

PROFESSOR VIDEOMAKER

**VIDEO-BASED LEARNING: APRENDIZAGEM
ATIVA PARA UMA EDUCAÇÃO ABERTA**



ORIENTANDO: RAUL GRECO JUNIOR
ORIENTADORA: ALESSANDRA DRUTRA



LICENÇAS E USOS DESTA OBRA



Diamond Road Open Access

Open Access | Livre na internet | Creative Commons

Open access (OA) é um conjunto de princípios e uma série de práticas por meio das quais os resultados da pesquisa são distribuídos on-line, sem custos ou outras barreiras de acesso. Com o acesso aberto estritamente definido (de acordo com a definição de 2001), ou acesso aberto livre, as barreiras à cópia ou reutilização também são reduzidas ou removidas aplicando uma licença aberta para direitos autorais.



CC BY-NC-ND 4.0

Atribuição | Não Comercial | Sem derivações

[4.0 Internacional](#)

Esta licença permite que os reutilizadores copiem e distribuam o material em qualquer meio ou formato apenas de forma não adaptada, apenas para fins não comerciais e apenas enquanto a atribuição for dada ao criador.

RAUL GRECO JUNIOR

**VÍDEO BASED LEARNING: A METODOLOGIA ATIVA COMO APORTE PARA A
EDUCAÇÃO ABERTA**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do grau de Mestre em Ensino do Programa de Mestrado em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

Orientadora: Prof.^a Dra. Alessandra Dutra

**LONDRINA
2022**



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



RAUL GRECO JUNIOR

VÍDEO BASED LEARNING: A METODOLOGIA ATIVA COMO APORTE PARA A EDUCAÇÃO ABERTA

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 30 de Janeiro de 2023

Dra. Alessandra Dutra Silva, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

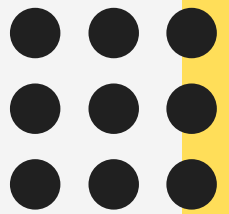
Dra. Diene Eire De Mello, Doutorado - Universidade Estadual de Londrina (UEL)

Dr. Givan Jose Ferreira Dos Santos, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dr. Tiago Eurico De Lacerda, Doutorado - Universidade Estadual de Londrina (UEL)

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 31/01/2023.

SUMÁRIO



- 06.** Introdução
- 08.** Objetivos
- 10.** Processos Metodológicos
- 15.** Recursos Educacionais Abertos e Licenças de Uso
- 18.** Estrutura do curso
- 20.** Módulo 01
- 27.** Módulo 02
- 32.** Módulo 03
- 37.** Módulo 04
- 44.** Método avaliativo
- 47.** Prática Educacional
- 60.** Referências





INTRODUÇÃO

O curso Professor *Videomaker* é parte integrada da dissertação de mestrado **VÍDEO BASED LEARNING: A METODOLOGIA ATIVA COMO APORTE PARA A EDUCAÇÃO ABERTA**. Ele é a prática pedagógica que focou na produção, edição e desenvolvimento de vídeos pelos próprios professores. Neste curso foi abordada a Aprendizagem Baseada em Vídeo (Video-based Learning – VBL) em formato MOOC (Massive Open Online Course, ou seja, Curso Online Aberto e Massivo), tendo um impacto notável nas metodologias de ensino e aprendizagem.

O curso foi aplicado a 50 professores do ensino básico, em grande maioria do ensino municipal da cidade de Ibiporã-PR. Contando com 60 horas de atividades assíncronas, levando aproximadamente um mês (abril de 2022), os educadores tiveram contato com uma educação aberta, livre e de qualidade. A intenção era levar autonomia para o professor em criar e produzir seu material audiovisual, utilizando programas gratuitos e plataformas livres.

O vídeo tem sido usado de muitas maneiras para apoiar a aprendizagem dos educandos em todos os ramos da educação. A aprendizagem baseada em vídeo (VBL) é uma das mídias que podem ajudar os professores no processo de ensino e aprendizagem. O uso do VBL, como metodologia ativa, proporciona novos conhecimentos para os estudantes.

O vídeo pode proporcionar experiências reais em diferentes ambientes. Apenas assistindo, os discentes poderão sentir a situação que foi mostrada no audiovisual. O conteúdo mostrado não se destina simplesmente a ganhar atenção e manter os estudantes entretidos, mas também para fornecer conteúdo educacional.

Pesquisas feitas por diversos pesquisadores (PAPANIKOLAOU et al., 2000; GIANNAKOS, 2013; LEE, LEHTO, 2013; FAZIL, WARD, 2016; NAGY, 2018; BORBA, OSCHLER, 2018; TURAN, CETINTAS, 2020; BELT, LOWENTHAL, 2021) mostram que os alunos que receberam vídeo interativo obtiveram um desempenho de aprendizagem significativamente melhor e um nível de satisfação mais alto do que os de outros ambientes.

Uma vez que a maioria dos programas educacionais visa habilidades técnicas, amplo conhecimento interdisciplinar e boas estratégias inovadoras de ensino, desenvolveu-se o curso visando a aprendizagem baseadas em vídeo (VBL) que podem, com certeza, fornecer um ambiente de apreensão do conhecimento centrado no próprio educando, em seu protagonismo, com estratégias flexíveis e hospitaleiras.



INTRODUÇÃO

O foco deste trabalho concentrou em uma pesquisa aplicada que por meio de ação do participante, ele poderia perceber que os vídeos em ambientes educacionais tradicionais podem apoiar o processo de aprendizagem como um complemento para o conteúdo de sua disciplina para uma melhor compreensão. Bem como provar que por meio de vídeos, é mais fácil definir conceitos e apresentar experimentos, criando conteúdos abertos, assíncronos, visando democratizar o conhecimento.

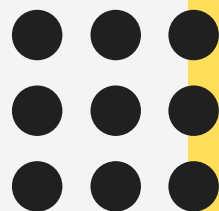
Houve uma pesquisa bibliográfica aprofundada para o embasamento de tais metodologias ativas e de como gerir informações midiáticas. Por meio de uma curadoria bem desenvolvida, o curso se alicerçou em teóricos conhecidos no Brasil e no exterior, valendo-se de muitas pesquisas na área e levando em consideração a realidade do nosso país e do mundo.

Desenvolver e manter o engajamento construtivo é um desafio crucial no aprendizado por vídeos. Dessa forma, o curso Professor Videomaker aparece como uma solução educacional voltada para a aprendizagem baseada em vídeo (VBL) que aumenta a participação dos estudantes por meio de recursos audiovisuais desenvolvidos pelo próprio professor, com sua própria estrutura.

O curso foi desenvolvido na plataforma Sai da Sala, uma plataforma Moodle, que se destina a inclusão de cursos no formato MOOCs (Massive Open Online Courses), ou seja, Curso Online Aberto e Massivo.

O objetivo deste produto é incentivar os professores a desenvolverem videoaulas com a melhor qualidade possível, deixando suas aulas síncronas mais interessantes com esse maravilhoso aporte educacional ou criando conteúdo de suporte para aulas assíncronas.

Espera-se que esse curso e essa pesquisa possam contribuir para concretização de projetos educacionais e que fomentem a criação de cursos abertos que possam criar engajamento entre estudantes e educadores, usando do conhecimento que nos é público para agregar sabedoria.



OBJETIVOS





OBJETIVOS

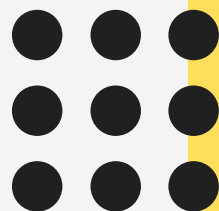
Os principais objetivos esperados para o curso “Professor Videomaker” é que o docente, enquanto estudante do curso, possa criar suas próprias videoaulas e estruturar todo um roteiro curricular, desde seu momento embrionário de criação dos objetivos até a produção e divulgação do curso, apto para que todos possam compreender.

Outro foco é que ele entenda a concepção e criação de um MOOC, da mesma forma que entenda a necessidade da criação de cursos abertos e da difusão do conhecimento científico de forma democrática e acessível.

Dessa forma, visam-se explorar todas as potencialidades que essa flexibilização e, pontualmente, essa metodologia ativa fornece por meio do desenvolvimento do curso “Professor Videomaker”. Nessa proposta metodológica, o próprio educador pode, facilmente, produzir seus vídeos e conteúdos, sem grandes investimentos e com maior profissionalismo possível.

Destaca-se, ainda, que a proposta do produto abrange o máximo possível de interessados, de uma forma aberta e com seu raio de ação expandido, envolvendo pessoas de comunidades e culturas variadas.





PROCESSOS METODOLÓGICOS





PROCESSOS METODOLÓGICOS

O projeto foi desenvolvido em três fases importantes e que respeitam uma ordem importante para o desenvolvimento do projeto. Em primeiro, a pesquisa, que levará em conta o interesse por certo conteúdo e seu público-alvo, dessa forma será possível aferir as necessidades de certo grupo de professores e oferecer algo baseado em vários quesitos relevantes. Em segundo, o desenvolvimento dos vídeos e conteúdo, que será o processo de produção do conteúdo educacional baseado na pesquisa, usando a linguagem e conteúdo assertivo. Em terceiro, a organização da plataforma, ou seja, organizar o LMS (no caso, o Moodle) e organizar tanto os vídeos quanto as práticas baseadas em problemas e tarefas conjuntamente a alguns roteiros educacionais e resumos acadêmicos.

Lembrando que o processo de avaliação do curso e dos participantes será efetuada em duas fases, uma em que os alunos completam os exercícios e tarefas e recebem sua avaliação formativa, e outra em que avaliam quais foram os pontos fortes e pontos fracos do curso, a fim de uma melhora na próxima edição. É importante salientar que o curso será constante, portanto, suas melhorias serão correntes.

Utilizar-se-á a metodologia ativa do VBL (*Video-based Learning*) conjuntamente com os princípios da Teoria Cognitiva da Aprendizagem Multimídia e da Teoria da Carga Cognitiva, mais especificamente exposto no modelo 4D-ID, em que se trabalham quatro elementos que auxiliam a composição e desenvolvimento do material e dos vídeos, e levam em conta, principalmente, a carga cognitiva empregadas.

É de considerável relevância aferir a quantidade de informação que o educando vai receber, bem como sua capacidade de compreensão de toda essa informação. Resultados mais eficazes são alcançados respeitando os limites dos educandos e o aprofundamento pontual do conteúdo para que todo compêndio seja bem aproveitado e de conteúdo eficiente. Com base nessas diretrizes metodológicas é que se consegue preparar todo conteúdo que será incorporado às tarefas, aos exercícios e aos vídeos.

Ainda nesse objetivo, pretende-se inserir esse material numa plataforma LMS - Learning management system (Sistema de Gestão da Aprendizagem), que tem como intuito principal a aplicação de cursos no formato MOOC - *Massive Open Online Courses* (Cursos online abertos massivos). Essa plataforma é chamada MOODLE, que é baseado na linguagem PHP (versão 7.5) como base principal (*backend*). Sendo fundamentalmente focada para cursos massivos e totalmente online.



PROCESSOS METODOLÓGICOS

Como orientado acima, o desenvolvimento dos vídeos será baseado no tema central do curso e que, no caso, será “Como criar videoaulas”. Todo conteúdo será desenvolvido baseado no modelo 4D-ID, auxiliando para a composição e desenvolvimento do material e vídeos, levando em conta, principalmente, a carga cognitiva que será incorporada às tarefas, exercícios e vídeos. Conforme Miranda (2009) o modelo de design educacional de quatro elementos (4C-ID) deixa claro que são necessários para a aquisição de aprendizagens complexas: (1) tarefas de aprendizagem, (2) informação de apoio, (3) informação processual e (4) prática nas tarefas. A partir deste mote, todo conteúdo será forjado com cuidado para que os alunos possam apreender o máximo possível oferecido.

Sabendo-se, por um lado, da importância que o letramento digital tem e, de outra mão, os desafios que se revelam ao docente, que vão desde a volatilidade das tecnologias e sua constante evolução (o que demanda uma atualização contínua), até a complexidade social que se encontra reproduzida – e não raras vezes distorcida – no vasto universo informacional no campo digital, é imperativa a conciliação entre as oportunidades que se descortinam no horizonte e seu uso para superar as dificuldades vivenciadas diuturnamente no âmbito escolar.

