



A EXPERIÊNCIA DA UNIVAP VIRTUAL NA CAPACITAÇÃO DOCENTE PARA A PRODUÇÃO DE VIDEOAULAS

Camila Monteiro Rodrigues, Silene F. Bicudo, Ricardo Martins de Souza.

Universidade do Vale do Paraíba/Univap Virtual, Avenida Shishima Hifumi, 2911, Urbanova - 12244-000 - São José dos Campos-SP, Brasil, camilamr@univap.br, silene@univap.br, umricardo@live.com

Resumo – Hoje se discute muito sobre o uso de tecnologias da informação e comunicação em sala de aula. A formação docente é um dos principais desafios para que as tecnologias sejam, realmente, efetivas no processo de ensino-aprendizagem. As videoaulas podem ser recursos tecnológicos facilitadores e motivadores, pois integram as linguagens visual, verbal e sonora. Este artigo tem como objetivo descrever o processo de planejamento, desenvolvimento e oferta da oficina de produção de videoaulas para a capacitação dos docentes do ensino superior. Durante a oficina, os participantes puderam gravar e editar parte de uma videoaula utilizando o software *open-source* KdenLive. O Moodle foi adotado como ambiente de apoio ao curso para disponibilizar aos participantes todo o material teórico para o aprofundamento do assunto.

Palavras-chave: Videoaula, Capacitação Docente, Tecnologia, Desenho Instrucional, Kdenlive.

Área do Conhecimento: Ensino-Aprendizagem

INTRODUÇÃO

A incorporação das tecnologias na educação é um dos principais debates na atualidade. Essa incorporação pode ajudar no processo de ensino-aprendizagem a partir do momento em que o docente se apropria desse conhecimento. Embora as tecnologias devam fazer parte da educação, é preciso ter claro que a diferença não está no uso delas, mas, sim, na compreensão das suas possibilidades dentro da nova lógica que permeia os saberes na sociedade atual. (KENSKI, 2003).

Por mais que a desconfiança docente com relação ao uso das tecnologias venha diminuindo, ainda há muitos desafios para incorporar essas ferramentas de forma efetiva. Entre as principais dificuldades apontadas pelos educadores está a formação docente insuficiente. Há um desejo do professor de aprender, mas ele não sabe por onde ou como começar.

O Ministério da Educação (MEC) sugere, em seus instrumentos de avaliação institucional, que as instituições de ensino superior ofereçam, periodicamente, programas para a capacitação e aperfeiçoamento de seus docentes. A Universidade do Vale do Paraíba (Univap) oferece semestralmente a Semana de Planejamento e Aperfeiçoamento à Docência e, para o segundo semestre de 2018, uma das pautas da programação foi a oferta de uma oficina para a produção de videoaulas.

A videoaula é um dos formatos de mídia por meio dos quais um conteúdo pode ser apresentado, sendo um dos mais complexos por integrar as linguagens visual, verbal e sonora. A videoaula é o formato que mais se aproxima da sala de aula no que se refere à apresentação do conteúdo pelo professor e a recepção do conteúdo pelo aluno. (FILATRO; CAIRO, 2015). Então, o professor pode utilizar a videoaula sem causar desconforto ou dificuldade para o aluno, já que se trata de uma estrutura e uma dinâmica conhecida, e de uma tecnologia que faz parte do seu domínio cultural.

O uso de videoaulas, que deu origem a metodologia ativa da sala de aula invertida, pode se apoiar em algumas das justificativas apontadas por Bergmann e Sams ao compartilharem a metodologia criada. O uso da videoaula faz parte da nova linguagem dos estudantes de hoje que crescem no meio digital; ajuda os estudantes ou o professor quando precisam faltar; ajuda os alunos que têm dificuldades com a matéria; e muda o gerenciamento da sala de aula uma vez que os alunos vêm preparados para aula. (BERGMANN; SAMS. 2016, p. 18-29)

A produção de um vídeo é complexa uma vez que integra as linguagens verbal, visual e sonora exigindo, assim, um leque de competências dificilmente dominadas por uma única pessoa. Um vídeo, como solução educacional, como é o caso de uma videoaula, requer o trabalho de uma equipe multidisciplinar a fim de atender as dimensões tecnocientífica, pedagógica, comunicacional, tecnológica e organizacional. (FILATRO; CAIRO, 2015).



Este artigo tem como objetivo relatar o processo de planejamento, desenvolvimento e oferta da oficina de produção de videoaulas para a capacitação dos docentes do ensino superior da Universidade do Vale do Paraíba (Univap).

