



CAPÍTULO 3

LINGUAGEM VIRTUAL E AUDIOVISUAL NA EAD

Josias Ricardo Hack

A partir da perspectiva do saber fazer, neste capítulo você terá os seguintes objetivos de aprendizagem:

- ✓ Conhecer a evolução histórica do uso de mídias e multimídias na EAD.
- ✓ Estudar como se dá o planejamento e a produção de ambientes virtuais e produtos audiovisuais para a EAD.
- ✓ Desenvolver habilidades que auxiliem no uso estratégico de ambientes virtuais e produtos audiovisuais na EAD.

CONTEXTUALIZAÇÃO

O capítulo “Linguagem Virtual e Audiovisual na EAD” faz uma breve revisão histórica sobre a evolução do uso dessas linguagens no processo de ensino e aprendizagem a distância, bem como destaca algumas reflexões e sugestões para aqueles que pretendem planejar e produzir seus próprios materiais didáticos virtuais ou audiovisuais. Nosso intuito é desafiá-lo(a) a colocar em prática suas habilidades criativas para confeccionar materiais autoinstrutivos em múltiplos formatos e mídias, seja individualmente ou em equipes multidisciplinares.

Algo que tem se ratificado constantemente em nossa prática com a EAD é que a melhor forma de aprendermos a planejar e produzir materiais didáticos é “colocando a mão na massa”. É assim que percebemos que o processo não é tão complicado. Inclusive, passamos a entender que a qualidade e eficácia dos bons materiais estão na criatividade e diversidade que podem ser alcançadas ao irmos além dos modelos e padrões pré-estabelecidos. É certo que os “manuais” possuem sua importância, mas também é preciso transcender e ousar com novas propostas, estratégias e metodologias.

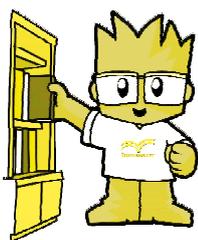
A primeira seção do capítulo contextualizará a introdução de diferentes tecnologias no processo de ensinar e aprender a distância. O intuito é perceber as diferenças entre as gerações de EAD, identificando as mídias e multimídias envolvidas na comunicação do conhecimento a distância. Na segunda e terceira seções, trataremos, respectivamente, sobre: 1) a produção e uso estratégico de ambientes virtuais em EAD; 2) a produção e uso estratégico de audiovisuais em EAD. Nestas duas seções, apresentaremos propostas de como confeccionar materiais virtuais e audiovisuais educativos, mas também provocaremos você para que reflita sobre a necessidade do planejamento e uso estratégico dessas ferramentas na educação presencial e a distância.

Então, faça uma leitura cuidadosa do capítulo e incremente sua prática na EAD!

GERAÇÕES DE EAD: MÍDIAS E MULTIMÍDIAS NA MEDIAÇÃO DO CONHECIMENTO

Atualmente, existe uma vasta gama de TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação – disponíveis para a EAD, sendo cada vez mais utilizadas de forma integrada. São múltiplas as mídias à disposição dos interlocutores no processo de ensino e aprendizagem presencial e a distância. Os materiais

impressos, audiovisuais e virtuais têm liberado as pessoas da frequência cotidiana e presencial a uma sala de aula, pois a educação tem chegado aonde o aluno quiser estudar e quando lhe for mais conveniente. Entretanto, para a execução de uma EAD com qualidade, as pesquisas (RUMBLE, 2000; MOORE; KEARSLEY, 2007) destacam a importância do *feedback* rápido aos alunos, aspecto primordial no processo comunicacional docente nos cursos a distância, bem como a relevância de materiais didáticos produzidos com zelo.



Desenvolver uma comunicação de mão dupla com o aluno é essencial para o sucesso da EAD. É necessário criar estratégias para que se estabeleça uma relação amistosa e afetiva entre o tutor/docente e o aluno (como foi destacado na disciplina de Tutoria na EAD, você lembra?). Para relembrar algumas características do processo comunicacional docente na EAD, volte ao caderno de estudos da disciplina “Gestão da EAD”, principalmente nos capítulos 1 e 2.

Segundo Rumble (2000), a pressão para se adotar TIC na EAD surge de três fatores gregários intimamente ligados à comunicação necessária entre os interlocutores:

- proporcionar o diálogo interativo instantâneo;
- criar oportunidades para o diálogo e a interatividade;
- incrementar a velocidade de troca das mensagens.

Ao ler obras que historicam a evolução de experiências em EAD (PRETI, 2000; PETERS, 2001; MOORE; KEARSLEY, 2007), percebemos que a comunicação dialógica é a tônica das boas propostas de educação via mídias. Isto significa que não basta difundir os conceitos. Criar oportunidades onde tais enunciados sejam polemizados também faz parte do complexo processo em que o aluno construirá o conhecimento a distância.

Rumble (2000) enuncia que, na busca por tecnologias que promovessem a interlocução entre os envolvidos na EAD, o desenvolvimento passou, basicamente, por quatro fases ou gerações, descritas na sequência.

1ª Geração de EAD – baseada no meio texto, impresso ou escrito a mão. Distingue-se principalmente pelo termo “educação por correspondência”. A 1ª Geração de EAD dispunha de uma indústria gráfica relativamente barata, mas apenas pôde se desenvolver após o barateamento dos serviços postais, sobretudo a partir de 1840, momento em que o transporte ferroviário trouxe confiabilidade e agilidade ao correio. A utilização do transporte rodoviário e aéreo foi um incremento do século XX à 1ª Geração de EAD que, em

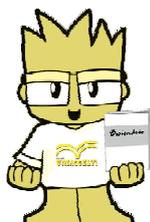
alguns países, foi impulsionada para além dos limites da nação. Atualmente, os avanços continuam, com a revolução causada pela informatização da indústria gráfica e o aumento de tecnologias de impressão nas residências dos usuários, que pode, inclusive, servir de estímulo a uma futura substituição de determinados serviços pela impressão eletrônica particular.

2ª Geração de EAD – baseada nos meios televisão e rádio. As leituras ao vivo na sala de aula onde se encontrava o professor eram captadas e transmitidas, por meio da televisão ou do rádio, a grupos de alunos em uma sala de aula distante. Em alguns casos, existiam linhas telefônicas à disposição do aluno para se comunicar com o professor. O grande impulso da 2ª Geração aconteceu no final da década de 1950. Inicialmente, as redes de transmissão eram terrestres e a amplitude de cobertura dependia de fatores como: potência dos transmissores; número e alcance das estações de repetição; existência de barreiras físicas que poderiam causar problemas de recepção. Atualmente, os sistemas de transmissão por satélite proporcionam uma cobertura geográfica mais ampla e trouxeram um desenvolvimento potencial para sistemas internacionais. Os serviços de comunicação telefônica, associados a essa geração, necessitam de redes confiáveis, sendo a telefonia uma área onde os avanços tecnológicos têm sido significativos.