Partindo-se do pressuposto de que há um vasto acervo de ferramentas tecnológicas para ser utilizado no contexto educacional e de que há temáticas importantes que precisam ser discutidas com os professores, o curso “Como criar videoaulas” foi estruturado a fim de atualizar os professores com uma metodologia ativa e uma ferramenta de maior potencialidade para o ensino de conteúdos curriculares.

Tal ferramenta vai desde a apresentação de slides por meio de vídeo e interativo, até a criação de vídeos mais complexos e com conteúdo mais denso, usando aplicativos para uso escolar e muitas outras propostas de apresentação de conteúdo com uso de tecnologias.

O curso foi pensado para ser executado por meio de quatro encontros síncronos on-line, antes da abertura de cada módulo, para discussão e reflexão sobre as temáticas tecnologias digitais educacionais; ensino híbrido; letramento digital ensino por meio de tecnologias móveis e ferramentas tecnológicas, e encontros assíncronos para compreensão dos conteúdos propostos, elaboração e aplicação das atividades.



PROCESSOS METODOLÓGICOS

Desse modo, o conteúdo do curso foi estruturado de forma a abarcar ferramentas hábeis a revelar uma abordagem tridimensional da digitalização, envolvendo experiências que vão muito além da leitura do aluno, ou de uma postura de mera reprodução por parte do docente, mas que possibilitam a alocação do professor como condutor neste processo de letramento digital ao apresentar um mundo cinestésico de aprendizado ao discente. Por esta razão que as ferramentas selecionadas deveriam ser tão variadas quanto as experiências vividas no campo digital, aluno por aluno.

O produto ora aplicado fica a um meio termo entre um xMOOC e um cMOOC, porquanto traz uma plataforma específica e espaços não tão amplos para debates quanto seria um cMOOC, todavia, permite a utilização de ferramentas de fora da plataforma, inclusive ensina a utilização de algumas, deixadas ao arbítrio da escolha do próprio estudante, aumentando, com isso, sua área de ingerência em sua própria formação.

Eleita a estrutura e a plataforma na qual o curso se baseou, as demais fases para a gestão do projeto relativo ao produto pautaram-se na metodologia de gestão de projetos do *Project Management Institute* (PMI), por meio de uma aplicação adaptada de algumas etapas do PMBOK – *A Guide to the Project Management Body of Knowledge*¹, respeitando as cinco etapas por ele propostas, quais sejam: i) Iniciação; ii) Planejamento; iii) Execução; iv) Monitoramento e Controle e v) Encerramento.

As cinco etapas do PMBOK envolvem, originalmente, nove áreas de conhecimento, a saber: i) integração; ii) escopo; iii) tempo; iv) custos; v) qualidade; vi) recursos humanos; vii) comunicações; viii) riscos e ix) aquisições (HORS et al, 2012, p. 481-482).

Dada a especificidade do projeto que permitiu o desenvolvimento do presente produto, sobretudo ao seu caráter acadêmico e sem fins lucrativos, tais áreas de conhecimento foram concentradas em quatro: o escopo – por meio do levantamento do público alvo, objetivos e metodologias aplicáveis; o tempo – por meio do estabelecimento de um cronograma definido com antecedência; qualidade – por meio dos critérios de quantificação dos resultados obtidos ainda que no plano qualitativo e comunicações e comunicação – por meio do levantamento dos dados obtidos em cotejo com os objetivos e levantamentos de eventuais desvios padrão.

[1] Acerca do PMI e do PMBOK, Hors et al (2012, p. 481) destaca que “O PMI se dedica ao avanço no gerenciamento de projetos, promovendo atividades, estudos, eventos, treinamentos e bibliografia especializada nessa área do conhecimento, sendo o PMBOK sua publicação elaborada para padronizar e divulgar as boas práticas em gerenciamento de projetos”.

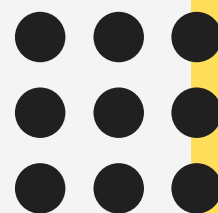


PROCESSOS METODOLÓGICOS

Matriz de incidência do PMBOK adaptado na elaboração do Produto Educacional

	INICIAÇÃO	PLANEJAMENTO	EXECUÇÃO	MONITORAMENTO E CONTROLE	ENCERRAMENTO
ESCOPO	Delineamento dos elementos mínimos do projeto: Estabelecimento de público-alvo, objetivos, metodologias e conteúdos	Elaboração de ementa do curso. Roteirização das videoaulas para o curso e levantamento do material bibliográfico de apoio.	Preparação da plataforma, levantamento de alunos voluntários e aplicação do curso para o público-alvo. Elaboração das videoaulas e avaliações.	Análise das avaliações somativas, da autoavaliação e da participação dos estudantes nos fóruns.	Elaboração do relatório de aplicação do produto
TEMPO	Elaboração de cronograma por etapas (sequenciamento de atividades)	Cumprimento das etapas estabelecidas em prazo hábil.	Cumprimento das etapas estabelecidas em prazo hábil.	Cumprimento da etapa em prazo hábil.	Análise de eventuais desvios padrão e margem de aceitabilidade de atrasos.
QUALIDADE		Elaboração de critérios orientadores para levantamento da obtenção dos objetivos.	Aplicação dos critérios na elaboração do próprio curso.	Verificação das atividades postadas e cotejo com os critérios orientadores.	Recebimento das avaliações com base na escala de Likert.
COMUNICAÇÃO		Elaboração de fluxos comunicacionais para que as informações repassadas sejam recebidas e compiladas na fase devida.	Criação de canais além dos fóruns para contato com o autor do Produto.	Captura de feedbacks recebidos nas avaliações diagnósticas.	Análise dos resultados obtidos mediante a utilização dos critérios orientadores.

Fonte: O Autor, 2022.



RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS E LICENÇAS DE USO



RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS E LICENÇAS DE USO

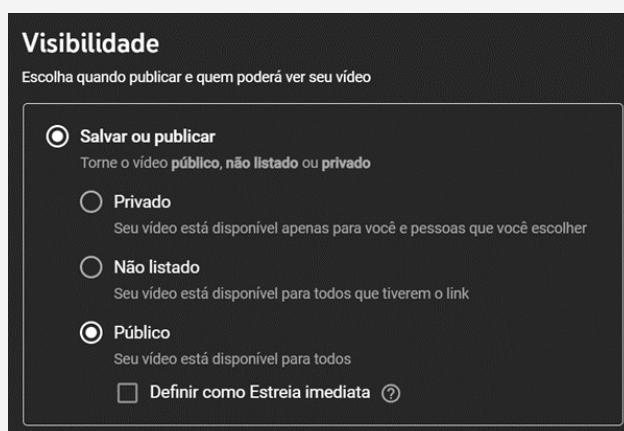
Recursos Educacionais Abertos (REA) são materiais de ensino, aprendizado e pesquisa, em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros. No curso Professor Videomaker foram utilizados vídeos postados no YouTube e artigos de apoio encontrados em repositórios de universidades, todos com os devidos créditos aos autores.

Em relação ao material audiovisual utilizado, podemos observar que a Licença Padrão da plataforma YouTube é composta por uma autorização emitida pelo proprietário do canal ao postar seu vídeo para qualquer usuário poder usar ou ter algo em sua posse. Em termos de Internet, é basicamente uma permissão para usar, compartilhar ou incorporar em seu site, blog ou rede social o conteúdo que está disponível online. O YouTube é uma plataforma de partilha de vídeos com o seu próprio conjunto de regras e regulamentos de acordo com a sua política da licença.

Quando uma pessoa posta um vídeo em sua conta, tem duas opções de distribuição para escolher que são “Privado” e “Público”. Se optar por privado, ele afirmará que apenas usuários convidados e autorizados terão permissão de visualizar o seu vídeo; se ele escolher público, concordará que todos os usuários terão permissão para ver, compartilhar e incorporar seu vídeo sem necessitar de uma permissão ou autorização para isto.

É importante salientar que os vídeos do YouTube incorporados no curso não objetivam fins lucrativos e mantém o link original que direciona para canal do proprietário como recomenda as normas de incorporação² do Youtube.

Figura 01



Fonte: YouTube, 2022.

[2] Abaixo link com a autorização do YouTube para incorporar vídeos em sites e blogs que tem a “Licença Padrão do Youtube” disponibilizados pelos proprietários dos canais. Disponível em: <https://support.google.com/youtube/answer/171780?hl=pt-BR>



RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS E LICENÇAS DE USO

Em relação aos artigos utilizados como textos de apoio, é claro justificar que todos foram retirados de repositórios universitários e estão devidamente creditados para fins educacionais. Todo e qualquer texto que foi analisado, também foi tratado com o máximo decoro e rigor científico. Ao estar disponível na internet em seus repositórios, eles automaticamente entram no patamar de divulgação científica sem fins lucrativos que tem como licença básica de Open Access.

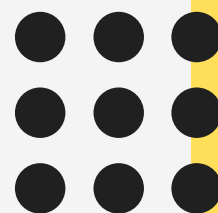
Ambas as situações, dos vídeos incorporados e dos artigos disponíveis, estão amparadas e dispostas no Art. 46, inciso III da Lei nº 9.610/1998 (BRASIL, 1998):

Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais:

(...)

III - a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra;

Dessa forma, todo conteúdo que não foi autoral, teve base legal e jurídica para ser inserido no curso, de forma elegível por não ter fins lucrativos, e por preservar as normas legais, tanto da plataforma de streaming quanto das disposições judiciais vigentes em nosso país.



ESTRUTURA DO CURSO



ESTRUTURA DO CURSO

O curso foi desenvolvido em quatro módulos principais, tendo cada módulo sua avaliação. Dentro desses módulos têm-se assuntos pontuais desde a parte teórica básica para o pensar de um vídeo, sua roteirização até sua produção e publicação. Abaixo uma tabela estruturando o conteúdo que será abordado:

PRODUTO – CURSO PROFESSOR VIDEOMAKER			
	Conteúdo	CrITÉRIOS avaliativos	Objetivos
Avaliação diagnóstica do estudante	Questionário com perguntas para levantamento de conhecimentos prévios sobre o assunto	Sem valor avaliativo. Uso para autoanálise	Servir de parâmetro ao próprio estudante deste curso para observar seu processo de aprendizado
Módulo 01	O QUE É VBL (VIDEO-BASED LEARNING)? 1.1. O Manifesto Maker 1.2. As bases da aprendizagem por vídeo 1.3. O vídeo como ferramenta principal 1.4. Os conteúdos possíveis e as formatações dos vídeos	Questionário de múltiplas alternativas (avaliação somativa) e participação em fórum específico (avaliação sumativa)	Introduzir conceitos afetos ao VBL e sua utilização como metodologia ativa de ensino e de aprendizagem.
Módulo 02	COMO DESENVOLVER ROTEIROS PARA AULAS EM VÍDEO? 2.1. Analisando seu público e definindo o tempo das aulas 2.2. Trabalhando com a carga cognitiva 2.3. O uso da Topicalização e das Palavras-Chave 2.4. O desenvolvimento de conteúdo de Slides		Levantar perfil de público da videoaula e a partir deste levantamento estruturar roteiros de videoaula.
Módulo 03	COMO PREPARAR O AMBIENTE E CAPTURAR OS VÍDEOS 3.1. Preparando o cenário, a iluminação e a câmera 3.2. Como conseguir o melhor som possível 3.3. Quais as melhores formas para editar e capturar vídeos no celular e/ou no computador?		Preparar ambientação para a elaboração de vídeos de qualidade.
Módulo 04	EDITANDO E TORNANDO OS VÍDEOS DISPONÍVEIS 4.1. Capturando vídeos usando o smartphone 4.2. Usando o smartphone como Webcam com o IRIUS WEBCAM 4.3. Capturando e editando com o FILMORA 4.4. Editando com o CANVA 4.5. Editando com o INSHOT 4.6. Enviando para o Youtube e os formatos desejáveis		Editar os vídeos gravados por meio de utilização de programas e plataformas específicas.
Avaliação diagnóstica do curso	Questionário com sete perguntas, para levantamento de melhorias do próprio curso.	Utilização em <i>feedback</i> e com a escala de Likert.	Servir de base para melhorias do curso, melhorando a experiência do aluno (incremento de DT).

