, no cenário do Cederj, o designer instrucional como o profissional voltado para o planejamento de estratégias que gerem o resultado pretendido e a consolidação da relação entre os atores envolvidos no processo.

2.3 O fluxo de produção da videoaula sob acompanhamento do DI

A videoaula traz, em si, grande potencial enquanto ferramenta de aprendizagem, pois, entre outros pontos, se utiliza de uma linguagem bastante próxima da realidade dos alunos permitindo que o período de visualização seja da conveniência do aluno. Os vídeos podem ainda ser interrompidos a qualquer momento e repetidos sempre que o estudante assim desejar fazê-lo. Seguindo o pensamento de Laaser (1996, p. 2), “estas características permitem

situar os vídeos mais próximos de outros materiais de estudo, como os impressos”, em função, principalmente, da flexibilidade em relação ao tempo e ao período de transmissão determinado pelo aluno.

Seguindo o pensamento de Laaser (1996), o primeiro passo do fluxo para a produção da videoaula se concentra no estabelecimento das metas a serem alcançadas com o recurso – etapa essa a ser cumprida pelo designer instrucional conjuntamente com o professor da disciplina. No entanto, para que os objetivos propostos sejam alcançados, algumas questões precisam ser respondidas, tais como quais os conteúdos indispensáveis; as formas de representação dos mesmos; o que não é possível de ser representado; quais os parceiros envolvidos tais como professores convidados ou apresentadores; qual o espaço ideal para a gravação, etc.

Cada produção tem que seguir certos passos. Começando com a ideia de qual deve ser o objetivo do audiovisual, é necessário preparar um resumo escrito abordando, no mínimo os seguintes pontos: o título, membros da equipe do curso, duração, relação com outros recursos de mídia, por exemplo, material impresso do curso, objetivo do aprendizado e justificativas, tópicos básicos a serem cobertos, um da estrutura didática e os padrões desejados de visualização, por exemplo, gravações de estúdio, animação, fonte do material, tomadas externas, etc. (LAASER, 1996, p. 2)

Finda a primeira etapa do fluxo, o designer instrucional tem em mãos um *briefing* de seu roteiro instrucional e, uma vez que o conteúdo esteja disponibilizado pelo professor conteudista, torna-se necessário adaptá-lo às exigências didáticas e cinematográficas (Laaser, 1996). Nesse momento, forma-se a equipe multidisciplinar capaz de tratar questões técnicas e pedagógicas regidas por um cronograma de atividades. Segundo Vialli et al (2011), tal equipe envolve o professor que ministrará a aula, o profissional responsável pela didática e exposição do conteúdo - no caso, o próprio professor ou alguém indicado por ele - roteirista, revisor, iluminador, câmera, diretor, editor e o responsável pela publicação da videoaula no ambiente virtual de aprendizagem.

A questão relevante nessa etapa, de acordo com Pfromm Netto (2001), trata da importância de se haver um questionamento, por parte do Designer Instrucional, juntamente com roteiristas e aqueles envolvidos com a construção do vídeo, com relação à intencionalidade do material, se é possível que os alunos possam aprender algo por meio do vídeo proposto e ainda se o vídeo

será utilizado num contexto adequado. Há ainda a necessidade de se refletir, na perspectiva de Pfromm Netto (2001), se a videoaula se relaciona fluidamente com outros materiais ou outras atividades; se possibilita, de fato, a retenção do conteúdo apresentado; se estimula o aprendizado, a busca por mais informações; o pensamento crítico e a solução de problemas.

Após a definição do conteúdo para a videoaula, inicia-se a atuação do designer instrucional de modo a criar um roteiro instrucional que considere as intenções pedagógicas, enfocando aspectos sinalizados pelo professor conteudista; destacando ideias relevantes; adequando a linguagem; dividindo o conteúdo em uma sequência lógica; organizando-o em subtemas de acordo com a dinâmica da aula e o tempo de cada vídeo; relacionando-o ao contexto em que está inserido; potencializando-o no sentido de torná-lo uma ferramenta de aprendizagem de via de mão dupla, na qual o aluno não só receba a informação, mas interaja com o grupo e os tutores através das atividades propostas a partir do vídeo.