3ª Geração de EAD – baseada em uma abordagem multimídia, com texto, áudio e vídeo. Juntou a 1ª e a 2ª Geração de EAD, com a seguinte peculiaridade: a transmissão audiovisual tende a ser usada como um meio de apoio ao material impresso. A informática foi incorporada aos processos de ensino à medida que se desenvolvia. Existem contatos presenciais, mas os tutores são vistos como apoio para o ensino predominantemente via mídias. Os sistemas de 3ª Geração contam com toda uma gama de tecnologias – das mais baratas às mais dispendiosas. A forma de trabalhar com cada meio é uma consideração importante ao se pretender explorar plenamente um ambiente multimídia. Contudo, as tecnologias são geralmente flexíveis e intercambiáveis. Assim, o que pode ser feito com uma tecnologia também pode ser obtido pelo uso de outra mídia. Algumas questões importantes ao selecionar as tecnologias são: disponibilidade, acesso pelos alunos, custo, durabilidade, entre outras.

4ª Geração de EAD – baseada na comunicação mediada por computador. Caracteriza-se pela utilização de: conferência por computador; correio eletrônico; acesso a bancos de dados; pesquisas em bibliotecas eletrônicas; utilização de Plataformas Virtuais de Ensino e Aprendizagem, etc. A 4ª Geração de EAD surgiu na década de 1990 e requer acesso a um computador e à *internet*. Os custos para a sua adoção eram elevados no início, já que demandava a compra de computador, *softwares* específicos e conexão com a *internet*. No entanto, com o surgimento de Plataformas Virtuais de Ensino e Aprendizagem *freeware*, o barateamento dos computadores e o

acesso facilitado à *internet*, a 4ª Geração de EAD desponta rapidamente. A velocidade da rede para processar as transações ainda é um grande problema em determinados locais, mas, indiscutivelmente, a 4ª Geração de EAD é verdadeiramente global.



Freeware é um *software* livre, que pode ser instalado gratuitamente em qualquer computador. Um exemplo de Plataforma Virtual de Ensino e Aprendizagem *freeware* é o Moodle (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*), desenvolvido pelo australiano Martin Dougiamas em 1999. As ferramentas do Moodle podem ser divididas em: a) assíncronas: fórum, mensagens, calendário, tarefas, wiki, etc; e b) síncronas: sala de bate-papo e uma ferramenta que permite a troca de mensagens quase instantaneamente.

Taylor (2001) acrescenta, ainda, uma **5ª Geração de EAD**, que seria caracterizada pelo uso de agentes e sistemas de respostas inteligentes, baseados em pesquisa no campo da inteligência artificial. A 5ª Geração de EAD ainda precisa de equipamentos sofisticados e linhas de transmissão eficientes para funcionar adequadamente. No entanto, a disseminação e o barateamento dessa geração ocorrerão com o tempo. O uso de agentes inteligentes na EAD proporciona ao aluno a interação com personagens virtuais que respondem as suas questões de forma personalizada e contextualizada, agindo como um tutor. Tais personagens virtuais podem assumir a forma que o gestor da EAD quiser: homem, mulher, animal ou qualquer outra mascote. Por exemplo, na UNIASSELVI, o Leo poderia ser o agente inteligente que responderia aos questionamentos virtualmente, como se ele realmente tivesse vida. Os agentes e sistemas de respostas inteligentes abordam os usuários do sistema chamando-os pelo nome e identificam quais foram os caminhos trilhados na Plataforma Virtual de Ensino e Aprendizagem antes da dúvida se estabelecer. Portanto, eles utilizam um processo de comparação para identificar a estratégia que levará o aluno a resolver o impasse pelo qual está passando. É possível acessar as mascotes virtuais sempre que necessário, criando, inclusive, rotinas de abordagem onde o usuário pode definir os momentos em que não quer ser interpelado pelo agente virtual.

A ordem das gerações de EAD enunciada anteriormente determina as mudanças a partir das mídias e multimídias utilizadas na mediação do conhecimento. Como o acesso às TIC acontece paulatinamente, sem seguir um padrão rígido e conforme cada contexto, a possibilidade de que todas as gerações de EAD coexistam é real. Afinal, em determinados lugares e situações, podem se desenvolver cursos multimídia, enquanto em outras realidades o material impresso talvez seja a melhor alternativa. Rumble (2000, p. 49) salienta que as tecnologias mais recentes não são necessariamente melhores do que as antigas: “o importante é que elas possibilitem aos professores ensinar e aos alunos, aprender, e que elas possam ser operacionalizadas”.

Perceba, então, que a adoção de TIC permite que o processo de ensino e aprendizagem seja particularizado e personalizado. Por isto, é necessário que as ferramentas tecnológicas estejam adaptadas a cada contexto e permitam que docentes e discentes as utilizem de forma otimizada na construção do conhecimento. Aqui entra em cena a importância de pensar a implantação da EAD de forma estratégica por meio de propostas que sejam adequadas às características regionais e que venham a impelir o usuário à utilização crítica e criativa dos meios disponíveis. Para aprofundar suas reflexões sobre esse assunto, volte à disciplina “Gestão da EAD”.

A adoção de TIC permite que o processo de ensino e aprendizagem seja particularizado e personalizado. Por isto, é necessário que as ferramentas tecnológicas estejam adaptadas a cada contexto e permitam que docentes e discentes as utilizem de forma otimizada na construção do conhecimento.

PRODUÇÃO E USO ESTRATÉGICO DE AMBIENTES VIRTUAIS EM EAD

Tendo em vista que os processos de ensino e aprendizagem na EAD, em sua maioria, não ocorrem em espaços físicos compartilhados por alunos e docentes nem de forma simultânea, as disciplinas ou cursos oferecidos nessa modalidade poderão se apoiar em materiais escritos, sejam impressos ou digitais, e disponibilizados em ambientes virtuais. Portanto, a leitura é uma das atividades mais importantes para que o aluno possa acessar as informações organizadas nesses meios e transformá-las em conhecimento.

O texto é a base para qualquer material didático, seja ele impresso ou não. Está presente nos meios audiovisuais, na *internet* e em outros ambientes virtuais. Claro que, dependendo do meio utilizado na educação, há necessidade de fazer ajustes da linguagem. Para cada meio, há um tipo de linguagem apropriada. O rádio e a TV, por exemplo, trabalham com padrões que misturam linguagem formal e coloquial, dependendo do tipo de programa e da mensagem que procuram transmitir. No processo de ensino e aprendizagem a distância, essas linguagens devem se complementar e estar integradas.

O texto é a base para qualquer material didático, seja ele impresso ou não. Está presente nos meios audiovisuais, na internet ou ambientes virtuais. Claro que, dependendo do meio utilizado na educação, há necessidade de fazer ajustes da linguagem. Para cada meio, há um tipo de linguagem apropriada.

Para que, de fato, sejam alcançados os objetivos e desenvolvidas as competências planejadas pelo docente, os ambientes didáticos virtuais devem ser elaborados levando em conta algumas **características e cuidados iniciais básicos**, como:

- a adequação das estratégias de comunicação adotadas no ambiente virtual ao perfil do aluno, seus interesses, seus conhecimentos anteriores, suas preocupações, suas dificuldades;
- a composição e organização das unidades textuais, atividades, salas de bate-papo virtual e outras estratégias a partir das habilidades e competências que esperamos estimular;

- a linguagem, que deve ser clara, direta e expressiva, para transmitir ao aluno a ideia de que ele é o interlocutor permanente do docente e que ambos participam de maneira conjunta da construção do conhecimento;
- a necessidade de organizar o ambiente virtual de forma hipertextual, desafiando o aluno continuamente, por meio de *links*, dicas de leitura complementar, atividades, fóruns virtuais etc.

