

ESTRATÉGIAS NA PROFISSIONALIZAÇÃO DA VIDEOAULA COMO RECURSO POTENCIALIZADOR DO APRENDIZADO

SÃO PAULO/SP AGOSTO/2017

JACQUELINE DE OLIVEIRA LAMEZA - BELAS ARTES - jacqueline.lameza@belasartes.br

JOÃO PAULO TENÓRIO DA SILVA - BELAS ARTES - joao.tenorio@belasartes.br

LÍVIA MOREIRA QUINTANA - BELAS ARTES - livia.quintana@belasartes.br

LUCAS DE MATTOS MILLAN - BELAS ARTES - lucas.millan@belasartes.br

Tipo: RELATO DE EXPERIÊNCIA INOVADORA (EI)

Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS

Setor Educacional: EDUCAÇÃO SUPERIOR

RESUMO

O artigo propõe apresentar relatos de experiências na profissionalização de videoaulas, como recurso didático motivador e potencializador da aprendizagem. As videoaulas compõem parte do material didático do Centro Universitário Belas Artes, das disciplinas presenciais dos cursos de graduação e pós-graduação e são definidas, pelo professor autor, a partir dos cinco temas mais importantes do conteúdo ("TOP FIVE"), trabalhados por Etapa. Demonstra-se, aqui, a composição das Etapas dos conteúdos, o processo de elaboração dos roteiros didáticos e técnicos, as estratégias utilizadas na produção das videoaulas, bem como, os profissionais envolvidos. Por fim, destaca-se a importância do uso das videoaulas para uma aprendizagem ativa, isto é, como ferramenta constante que assiste à exploração do conhecimento.

Palavras-chave: Educação a Distância; videoaula; customização; aprendizagem

1. Considerações iniciais

A rápida evolução da Educação a Distância (EaD) no Brasil marca a inserção de novas ferramentas e tecnologias que possam permitir a comunicação e mediação professor-aluno de modo mais eficiente e significativo. Os processos cognitivos de aprendizagem e as diferentes necessidades dos estudantes requerem que, no processo de aprendizagem, sejam ofertadas “oportunidades e atividades de aprendizagem ativa, práticas e colaborativas” (MAIA, p. 94, 2012). Assim, com a implementação das novas tecnologias, cursos e ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), adquirem flexibilidade e possibilitam a utilização de diferentes modelos de ensino, os quais, de acordo com Moran (2009), promovem mudanças qualitativas na aprendizagem ao integrar um *mix* de mídias educacionais: “telemáticas, audiovisuais, textuais, orais, musicais, lúdicas e corporais” (MORAN, 2009 apud MAIA, p. 95, 2012).

A integração dessas tecnologias, segundo Moran (2002), promove um salto qualitativo nos cursos em EaD “que nos empolga, nos surpreende, nos faz pensar, nos envolve ativamente, traz contribuições significativas e nos põe em contato com pessoas, experiências e ideais interessantes”. Os diferentes usos da interatividade constituem “uma estratégia para promover uma aprendizagem significativa, envolvendo o estudante em processamento ativo do material educacional” (TAROUCO, p. 89, 2012). Entre os modelos estratégicos adotados nesta modalidade estão a teleaula, ou a videoaula. Moran (2009) cita que este modelo é comumente acrescido mediante leituras, atividades presenciais e virtuais (“modelo/tele/videoaula”).

Como estratégia didática, as videoaulas são recursos utilizados visando garantir o envolvimento do aluno, alcançando, assim, uma aprendizagem ativa. Bates (2016) destaca que a versatilidade dos conteúdos em vídeo utilizados em EaD como sendo:

(...) muito mais rica do que texto e áudio, pois para além de sua capacidade de oferecer texto e som, pode também oferecer imagens dinâmicas ou em movimento. Assim, conquanto possa oferecer todas as possibilidades do áudio, e algumas do texto, também apresenta características pedagógicas específicas. (BATES, p. 307, 2016).