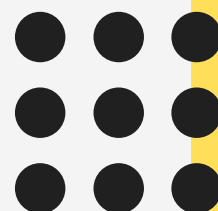
Fonte: O Autor, 2022.

ESTRUTURA DO CURSO

Como dito anteriormente, todos os vídeos estão em conformidade com as leis vigentes de uso (brasileiras, internacionais e da plataforma), bem como em todas as conformidades com a iniciativa de Recursos Educacionais abertos. Nos módulos foram utilizados os seguintes vídeos, após uma curadoria prévia:

Módulo	Nome do vídeo	Link do vídeo	Canal
01	Três técnicas indicadas por cientistas para qualquer pessoa melhorar nos estudos	https://youtu.be/posTc56basM	BBC Brasil
01	Video-Based Learning	https://youtu.be/yoOoZaG_rj0	Potential
01	Maker Movement Manifesto	https://youtu.be/F7pPSDpNJVM	Open Maker
01	The Power of Video-Based Learning	https://youtu.be/HV5G7DAgBtM	Learnlight
01	8 Examples of Video Based Learning That Will Help You Deliver High-impact mLearning	https://youtu.be/U6eBHplW_UY	EIDesign
01	8 Examples of Video Based Learning for Corporate Training	https://youtu.be/JO0LhQavXDY	EIDesign
02	Como Criar Roteiros Para Vídeos de Conteúdo	https://youtu.be/P7Sf_H-G5uw	OZI AUDIOVISUAL
02	Como identificar o seu público-alvo	https://youtu.be/tBDy0h8So6E	Michael Oliveira
02	Duas regras da Teoria da Carga Cognitiva	https://youtu.be/XMKolkxw7il	Didatics
02	Por que Usar a Topicalização?	https://youtu.be/GFFM_0oVSqY	Português para TILSP
02	Como fazer uma boa apresentação de slides no powerpoint em 2022	https://youtu.be/ZwJUVybOWxw	André Arcas
03	Como fazer cenários para gravar vídeos (e como fazer fundos legais no YouTube)	https://youtu.be/kSfAJMIsVWs	JEÃO - Gambiacine
03	Aprendendo o básico sobre iluminação de vídeo	https://youtu.be/7wLyDKXft4c	Maisvideomundo
03	Como gravar vídeos com áudio de ótima qualidade	https://youtu.be/_3Xg1PEzfso	Hotmart
03	Melhores editores de vídeo grátis - 2022	https://youtu.be/7AR1zMfEXgE	Brainstorm Tutoriais
04	Melhores apps de edição de vídeo para celular em 2022!	https://youtu.be/DbE5CxInluk	Brainstorm Tutoriais
04	Três apps incríveis para gravar vídeos com celular	https://youtu.be/IRPmkf7JEuk	Bruno Kotaka
04	Iriun Webcam pc para transformar celular em câmera usb	https://youtu.be/kg1v5LLIAFg	TecnoUp
04	Tutorial completo do Filmora para iniciantes	https://youtu.be/n_FlujdKJIE	Brainstorm Tutoriais
04	Melhor editor de vídeos online grátis (como fazer vídeos no Canva) - tutorial Canva	https://youtu.be/dN2XUeZUskE	RendaMais Digital
04	Como editar vídeos pelo celular com aplicativo Inshot	https://youtu.be/bTPMPWuEn6o	Design Empreendedor
04	Conceitos básicos: Como enviar vídeos pelo YouTube Studio (desktop)	https://youtu.be/hdAQ8CT39Nk	YouTube Criadores

Fonte: O Autor, 2022.



MÓDULO 01

O QUE É VBL (VIDEO-BASED LEARNING)?





O QUE É VBL (VIDEO-BASED LEARNING)?

Video-Based Learning (VBL) – que ganhou força com o crescimento no *microlearning*, que são recortes curtos e bastante objetivos de conhecimento específicos - se pauta por metodologias interativas para a produção de vídeoaulas com elevada interação do estudante com o conteúdo proposto.

O VBL possui características diferenciadas, que o tornam eficaz a aprendizagem com esta ferramenta, como alternativa parcial ao modelo tradicional de ensino. Utiliza para isto elementos infográficos, animações e *storytelling*, entre outros. Tem a facilidade de permitir o aprendizado de forma móvel, a qualquer tempo, de acordo com a possibilidade do estudante.

O VBL tem exatamente no uso de pistas auditivas e visuais uma de suas principais características, para a composição da informação, do conhecimento ou habilidade obtida a partir do vídeo.

Apesar de seu maior uso em meio à ascensão das novas tecnologias e do ensino à distância, o VBL não é algo novo. Já na Segunda Guerra Mundial soldados foram treinados e tiveram suas habilidades aprimoradas por meio da combinação de áudio e vídeo. Décadas depois vimos este modelo de ensino ganhar força com a introdução de fitas de vídeo e, a seguir, os CDs de vídeo digitais, nos anos 90.

A ampliação da presença da Internet e de novas ferramentas online – tendo no YouTube um de seus mais representativos expoentes – abriram caminho para o que viria a seguir, na década passada, com a rápida ascensão dos smartphones e tablets.

Em meio a este quadro, os professores foram instados a refletir, de forma crítica, sobre seu papel, diante do contexto de rápidas mudanças. O modelo tradicional, apegado ao livro e ao lápis, agora ganhou reforço de novas ferramentas ilustrativas, como vídeos que apoiam e compartilham com o docente o papel de protagonismo no processo de aprendizado.

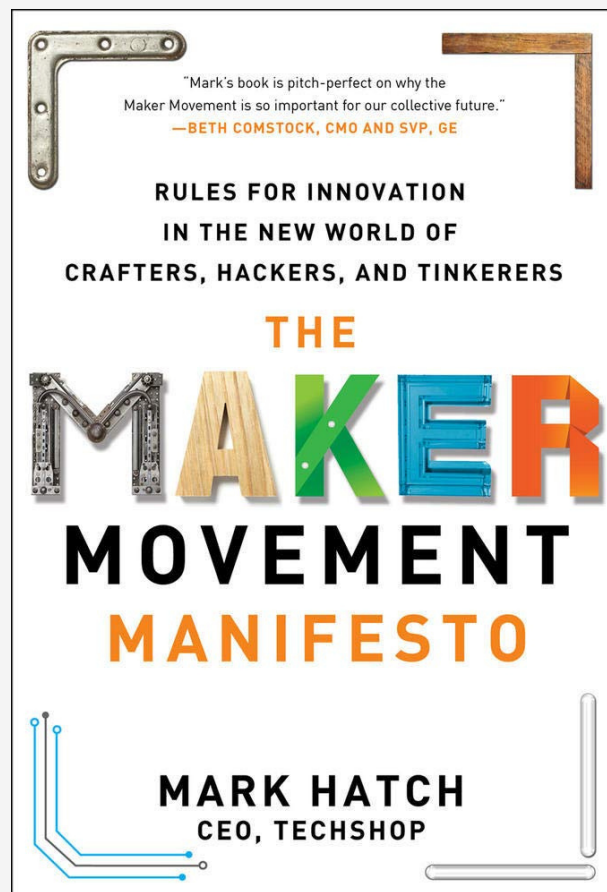
Os VBLs, assim, assumem um papel ilustrativo e inovador, apoiando a aprendizagem colaborativa ou não, em um contexto heterogêneo, ofertando aos estudantes novas formas de absorver o conteúdo.

O MANIFESTO MAKER

O Manifesto do Movimento *Maker*, encabeçado por Mark Hatch, traz a ideia de que uma revolução está em curso. Mas não se trata de derrubar a velha guarda da educação. Mas refere-se a construir, a criar, a inspirar vida em ideias inovadoras.

Hatch descreve as notáveis tecnologias e ferramentas agora acessíveis a todos e compartilha histórias de como as pessoas comuns criaram produtos extraordinários, dando origem a novos empreendimentos bem-sucedidos. Ele explica como as turbulências econômicas estão abrindo caminho para os indivíduos criarem, inovarem, fazerem uma fortuna — e até mesmo impulsionarem mudanças sociais positivas — com nada mais do que sua própria criatividade e um certo trabalho duro.

Está tudo ocorrendo agora, em todo o mundo, pois, segundo ele, o espírito criativo vive dentro de cada ser humano. Somos todos *makers*. Nesse sentido, o movimento *Maker* representa uma resposta da sociedade ao uso indiscriminado das fontes naturais de energia, água e do solo. Ao reduzir a demanda por produtos industrializados, os *Makers* colaboram decisivamente para minimizar os impactos negativos de um modo de vida que custa caro para o planeta.



AS BASES DA APRENDIZAGEM POR VÍDEO

O aprendizado baseado em vídeo é o uso de vídeo para ensinar conhecimentos ou habilidades. É provável que em algum momento de sua vida você tenha aprendido algo assistindo a um vídeo, seja em uma aula na escola ou em um tutorial do YouTube.

Escolher a aprendizagem baseado em, significa um alto nível de consistência, qualidade e acessibilidade. Caso suas turmas sejam na modalidade online, os vídeos podem ajudar a uni-los em uma mensagem e lição central. Além disso, os vídeos auxiliam para levar as mesmas oportunidades de aprendizado para estudantes em todo o mundo, incluindo os remotos e falantes de diferentes idiomas.

Se tivesse a opção de ler um artigo ou assistir a um vídeo, o que você acha que a maioria das pessoas escolheria? Os vídeos são envolventes, divertidos e prendem a atenção, além de serem um excelente meio para ensinar informações.

Além disso, estudos mostraram que assistir a conteúdo de vídeo ajuda as pessoas a se lembrarem de mais detalhes e conceitos do que ao ler apenas texto. Portanto, o vídeo não é apenas mais atraente para os alunos, mas também mais eficaz. Além disso, o processo de aprendizado ativo e interativo. Você pode incorporar vídeos com exercícios práticos. Ou você pode incorporar elementos interativos diretamente em seu vídeo, como pontos de verificação, questionários e perguntas para discussão.



O VÍDEO COMO FERRAMENTA PRINCIPAL

A motivação dos estudantes é uma questão a se considerar dentro do processo de aprendizagem. A literatura tem comprovado o efeito positivo do uso de novas tecnologias como uma ferramenta de apoio para aumentar a eficácia da aprendizagem.

Aqui, cabe lembrar que não é usual aos estudantes simplesmente aplicar estas tecnologias em suas rotinas, envolvendo com o que aprenderam em aula. O VBL, neste contexto, descentraliza o papel o professor, trazendo o aluno ao protagonismo do processo de aprendizagem, utilizando vias complementares (o papel do professor e o do vídeo) para tanto.

Avançando neste contexto, o vídeo também tem sido usado muitos para apoiar a aprendizagem do aluno de diversas outras maneiras. Atualmente, um novo conceito chamado “vídeo educacional de baixo custo” que é elaborado em um curto período, com poucos recursos e que podem ser combinados em outros materiais de um curso, bem como tornar-se o protagonista de um curso, ou seja, ser a ferramenta principal de apoio para a construção e interação.

Há pesquisas que defenderam as perspectivas inovadoras e criativas do uso de vídeo para fins educacionais – como a aprendizagem colaborativa, engajando alunos e professores, usando o vídeo como um recurso que permite melhor visualização do conteúdo.



OS CONTEÚDOS POSSÍVEIS E AS FORMATAÇÕES DOS VÍDEOS

O desenvolvimento dos vídeos será baseado no tema central do curso, que no nosso caso será “Como criar videoaulas”. Todo conteúdo será desenvolvido baseado no modelo 4D-ID, auxiliando para a composição e desenvolvimento do material e vídeos, levando em conta, principalmente, a carga cognitiva que será incorporada às tarefas, exercícios e vídeos.