As Plataformas Virtuais de Ensino e Aprendizagem são exemplos de ambientes virtuais para a EAD. É costumeiro encontrar, também, a nomenclatura AVEA – Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem – para designar as Plataformas, ou simplesmente AVA – Ambiente Virtual de Aprendizagem.



Apesar dos termos Plataforma e Ambiente serem ambos utilizados para designar espaços virtuais de ensino e aprendizagem a distância, existem autores que fazem distinções entre os conceitos. Aqui não arrazoaremos sobre tais distinções. Nossa opção em denominar as Plataformas de AVEA – Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem – em alguns momentos, estará simplesmente em consonância com o uso do termo ambiente virtual em todo o restante do capítulo.

Uma Plataforma, ou AVEA, é constituída de ferramentas que objetivam estabelecer relações comunicativas entre os envolvidos no processo de construção do conhecimento a distância. Aos alunos, um AVEA geralmente disponibiliza recursos como:

- acesso aos textos que compõem a página de apresentação da disciplina e de cada tópico – espaços que dão ritmo ao curso e aproximam o aluno dos demais envolvidos no processo de ensino e aprendizagem;
- possibilidade de administração de certos aspectos do *layout* do ambiente virtual – ferramenta que permite aos alunos personalizar seu ambiente;
- visualização de espaços que funcionam como murais de notícias e novidades – ferramentas para a comunicação de recados e avisos à turma;
- participação em fóruns de discussão – ferramenta que possibilita a criação de espaços para o aprofundamento e debate de temáticas. O fórum virtual também pode ser utilizado como um tira dúvidas, em que o aluno expõe seus questionamentos coletivamente;
- realização de avaliações *on-line* e *off-line* – ferramentas que permitem a criação de questões objetivas, somatórias e discursivas para uma avaliação *on-line* ou que permite o envio de trabalhos escritos para uma correção *off-line*;

- espaços de colaboração – ferramenta disponível para a publicação de *links* e materiais que possam interessar à turma. Os espaços de colaboração funcionam como uma “cafeteria virtual”, onde, à semelhança do que ocorre nas cafeterias das universidades, o aluno pode postar assuntos extraclasse que possam interessar aos demais envolvidos com o curso;
- calendários, agendas ou cronogramas de atividades – ferramentas que apresentam as datas de entrega das atividades, prazo para leituras, entre outros;
- salas de bate-papo – ferramenta que permite a troca de mensagens entre os membros da turma de forma síncrona;
- recursos para o contato entre as partes – ferramenta que envia mensagens eletrônicas que, além de serem encaminhadas ao *e-mail* do destinatário, também ficam gravadas no AVEA, como um histórico;
- pastas virtuais para material didático – ferramenta que permite ao aluno visualizar apostilas, *slides*, gabaritos, leituras complementares, entre outros materiais disponibilizados pelo docente.

O professor, tutor ou responsável pela confecção do AVEA possui todos os recursos disponíveis aos alunos, com o acréscimo da possibilidade de edição e gerenciamento do curso. A atribuição do papel de editor de um AVEA permite a visualização das ferramentas que criam os **hipertextos** e demais recursos que compõem o ambiente de estudos virtual. Também está disponível aos editores de AVEA a possibilidade de acompanhar o progresso dos alunos em seus estudos, por meio de ferramentas que permitem visualizar estatísticas de acesso e participação nas atividades.

O **hipertexto** permite associar arquivos de um computador ou *site* com uma palavra, frase ou figura que compõe o documento hipertextual. Assim, se estabelece o rápido acesso a diferentes recursos, como *sites*, vídeos, áudios e textos em um único documento.



O AVEA pode ser entendido como um sistema de aprendizagem colaborativa e interativa, pois ajuda os alunos a comunicarem suas ideias e a colaborarem em atividades comuns. Uma característica básica da aprendizagem colaborativa e interativa é desenvolver-se em um ambiente que incentiva o trabalho em grupo e respeita as diferenças individuais. Todos os integrantes possuem um objetivo em comum e interagem entre si, em um processo em que aluno é um sujeito ativo na construção do conhecimento, e o educador é um mediador, orientador e condutor do processo educativo. Cada membro do grupo assume integralmente a sua tarefa e dispõe de tempo para

partilhar com o grupo suas conquistas e receber as contribuições dos colegas. A vivência em um grupo colaborativo deve permitir o desenvolvimento de competências pessoais e, de igual modo, o desenvolvimento de competências de grupo, como: participação, coordenação, acompanhamento e avaliação. Periodicamente, deve ser realizada uma avaliação da funcionalidade do grupo a fim de se conhecer o seu processo de desenvolvimento.

Apresentamos, a seguir, algumas dicas para preparar os textos didáticos que farão a ponte entre as diversas atividades que comporão o AVEA.

CARACTERÍSTICAS DA LINGUAGEM HIPERTEXTUAL EM AMBIENTES VIRTUAIS EDUCATIVOS

Segundo Laaser (1997), é importante escolher um estilo apropriado para escrever materiais para a EAD. O autor destaca que ninguém pode dizer qual é o melhor estilo; afinal, cada um tem o seu. Entretanto, ao escrever materiais didáticos para ambientes virtuais, é importante lembrar que estamos ocupando o lugar de um professor e por isso, os hipertextos e atividades devem incorporar algumas características próprias da linguagem para ambientes virtuais. Na sequência, destacamos sugestões para a escrita de hipertextos, algumas adaptadas da proposta de Laaser (1997) para a escrita de materiais impressos (as quais foram detalhadas no capítulo anterior) e outras advindas, desde 1997, de nossa prática com a EAD.

- **Use um estilo conversacional.** Procure falar com o aluno por meio do hipertexto, envolvendo-o em um diálogo. Peça a ele para considerar as questões levantadas, criticar e complementar o que o curso está oferecendo, entre outras coisas. Remeta-o a fóruns de discussão e salas de bate-papo onde ele possa ampliar a reflexão. Dirija-se ao aluno como “você”. Encoraje-o a levantar questões e a apresentá-las aos colegas no AVEA. Assim, se criará uma comunicação bidirecional, essencial na EAD. Mas, ATENÇÃO: não “infantilize” seu texto, pois pode repercutir negativamente. Considere a inteligência de seu interlocutor.
- **Combine o seu estilo com o assunto.** Cada temática pode ter uma forma diferente de abordagem. Um professor de filosofia, que poderá introduzir a temática com um conto, história em quadrinhos, filme ou música, não abordará seu assunto da mesma forma que o professor de matemática que, possivelmente, utilizará outros recursos.



Veja: assim como nos materiais impressos, as estratégias de entrada (estudadas no capítulo 2) também são um excelente recurso no AVEA.