As videoaulas utilizadas como recurso didático: visam apoiar a aprendizagem; permitem recriar situações reais e contextualizar situações problemáticas; inter-relacionam a atenção, a percepção e a memória; despertam no estudante questionamentos provocativos; informam ao aluno a aplicabilidade do novo conhecimento; reforçam a dinâmica e as estratégias facilitadoras da aprendizagem (atividades de fixação, autoavaliação, leituras complementares, elementos multimídia); e instigam os alunos à reflexão.

2. Objetivos

O artigo objetiva apresentar a produção customizada de videoaulas como recurso didático motivador na potencialização do aprendizado dos alunos do Centro Universitário Belas Artes. As disciplinas dos cursos presenciais de graduação e pós-graduação em EaD integram, no ciclo de aprendizagem, recursos audiovisuais (videoaulas) e textuais que auxiliam o aprendizado e a relação do aluno com o conteúdo.

3. Metodologia e estratégias na produção de videoaula como material potencializador da aprendizagem

No Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, o material didático institucional é dividido em duas categorias: *on-line* e *off-line*. O material *on-line* é composto de telas interativas, denominadas *Easy Scroll* Interativo, por meio das quais o aluno pode caminhar pelo conteúdo com o simples deslizar dos dedos nos dispositivos móveis ou utilizando-se do *mouse* para acessar os conteúdos em *desktops*. Optou-se por um material fluído, disruptivo, apresentado através de páginas em HTML5 e CSS3, e pela utilização de exercícios interativos de autoavaliação. O material *off-line*, por sua vez, o qual é disponibilizado no AVA para *download*, pretende ser uma alternativa para o aluno acessar o conteúdo sem internet, adaptando o conteúdo em HTML a um formato PDF. Tal adaptação consiste em uma adequação discursiva (melhor integração entre os parágrafos), concepção de novas artes visuais por parte dos designers multimídia que melhor encaixem na nova diagramação, inclusão de *QR codes* para conteúdo externo e ajustamento das interatividades a um formato de impressão em A4. O material *off-line* pode ser visualizado em dispositivos móveis e no *desktop*, e o aluno o levará consigo após a conclusão do curso.

Na estrutura curricular dos cursos presenciais de graduação e de pós-graduação da Belas Artes, as disciplinas EaD são divididas em oito Módulos, sendo cada um deles contemplados com cinco seções. A cada seção há uma atividade de interação, que podem ser do tipo palavras-cruzadas, arraste e solte, relacione etc.

Os Módulos dos cursos estão organizados em três Etapas: Etapa 1 (Módulos 1, 2 e 3), Etapa 2 (Módulos 4 e 5) e Etapa 3 (Módulos 6, 7 e 8). Ao término de cada Etapa, encontra-se a publicação das videoaulas, compostas pelos cinco temas mais importantes do conteúdo, o denominado "TOP FIVE". O professor autor, juntamente com os designers instrucionais e os preparadores e revisores de texto, delimita o tema do conteúdo e os objetivos norteadores do roteiro didático.

De acordo com este roteiro didático, designers instrucionais, com o auxílio dos designers multimídia, elaboram um roteiro técnico para padronizar e customizar as videoaulas, as quais serão disponibilizadas no AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem). Em paralelo à disponibilização do conteúdo *on-line*, designers multimídia elaboram a arte visual do conteúdo didático, na versão *e-book (off-line)* e sua impressão.

A videoaula apresenta, além da figura do professor autor, a inserção de imagens, animações, textos, vinhetas, e diversos elementos auxiliares, visando enriquecer a absorção do conteúdo pelo aluno. Possui, ainda, um design customizado e segue a identidade visual da disciplina ofertada, favorecendo a imersão e o auxílio no aprendizado do aluno.

Na Belas Artes, as videoaulas assumem características motivadoras à aprendizagem, onde a função do professor autor como mediador do conhecimento torna-se mais humanizada e integrada à facilitação da aprendizagem. Sua função como material didático é ser tanto informativa quanto motivadora.

3.1 O processo

A fim de garantir a eficiência e a qualidade da produção das videoaulas, o planejamento é integrado por uma equipe multidisciplinar, composta pelos seguintes técnicos e especialistas: gestora, professores-autores, designers instrucionais, preparadores e revisores de texto, designers multimídia, equipe técnica do LIS (Laboratório de Imagem e Som) e maquiador.