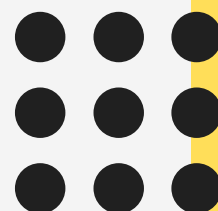
Esse modelo de design educacional de quatro elementos (4C-ID) repassa que são necessários para a aquisição de aprendizagens complexas:

- (1) tarefas de aprendizagem,**
- (2) informação de apoio,**
- (3) informação processual e**
- (4) prática nas tarefas.**

A partir deste mote, todo conteúdo será forjado com cuidado para que os alunos possam apreender o máximo possível oferecido.

Sabendo-se, por um lado, da importância que o letramento digital tem e, de outra mão, os desafios que se revelam ao docente, que vão desde a volatilidade das tecnologias e sua constante evolução (o que demanda uma atualização contínua), até a complexidade social que se encontra reproduzida – e não raras vezes distorcida – no vasto universo informacional no campo digital, é imperativa a conciliação entre as oportunidades que se descortinam no horizonte e seu uso para superar as dificuldades vivenciadas diuturnamente no âmbito escolar.





MÓDULO 02

COMO DESENVOLVER ROTEIROS PARA AULAS EM VÍDEO



COMO DESENVOLVER ROTEIROS PARA AULAS EM VÍDEO

Neste sentido, é preciso estruturar uma roteirização de trabalho para a vídeoaulas. Tal roteiro deve seguir determinadas premissas, como a estruturação com início, meio e fim; a separação de tópicos para tornar o conteúdo de mais fácil assimilação; a estruturação de ideias por blocos, para organizar a construção da informação; e a previsão e planejamento da utilização de dados e de outros elementos visuais, para que sejam condizentes com o conteúdo em dimensão e forma.

Antes disto, é preciso ter clara a agenda para o planejamento de tempo para a vídeoaulas. Mais que isto: é necessário que o tempo seja adequado ao nível de profundidade que se deseja alcançar, bem como tornar a compreensão do conteúdo mais efetiva possível. Aulas longas e repetitivas em demasia tender a ser cansativas e promover a dispersão; por outro lado, aulas inadequadamente curtas e superficiais não cumprem o propósito no processo de ensino.



ANALISANDO SEU PÚBLICO E DEFININDO O TEMPO DAS AULAS

Definir o tempo de aula pode ser definitivo para o sucesso da estratégia em aula. Resultados de uma pesquisa recomendam vídeos curtos, por prender melhor a atenção dos alunos, e por ter melhor capacidade de direcionamento para temas específicos.

Por um lado, há o risco de perda de contexto – detalhes, podem ser suprimidos e há a exclusão do que viria antes ou depois da informação - o que pode um grande obstáculo para a interpretação da informação.

Por outro lado, vídeos excessivamente longos, embora mais profundos e informativos, trazem maiores dificuldades aos alunos para a concentração em problemas específicos. Em contraste, trechos mais longos fornecem mais informações, mas também podem distrair alunos de se concentrarem em um problema específico.

Por tudo isto, ao utilizar o VBL como ferramenta principal ou colaborativa para as suas aulas, primeiramente é necessário investigar o perfil de seus estudantes.

Cabe aqui uma análise em alguns pontos importantes:

- **Quem é seu público-alvo?**
- **Qual seu principal objetivo?**
- **Possíveis problemas/necessidades que precisará antecipar;**
- **Pensar em como abordará seu tema e apresentação de modo que dialogue com o interesse de seus estudantes.**

É necessário estruturar a sua programação em uma forma lógica, sequenciada e organizada dentro de seus objetivos e sobretudo do tempo disponível.



TRABALHANDO COM A CARGA COGNITIVA

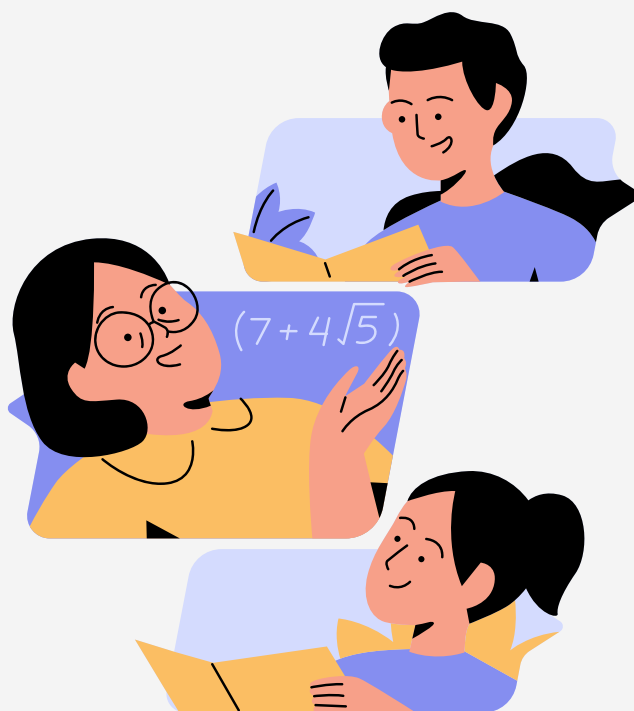
Aqui está um ponto relevante para a construção da correta estratégia com o uso do VBL, a Teoria da Carga Cognitiva, que reflete sobre a incapacidade que o ser humano manifesta em processar muitas informações de forma simultânea.

Teoria criada pelo psicólogo australiano e professor emérito da Universidade de *New South Walles* (Australia) John Sweller, a teoria da carga cognitiva (TCC) entende que há uma barreira natural ao ser humano para processar muitas informações em sua memória a cada momento, e que o excesso de informação gera um esforço maior de todo o processo cognitivo, criando, assim, uma sobrecarga cognitiva.

Essa sobrecarga impõe uma restrição fundamental no desempenho e na capacidade de aprendizagem. Nele, as estruturas de aprendizagem são colocadas de acordo com o processamento de informação na mente humana.

Esse excesso de informação produz um esforço extra desnecessário para o processo cognitivo, desencadeando uma sobrecarga cognitiva que cria obstáculos a apreensão do conteúdo estudado.

Nesse sentido, é necessário analisar, regular e estruturar os vídeos de uma forma que respeite a Carga Cognitiva.



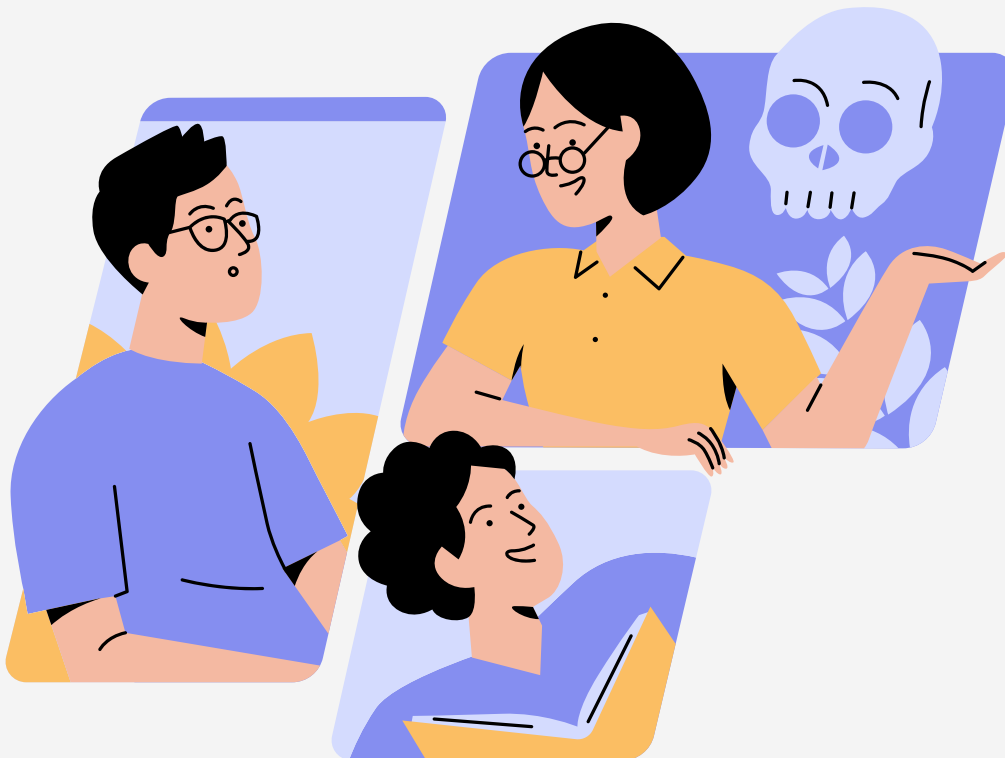
O USO DA TOPICALIZAÇÃO E DAS PALAVRAS-CHAVE

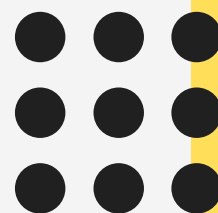
O termo 'Topicalização' faz referência ao ato de ressaltar, evidenciar uma parte específica e pretendida do texto, que nada mais é do que o tópico que direciona e oferece informação sobre o que se trata o resto do enunciado.

Já as palavras-chaves são termos compostos por uma ou mais palavras que resumem do que se trata um artigo ou conteúdo. Em Marketing Digital, são importantes para guiar a otimização de um site ou de uma página. Assim, podem ajudar a atrair mais visitantes por meio dos algoritmos do Google.

O DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDO DE SLIDES

As Tecnologias educacionais são parte integrantes nas aulas e elaborações de trabalhos escolares, acadêmicos e profissionais. E essas utilizações nos obriga a entender a elaboração desses conteúdos feitos com os auxílio de Slides, pois uma apresentação mal formulada, pode comprometer o seu trabalho e aquilo que você quer comunicar.





MÓDULO 03

COMO PREPARAR O AMBIENTE E CAPTURAR OS VÍDEOS



COMO PREPARAR O AMBIENTE E CAPTURAR OS VÍDEOS

Uma videoaula também pode ser considerada como uma aplicação multimídia. O formato mais comum é a gravação de uma aula e posterior disponibilização no formato de vídeo. A forma de produção e responsabilidade de disponibilização deste vídeo aulas são dos professores.

A ideia é que a instituição deve criar sua própria metodologia para o desenvolvimento e uso do vídeo aulas que são tratadas como Objetos de Aprendizagem (OA) e não como uma iniciativa isolada de um professor. Este conceito entende que um AO é uma entidade pedagógica autocontida, reutilizável, que pode ser claramente utilizado para aprendizagem, educação e treinamento.

A parte mais desafiadora no desenvolvimento do vídeo aulas é a geração do vídeo, seja pelos aspectos de custo, envolvimento do professor ou tempo. O uso de áudio via software e de avatar neste processo, se apresenta como uma solução muito interessante em médio prazo, mas com desafios importantes, como qualidade do áudio em português e o uso de avatares mais realista e com movimentos mais expressivos.

Para que se compreenda a gravação de vídeo aulas num estúdio de ensino, são fundamentais o conhecimento de um estúdio de TV, suas características e equipamentos que o compõem.





PREPARANDO O CENÁRIO, A ILUMINAÇÃO E A CÂMERA

Tentando viabilizar a ideia de gerar vídeo aulas gravadas pelos próprios professores, é necessário encarar a situação de que o ambiente e os equipamentos não são os ideais, ou seja, não ficará profissional, mas pode ficar efetivo! Para isso basta considerar: o local, os equipamentos para a gravação das imagens e do áudio.

O local: normalmente o nosso ambiente para gravação de um vídeo aula pode ser: em casa (quarto ou escritório), no local de trabalho (sala de aula, laboratório, sala de trabalho) ou mesmo ao ar livre. Uma característica comum a todos esses lugares são os problemas de iluminação, ruídos e demais interferências sonoras.

Equipamentos para gravação da imagem: filmadoras domésticas (baixo custo), desktop, notebook, tablet ou smartphone.

Esta etapa de testes passa a demorar menos tempo à medida que as condições (local e equipamentos) sejam as mesmas em gravações futuras e que o professor passe a dominar melhor os seus recursos tecnológicos (som e vídeo) que têm à sua disposição.

O ideal é que as vídeoaulas fossem aulas gravadas em estúdio devidamente preparado com cenografia e iluminação específica. Os professores, nestes estúdios, dispõem de recursos técnicos como: câmera de documentos, captura de tela do computador, microfone unidirecional com cancelador de eco, câmera robô e teleprompter.