- **Lembre-se de que, muitas vezes, o aluno não possui determinado conhecimento que presumimos.** É importante que seu hipertexto apresente *links* com pistas para que o aluno saiba onde pode encontrar informações adicionais sobre determinados assuntos. Afinal, ele pode não ter estudado aquilo que presumimos que ele conheça.
- **Incentive o aluno a questionar o material que você produziu.** Provoque-o à reflexão crítica sobre a temática e à construção de novas questões sobre o assunto. Talvez um bom exercício seja provocar o aluno a produzir questões ao invés de respostas. Daí, os colegas podem trocar as perguntas entre si ou postá-las em um fórum de discussão.
- **Elabore atividades para que o aluno autoavalie sua caminhada constantemente.** Talvez seja interessante, ao final de cada tópico que compõe o hipertexto, criar atividades que abordem os principais conceitos. Alguns exemplos são: questões objetivas, questões de ensaio, análise de casos, resolução de problemas, jogos como palavras cruzadas, fóruns virtuais, bate-papos virtuais, *wikis*, *blogs* e mapas conceituais.
- **Aproveite as possibilidades do hipertexto. O hipertexto deve ser desafiador e instigar o aluno à aprendizagem.** Para tanto, pense em alternativas criativas de exemplificação aos alunos. Fale a mesma coisa utilizando recursos diferentes, como apresentar o conteúdo utilizando *links* internos, *links* externos, vídeos, áudios, atividades, fotos, músicas, jogos, realidade virtual, fóruns virtuais, salas de bate-papo, entre outros recursos.

Escrever hipertextos para a EAD pode ser aprendido. Geralmente, a parte mais difícil é iniciar. Nada é mais frustrante do que um *site* vazio; afinal, é uma ótima desculpa para adiarmos o início da produção e fazermos outras coisas. Então, a sugestão é: **COMECE A ESCREVER SEUS HIPERTEXTOS!** Depois que for dada a largada, preparar materiais para ambiente virtuais se tornará mais fácil, e as palavras, estratégias e recursos virtuais começarão a fluir.

Por fim, queremos destacar que o hipertexto precisa ajudar o aluno a desenvolver suas próprias estratégias de estudo, levando-o a conhecer suas habilidades cognitivas, ou seja, como ele aprende melhor. O primordial é a maneira como se combinam as funções do comunicar, do explicar e do orientar os textos didáticos no ambiente virtual, estruturando-os adequadamente, visando às necessidades cognitivas dos estudantes. (PETERS, 2001).

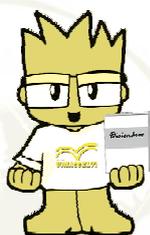
O hipertexto precisa ajudar o aluno a desenvolver suas próprias estratégias de estudo, levando-o a conhecer suas habilidades cognitivas, ou seja, como ele aprende melhor.

RECURSOS DINAMIZADORES EM AMBIENTES VIRTUAIS EDUCATIVOS

Certos recursos podem ser utilizados para facilitar a compreensão de um hipertexto e até mesmo para dinamizá-lo, como, por exemplo: figuras, fotos, gráficos, fluxogramas, áudios, vídeos, músicas e jogos. O uso eficiente de recursos dinamizadores é um aspecto de destaque em qualquer curso que utiliza a linguagem hipertextual no processo de ensino e aprendizagem. Produtos como imagens, som e vídeo podem dinamizar ambientes virtuais educativos, pois:

- quebram a monotonia do hipertexto que não utiliza múltiplos recursos audiovisuais;
- exemplificam de várias formas e tornam mais claros os objetivos de aprendizagem propostos pelo docente;
- motivam os estudantes a darem continuidade aos estudos, pois os ajudam a criar relações e lembrar mais facilmente as informações;
- tornam o hipertexto mais atrativo ao ilustrá-lo;
- alguns recursos audiovisuais, como as fotografias, comunicam com todos em qualquer língua.

Entretanto, ao utilizar audiovisuais em ambientes virtuais na EAD, é preciso tomar alguns cuidados. Em primeiro lugar, conheça os direitos autorais da obra, obedecendo a eles caso seja uma reprodução. Muitas vezes, será necessário pagar para obter o direito de uso de um produto audiovisual. Em segundo lugar, verifique se o recurso escolhido não descaracterizará o hipertexto, pois figuras, sons e vídeos desconexos ou apenas para preencher espaços vazios devem ser evitados. Não há problema algum em espaços em branco. O ambiente *clean* é comum na contemporaneidade. Em terceiro lugar, quando for utilizar recursos de domínio público, não se esqueça de indicar a fonte onde o audiovisual está depositado, mas evite a inserção de figuras muito comuns, como aquelas que acompanham alguns *softwares* de edição de texto. Lembre-se de que seu hipertexto deve se caracterizar pela originalidade e criatividade.



A palavra em inglês *clean* significa “limpo”. Um ambiente *clean* é caracterizado pela leveza, sobriedade e funcionalidade. Em um hipertexto *clean*, você encontrará espaços em branco com funções específicas, pois, na composição de ambientes virtuais “limpos”, há um cuidado para que a quantidade de informações geradas pelos múltiplos recursos não criem uma sensação de poluição audiovisual.

O ideal é que você mesmo ou sua equipe produzam os recursos audiovisuais para o curso. Porém, confeccionar audiovisuais é uma tarefa que requer uma organização diferenciada, com o apoio de uma **equipe multidisciplinar** que possa dar maior qualidade ao trabalho. Produzir conteúdos audiovisuais educativos significa trabalhar informações e materiais de referência com metodologias próprias, sempre com a clareza sobre a mídia adequada às necessidades do público-alvo.

A **equipe multidisciplinar**, como destacamos no capítulo 1, envolvida na produção de audiovisuais educativos é, geralmente, formada por pedagogos, *designers* instrucionais, especialistas no conteúdo a ser abordado, técnicos em informática, entre outras áreas do conhecimento. Em projetos menos ambiciosos, é suficiente que o professor tenha noções de uso de alguns *softwares* de edição de som e imagens, bem como entenda o funcionamento de um AVEA. Aqui é importante salientar que as ferramentas de edição estão cada vez mais intuitivas e isto facilita a aprendizagem de seu manuseio.



Os recursos dinamizadores utilizados em um AVEA devem ser elaborados preferencialmente com o intuito de promover a colaboração. Alguns exemplos: jogos de perguntas; exercícios que provoquem a interação do grupo; análises coletivas de audiovisuais; produção de *blogs* ou *sites* em equipe. Provoque o aluno à pesquisa e ao papel ativo na EAD. Uma forma de fazer isto é desenvolver questões estimulantes e desafiar o aluno a respondê-las com criatividade e criticidade para, posteriormente, postá-las em fóruns ou seções de bate-papo virtual.

No que tange à estética do ambiente a ser composto, lembre-se de que o alinhamento horizontal é tão importante quanto o alinhamento vertical. Em outras palavras, seus textos e imagens precisam estar alinhados tanto vertical quanto horizontalmente com algum elemento da página. Uma página bem planejada deve ter pontos focais fortes. Você pode criar pontos focais por meio do contraste e hierarquia visual. Busque equilíbrio na construção do ambiente virtual. É melhor um AVEA limpo, com divisões claras entre as seções, do que um ambiente poluído, com uma quantidade de recursos que dificultam a compreensão do objetivo que queremos atingir.

É melhor um AVEA limpo, com divisões claras entre as seções, do que um ambiente poluído, com uma quantidade de recursos que dificultam a compreensão do objetivo que queremos atingir.

Quando o curso encerrar suas atividades no AVEA, os envolvidos podem dar continuidade participando de listas, grupos de discussão ou comunidades virtuais criadas durante a disciplina. Tais ambientes virtuais poderão se transformar em comunidades de aprendizagem ou espaços interdisciplinares para afinar os contatos e fomentar a formação de redes de relações, tão importantes ao profissional da atualidade.