Todo o processo foi desenvolvido pela Univap Univap Virtual, departamento responsável por padronizar e estabelecer bases para a política e para a gestão da educação a distância na instituição e oferecer às comunidades acadêmicas e corporativas os recursos didáticos e tecnológicos necessários para a oferta de cursos nas modalidades a distância, semi-presencial e presencial.

METODOLOGIA

Para a construção da oficina de produção de videoaulas, a equipe da Univap Virtual se baseou no modelo de design instrucional ADDIE (FILATRO, 2008), estruturando o processo em 3 etapas distintas: planejamento, desenvolvimento e avaliação. Essas etapas foram ainda subdivididas, conforme a seguir.

a) Planejamento

- **Pedagógico:** Envolveu a definição do perfil do curso, as estratégias pedagógicas e conteúdos a serem abordados com os participantes.
- **Tecnológico:** Definiu-se que o Moodle seria o Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA) e, a partir da experimentação, análise de opiniões publicadas na web e testes definiu-se que o software, livre e gratuito, KdenLive seria a ferramenta para edição dos vídeos.

b) Desenvolvimento

- **Material Didático:** Todo o material didático foi disponibilizado no Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA), explorando diferentes formatos audiovisuais.
- **Instrumentos de Avaliação:** Foram desenvolvidos instrumentos para a avaliação diagnóstica e do desenho instrucional da oficina.

c) Avaliação

- **Desenho Instrucional:** foi aplicado um questionário para a avaliação do desenho instrucional com 05 questões ao final da oficina.
- **Aprendizado:** Não foi aplicado nenhum tipo de avaliação do aprendizado.

Para todas as fases, buscou-se subsídios na literatura representada pelas bases de dados Google Acadêmico e Google, com palavras-chave como produção de videoaula, produção de material didático, metodologias ativas, entre outras. A obra Produção de Conteúdos Educacionais (FILATRO, CAIRO, 2015) embasou, grande parte, do desenvolvimento da etapa de planejamento.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na fase de planejamento, identificou-se como necessidade educacional proporcionar ao participante a visão geral do projeto de uma videoaula e o seu uso dentro de uma nova lógica da prática docente. A partir daí, definiu-se o desenho da oficina, considerando a carga horária pré-definida de 3 horas: seriam disponibilizadas 8 vagas em cada oferta, deveria ser um curso dinâmico, o mais prático possível e, durante a oficina seriam apresentadas somente as partes essenciais do conteúdo teórico, disponibilizando o restante no AVEA.

Sabe-se que o desenho instrucional de qualquer material didático, de uma forma geral, se divide em Planejamento, Desenvolvimento e Avaliação. (FILATRO, 2008). Devido ao tempo de duração da oficina, optou-se em oferecer a todos os participantes a fase de planejamento já concretizada, ou seja, eles já receberam um tema fictício e o conteúdo a ser produzido no formato de vídeo.

O desenvolvimento de uma videoaula se divide em autoria, roteirização e produção. A fase de produção se divide em pré-produção, gravação, edição e distribuição. A oficina se concentrou na parte prática que foi a experiência de gravação com o apoio de um teleprompter e a edição do vídeo com o KdenLive.



Parte 1 – Autoria: Para discutir o conteúdo sobre a autoria de materiais didáticos foi apresentado aos participantes uma videoaula desenvolvida pela Univap Virtual abordando as estratégias para criar conteúdos inéditos e como desenvolver a retórica instrucional.

As estratégias para autoria tratadas na obra de Filatro e Cairo (2015) são mapeamento mental, técnica mash-up e escrita generativa. Quanto ao desenvolvimento da retórica instrucional, a obra trata das práticas que caracterizam uma boa redação, a saber, clareza e concisão, coerência e coesão, intratextualidade e intertextualidade.

Outra estratégia que pode ser utilizada para criar o conteúdo é partir de uma apresentação de slides já elaborada de própria autoria. Assim, a retórica instrucional seria o discurso feito em cada slide. No entanto, estar familiarizado com o software de edição de apresentação não significa conhecer os princípios para elaboração de materiais multimídia, tais como os princípios da modalidade e da redundância (FILATRO, 2008).

Contudo, não é toda apresentação de slides que pode se tornar uma videoaula, pois um material didático só deve ter formato de vídeo quando precisamos integrar as linguagens visual, verbal e sonora para melhor apresentar o conteúdo. (BAHIA; SILVA, 2015) Se a apresentação de slides serve apenas de apoio ao professor e depois de resumo para o aluno, não se recomenda a produção de videoaula. Mas se os slides servem para apresentar recursos audiovisuais, então, a produção de videoaula estará adequada. Caso contrário, em vez de contribuirmos para a imersão do aluno no conteúdo, contribuiremos para o seu distanciamento à medida que sua atenção percebe mais a tecnologia do que o conteúdo. (TORI, 2015)

Parte 2 – Roteiros: O roteiro é o elemento mais importante do processo de produção de qualquer material educacional digital. Tal documento deve permitir uma pré-visualização fiel do objeto educacional por todos os envolvidos no processo (editores, designers, autores, programadores, ilustradores, etc.), apresentando o conteúdo passo a passo. Para isso, o roteiro deve conter a indicação de todos os sons, imagens e detalhar a interatividade e arquitetura da informação.