O fluxo de atividades determina um cronograma específico para cada profissional envolvido, considerando a delimitação do tempo necessário da gravação do vídeo à publicação no AVA:



3.2 Etapas de produção da videoaula

Neste primeiro passo define-se, de acordo com o roteiro técnico, a duração média de todos os vídeos e a seleção do conteúdo pelo professor autor que será destacado na videoaula, denominada “TOP FIVE”. A duração de cada uma não depende apenas do conteúdo disponível, pois caso este resulte excessivo, dever-se-á priorizar a experiência do aluno e sintetizá-lo de maneira a não torná-lo cansativo e prejudicar sua compreensão. Isso se determina por meio de pesquisas que definem o perfil do aluno-cliente, ou seja, sua *persona*.

Assim, considerando o público aluno-cliente, as videoaulas da Belas Artes apresentam os 5 temas principais abordados em cada Etapa, com uma duração média de 8 minutos.

3.3 Roteirização

Preparar o conteúdo de uma boa videoaula envolve uma etapa extensa de pré-produção, na qual são determinados os conteúdos que serão apresentados no vídeo, tarefa realizada anteriormente pelo professor autor. As ideias são registradas em um documento, denominado roteiro, que orientará a gravação.

O designer instrucional e o professor autor trabalham no roteiro visando um vídeo de estilo espontâneo, com uma narrativa que contemple o começo, meio e fim, dos conceitos mais importantes para os alunos.

O roteiro deve: ser objetivo, explicitando o conteúdo sem perder as propriedades estilísticas do professor autor; apresentar a descrição dos elementos que irão compor a videoaula; e, além das narrativas, prever as imagens e os recursos visuais utilizados para transmitir as ideias.

Existem diferentes tipos de roteiro educacional (mapas conceituais, estruturação de tópicos ou textos elaborados) que podem ser utilizados na criação de entrevistas, documentários, séries temáticas e narrativas instrucionais. Na videoaula da Belas Artes, utiliza-se o roteiro a partir de textos previamente elaborados, adaptados e com a adição de imagens, pronúncias, menções a pausas, vinheta de abertura, efeito de transição e vinheta de encerramento. Uma vez concluída a confecção do roteiro, este é revisado por meio de leituras em voz alta para certificar-se da fluidez fonética do texto. Utilizam-se, também, as indicações das artes a serem inseridas em cada cena a partir de um padrão de artes pré-definidas.

O roteiro observa, também, o ciclo de aprendizagem do aluno, relacionando o conteúdo da videoaula a leituras do conteúdo *off-line*.

Por fim, destaca-se o papel do preparador e revisor de texto, responsável por assegurar a clareza, a coesão, a objetividade e a harmonia da estrutura textual, compreensível ao leitor, aluno.

3.4 Padronização de arte

Por meio do projeto gráfico, o designer multimídia apresenta a padronização aplicada ao roteiro técnico e indica a noção visual da produção das cenas, tanto para análise posterior do designer instrucional, quanto para a equipe técnica envolvida na gravação. O designer multimídia enumera e nomeia cada arte desenvolvida no programa *Adobe Photoshop*, tal e como pode ser observado abaixo:

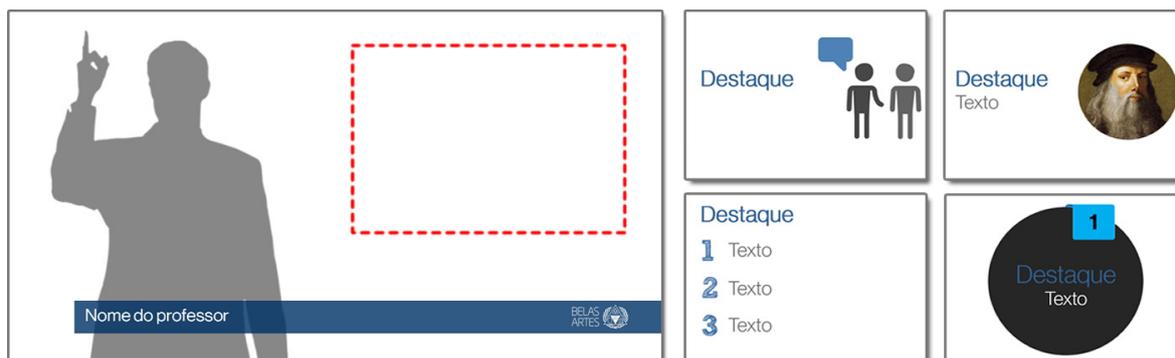


Imagem 2 – Página 1 do manual de aplicação de artes.