As sugestões apresentadas nesta seção são introdutórias, mas acreditamos que a leitura servirá de fomento a ideias e propostas que incrementarão sua prática na produção e uso estratégico de ambientes virtuais educativos. Na próxima seção, abordaremos questões pontuais importantes àquele que quer planejar, produzir e utilizar materiais audiovisuais no processo de ensino e aprendizagem.

PRODUÇÃO E USO ESTRATÉGICO DE AUDIOVISUAIS EM EAD

Desde o início do século XX, a **comunicação** tem sido alvo do estudo de diferenciadas correntes de análise que, em geral, entendem o processo comunicacional como integrador das sociedades humanas e como o fator que possibilitará a gestão das multidões humanas (MATTELART; MATTELART, 1999; BERLO, 1999). Assim, o estudo dos meios de comunicação social passou a ocorrer sob diversos prismas: tecnológico, linguístico, histórico, educacional, entre outros. No que tange ao estudo sobre o audiovisual, um dos aspectos específicos de análise é sua linguagem que, para Aumont (1995), é uma arte da combinação e da organização, pois um filme mobiliza imagens, sons e inscrições gráficas em organizações e proporções variáveis. Entretanto, várias outras nuances de pesquisa se estabeleceram (FERRO, 1992; XAVIER, 1978).



Segundo Rabaça e Barbosa (1987), a palavra **comunicação** deriva do latim *communicare*, cujo significado seria “tornar comum”, “partilhar”, “repartir”, “associar”, “trocar opiniões”, “conferenciar”. Os autores ainda destacam que comunicar também significa participação, pois, no latim, *communicatio* tem o sentido de “participação”. Assim, comunicar implicaria, também, em interação, troca de mensagens, emissão ou recebimento de informações. Rabaça e Barbosa (1987) apresentam, em seu Dicionário de Comunicação, algumas definições clássicas do termo, desde as que se restringem à comunicação entre seres humanos, até aquelas que procuram abranger a comunicação homem/tecnologia, tecnologia/tecnologia, etc.

Que tal você elaborar sua própria definição de comunicação?

Faça isto agora! Depois, comunique-a a outras pessoas.

A relação entre cinema e educação ganha intensidade no início do século XX, quando diversos segmentos sociais passam a defender este vínculo, como: os regimes nacionalistas, setores da Igreja Católica e os educadores da Escola Nova.

No Brasil, a ideia de cinema educativo era defendida em publicações da imprensa diária, artigos de revistas especializadas de cinema, como também em alguns livros, como a obra de Joaquim Canuto de Almeida, “Cinema contra Cinema”, publicada em 1931. Quando Getúlio Vargas assume o poder em 1930, ele logo percebe a ascensão e a corrente popularização de meios de comunicação social como o rádio e o cinema. Então, Vargas inicia um intenso contato com organizações que obtiveram enorme sucesso na produção de filmes educativos de caráter nacionalista na Itália (a LUCE - L'Unione Cinematografica Educativa – criada por Mussolini com o intuito de se transformar em um Instituto Internacional de Cinema Educativo) e na Alemanha (UFA – Universum Film Aktien Gesellschaft –, que produzia os *Kulturfilms*, filmes documentais e didáticos). No início da década de 1930, os produtores cobravam do governo brasileiro uma postura semelhante à adotada por países europeus que priorizavam a produção nacional em detrimento do cinema estrangeiro. Elogios à política audiovisual nacionalista de Hitler e Goebbels era uma constante, como forma de legitimar algo do mesmo gênero em território nacional.

No âmbito legal, o incentivo à produção privada de filmes educativos no Brasil veio por meio do Decreto n. 21.240, de 1932. Mas a questão tomou força quando, em 1936, o Estado cria o INCE – Instituto Nacional de Cinema Educativo –, presidido por Edgar Roquette Pinto. Humberto Mauro foi o cineasta convidado por Roquette Pinto para filmar para o INCE. Scharzman (2004) destaca que Mauro realizou 357 filmes no INCE, entre 1936 e 1964, em dois momentos distintos:

- entre 1936 e 1947, período que coincide com o Estado Novo e a influência de Roquette Pinto na definição dos temas e no papel do cinema na educação. São realizados 239 filmes;
- entre 1947, quando Roquette Pinto sai do INCE, até 1964, ano do último filme de Mauro, no INCE. São produzidos 118 filmes.

Durante o período em que o INCE esteve sob a coordenação de Roquete Pinto, de 1936 a 1947, os temas eram selecionados ou por demanda externa ou pela necessidade do próprio Ministério. Segundo Scharzman (2004), as gravações eram feitas com o apoio de especialistas e personalidades de destaque do estado getulista: Affonso de Taunay (Museu Paulista), Agnaldo Alves Filho (Instituto Pasteur), Vital Brasil, Carlos Chaga Filho e Heitor Villalobos. A autora divide a produção do INCE em quinze categorias: divulgação técnica e científica, preventivo-sanitário, escolar, reportagem, oficial, educação física, vultos nacionais, cultura popular e folclore, riquezas naturais, locais de interesse, pesquisa científica, artes aplicadas, meio rural, atividades econômicas e outros. No período sob a coordenação de Roquete Pinto, são

produzidos filmes com maior ênfase nos assuntos de caráter científico. Embora fossem pensados para um uso educacional, os filmes não mostravam ligações com programas pedagógicos.

O cineasta Humberto Mauro comungava dos princípios orientadores da criação do INCE, que destacavam a necessidade de educar o povo. Para Mauro, o filme deveria transportar para a tela o ambiente brasileiro para, assim, disseminar por todo o país os fundamentos da nacionalidade. Mas, tal tarefa precisaria ser feita com arte, sem amadorismo. O cineasta considerava que os brasileiros desconheciam seu próprio país e que, pelo cinema, seria possível conhecer os costumes, as riquezas e possibilidades econômicas das diferentes regiões da nação. Para ele, o documentário seria o melhor caminho para alcançar tal objetivo, já que poderia proporcionar um intercâmbio cultural. Durante o período em que Humberto Mauro permaneceu no INCE, suas produções não foram exclusivamente de caráter pedagógico, pois defendia a produção de filmes industriais de qualidade que poderiam ter grande alcance sobre o público e servir à educação do povo.

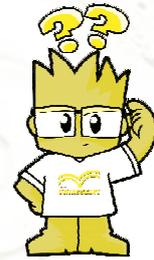
REFERENCIAIS CONTEMPORÂNEOS PARA A PRODUÇÃO DE AUDIOVISUAIS EDUCATIVOS

Na década de 1990, em seu texto sobre produção e projeto de vídeo e TV instrucionais em EAD, Laaser (2009) destacou que, em alguns sistemas de ensino e aprendizagem a distância, os produtos audiovisuais são o elemento central na difusão de conteúdo. No entanto, relata que a produção e o projeto profissional desses materiais ainda constituem algo que custa a ser assimilado por muitos acadêmicos. A concepção de audiovisual educativo dada pelo autor é comungada por nós e faz uma importante diferenciação entre produtos bem pensados e a simples teleaula gravada:

no vídeo e na TV instrucionais, tentamos, conscientemente, aplicar as características da filmagem. O objetivo é levar os eventos educacionais aos alunos que, de outra forma, a eles não teriam acesso. As palestras podem fazer parte destes filmes, mas em geral, não são o elemento-chave. (LAASER, 2009, p. 01).