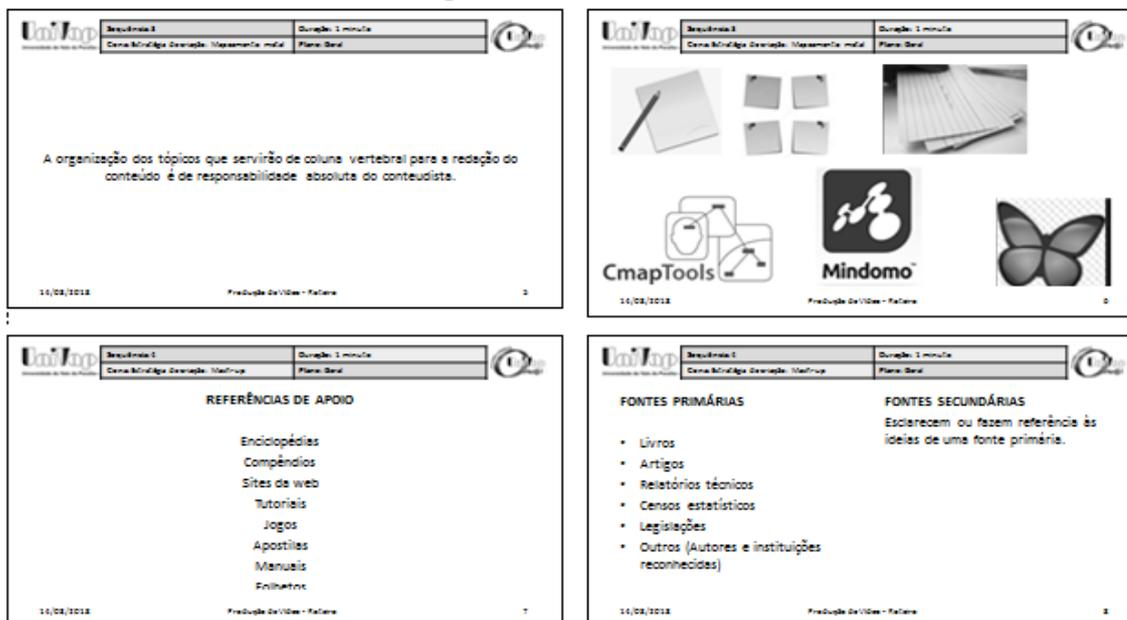
O nível de roteirização depende do material a ser produzido. No caso de uma videoaula, que integra as linguagens verbal, visual e sonora, são necessários dois roteiros: um para as linguagens verbal e sonora e outro para a linguagem visual. Esses roteiros servem de guias para a próxima fase que é a produção. O roteiro tem impacto direto na qualidade do vídeo, pois além de trazer o que será ouvido e visto pelo aluno, traz também a organização da aula. Ele também ajuda a equipe, incluindo o conteudista, a se situar na videoaula facilitando assim revisões e ajustes.

Na pré-produção, os roteiros orientam o profissional de arte na produção visual do vídeo e permitem o ensaio do conteudista. O ensaio não é para decorar o texto, mas para verificar a fluência oral e estar familiarizado com o texto para que a fala soe natural durante a gravação. Na gravação, os roteiros pautam a gravação em si. E por fim, na edição, o roteiro guia a montagem do vídeo. Os participantes da oficina receberam os roteiros prontos contendo os detalhes para a gravação (Figuras 1 e 2).