Aprovada a etapa de aprovação de roteiro instrucional, passa-se para o processo de filmagem propriamente dito e segue-se a edição com as inserções apontadas no roteiro instrucional, de forma a ser validado pelo designer instrucional e pela equipe de vídeo. Nessa etapa, o vídeo não retorna para as mãos do professor, por entender-se que sua participação em todas as etapas anteriores prevê uma concordância com o resultado final. Dessa maneira, o vídeo só é novamente apresentado ao professor quando disponibilizado no ambiente virtual de aprendizagem.

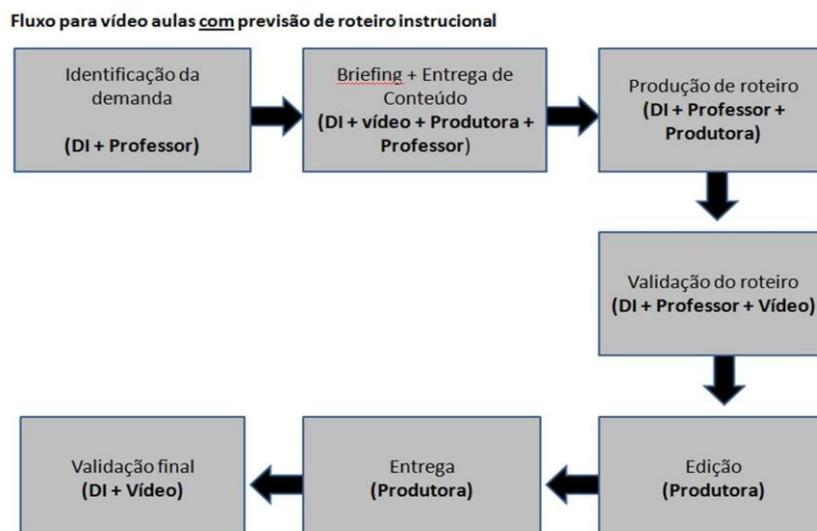


Figura 1: Fluxo para gravação de videoaula com roteiro instrucional

Desenha-se, no entanto, um fluxo distinto para a atuação do Designer Instrucional quando o roteiro não se encontra previamente finalizado. Isso geralmente acontece em casos no quais o professor prefere falar espontaneamente sobre um conteúdo, como por exemplo, em aulas gravadas nas salas de aula presenciais com participação dos alunos. Nesses casos, realiza-se a primeira etapa do fluxo com as rodas de conversa e definição de metas a serem alcançadas. Traça-se, junto com o professor, um *briefing* do roteiro instrucional e passa-se para o processo de filmagem propriamente dito. O roteiro instrucional só é desenvolvido após o término da gravação e envio do material bruto para o designer instrucional. Este pode optar por enviá-lo ao professor, uma vez que não houve participação do mesmo na definição do roteiro instrucional prévio. A construção do mesmo é feita a partir dos objetivos levantados pelo professor conteudista no momento da elaboração do briefing. Em seguida, envia-se o material para edição retornando ao designer instrucional para aprovação final juntamente com a equipe de vídeo.