Uma pesquisa que realizamos (HACK; PIRES, 2006) esclareceu alguns elementos constituintes da linguagem audiovisual e buscou conhecer os passos para a construção de roteiros audiovisuais didáticos para a EAD. Em linhas gerais, o estudo apontou quais são os processos envolvidos na produção de áudios e vídeos educativos.

Você encontrará, na sequência, algumas dicas e referenciais que o(a) ajudarão na experiência de planejar e produzir audiovisuais para a EAD. Perceba que a maioria das sugestões se relaciona à produção de vídeos. No entanto, você poderá adaptá-las, também, à produção de áudios.



Em alguns momentos de nossa experiência com a EAD, tivemos a oportunidade de produzir programas exclusivamente para áudio e o planejamento de rádio-novelas com conteúdos didáticos foi uma estratégia que deu bons resultados.

Aqui, é importante lembrar que o rádio, o aparelho de CD ou o *player* portátil de música, acompanha, geralmente, as pessoas por todos os lugares. Hoje, é possível ouvir rádio e reproduzir sons até pelo celular. Então, o uso de arquivos de áudio na EAD pode ser um bom diferencial, dependendo do público-alvo. Por exemplo, um aluno que precisa ficar muitas horas em trânsito para o trabalho, pode ouvir aulas, depoimentos e outras exemplificações em áudio, enquanto se desloca.

Em alguns casos, a instituição pode optar por produzir um audiovisual e também adaptá-lo ao áudio. Assim, ampliará o espectro de abrangência.

Como vimos na primeira seção deste capítulo, sem seguir um padrão rígido e conforme cada contexto, a possibilidade de que todas as gerações e mídias utilizadas na EAD coexistam é real.

O que você acha disso?

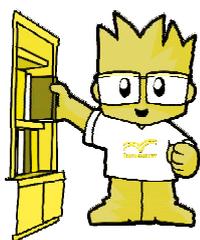
Você já teve alguma experiência com a produção de áudio educativo ou com outro foco?

Partilhe sua experiência com os colegas do curso e polemize o uso de audiovisuais no processo de ensino e aprendizagem a distância.

Durante a **pesquisa bibliográfica** de nosso estudo (HACK; PIRES, 2006), percebemos que uma das maiores vantagens do vídeo como material didático é a possibilidade de criar uma relação mais próxima entre os professores da EAD e os alunos, pois nos comunicamos melhor com quem conhecemos visualmente. Então, no decorrer do estudo, foi necessário buscar a compreensão dos elementos que compõem a linguagem audiovisual que, segundo Aretio (1996), são:

- o plano ou unidade de composição mínima, sobre a qual se trabalha para se fazer possível a coerência narrativa posterior;
- o campo, que é o espaço abarcado em um determinado plano;
- o enquadramento e a angulação, que dependem de como e de onde se situa a câmera;

- os movimentos de câmera (panorâmica, estática, *zoom*, *travelling*, etc.), que se utilizam para realizar a descrição visual da cena;
- a sequência ou ação, que tem lugar em um mesmo local ou cenário e que engloba todos os elementos anteriores;
- a continuidade narrativa, que não somente deve ser resultado da montagem, mas também da combinação e utilização dos elementos formais e que sempre resultará imperceptível para o espectador.



A pesquisa bibliográfica que originou os passos para a produção de roteiros educativos estava ancorada em autores como:

ALMEIDA, Avelino. **Do cinema educativo**. São Paulo: Moderna, 1989.

ALMEIDA, Manuel Faria de. **Cinema documental: história, estética e técnica cinematográfica**. Porto: Edições Afrontamento, 1982.

AUMONT, Jacques e outros. **A estética do filme**. 4. ed. Campinas, SP: Papyrus, 1995.

BERLO, David Kenneth. **O processo da comunicação: introdução à teoria e à prática**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BORDENAVE, Juan Diaz. **Além dos meios e mensagens: introdução à comunicação como processo, tecnologia, sistema e ciência**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. São Paulo: Rocco, 1999.

DUARTE, Rosália. **Cinema e educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. 10. ed. São Paulo: Papyrus, 2006.

LAASER, Wolfram. **Produção e projeto de vídeo e TV instrucionais em Educação a Distância**. Disponível em: <<http://www.intelecto.net/ead/laaser.html>>.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 4. ed. Campinas, SP: Papyrus, 1994.

Você conhecia algum destes livros ou autores?

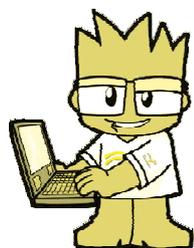
Se você quiser aprofundar seus estudos sobre a temática, as obras que apresentamos são excelentes pontos de partida.

Em obras que abordam temáticas relacionadas a cinema e televisão, é possível perceber a existência de múltiplos processos envolvidos na produção. Então, motivados pelas leituras, resolvemos identificar quais os passos práticos mais importantes para a otimização do planejamento e execução de uma obra educativa em áudio e vídeo. Nosso estudo apontou nove etapas imprescindíveis ao processo de organização e confecção de um audiovisual educativo, quais sejam:

- a coleta das informações necessárias à produção do audiovisual, quando reuniremos os dados sobre os locais onde pretendemos fazer as tomadas externas, sobre as pessoas que deverão ser convidadas para as gravações de estúdio ou entrevistas, entre outras informações;
- a preparação de um resumo que servirá de guia durante a gravação;
- a definição de horários, ambientes e autorizações para uso dos locais onde serão feitas as captações de imagens, ou seja, definir se a gravação ocorrerá de dia ou de noite, em ambiente externo ou interno, entre outros detalhes importantes;
- o planejamento das tomadas, priorizando cenas curtas que, posteriormente, possam ser entremeadas com outros elementos, como representação gráfica, ilustrações com cenas da vida real, ou animação. Se forem necessárias entrevistas e participações, estas também devem ser curtas, com um ou dois minutos de duração;
- a breve descrição da imagem que queremos capturar, se possível, inclusive produzindo desenhos ou fotos que possam orientar o cinegrafista;
- a definição de como acontecerá a captação do som, a iluminação do cenário e outros aspectos técnicos;
- a composição das imagens. O intuito é pensar diferentes ângulos e enquadramentos de câmera (longa distância, distância média e *closes*). É igualmente importante planejar mais de uma opção para um mesmo conteúdo. Variar, por exemplo, entre a imagem dos apresentadores de um conteúdo e apenas o áudio dos apresentadores com imagens ilustrativas;
- a confecção dos cenários, locação de figurino e planejamento da maquiagem;
- a edição final do filme. Nesta etapa, evite que o produto final fique com mais de trinta minutos, mesmo que tenha uma grande quantidade de material bruto. Em alguns casos, o limite de tempo poder ser impraticável, devido às características do conteúdo. Neste caso, sugerimos que, durante a edição do material, o resultado final seja dividido em partes menores, como se fossem capítulos.

Perceba que, apesar de serem sugestões simples, elas já compõem uma espécie de roteiro e apontam direções quanto ao caminho a percorrer durante o planejamento da obra audiovisual. Seguindo as recomendações que apresentamos, se potencializará o tempo despendido na realização da peça que, geralmente, envolve a participação de várias pessoas, profissionais

e voluntários, bem como a locação ou o empréstimo de equipamentos. Um roteiro detalhado e bem elaborado pode auxiliar na prevenção de percalços que possam interferir negativamente na produção.