Figura 1 – Roteiro Verbal

DOCENTE	Univap Virtual				
O QUE GRAVAR	Produção de Material Didático Autoria	O conteudista é o docente responsável pelo conteúdo que irá produzir o texto base para o material didático			
POR QUE GRAVAR	Os docentes precisam ser preparados para desenvolver materiais didáticos originais.	Por que todos os membros da equipe devem ter consciência do processo e do seu papel na obra coletiva.	O conteudista é o responsável pela qualidade tecnocientífica do material		
PARA QUEM	Todas as faculdades	Todos os cursos	Todas as disciplinas		
COMO GRAVAR	O vídeo abre com o logo institucional, seguido pelo título da videoaula, acompanhado de música de fundo. Depois, aparece o título da primeira parte do vídeo (INTRODUÇÃO) e, em seguida, um apresentador, da cintura para cima, de pé, com um fundo branco, fazendo a introdução do conteúdo. Na sequência, aparecerão os títulos das próximas partes seguidos pela apresentação do conteúdo por meio de slides e narração. Por fim, aparece o título da última parte do vídeo (CONCLUSÃO) e, em seguida, o apresentador fazendo a conclusão do conteúdo. Então, o vídeo fecha com os créditos, seguido pelo logo institucional, acompanhado de uma música de fundo.				
Videoaula	Título: Autoria Subtítulo: O papel do conteudista	Gravação	Local: Data:		
Publicação	Local: Data:				
Sequência/Cena	Duração	Plano	Áudio		
Imagem*					
1	Abertura	10 s	Geral	Trilha sonora padrão para a Univap Virtual	Logo Univap > Título da videoaula e nome dos participantes
2	Introdução	1 min	Médio	Olá professor! Nesta videoaula veremos o papel do conteudista na produção de materiais didáticos. O conteudista é o especialista na área de conhecimento ou de prática responsável pela criação do conteúdo. Nos próximos blocos, veremos duas estratégias para criar conteúdos inéditos.	Cabeça
3	Bloco 1	1 min	Geral	(1) Mapeamento mental [...]	[...]
4	Bloco 2	1 min	Geral	(1) A técnica Mash-up [...]	[...]
5	Conclusão	1 min	Médio	Vimos nessa videoaula que o material didático deve simular a conversa da sala de aula buscando a mediação entre o conteúdo e o estudante. Assim, contribuiremos para a motivação dos estudantes, despertando o interesse pelo estudo e convencendo da relevância do conteúdo. Obrigado e até a próxima!	Cabeça

Figura 2 – Roteiro Visual



Parte 3 – Gravação: A experiência desse momento objetiva que os participantes alcancem uma atitude aberta, responsável e crítica frente às contribuições das tecnologias; e valorizem as vantagens que a tecnologia oferece para a aprendizagem de todo o tipo de conhecimento e para a comunicação, desenvolvendo, assim, a competência computacional. (BEHAR, 2013).

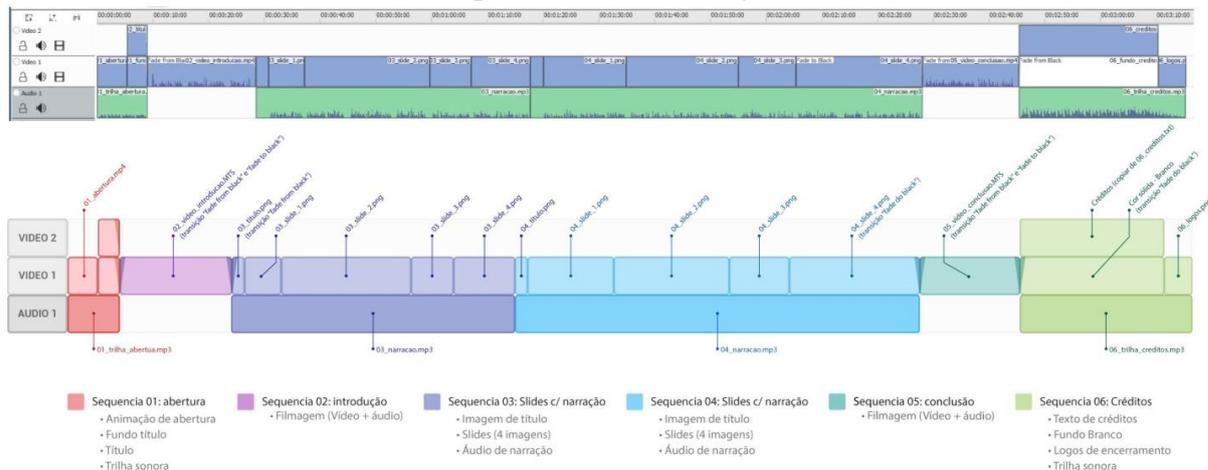
Nesta etapa, um participante por vez se posicionou entre a câmera e uma lousa branca de fundo. Junto à câmera havia o teleprompter com um texto curto para ser lido. Os participantes formaram duplas para que um gravasse a cabeça de introdução – “Olá professores! Nesta videoaula veremos duas estratégias para produção de conteúdos inéditos: mapeamento mental e a técnica mash-up.” – e o outro gravasse a cabeça de conclusão do vídeo – “Como vimos, essas duas estratégias poderão auxiliar o conteudista na produção de um texto que servirá de base para o roteiro da videoaula. Obrigado e até a próxima!”. Na primeira turma, no dia 23, 6 participantes gravaram em uma única tomada, e os outros dois utilizaram mais de uma. Na segunda turma, no dia 25, todos os 6 participantes gravaram em uma única tomada. Após a gravação de todos, realizou-se o intervalo da oficina para que os arquivos das filmagens fossem transferidos para os computadores de cada dupla.