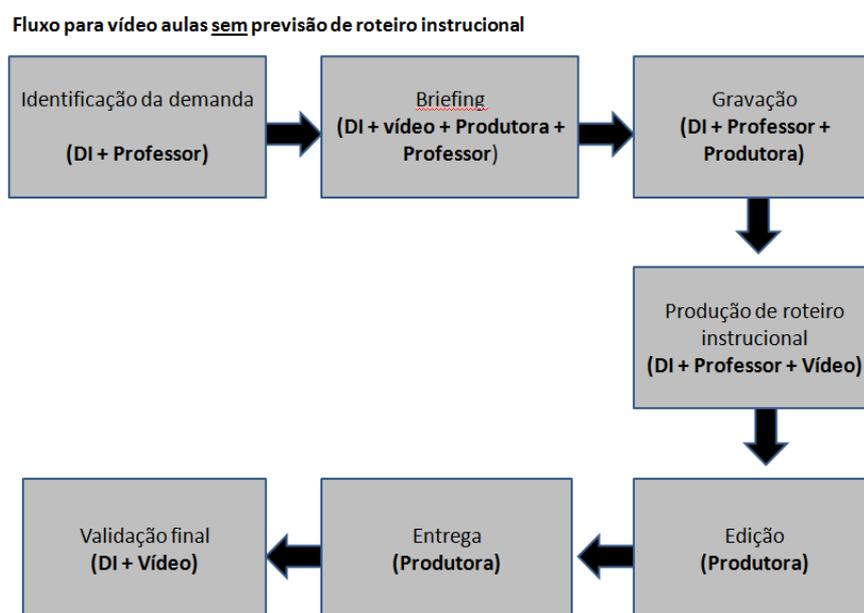


Figura 2: Fluxo para gravação de videoaula sem roteiro instrucional

No que se refere especificamente ao roteiro instrucional – atribuição essa do Designer Instrucional - percebe-se que o seu uso gera um maior e melhor detalhamento do conteúdo, reduzindo, ainda, a troca de materiais entre um setor e outro, uma vez que desde a identificação da demanda até o

momento do início das gravações o trabalho se concentra nas mãos de um profissional apenas, passando em seguida para a equipe de produção e sendo devolvido ao Designer Instrucional apenas no momento de validação final e publicação no ambiente virtual de aprendizagem.

O processo de produção de videoaulas sem roteiro instrucional prévio torna a produção mais lenta, pois demanda que a equipe faça uma primeira edição para enviar um “material bruto” para que o designer instrucional analise a gravação a fim de fazer as inserções necessárias no roteiro instrucional e ainda validá-lo com o professor. Na última etapa, o material é novamente devolvido à equipe de vídeo que irá proceder à edição do mesmo para posterior envio ao DI que, após a aprovação do material pela equipe de som e vídeo; pelo DI e pelo professor, insere-se a versão definitiva da videoaula no AVA para visualização dos alunos.

3. Conclusões

Ao longo deste primeiro semestre de implementação de um novo fluxo de produção de videoaulas , o que se notou foi que a atuação do Designer Instrucional em todas as etapas do processo contribui não somente para a escolha do melhor formato a ser gravado e para a produção de um roteiro instrucional prévio, nos casos necessários, como também contribuiu diretamente para a concepção desse recurso como Objetos de Aprendizagem (OAs). Isso porque a produção de um material que possa ser reaproveitado, reorganizado e reutilizado se mostrou fundamental desde a primeira etapa do fluxo, ainda na elaboração de um *briefing* – etapa essa atribuída ao Designer Instrucional que recebe a demanda e ao professor detentor do conteúdo a ser trabalhado.

Construídas seguindo tal lógica, o que se percebeu foi que as videoaulas contribuíram não somente para reforçar a relação aluno-professor – atuando assim como elemento motivador - mas também para enriquecer e complementar o conteúdo já disponibilizado pela plataforma. Tal experiência de atuação do Designer Instrucional junto ao Cederj trouxe ainda contribuições positivas no que se refere a um melhor gerenciamento das relações entre as

equipes envolvidas de modo a se contribuir qualitativamente e de forma mais integrada e harmônica para o andamento do projeto.

Referências

FILATRO, Andrea. Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. 2ª ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

LAASER, W. Produção e projeto de vídeo e TV instrucionais em educação a distância. *Revista Educação a Distância*, São Paulo, n. 7-8, 1996.

MENDOZA, B. A. P et al. Designer Instrucional: membro da polidocência na Educação a Distância. In: MILL, D., OLIVEIRA, M. R. G., RIBEIRO, L. R. C. (Org.) Polidocência na educação a distância: múltiplos enfoques. São Carlos: EDUFSCar, 2010. p. 95-110

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In:_____. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2000.

PFROMM NETTO, S. Telas que ensinam: mídia e aprendizagem do cinema ao computador. Campinas: Alínea, 2001.

VAZ, M.F. Rodrigues. Os Padrões Internacionais para a Construção de Material Educativo On-line. In Educação a Distância: o estado da arte/ Fredric Michael Litto, Manuel Marcos Maciel Formiga (orgs.) São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

VIALLI, Alexandre, et al. Gestão do Enriquecimento da Elaboração de Vídeoaulas: uma Proposta de Aumento da Interatividade Entre Professor e Estudante. VIII SEGeT–Simpósio de Excelência em Gestão e Tecnologia – 2011. Disponível em: <http://www.aedb.br/seget/artigos11/33114413.pdf>. in mar (2013).