Talvez esta disciplina tenha apresentado a você, pela primeira vez, alguns termos muito utilizados nos ambientes onde se produz audiovisual. Então, é importante ampliar seu conhecimento sobre a área.

Que tal acessar um *site* onde você poderá ler sobre os diferentes enquadramentos, planos e movimentos de câmera?

O endereço eletrônico do *site* é <http://www.tudosobretv.com.br/planos/>

Bom estudo!

Para Laaser (2009), um dos problemas principais no trabalho conjunto entre o pessoal acadêmico e os técnicos em mídia é que os professores não estão acostumados a pensar com imagens. Como o docente faz uso quase que exclusivamente da apresentação linear de um assunto, é muito comum escreverem uma palestra curta e esperarem que o técnico em mídia ilustre o texto com imagem e som. O resultado de tal procedimento é um “show de slides” e, segundo o autor:

Ao invés deste procedimento, a equipe do curso deve começar com eventos visuais e didáticos, formando uma sequência didática relevante (motivação, apresentação de um problema, visões acadêmicas diferentes, áreas de aplicação) e como ela deve ser visualizada (apresentação gráfica, animação, explicação do palestrante ou apresentador, entrevista, discussão em grupo, ilustração com cenas da vida real). (LAASER, 2009, p.03)

Na sequência, gostaríamos de parafrasear Comparato (1999), com o objetivo de incentivar você a confeccionar seus futuros roteiros de produtos audiovisuais com detalhamento e precisão. O autor destaca que obedece a seis momentos específicos na montagem de seus roteiros.

- **Primeira etapa:** IDEIA. Conforme o autor, um roteiro começa sempre a partir de uma ideia, de um fato, de um acontecimento que provoca no escritor a necessidade de relatar.
- **Segunda etapa:** CONFLITO. Para Comparato, o conflito-matriz ou *story line* é o fio, os fundamentos da trama. Entretanto, uma *story line* deve ser breve, concisa e eficaz. Por meio dela, devemos ficar com a noção daquilo que contaremos. Em suma, o conflito básico apresenta-se por meio da *story line* e concretiza o que será desenvolvido.

- **Terceira etapa:** PERSONAGENS. Em sua obra, Comparato descreve que o desenvolvimento da personagem faz-se por meio da elaboração do argumento ou sinopse. É na sinopse que descrevemos o caráter das personagens principais.
- **Quarta etapa:** A AÇÃO DRAMÁTICA. Segundo Comparato, a ação dramática é o “como” da história, ou seja, a maneira como vamos contar essa história. Mas, para trabalhar na ação dramática, é necessário construir uma estrutura, que é o esqueleto formado pela sequência de cenas.
- **Quinta etapa:** TEMPO DRAMÁTICO. Na quinta etapa estipulada por Comparato, completa-se a estrutura com o diálogo. É o momento em que cada cena ganha o seu tempo dramático e a sua função dramática.
- **Sexta etapa:** UNIDADE DRAMÁTICA. É o roteiro final que, segundo Comparato, é o guia para a construção do produto audiovisual. É na unidade dramática que a cena se torna realidade. Em sua obra, o autor destaca que, a cada dia, escreve menos indicações técnicas nos seus roteiros.

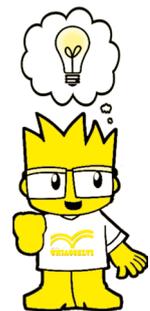
Você gostou das propostas que apresentamos para a confecção de roteiros e produção de audiovisuais educativos?

Então, que tal elaborar um roteiro sobre algum conteúdo que você utiliza com seus alunos?

Lembre-se de citar se a gravação será em ambiente externo ou interno, bem como destacar o tipo de plano ou enquadramento que o cinegrafista deverá fazer, entre outros detalhes.

Acesse o material de apoio da disciplina. Ali você encontrará alguns modelos elaborados pelos professores-autores da UNIASSELVI-PÓS.

Atualmente, existe uma crescente necessidade de produção de materiais audiovisuais educativos com qualidade, que propiciem a midiatização do conhecimento no processo de ensino e aprendizagem. Entretanto, é preciso discutir de forma ampla os conteúdos a serem transformados em roteiros para áudio e vídeo, bem como é necessário buscar a ajuda de pessoas que tenham experiência com a dramaturgia para poder suprir possíveis falhas na espontaneidade. Um grande trunfo para a elaboração de roteiros instigantes, é ilustrá-los com dramatizações a serem encenadas com direção de atores correta e eficaz, para atingir um alto grau de verossimilhança. Por isso, ao iniciar sua experiência com o audiovisual educativo, busque a assessoria de profissionais que possam ajudá-lo a explorar os recursos de câmera, criação de esquemas ilustrativos, animações e outras estratégias de dinamização da narração.



É preciso discutir de forma ampla os conteúdos a serem transformados em roteiros para áudio e vídeo, bem como é necessário buscar a ajuda de pessoas que tenham experiência com a dramaturgia para poder suprir possíveis falhas na espontaneidade.

USOS E APLICAÇÕES DO AUDIOVISUAL NO PROCESSO EDUCATIVO

Até aqui, destacamos algumas sugestões para a produção de áudio e vídeo educativo, que poderão ser utilizados em programas de rádio e televisão ou distribuídos aos alunos em arquivos de som e imagem em suportes tecnológicos, como o CD, o DVD, e também disponibilizados pela internet. Mas, antes de encerrarmos nossa análise, gostaríamos de enunciar outros três formatos audiovisuais que podem ser utilizados no processo de ensino e aprendizagem a distância: a teleconferência, a videoconferência e a webconferência.

a) Teleconferência

É possível encontrar relatos sobre o uso da teleconferência em experiências internacionais de EAD (LITTO; FORMIGA, 2008; MOORE; KEARSLEY, 2007; PETERS, 2001). Sua estrutura de produção e difusão geralmente envolve três momentos distintos:

- a gravação da conferência ao vivo em um estúdio de televisão;
- a transmissão, em sua maioria via satélite;
- a recepção, geralmente via rede aberta de televisão ou por antena parabólica, podendo ocorrer em telecentros, com a presença de tutores que mediarão a discussão da temática.

É costumeiro que as teleconferências iniciem com uma palestra, entrevista ou debate em grupo. Na sequência, existe a possibilidade de participação da audiência, com perguntas ou opiniões, por meio de telefone, fax ou *e-mail*. A teleconferência é uma via de mão única, ou seja, a audiência assiste ao conferencista, mas o conferencista não vê a audiência.

b) Videoconferência

A grande diferença entre a teleconferência e a videoconferência é que a segunda possibilita a conversa em duas vias. As pessoas envolvidas em uma videoconferência conseguem se ver e ouvir simultaneamente. Assim, é possível tirar as dúvidas da audiência em tempo real.

Uma das formas de transmissão da videoconferência é o envio de sinais comprimidos de áudio e vídeo pela *web*. No entanto, há equipamentos específicos envolvidos: são os microfones, as câmeras e os monitores que mostram as imagens e sons captados em todos os centros onde o sistema está instalado.