Parte 4 – Edição: Neste ponto, os participantes desenvolveram outros conhecimentos, habilidades e atitudes para a competência computacional: “conhecer e utilizar o software de edição; explorar o computador sem receio; aceitar a ajuda oferecida por colegas sobre as ferramentas que serão usadas;”. (BEHAR, 2013, p. 219).

Em seguida, as duplas iniciaram a edição do vídeo, seguindo as indicações de um instrutor que ia fazendo a edição e mostrando os procedimentos por meio de um projetor. A edição deveria ser feita de forma dividida, ou seja, um membro da dupla editaria a primeira metade, e o outro membro a segunda metade. No entanto, observou-se que a edição foi compartilhada durante todo o processo.

Além dos arquivos de vídeo com a gravação da introdução e da conclusão feita por eles, os participantes também receberam outros arquivos para a composição da sequência do vídeo: animação de abertura; imagem de fundo para o título; trilha de abertura; narrações e slides; imagem com os logos institucionais; os créditos; e a trilha de fechamento. No computador de cada dupla estava disponível um arquivo de imagem com dois mapas da linha do tempo com a sequência do vídeo ilustrando a edição para caso se perdessem. A Figura 3 representa a linha do tempo do vídeo gerado pelos participantes. O mapa de cima é a sequência do vídeo editada no software e o mapa de baixo ilustra as sequências que formam o vídeo, identificando os arquivos utilizados e as transições aplicadas. Finalizada a edição, enquanto se realizava a reindexação do vídeo, ou seja, a exportação da sequência para um único arquivo em MP4, apresentou-se aos participantes a disciplina “Oficina Videoaula” no AVEA criada para disponibilizar todo o conteúdo da oficina.

Figura 3 – Linha do Tempo



Parte 5 – Avaliação: Os participantes foram convidados a responder um questionário para avaliarem o desenho instrucional do curso.

CONCLUSÃO

O uso de videoaula traz as vantagens para o aluno de poder contar não só com uma apresentação de slides, mas também com a retórica instrucional que há em cada slide e de um slide para o outro; e de poder acessar o conteúdo quando e onde puder e quantas vezes precisar, no seu ritmo de aprendizagem. Há vantagem também para o professor que pode aproveitar o tempo da sala de aula para atividades que exigem interação e colaboração, como discussões e trabalhos em grupo.

É importante destacar que uma videoaula é apenas semelhante a uma aula presencial. Filmar uma aula presencial, por exemplo, não significa produzir uma videoaula. Isso porque a apresentação presencial é pensada para o público presente e para a tecnologia da lousa. Além disso, não se pode chegar no dia da gravação do mesmo jeito que se chega à sala de aula, com um pré-planejamento na cabeça improvisando conforme a reação da turma. Assim, uma aula presencial filmada é apenas um registro de uma aula dada. Enquanto que na produção de uma videoaula deve-se levar em conta que não existe a reação da turma, mas existe um propósito no qual não cabe dizer “fica para a próxima aula”. Além disso, justamente porque o docente não tem o feedback instantâneo dos alunos e os alunos estarão sem o suporte do docente ao assistir o vídeo, é que a videoaula do docente deve ser planejada a ponto de prever as dúvidas e as expectativas dos alunos para manter a atenção deles e o material cumprir o seu propósito.

RERERÊNCIAS

- BAHIA, A. B. SILVA, A. R. L. **Vídeo didático:** um guia para o professor. Florianópolis: IFSC, 2015.
- BEHAR, P. A. **Competências em educação a distância.** Porto Alegre: Penso, 2013.
- BERGMANN, J. SAMS, A. **Sala de aula invertida:** uma metodologia ativa de aprendizagem. Rio de Janeiro: LTC, 2016.
- FILATRO, Andrea. **Design instrucional na prática.** São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.
- FILATRO, Andrea. CAIRO, Sabrina. **Produção de Conteúdos Educacionais.** São Paulo: Saraiva, 2015.
- KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância.** Campinas, SP: Papyrus, 2003.
- TORI, Romero. Uso das novas tecnologias em cursos on-line. In.: KENSKI, V. M. **Design instrucional para cursos online.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2015.