O designer multimídia seleciona o tamanho das fontes e as imagens utilizadas para que o aluno visualize o texto tanto em *desktop* como em dispositivos móveis. As imagens utilizadas são adquiridas em bancos de imagens e respeitam os direitos autorais. A cor branca é utilizada como fundo da videoaula, o branco, pois permite que o vídeo se destaque junto com a cor de fundo da identidade visual do curso na página em HTML.

O processo de desenvolvimento das artes em videoaula possui uma ligação emocional e cognitiva com o público-alvo (Santaella, 2001), o que reforça a importância do papel do designer multimídia no processo criativo.

A identidade visual de cada curso também é aplicada no arquivo base do *Photoshop* e, ao final, tem-se um conjunto de *layers*, isto é, um pacote de camadas que contém todas as artes de cenas do roteiro. Este arquivo possui a extensão “psd” e, posteriormente, é encaminhado ao setor de pré-produção para edição.

3.5 Concepção da vinheta

A vinheta de abertura das etapas da videoaula da Belas Artes foi concebida a partir de um *brainstorm* e é composta por referências visuais relacionadas à tecnologia, meios de comunicação eletrônicos, movimento e criatividade. Estas imagens, articuladas com o som e as animações da vinheta, estimulam os sentidos da percepção. Em seu sentido etimológico de união, junção e sensação, a sinestesia da audição, o som, pode provocar uma experiência visual.

A música certamente atua no inconsciente do aluno, e por isso serve como motivação no grande investimento da pesquisa pela música-tema na criação das vinhetas de abertura. Ferraretto (2000, p.286) afirma que “a música e os efeitos exploram a sugestão, criando imagens na mente”. A música desempenha um papel relativo ao estímulo emocional, daí sua importância nas vinhetas. Articulada com a imagem, seguindo certos princípios, ela pode, segundo Samuel (1964, p. 605), “representar um elemento unificador, pode acentuar um efeito, sugerir um movimento e criar uma atmosfera” (DORNELES, Rogério de Abreu, 2011, p.48).

Para o projeto da vinheta de abertura do “TOP FIVE” foi utilizado um efeito criativo e dinâmico, adquirido no *Videohive* e implementado por meio do programa *Adobe After*

Effects. Nele, as imagens se fundem dentro de um círculo que exibe uma contagem regressiva, do “5” ao “1”. A fonte *Steelfish*, sem serifa, favorece a boa legibilidade das palavras-chave. Por meio da elaboração do *storyboard* é possível informar visualmente todas as etapas e controlar o projeto de maneira mais efetiva.

A trilha sonora escolhida foi *Fly Tonight (Final Demo)* da banda In This Decade, lançada em 2013 e seguindo o estilo rock alternativo, consegue reforçar o sentido de afinidade entre imagem e som para o público-alvo. A escolha da música é tão importante quanto a concepção do design. Esses dois elementos somados consistem em um importante fato no processo criativo.



Imagem 3 – Print screen da vinheta de abertura do "TOP FIVE".

3.6 Produção

Na produção, o vídeo toma corpo. Nela, cabe a “previsão de necessidades”, as quais podem ser de caráter material ou humano (equipamentos, cenário, maquiagem, técnicos e a própria filmagem).