O cenário de um estúdio de ensino é constituído de um fundo infinito na cor azul ou verde, para a utilização do chroma-key, recurso utilizado para a criação de cenário virtual, e para a projeção de imagens, relacionadas ao conteúdo que está sendo desenvolvido. A iluminação deve ser constituída de spots com luz fria, para permitir que o professor fique à vontade durante o período em que estiver dando aula.

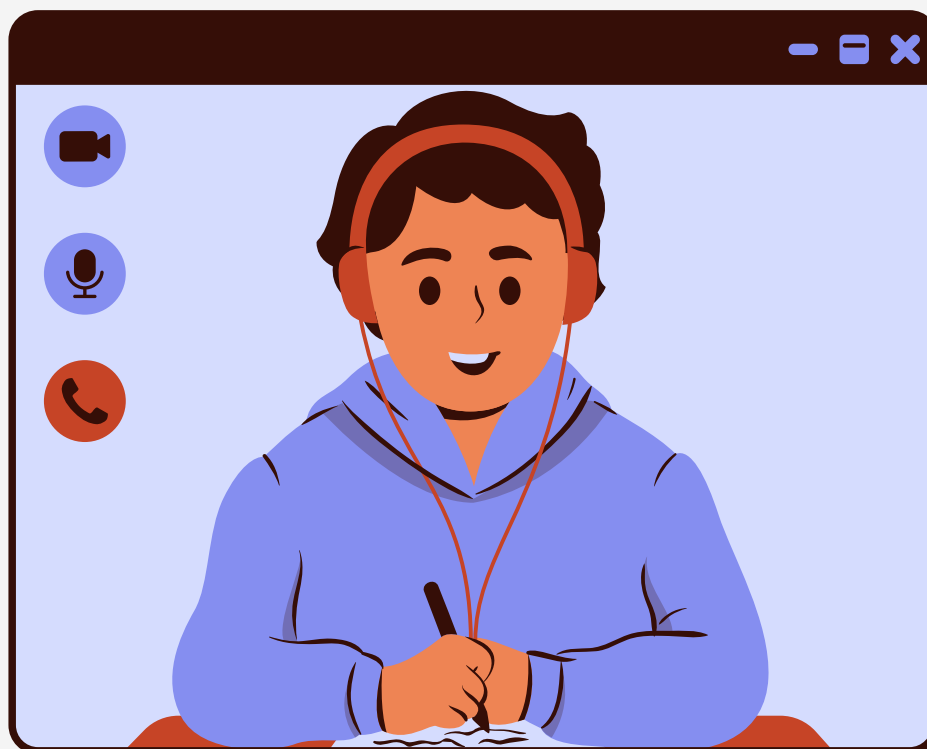
Os cenários virtuais e o chromakey exigem iluminação especial. No estúdio, há três câmeras de vídeo, sendo uma disponibilizada para a captação da imagem do professor, outra para os planos de detalhe e a última para o plano geral, compondo a imagem do professor com os recursos utilizados.

COMO CONSEGUIR O MELHOR SOM POSSÍVEL

É mais que necessário que os docentes possam usufruir de um treinamento afim de usar a voz adequadamente para que tenham uma voz acompanhada de uma boa fala. Infelizmente, muitos professores entram em trabalho cansativo e muitas vezes precários sem nenhum embasamento sobre o uso correto da voz e os riscos que pode haver sem uma boa instrução. Com a gravação do vídeo é possível perceber o grau em que a altura do som da voz pode chegar.

Na situação do vídeo aulas serem gravadas pelos próprios professores, os equipamentos para gravação do áudio: filmadoras domésticas, microfone “semiprofissional” (baixo custo), microfone de uso doméstico, microfone em um headset ou mesmo microfone integrado ao equipamento, não fornecem as melhores condições para ter um áudio com boa qualidade.

No estúdio, são colocados e disponibilizados todos os materiais que serão utilizados na aula. Para a colocação do material no estúdio, o professor terá a ajuda de cinegrafistas e de um técnico responsável pela gravação e pelo switcher, fazendo os cortes necessários para colocar no ar a imagem que o aluno vai receber, quer seja do estúdio, quer seja do rack dos equipamentos, como mp3 player, pendrive etc., quer seja pela web.



QUAIS AS MELHORES FORMAS PARA EDITAR E CAPTURAR VÍDEOS NO CELULAR E/OU NO COMPUTADOR?

Exemplos interessantes de produção e hospedagem de vídeo aulas são encontrados no *MIT Open Course ware*, *YouTube* e *SlideShare*. O vídeo aulas do *MIT Open Course ware* são essencialmente vídeos que podem ser assistidos e manipulados através de controles padrão (tocar, pausar, parar, avançar ou retroceder). O usuário também pode fazer download do vídeo ou acessar à transcrição das falas (descrição minuciosa do conteúdo).

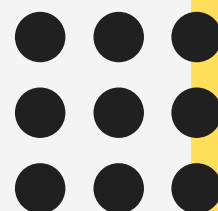
O *YouTube* também é usado para disponibilizar vídeo aulas, questão enviadas por qualquer usuário, mas o conteúdo não contempla aspectos de validação por especialistas. O *SlideShare* é uma plataforma para disponibilização de conteúdos (apostilas, slides e vídeos). Qualquer usuário cadastrado no sistema pode disponibilizar conteúdo.

Não se deve apenas introduzir tecnologias, ou mesmo apresentar vídeos nas aulas, o uso desses precisa ser contextualizado e planejado para atender as necessidades pedagógicas para difusão do conteúdo.

Ao construir um vídeo com objetivos pedagógicos, se faz necessário conhecer os processos de produção para que seja possível efetivar todas as vantagens que este recurso audiovisual oferece ao ensino/aprendizagem.

Deste modo, com a compreensão das técnicas de produção e com o acompanhamento do fluxo do processo, é possível inferir modificações e melhorias para garantir a eficiência e eficácia dos produtos audiovisuais, promovendo a melhoria contínua das vídeoaulas, buscando a excelência na efetivação da disseminação dos conteúdos necessários aos aprendizes para a formação profissional de todo o País.





MÓDULO 04

EDITANDO E TORNANDO OS VÍDEOS DISPONÍVEIS



EDITANDO E TORNANDO OS VÍDEOS DISPONÍVEIS

O vídeo pode ser um recurso didático de extrema importância para a aprendizagem, desde que seja usado com inteligência, planejamento e parcimônia. Em uma sociedade como a que vivemos, em que os celulares com acesso à internet se tornaram objetos extremamente populares, e as inovações tecnológicas são quase que diárias, é impossível que uma instituição escolar sobreviva fazendo um bom trabalho sem que esta se atualize tecnologicamente.

Sendo assim, as instituições de ensino não devem enxergar a tecnologia como um rival na disputa pela atenção dos alunos, mas sim como uma aliada na construção do saber no ambiente de ensino. Para isso, cabe às escolas o desenvolvimento de um ambiente propício para a utilização da tecnologia, em especial o vídeo, e cabe aos professores a atualização dos seus métodos de ensino, para que a tecnologia seja acrescentada às práticas pedagógicas.

CAPTURANDO VÍDEOS USANDO O SMARTPHONE

Como forma de motivar os alunos que estão acostumados com o uso de diferentes dispositivos tecnológicos, tais como os smartphones, o professor deve ser um eterno pesquisador e, dessa forma, estar preparado para implementar as Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação em sua prática pedagógica. Isso passa pela formação de novos docentes e pela atualização dos que já exercem a profissão.

A vídeo aula, se for bem detalhada, gera mais resultado e faz com que o aluno esteja mais focado na aula, melhorando a sua aprendizagem. A produção dessas vídeoaulas depende das pesquisas e organização do professor para que posteriormente os alunos possam aplicar em aula as referências recomendadas.





USANDO O SMARTPHONE COMO WEBCAM COM O IRIUN WEBCAM

Iriun Webcam é uma ferramenta para usar seu smartphone Android como webcam em seu PC ou Mac. Se você precisa de uma webcam para programas como *Zoom* ou *Skype*, este aplicativo te ajuda a resolver isto com nada mais do que o seu smartphone.

Usar *Iriun Webcam* é muito simples e rápido de configurar. Primeiro, baixe o aplicativo tanto no seu smartphone quanto no PC ou Mac onde pretenda usar. Então, tenha certeza de que ambos os dispositivos estejam conectados à mesma rede WiFi.

Após ter ambos os dispositivos na mesma rede, você pode estabelecer a conexão entre eles. Basta selecionar *Iriun Webcam* como a câmera padrão do programa que você queira usar. Então, seu smartphone começará a transmitir a imagem para o seu computador imediatamente. Este aplicativo é compatível com resoluções até 4K, então seu vídeo deverá ficar ótimo.

Iriun Webcam não poderia ser mais fácil de usar, e é incrivelmente útil para quem não tem uma webcam e precisa de uma. Após conectar os dispositivos, você poderá usar seu smartphone como webcam sempre que quiser.



IRIUN WEBCAM



CAPTURANDO E EDITANDO COM O FILMORA

O Filmora Video Editor é o substituto do antigo Wondershare, um editor de vídeo com bom nível de recursos, destinado a produções mais simples e a um perfil de usuário que exige menos dos aplicativos de edição de vídeo.

O primeiro passo, após abrir o Filmora (utilizamos a versão 9), é escolher o formato do vídeo e entre os modos "Fácil" ou "Completo". Dependendo da sua escolha, a tela mudará para uma das opções selecionadas. Se for o modo "Completo", deve-se clicar em "Importar arquivos de mídia aqui" para começar a edição e escolher um vídeo. O próximo passo é clicar no botão "+" sobre o vídeo, para inseri-lo no projeto. O vídeo vai aparecer em uma das faixas na parte de baixo da tela, onde deverão ser inseridos os vídeos e músicas, além de ser o espaço para edição do trabalho. Em seguida, deve-se clicar em "Importar" e depois em "Importar arquivos de mídia" para adicionar mais vídeos ou músicas que serão usadas. Este passo deve ser repetido até que todo o conteúdo do projeto esteja nesta tela.

O próximo passo compreende ordenar os vídeos e músicas selecionadas na faixa apresentada na parte de baixo da tela. Deve-se arrastar e soltar cada mídia na ordem desejada. Os vídeos e música ficam em canais separados. É possível aplicar um filtro à produção em desenvolvimento, basta clicar no botão "Filtros", escolher o efeito de sua preferência e clicar no botão "+". O efeito escolhido vai direto para a faixa correta e em seguida temos que arrastá-lo para o segundo exato do vídeo em que o efeito precisa aparecer. Para não correr o risco de perder projeto em andamento, deve-se clicar em "Arquivo" no menu e depois em "Salvar Projeto". Deve-se definir um nome e clicar em "Salvar". Para gravar o vídeo deve-se clicar em "Exportar".



Wondershare Filmora



EDITANDO COM O CANVA

Produzir novos conhecimentos quanto à aplicação prática das tecnologias para promoção de uma avaliação diferenciada, o Canva, formato vídeo, pode promover uma avaliação inovadora que estimule a pesquisa, novos conhecimentos, a autonomia dos discentes, colocando-os no centro do processo de aprendizagem.

Além de poder ser uma nova forma de verificar a aprendizagem, os alunos tornam-se mais responsáveis por seu processo de aprendizagem, aprenderam novos conhecimentos culturais, tecnológicos, desenvolvem a autonomia, trabalho colaborativo, a comunicação, mediação e interação entre eles e o professor. Os conhecimentos adquiridos poderão ser usados em outras disciplinas, cuja pesquisa pode ser sobre diferentes assuntos.

Já em relação a imagens, o Canva é bastante intuitivo. Após baixá-lo, selecionando as opções “Cartaz” e “Cartaz escolar”, o professor encontra vários modelos prontos e facilmente editáveis para criar imagens, como avisos ou chamamento para aulas. É possível, ainda, compartilhar essas imagens editadas diretamente no Inshot, para então produzir montagens.

Quanto às ferramentas disponíveis na edição dos designs, no canto superior esquerdo da tela, uma delas é a Uploads – de fotos, imagens, vídeos e áudios na plataforma para serem usados conforme necessário.





EDITANDO COM O INSHOT

Uma das soluções para editar vídeos através do celular é o aplicativo *Inshot*. Disponível gratuitamente na loja de aplicativos do seu celular (*AppStore* para iPhone, *Play Store* para aparelhos Android), esse aplicativo possibilita, de forma muito intuitiva, juntar, cortar ou inserir figurinhas e músicas em fotos e vídeos – que podem ser salvos em diferentes tamanhos.

Ao utilizar o aplicativo *InShot* para manipular o material que será fornecido pelo professor aos alunos na forma de vídeos animados que podem facilitar o trabalho e a absorção de informações de forma eficiente e eficaz de acordo com a entrega de materiais concluídos que podem ser interessantes e não cansativos de serem ouvidos pelos alunos. Este aplicativo *InShot* é um aplicativo muito bem planejado para ajudar android/smartphones a converter ou editar uma gravação de vídeo padrão em uma gravação de vídeo extraordinária.

O *InShot* é um dos aplicativos de edição de vídeo mais usados. Seus recursos também são muito fáceis de usar. Neste aplicativo, os usuários podem cortar a parte do vídeo que desejam editar antes de importar. No entanto, os usuários ainda podem fazê-lo depois disso. As edições *InShot* também podem ser compartilhadas diretamente nas mídias sociais em qualidade de alta definição (HD).



ENVIANDO PARA O YOUTUBE E OS FORMATOS DESEJÁVEIS

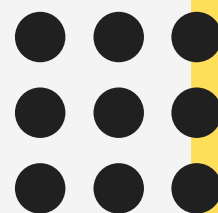
O YouTube é um site de compartilhamento de vídeos enviados pelos usuários por meio da Internet. Também é possível adicionar comentários sobre o vídeo.

O YouTube hospeda uma imensa quantidade de filmes, documentários, videoclipes musicais e vídeos caseiros, além de transmissões ao vivo de eventos.

Após escolher o editor de vídeos, deve-se clicar no botão Criar e selecionar a opção Enviar Vídeos. O próximo passo compreende a seleção dos vídeos. Posteriormente, deve-se clicar no botão Selecionar Arquivos. Será mostrada uma janela para que seja possível escolher a pasta onde o vídeo foi gravado.

Escolhe-se o arquivo de vídeo e seleciona-o. Vemos a imagem indicando as características do vídeo, entre elas o título, que é obrigatório. Após incluir o título, devemos clicar no botão Próximo. Escolher o público-alvo do vídeo e selecionar o tipo de visibilidade desejada e clica-se no botão Publicar.





MÉTODO AVALIATIVO





MÉTODO AVALIATIVO

A avaliação do curso se dará em duas frentes, a primeira com a avaliação formativa e a segunda com a avaliação diagnóstica. A avaliação formativa foca as estimativas de ensino-aprendizagem, pois têm o objetivo de verificar o progresso e as dificuldades de aprendizagem dos alunos, tornando mais produtiva a relação de ensinar e aprender.

A primeira modalidade de avaliação, formativa, busca medir o desempenho dos estudantes ao longo do processo de ensino-aprendizagem. Fugindo à maneira tradicional de avaliações diretamente vinculadas à atribuição de notas, esse modelo pretende acompanhar a evolução da aquisição de conhecimento do aluno. Utilizadas ao longo de todo período educacional como ferramenta para avaliar a performance dos alunos, elas permitem que a prática docente seja ajustada às necessidades dos estudantes. Ainda nessa linha avaliativa é perfeita para analisar as metodologias ativas empregadas, principalmente a aprendizagem baseada em projetos.

O método formativo corresponde a um entendimento do ensino que analisa que aprender é um procedimento longo e contínuo, em que o estudante vai desenvolvendo sua noção informacional a partir das formações que executa. Segundo Ballester et al. (2003), se um aluno não compreende o conteúdo, não se dá exclusivamente porque não estuda ou não possui as competências mínimas para isto, mas adverte que o motivo pode estar nos exercícios que não lhes foram colocados.

Este método avaliativo possibilita acertar o procedimento de ensino-aprendizagem, encontrando as fragilidades de cada aluno e contrapondo aos atributos de cada um. De tal modo o educando avalia suas falhas e seus acertos e descobre uma motivação para desenvolver um estudo metódico e ordenado. As falhas viram elemento de um estudo para o tutor, por meio dos quais se identifica as dificuldades básicas e facilidades desses participantes, facilitando o desenvolvimento de novas táticas de ensino (BALLESTER et al., 2003; HAYDT, 2007).

O método da avaliação formativa é intrinsecamente unido ao processo de feedback, já que busca além do aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem, mas uma resposta para o desenvolvimento. Se bem utilizado, este modelo de avaliação abona um bom predicado ao ensino e assegura que a grande parte dos indivíduos cheguem ao objetivo esperado, pois a resposta o auxilia melhorar a sua atuação (BALLESTER et al., 2003; OLIVEIRA; CHADWICK, 2007).



MÉTODO AVALIATIVO

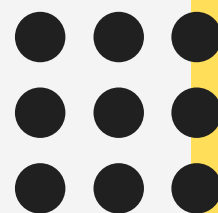
Carvalho e Martinez (2005) ainda explanam que o método da avaliação formativa objetiva unir os atores pedagógicos (estudantes e educadores) em uma autoavaliação contínua, acertando as melhores táticas de ensino-aprendizagem na procura por melhores metas, fica claro que as transformações nos procedimentos se iniciam por reconhecer as dificuldades de cada um; levando o estudante a ajustar seu próprio método de raciocínio e aquisição de conhecimento.

No segundo formato, diagnóstico, tem como objetivo central conhecer o educando, seus anseios, seus costumes e suas prioridades, isso funciona como alicerce para este tipo deajuizamento. Desse modo, garante-se que o estudante esteja na turma adequada e que o curso tenha o nível adequado a ele. Neste modelo avaliativo procura-se conhecer ideias e conhecimentos prévios do aluno (MASETTO, 1997). Ela pode ser desenvolvida por meio de vários instrumentos, como questionários, contendo temas amplos e/ou estritos, conferências, assuntos importantes e outras ferramentas selecionadas pelo docente e pela instituição.

Este tipo de método avaliativo é feito comumente no início do curso para aferir as expectativas e os conhecimentos prévios, para poder traçar planos individuais de atendimento. Contudo é importante lembrar que a cálculo diagnóstico pode ser feito novamente em qualquer ocasião pelo tutor, uma vez que forem encontrados dificuldades de aprendizagem, motivação ou adequação à classe em que o educando está inserido (OLIVEIRA; CHADWICK, 2007).

Segundo Haydt (2007), a partir de uma avaliação diagnóstica o educador averigua se os seus discentes estão ou não dispostos, se têm propriedade e pré-requisitos para apreender novos conhecimentos. Assim, a avaliação diagnóstica consente que o professor aprecie o quadro do seu discípulo por uma triagem e aferição.

Almeja-se, ainda, que a formação desse curso possa ajudar que docentes consigam desenvolver suas videoaulas e seus vídeo-cursos de maneira satisfatória, criando uma rede de desenvolvimento e perpetuação da educação aberta e, consigo, uma teia de pessoas satisfeitas e bem-preparadas.



PRÁTICA EDUCACIONAL: EXECUÇÃO DO PROJETO





PRÁTICA EDUCACIONAL: EXECUÇÃO DO PROJETO

O produto é um projeto educacional inovador na medida em que capacita o professor a fazer vídeoaulas voltadas para a necessidade de seu público, partindo do princípio que a partir do levantamento prévio para essa elaboração, o estudante seja capaz de formular juízos críticos e correlacionar as informações recebidas tanto visual, quanto sonoramente, a outras de sua esfera pessoal de conhecimento.

Não obstante a necessidade de roteirização e formulação prévia de cada vídeoaula, o que, de per si, otimiza o tempo de estudo com foco nos resultados pretendidos, ainda permite que o aprendizado se utilize de recursos variados, ampliando a compreensão de temas por meio da base tecnológica.

O produto educacional, desta forma, visa que o professor consiga fazer seus vídeos por celular ou por computador, obedecendo às etapas inerentes à formulação do vídeo, qual a roteirização, gravação, edição e publicação, como, ainda, objetiva que este processo permita um alcance máximo de discentes, caso este seja o intento do professor.

Inicialmente, levantou-se, dentre as metodologias ativas de ensino, aquelas que poderiam representar um ganho metodológico, sobretudo para a disseminação de MOOC's (Massive Online Open Course ou Curso On-line Massivo e Aberto), tendo sido eleita, para tanto, a elaboração de vídeos.

Com esse intuito, utilizou-se de bibliografia existente no Brasil e no mundo acerca da relação entre ganhos de aprendizagem com a utilização de recursos tecnológicos e, mais especificamente, o uso de vídeos nesse processo. Como referencial teórico de base têm-se os estudos do Prof. José Moran, o qual defende a utilização de metodologias ativas baseadas em substrato tecnológico como veículo para inovações na educação.

Os primados de Moran permitiram que se estabelecessem critérios objetivos para a arquitetura do curso base – Professor Video Maker – e que representa o produto educacional proposto. Neste aspecto, a formação de múltiplas inteligências, o desenvolvimento de “uma integração maior entre diferentes áreas do conhecimento”, incentivo de protagonismo e participação do aluno, formação continuada de docentes e planejamento do ritmo de mudanças (BACICH; MORAN, 2018, p. 22) foram os objetivos orientadores para a formulação do produto.



PRÁTICA EDUCACIONAL: EXECUÇÃO DO PROJETO

Para que o próprio curso concretizasse seus objetivos orientadores, sua formulação foi feita de modo que cada um de seus quatro (04) módulos representassem uma experiência bastante intuitiva ao professor (que, neste curso, é o aluno), utilizando-se de design thinking na criação da plataforma.

Design Thinking (DT) é o nome dado à apropriação por outras áreas do conhecimento da metodologia e sistemática utilizada pelos designers para gerar, aprimorar ideias e efetivar soluções. O DT tem características muito particulares que visam facilitar o processo de solução dos desafios quotidianos com criatividade e de forma colaborativa. Graças a ela, pode-se dizer que o DT provoca a inovação e a ação prática (ROCHA, 2018, p. 153).

Os módulos foram criados a partir de um núcleo comum, tendo duas partes: i) um vídeo explicativo ou um tutorial contendo as explanações sobre o conhecimento e as informações relativas àquele módulo e ii) uma base teórica contendo artigos acadêmicos de leitura complementar, a fim de que houvesse uma verticalização do conhecimento gerado na parte anterior.

Além da composição dúplice de cada módulo, cada um trazia duas bases avaliativas sendo compostas de um questionário de múltiplas alternativas, mediante a aplicação de avaliações somativas e, ainda, uma avaliação sumativa (ou formativa) por meio de socialização em fóruns. “A mesma informação, recolhida do mesmo modo, chamar-se-á formativa se for usada para apoiar a aprendizagem e o ensino, ou somativa se não for utilizada deste modo, mas apenas para registrar e reportar” (HARLEN, 2005, p. 208).

A opção, portanto, por duas modalidades avaliativas, serve para, ao término da aplicação do produto, poder aferir um ganho real em termos de aprendizagem (avaliação formativa ou sumativa) e não apenas a medição para efeitos de registro do estudante (avaliação somativa), ainda que esta última tenha sua relevância em termos de síntese de conteúdo aprendido.

O módulo inaugural traz, ainda, uma avaliação diagnóstica para saber o nível de conhecimento prévio do estudante, sem valor avaliativo para efeitos de atribuição de notas para o curso, ou seja, trata-se mais de uma autoavaliação do discente para que ele mesmo se aperceba do universo de conhecimentos que o curso lhe convida a entrar, podendo, também, servir de parâmetro para a autopercepção de aprendizagem.