Antes de ir para a gravação da videoaula, prepara-se o TP (*teleprompter*) para que o professor autor confira as informações contidas no texto, previamente aprovadas no roteiro. Nesse momento, para uma maior eficácia na gravação, o preparador e revisor de texto atua juntamente ao *teleprompter*, realizando adequações, se necessárias, ao discurso oral, evitando a junção de palavras foneticamente complexas e sinalizando com clareza o ritmo a ser seguido, sem que este comprometa a inteligibilidade do conteúdo. Em suma, o preparador e revisor de texto trabalha e adequa a linguagem a um contexto distinto ao escrito, considerando a especificidade dos interlocutores, daqueles que protagonizam as aulas em vídeo; assegura que nenhuma alteração de sentido em relação ao conteúdo original tenha sido feita por acidente ou consequência do processo de confecção das etapas anteriores.

O designer instrucional ocupa uma posição estratégica durante o processo de gravação, juntamente ao preparador e revisor de texto; tal como um diretor, acompanha e assiste diretamente cada etapa da gravação: monitora o desenvolvimento do roteiro; orienta e realiza a mediação entre professores-autores e equipe técnica; adverte quanto à necessidade de ajustes técnicos nos aparelhos; observa enquadramento e

posicionamento de câmeras.

O maquiador também tem um papel importante no processo de produção da videoaula, pois a maquiagem além de ser um excelente recurso para disfarçar pequenas marcas de pele, ajuda a controlar o brilho excessivo ocasionado pelo calor dos refletores. Isso permite a valorização da imagem do professor autor, bem como a qualidade do material didático produzido.



Imagem 4 – Gravação do Prof. Sidney Leite. Videoaula de um curso de pós-graduação.

Outra informação importante oferecida aos professores-autores diz respeito ao uso de vestimentas que favoreçam a captação da imagem no vídeo. Para o estúdio, o roteiro técnico designa algumas orientações padrão, tais como: posição da câmera, iluminação, resolução de vídeo, definições do áudio, posição do professor autor no vídeo e plano de enquadramento, que nesta tarefa se usou o plano médio. Durante a gravação é imprescindível o silêncio e que os equipamentos estejam devidamente ligados e posicionados no lugar. Observou-se que, com a capacitação recebida, os professores-autores evoluíram a cada gravação em sua apresentação, na exposição do conteúdo e adaptação ao estúdio de gravação.

3.7 Pós-produção

Na pós-produção ocorre a finalização do trabalho, desde a pré-edição do vídeo até a disponibilização para os alunos. O editor de vídeo recebe a gravação e inicia a decupagem, ou seja, a preparação do vídeo para a edição, auxiliado pelo roteiro que recebeu do designer instrucional. A edição inicia-se no programa *Adobe Premiere*, onde são ajustadas qualidade da imagem, som e posicionamento do professor autor na tela. Em seguida, o vídeo é exportado para o *After Effects*, onde são desenvolvidas e integradas as vinhetas de abertura e a animação no pacote com todas as cenas de artes desenvolvidas pelo designer multimídia no *Adobe Photoshop*. As animações em *motion graphics* são aplicadas em balões de texto, setas, caixas de realce, pontos de interação, além do GC e das cenas de transição.

3.8 Publicação das videoaulas no Ambiente Virtual de Aprendizagem

Após a edição do vídeo, envia-se o conteúdo para o designer multimídia quem, com a aprovação do DI, o disponibiliza no AVA. Para a integração do vídeo à página em HTML, tem-se em consideração questões técnicas: adequação do tamanho do arquivo, tipos de resolução (tamanho de tela) e infraestrutura de servidores responsáveis pela transmissão do conteúdo via *streaming*. Antes de disponibilizar o conteúdo, conferem-se novamente os aspectos técnicos supracitados e realizam-se as alterações pertinentes. Por exemplo, a resolução do vídeo, cuja escolha requer familiaridade com dispositivos de reprodução e suas respectivas telas. De acordo com Carlos Sanches (2015), consultor em tecnologia educacional, os tamanhos mais comuns e utilizados (em pixels, os menores componentes de uma imagem ou vídeo digital) são: 320 x 240; 640 x 480; 720 x 480; 800 x 480; 1280 x 720, no formato L x A (largura ou comprimento x altura). No entanto, convém lembrar que quanto menor a resolução, menor será a qualidade.