PRÁTICA EDUCACIONAL: EXECUÇÃO DO PROJETO

A proposta última do curso Professor Videomaker é que o estudante, no caso, o professor que esteja fazendo este curso, envie um trabalho ao seu término, por meio de postagem de um link que direcione ao vídeo. O resultado atribuível a esta atividade final é “apto” ou “inapto”. Após o envio desta atividade, há uma avaliação diagnóstica do curso, em que o aluno usa a escala de Likert para avaliar a produção do curso, seguida de uma resposta dissertativa em que se pode apontar suas avaliações e sugestões de mudança. Esse feedback serve de substrato para uma melhora contínua do curso e uma maior aplicação do DT em eventuais reformulações dele.

Para a elaboração da avaliação diagnóstica com base na escala de Likert, utilizou-se de perguntas objetivas e com a possibilidade de resposta em cinco pontos: nunca, poucas vezes, às vezes, muitas vezes e sempre e cuja pontuação variava de um a cinco sendo a nota mínima relativa ao critério “nunca” e, sucessivamente a cada um dos demais pontos, até a notas máxima de valor cinco atribuível ao ponto “sempre”.





PERFIL DOS PARTICIPANTES, PLATAFORMA E OPERACIONALIDADE

O produto foi aplicado a um universo de cinquenta (50) alunos, sendo cinquenta por cento (50%) deles professores da Secretaria Municipal de Educação de Ibiaporã, no estado do Paraná, e os outros cinquenta por cento (50%) professores que foram captados por meio de divulgação no aplicativo Facebook.

O curso foi completamente em modelo assíncrono, não tendo encontros presenciais e ficou um mês no ar. Teve uma adesão de noventa e quatro por cento (94%) dos seus inscritos que corresponde ao total de alunos que terminaram integralmente o curso - quarenta e sete estudantes (professores). O curso teve duração de dez (10) horas de aulas em vídeo gravadas e estimadas mais quarenta (50) horas de estudo do material complementar e atividades, perfazendo um total de até sessenta (60) horas de curso. Cada videoaula modular tinha entre cinco a dez minutos de duração.

A plataforma utilizada para o curso foi do tipo LMS - Learning management system (Sistema de Gestão da Aprendizagem), que tem como intuito principal a aplicação de cursos no formato MOOC - *Massive Open Online Courses* (Cursos online abertos massivos). A plataforma eleita é a denominada *MOODLE* e que se baseia na linguagem PHP (um acrônimo recursivo para *Hypertext Preprocessor* e é uma linguagem de *script open source* de uso geral) na versão 7.5, como base principal (*backend*). Sendo fundamentalmente focada para cursos massivos e totalmente online.

Para desenvolver as atividades presentes no curso fez-se necessário estabelecer um guia de requisitos mínimos para que o participante tivesse conforto e facilidade para trabalhar. Pensando nisso, o participante selecionado precisava cumprir com as seguintes condições:

- **Ser maior de 18 anos;**
- **Possuir formação no magistério ou licenciatura;**
- **Conhecimentos básicos em Língua Inglesa;**
- **Conhecimentos básicos em informática;**
- **Disponibilidade de tempo para leitura e produção;**
- **Possuir aparelho smartphone e/ou computador com câmera.**

PERFIL DOS PARTICIPANTES, PLATAFORMA E OPERACIONALIDADE

O curso exigia que o participante fosse maior de 18 anos, pois todo conteúdo e produções seriam utilizadas como resultado para a pesquisa, mediante autorização. Era necessário possuir formação no magistério ou licenciatura, visto que o curso foi desenvolvido para ser uma formação continuada para professores e que exerçam a docência.

A necessidade de possuir conhecimentos básicos em Língua Inglesa e Informática se fundamentam na mesma situação, pois alguns dos programas e aplicativos utilizados possuem a necessidade de instalação em aparelhos; bem como alguns encontram-se em inglês; assim, a importância do conhecimento básico para suprir tal situação.

Outro ponto importante é o tempo mínimo para estudo e para leitura, visto que o curso demanda atenção e um momento especial para criar, desenvolver e produzir as atividades. Tudo deve ser roteirizado, desenhado e gravado, partindo disso chegamos a última condição, que é a de possuir aparelho smartphone e/ou computador com câmera, posto que o escopo do curso é justamente a gravação de vídeos e suas respectivas edições.





DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES ELABORADAS PELOS DISCENTES NO CURSO

Partindo do princípio de que o contexto atual da sociedade exige um profissional que exerça suas atividades pautadas na dinâmica social, cultural e política (Schumacher, 2014), essa nova demanda social exige uma formação do educador que contemple a utilização de metodologias e estratégias condizentes com o momento do ensino por meio de aulas remotas.

Só que, para isso, temos que ter uma visão mais ampla sobre alguns conhecimentos já desenvolvidos em nossa sociedade, bem como as evoluções desses conceitos, ou seja, temos que nos ater aos princípios do desenvolvimento, para só depois entrarmos em um ciclo pretensiosamente epistemológico, em que o educador desenvolve seus processos em busca de objetivos preestabelecidos.

É importante, desta forma, estruturar todo trabalho pensando no quanto o aluno consegue aprender, ou seja, na carga cognitiva que ele vai assimilar durante sua feitura. Bem como toda dinâmica envolvida no processo e suas ferramentas necessárias. Tudo isso foi empreendido para que o estudante possa ter interesse em terminar o curso, saneando qualquer futuro problema de evasão e, também, de desânimo com o conteúdo. Integralmente o curso foca seu ensino nos alunos para que possamos ter excelência na jornada.

O ensino online deve focalizar-se nas actividades que os estudantes têm de realizar para aprender os conteúdos e procedimentos de um domínio disciplinar ou área profissional. Embora simples no seu enunciado é um empreendimento difícil de concretizar. Não é suficiente, para manter o interesse dos formandos e obter resultados positivos na sua aprendizagem, transpor os cursos presenciais para uma plataforma que permite fazer ensino à distância. (MIRANDA, 2009, p.81)

Nesta etapa inicial é importante destacar a diferenciação entre o escopo do projeto, o qual abarca as várias etapas e processos para a elaboração, aplicação, monitoramento e avaliação do produto e o escopo do produto em si.

O escopo do projeto envolve o levantamento do objetivo do projeto e que, neste caso, cuida-se da criação e aplicação de um produto educacional. No caminho percorrido pelo projeto, deve-se levar em conta os pontos fracos e fortes e, ainda, ameaças e oportunidades, em uma resumida análise SWOT (acrônimo para *Strength, Weakness, Opportunities e Threats*).

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES ELABORADAS PELOS DISCENTES NO CURSO

No escopo do projeto para criação e aplicação do produto educacional levantaram-se, na análise SWOT:



Fonte: O AUTOR

Já o escopo do produto em si pode se resumir ao preenchimento dos elementos mínimos descritivos, quais sejam, os cinco "W's" (*Why, What, When, Who e Where* – Por quê? O quê? Quando? Quem? Onde?).

O porquê é facilmente compreendido se tiver em mente que a elaboração de videoaulas, com base no VBL, proporciona uma mescla de recursos sensitivos que acrescentam elementos ao aprendizado que as formas tradicionais não conseguem alcançar. Ademais, conforme já exposto, otimizam o tempo de ensino, permitem um maior foco no conteúdo a ser repassado e permitem o protagonismo do aluno e não apenas por interpretar os vários elementos contidos no vídeo, mas, a depender da forma de sua aplicação, até mesmo a escolha do momento de o assistir e a junção com elementos tradicionais de criação de conhecimento.



DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES ELABORADAS PELOS DISCENTES NO CURSO

O objeto do produto (“what”) é a criação de um curso que permita ao professor elaborar suas próprias vídeoaulas e em junção ao “quando” e ao “onde” aponta-se como resultado destes questionamentos a formulação de um curso assíncrono, a ser feito no tempo e espaço que o aluno do curso puder reservar em seu dia a dia.

O público-alvo do produto (who) foi definido com base na aplicação do VBL ao contexto MOOC, de forma que ao aluno deste curso se possibilitasse a aquisição de conhecimentos hábeis a lhe propiciar a criação de vídeos que estimulassem a reflexão e o papel protagonista de seus respectivos alunos. Assim, o público alvo são professores que, neste curso, assumem o papel de alunos.

Em resumo, a “conclusão do escopo do produto é mensurada contra as exigências, enquanto a conclusão do escopo do projeto é mensurada contra o plano” de modo que ambos “os tipos de gerência de escopo devem ser bem integrados para garantir que o trabalho do projeto resulte na entrega do produto especificado” (PMBOK, 2021, p. 42).

FASE DE EXECUÇÃO: DEFINIÇÕES DA PROTOTIPAGEM E IMPLEMENTAÇÃO

Estabelecidos os escopos tanto do produto quanto do projeto, parte-se para a etapa da execução, em que se elaborou a prototipagem da plataforma (MOODLE) onde foram inseridos os materiais de apoio, as vídeoaulas, os questionários, os fóruns e eventuais canais de dúvidas.

Cada módulo foi elaborado de modo a manter um conteúdo ideal e tematizado e cujos vídeos bases foram feitos com a própria metodologia que se ensina no curso, ou seja, o produto Professor Videomaker é um resultado da própria metodologia que se propôs a ensinar, na medida em que as etapas de sua execução concretizaram exatamente os passos que o curso ensinou.

Dessa forma, as aulas de cada módulo, após o levantamento de seus respectivos conteúdos, foram roteirizadas, a fim de que os objetivos de cada uma já ficassem bem claros aos seus estudantes.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES ELABORADAS PELOS DISCENTES NO CURSO

Os objetivos de cada videoaula, por sua vez, foram estabelecidos com base nos critérios orientadores, os quais foram extraídos e adaptados das bases de uma educação inovadora, proposta pela teoria do Prof. José Moran (2012, p. 39).

Assim, basicamente, aplicando-se as bases e/ou eixos de uma educação inovadora do Prof. José Manuel Moran (2012) aos objetivos de cada módulo, obtém-se a seguinte matriz para a prototipagem:

MATRIZ DE OBJETIVOS PARA A PROTOTIPAGEM DO PRODUTO

BASES	MÓDULO 1	MÓDULO 2	MÓDULO 3	MÓDULO 4
Conhecimento integrador e inovador	Explicar o que é o VBL	Estabelecer a relação entre o público-alvo e a roteirização dos vídeos	Compreender as noções de ambientação para desenvolvimento de conteúdos	Usar aparatos tecnológicos quotidianos para preparação de videoaulas
Desenvolvimento da autoestima / autoconhecimento	Explicar quais são as bases do VBL e como elas são acessíveis	Levantar a carga cognitiva do docente para focar em seus pontos fortes	Usar concepções estéticas próprias para a melhor plástica dos vídeos. Buscar melhores recursos para seu alcance	Ampliar a percepção de como elementos quotidianos são subutilizados e como a criatividade pode lhe dar novo uso
Formação do aluno empreendedor	Ampliar as possibilidades de conteúdos a serem usados na formulação de videoaulas	Focar nos resultados pretendidos a partir da ideia de público-alvo e de estabelecimento de metas	Obter melhores recursos tecnológicos para consecução de metas	Buscar novos programas e plataformas para ampliação da gama de opções de edição
Construção do aluno-cidadão	Gerar maior senso de responsabilidade ao se verificar que uma das bases do VBL é uma postura ativa do <i>maker</i>	Estabelecer tópicos que devem ter relevância para a realidade do público-alvo em sua formação	Olhar sobre o outro, a partir das possibilidades inclusivas dos recursos multissensoriais	Inserir produções no universo da coletividade e traduzir o conteúdo para ela
Processo flexível e personalizado	Compreender o vídeo como ferramenta de ensino	Arquitetar um curso pensando no tempo que o aluno disporá para sua realização	Escolher com liberdade os meios para obtenção de melhores cenários, iluminação e som	Utilizar recursos online, de modo colaborativo e público

Fonte: O Autor, 2022.



DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES ELABORADAS PELOS DISCENTES NO CURSO

A implementação se dá a partir da eleição da plataforma (MOODLE), preparação das vídeoaulas feitas por a Webcam Logitech Brio, utiliza-se do programa CANVA para a edição das vídeoaulas e, ainda, criação dos slides usados e inseridos nas vídeoaulas.

Os textos basilares eleitos para a composição do material de apoio foram selecionados na plataforma SCIELO e GOOGLE SCHOLAR. Sendo escolhidos os seguintes textos-base para os seguintes módulos

RELAÇÃO DE MÓDULOS E TEXTOS DO MATERIAL DE APOIO

MÓDULO	TEXTO
MÓDULO 1: O QUE É VBL (VIDEO-BASED LEARNING)?	<p>RODRIGUES, Viviane; ALMEIDA, Maria Amélia. Modelagem em Vídeo para o Ensino de Habilidades de Comunicação a Indivíduos com Autismo: Revisão de Estudos. Revista Brasileira de Educação Especial [online]. 2017, v. 23, n. 4. Disponível em: https://doi.org/10.1590/S1413-65382317000400009. Acesso em 14 jan. 2022, pp. 595-606</p> <p>CINELLI, Nair Pereira Figueiredo. A influência do vídeo no processo de aprendizagem. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, 2003, excerto contido no trecho da p. 28-41.</p>
MÓDULO 2: COMO DESENVOLVER ROTEIROS PARA AULAS EM VÍDEO?	<p>DA SILVA, Patricia Rodrigues; SERRA, Ilka Marcia Ribeiro de Souza; SAMPAIO, Nilra Barros Silva. Roteiro para vídeoaulas: a essência da construção narrativa no cenário da EAD. São Luiz/MA, maio/2016. Disponível em: http://www.abed.org.br/congresso2016/trabalhos/297.pdf. Acesso em 14 jan. 2022.</p>
MÓDULO 3: COMO PREPARAR O AMBIENTE E CAPTURAR OS VÍDEOS	<p>RAABE, André Luís Alice; MARTINS, Lúcia Maria; ORTH, Giraffa Afonso Inácio. Ambiente para Produção de Material Didático baseado na utilização de Vídeos e Internet. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Andre-Raabe/publication/266354333_Ambiente_para_Producao_de_Material_Didatico_baseado_na_utilizacao_de_Videos_e_Internet/links/5690fa0008aec14fa55b628c/Ambiente-para-Producao-de-Material-Didatico-baseado-na-utilizacao-de-Videos-e-Internet.pdf. Acesso em 15 jan. 2022.</p>
MÓDULO 4: EDITANDO E TORNANDO OS VÍDEOS DISPONÍVEIS	<p>DOS SANTOS, A.; LUIS CARVALHO SANTOS, G.; DOS SANTOS LIMEIRA LUZ, M.; MARIA GONCALVES, L. Educação, saúde e tecnologias: produção, edição e compartilhamento de vídeoaulas. Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão, v. 10, n. 3, 14 fev. 2020.</p>

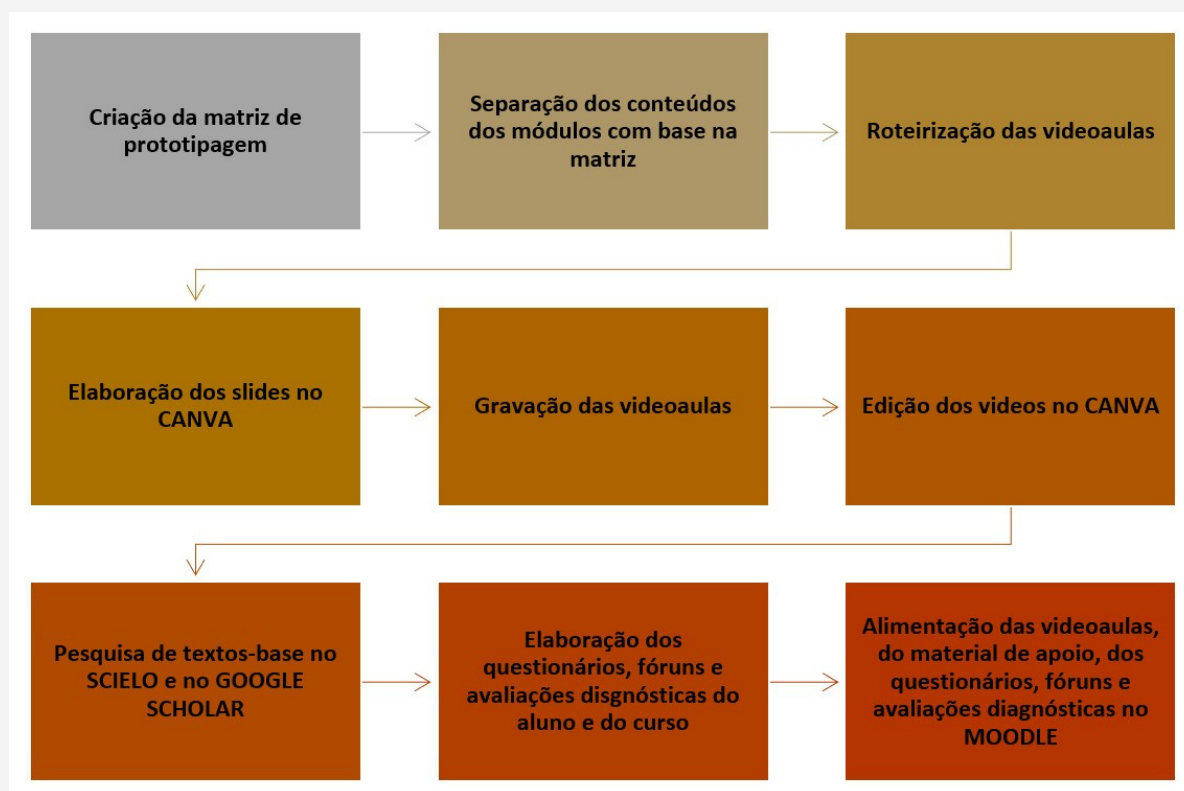
Fonte: O Autor, 2022.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES ELABORADAS PELOS DISCENTES NO CURSO

Os questionários, fóruns e avaliações diagnósticas são feitos com base na matriz de prototipagem a fim de que correspondessem aos eixos de desenvolvimento nela contidos (com base na doutrina de metodologias ativas de José Manuel Moran, 2012).

Após a elaboração deste material, eles podem ser carregados na plataforma MOODLE.

FLUXOGRAMA DE IMPLEMENTAÇÃO



Fonte: O Autor, 2022.

Findo o procedimento de implementação, advém a inscrição dos professores que farão parte do curso e que irão desenvolver todo cronograma e atividades.

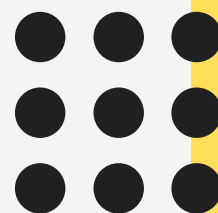
FASE DE MONITORAMENTO/CONTROLE E FASE DE ENCERRAMENTO: APLICAÇÃO DOS CRITÉRIOS AVALIATIVOS E OS RESULTADOS OBTIDOS



Iniciada a etapa de realização do curso pelos estudantes (professores previamente cadastrados), por meio da plataforma MOODLE, pôde-se verificar o progresso individual de cada um e, se fosse necessário, encaminhavam-se mensagens aos respectivos e-mails de cadastro dos cursistas que estivessem há um certo tempo sem entrar na plataforma ou sem fazer as suas atividades.

Como critério avaliativo, usa-se tanto avaliações somativas, com questões de múltipla escolha, quanto sumativas, com participação em fóruns. O aluno ainda pode verificar seu próprio progresso individual mediante a análise diagnóstica levantada ao começo do curso e o conteúdo aprendido ao longo de todo o curso.

Ao final, aplica-se avaliação diagnóstica, do próprio curso, mediante utilização da escala de Likert e cujos resultados obtidos ajudam a fundamentar uma nova versão do curso, trazendo melhorias e inovações.



REFERÊNCIAS





REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel. **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora**. Porto Alegre: Editora Penso, 2018.

BALLESTER, Margarita. **Avaliação como apoio à aprendizagem**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2003.

BELT, Eric S.; LOWENTHAL, Patrick R. Video use in online and blended courses: A qualitative synthesis. *In.: Distance Education*, v. 42, p. 410-440, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/01587919.2021.1954882>. Acesso em 28 de ago. 2022.

BORBA, Marcelo de Carvalho; OECHSLER, Vanessa. Tecnologias na educação: o uso dos vídeos em sala de aula. *In.: Revista brasileira de Ensino, Ciência e Tecnologia*, v. 11, n. 2, p. 181-213, mai./ago. 2018. Disponível em <https://doi.org/10.1590/S1516-73132005000100011>. Acesso em 23 abr. 2022.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. **Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências**. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm. Acesso em 23 abr. 2022.

CARVALHO, Lizete Maria Orquiza; MARTINEZ, Carmem Lídia Pires. Avaliação Formativa: A Autoavaliação do Aluno e a Autoformação de professores. *In.: Ciência & Educação*, v. 11, n. 1, p. 133- 144, 2005. Disponível em <https://doi.org/10.1590/S1516-73132005000100011>. Acesso em 23 abr. 2022.

FAZIL, Abdullah; WARD, Rupert. Developing a General Extended Technology Acceptance Model for Elearning (GETAMEL) by analysing commonly used external factors. *In.: Computers in Human Behavior*, v. 56, p. 238-256, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.036>. Acesso em 28 de ago. 2022.

GIANNAKOS, M.N. Exploring the video-based learning research: A review of the literature. *In.: British Journal of Educational Technology*, vol. 44, p. 191-195, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/bjet.12070>. Acesso em 28 de ago. 2022.

HARLEN, W. Teachers' summative practices and assessment for learning – tensions and synergies. *In.: Curriculum Journal*, Londres, v. 16, n. 2 (special issue), p. 207-3, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/09585170500136093>. Acesso em 16 mai. 2022.

HAYDT, R. C. **Avaliação do processo Ensino-Aprendizagem**. São Paulo: Editora Ática: 6a ed., 2007.



REFERÊNCIAS

HORS, Cora; GOLDBERG, Anna Carla; ALMEIDA, Ederson Haroldo Pereira de; BABIO JÚNIOR, Fernando Galan. Application of the enterprise management tools Lean Six Sigma and PMBOK in developing a program of research management. *In.: Health Economics and Management – Einstein*, v. 10, n. 4, p. 480-490, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1679-45082012000400015>. Acesso em 16 mai. 2022.

LEE, Doo Yong; LEHTO, Mark. User acceptance of YouTube for procedural learning: An extension of the Technology Acceptance Model. *In.: Computers and Education*, vol. 61, p. 193–208, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.001>. Acesso em 28 de ago. 2022.

MASETTO, Marcos. **Didática: A aula Como Centro**. São Paulo: Editora FTD S. A, 1997.

MIRANDA. Guilhermina Lobato. **Ensino Online e Aprendizagem Multimédia**. Lisboa: Relógio D'Água, 2009.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas: Papirus, 2012.

NAGY, Judit T. Evaluation of online video usage and learning satisfaction: An extension of the technology acceptance model. *In.: International Review of Research in Open and Distributed Learning*, vol. 19, p. 160–185. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i1.2886>. Acesso em 28 de ago. 2022.

OLIVEIRA, João Batista Araujo; CHADWICK, Clifton. **Aprender e Ensinar**. Belo Horizonte: Editora Alfa Educativa: 8a Ed., 2007

PAPANIKOLAOU, George; PASTIADIS, Costas; DIMOULAS, Charalampos; KALLIRIS, George; GALATSOPOULOU, Fanny. Deployment of internet resources for digital audio learning courses. *In.: Proceedings of the 108th Audio Engineering Society Convention*, Paris, França, 19–22 Fevereiro de 2000. Disponível em: <http://www.aes.org/e-lib/browse.cfm?elib=9217>. Acesso em 28 de ago. 2022.

PMBOK. **A Guide to the Project Management Body of Knowledge and the Standard for Project Management**. 7ed. Internacional: Project Management Institute, 2021.

ROCHA, Julciane. Design thinking na formação de professores: novos olhares para os desafios da educação. *In.: BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018, p. 153-174.



REFERÊNCIAS

TURAN, Zeynep; CETINTAS, Halit Buluthan. Investigating university students' adoption of video lessons. *In.*: **Open Learning - The Journal of Open, Distance and e-Learning**, vol. 35, p. 122-139, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/02680513.2019.1691518>. Acesso em 28 de ago. 2022.