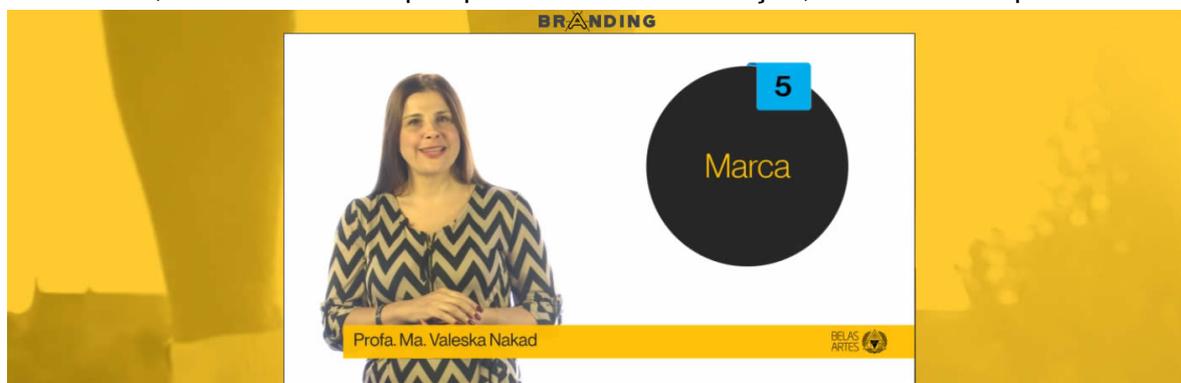


Imagem 5 – Print screen da videoaula na página customizada do curso de Branding.

A plataforma utilizada pela Belas Artes está programada para suportar duas versões do mesmo arquivo de vídeo. Ao ser acessado via *smartphone*, exibe-se a versão de menor qualidade, acelerando o acesso. As extensões de vídeo mais utilizadas são o mp4, o wmv e o flv.

4. Considerações finais

No Centro Universitário Belas Artes, a produção de videoaulas ganha um caráter auxiliar no desenvolvimento do currículo acadêmico, porém sem negligenciar a sua potencialidade e buscando direcionar todas as etapas do processo produtivo à eficiência e à qualidade. Isso é possível por meio de uma “separação integrada” do fluxo de trabalho, considerando a função de cada profissional vinculado de maneira ao mesmo tempo individual e coletiva; compreendendo a especificidade da mídia trabalhada e suas exigências estilísticas e técnicas; desenvolvendo de maneira contínua e personalizada a identidade de cada curso e adequando o processo produtivo (desde a concepção do design até a disponibilização do conteúdo ao aluno) a partir de pesquisas de marketing que definam, entre outros, o perfil do aluno de cada curso. Em suma, o Centro Universitário Belas Artes tem ciência dos desafios de produção do formato e, por isso, procura otimizá-lo ao máximo.

5. Referências bibliográficas

- BATES, T. **Educar na era digital: design, ensino e aprendizagem**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2016.
- DORNELES, Rogério de Abreu. **Design na TV: pensando vinheta**. Salto: Editora Schoba, 2011.
- FERRARETTO, Luis Artur. **Rádio: o veículo, a história e a técnica**. Ed. Sagra-Luzzatto, RS, 2000.
- FORMIGA, M. (org.). **Educação a distância: o estado da arte**. 2 ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.
- MAIA, M. C. Ferramentas da web 2.0 associadas aos LMS no ensino presencial. In: LITTO, F. M.; FORMIGA, M. (orgs.). **Educação a distância: o estado da arte**. 2 ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.
- MORAN, J. M. **Desafios da internet para o professor**. Disponível em: apud MAIA, M. C. Ferramentas da web 2.0 associadas aos LMS no ensino presencial.
- SAMUEL, C. **Panorama da arte musical contemporânea**. Lisboa: Estúdios Cor, 1964.
- SANCHES, C. **Videoaulas: roteiro prático para produzir um bom material**. Disponível em: . Acesso em: 04 de junho de 2017.
- SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- TAROUCO, L. M. R. Objetos de aprendizagem e a EaD. In: LITTO, F. M.; FORMIGA, M. (orgs.). **Educação a distância: o estado da arte**. 2 ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.