A videoconferência pode ser ponto a ponto, quando liga apenas duas salas, ou multiponto, quando há três ou mais salas interligadas. Quando a transmissão é multiponto, geralmente o gerenciamento da videoconferência é feito pelo centro onde se encontra o professor, mas todos os demais centros podem enviar som e imagem para as demais localidades. Se uma videoconferência é realizada com muitos centros ao mesmo tempo, o professor ou gerenciador precisará interagir de maneira dinâmica com todos os locais, para que se mantenha a motivação.

c) *Webconferência*

A *webconferência* tem algumas semelhanças com a videoconferência, pois permite que todas as pessoas envolvidas se vejam e se ouçam.

Como o próprio nome indica, a *webconferência* é transmitida pela *web* e pode ser acessada pelo aluno de qualquer computador ligado à Internet. Para que todos possam se ver e ouvir, é necessário que os computadores tenham câmera e microfone, mas o aluno que não possui essas ferramentas poderá interagir com a turma utilizando ferramentas de mensagens de texto disponibilizadas no próprio ambiente da *webconferência*.

A pessoa que entra na *webconferência* como gerenciador da sala consegue habilitar ou desabilitar o vídeo, o áudio e as mensagens de texto de todos os participantes. O gerenciador também tem a possibilidade de utilizar e habilitar o uso aos demais participantes de ferramentas que simulam uma lousa digital e que podem projetar documentos, *slides*, *sites* ou até mesmo a tela de quem está no comando da aula.

Em síntese, independente do formato do produto audiovisual, alguns cuidados, já esboçados anteriormente, serão sempre indispensáveis, quais sejam:

- planejar o audiovisual com antecedência, elaborando um roteiro para potencializar o tempo disponível e organizar as estratégias a serem empreendidas;
- respeitar os direitos autorais de imagens, sons e outros recursos que possam ter restrição de uso;

- testar *slides* e esquemas ilustrativos para verificar como será a recepção na tela, observando aspectos como cores, tamanho de fonte, quantidade de informação, entre outros;
- visitar com antecedência a sala onde será a gravação de áudio e vídeo, para se ambientar ao local e coletar, com os técnicos, dicas sobre vestuário e maquiagem.

É importante perceber que as possibilidades de utilização de audiovisuais no processo de ensino e aprendizagem são múltiplas e certamente continuarão em constante avanço, pois, a cada instante, somos surpreendidos por novas ferramentas tecnológicas. Entretanto, a tecnologia deverá sempre ser o meio, e não o fim do processo de construção do conhecimento a distância. Para tanto, entram em cena aspectos já analisados na disciplina “Gestão da EAD”, como:

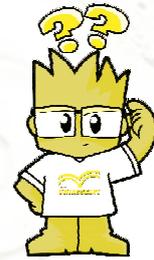
- a necessidade de dominar a tecnologia, sujeitando-a aos nossos objetivos, sem se deixar escravizar;
- a importância do uso crítico, criativo e contextualizado da tecnologia em nossa prática cotidiana e como educadores.

Laaser (2009) aponta que os audiovisuais educativos intentam que o aluno aprenda e que, por isso, precisam seguir alguns pontos básicos da teoria da percepção que podem proporcionar bons resultados. Segundo o autor, um dos paradigmas é que o aprendizado só acontece após a percepção. Se o conteúdo é difícil, temos que reduzir a velocidade da apresentação e incluir recursos que possam facilitar o processo de aprendizagem. Como a percepção é mais relativa do que absoluta, é preciso, também, variar o estímulo para atrair o interesse dos diferentes espectadores.

Se empregarmos uma mudança planejada de técnicas de apresentação, tais como ilustrações gráficas, discussões em grupo, cenas da vida real, etc., e se usarmos estes diferentes formatos de uma maneira didaticamente estruturada, podemos proporcionar bastante estímulo ao aluno interessado (LAASER, 2009, p.04).

Por fim, é preciso deixar claro quais são os principais temas e conceitos abordados no audiovisual. Por isto, volta e meia, é possível retornar aos assuntos mais importantes, utilizando estratégias diferenciadas.

Se você for gerenciar a produção de seus próprios audiovisuais educativos, não se esqueça de um detalhe importante: é necessário tomar os devidos cuidados com a utilização de imagens e sons. Além dos aspectos relacionados com os direitos autorais, já mencionados na seção 1, você precisará solicitar que todos os atores e apresentadores envolvidos assinem uma autorização de uso da imagem e som da voz, semelhante ao modelo que apresentamos a seguir.



AUTORIZAÇÃO DO USO DE IMAGEM E SOM DA VOZ

Eu, _____, abaixo assinado, concedo a título gratuito, para livre utilização, de acordo com o art. 90, IV, da Lei 9.610/98, os direitos sobre minha imagem e som da minha voz para _____, pessoa jurídica inscrita no CNPJ sob o número _____, para a obra audiovisual que abordará a temática _____, produzida entre os meses de _____ e _____ de 2009, a qualquer tempo, autorizando conseqüentemente e universalmente, sua utilização, em toda e qualquer exploração comercial, distribuição e exibição da obra visual, por todo e qualquer veículo, processo ou meio de comunicação e publicidade, em exibições públicas e/ou privadas, assim como na divulgação e/ou publicidade do filme em rádio, revistas, jornais e televisão, para exibição domiciliar.

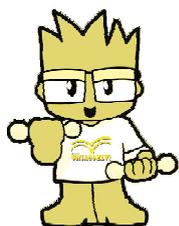
_____, ____ de _____ de 2009.

Assinatura

RG:

CPF:

Com base em tudo o que vimos até o momento, gostaríamos de incentivá-lo(a) a produzir seus próprios audiovisuais, mesmo que os recursos financeiros sejam escassos. Nossa experiência tem demonstrado que a realização de obras educativas com alunos, professores e técnicos voluntários é viável e enriquecedora. Além dos resultados práticos obtidos, que é a realização das peças, certamente as reflexões advindas das observações sobre o momento de planejamento e produção contribuirão para o crescimento pessoal dos envolvidos.



Atividade de Estudo:

O capítulo sobre linguagem virtual e audiovisual na EAD foi o espaço escolhido para apresentarmos os componentes indispensáveis para você iniciar o planejamento, produção e uso de audiovisuais e ambientes virtuais no processo de ensino e aprendizagem a distância. Agora, queremos convidá-lo(a) a responder a três questões e, ao mesmo tempo, refletir sobre seus próximos desafios nessa área.

a) Que características e cuidados iniciais uma pessoa deve levar em conta ao elaborar ambientes didático-virtuais?

b) Quais são as nove etapas imprescindíveis ao processo de organização e confecção de um audiovisual educativo?

c) Você já teve alguma experiência com a produção de materiais virtuais ou audiovisuais para a EAD? Em que aspectos este capítulo ajudou você a repensar sua experiência ou o desafiou a novos empreendimentos? Se quiser, compartilhe sua resposta com outros participantes do curso.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Encerramos, aqui, mais um capítulo de sua formação como tutor da EAD.

Nosso objetivo, nestas páginas, foi impulsioná-lo(a) a ir além da análise de aspectos teóricos e históricos do uso da linguagem virtual e audiovisual na EAD. Por isto, buscamos provocá-lo(a) constantemente à reflexão sobre o processo que envolve o planejamento e a produção de materiais didáticos virtuais e audiovisuais, despertando seus talentos criativos.

O processo comunicacional docente é desafiado cotidianamente devido à introdução de mídias e multimídias na educação. Novas habilidades são requeridas do docente nos dias atuais e uma experiência prática de produção audiovisual pode ser elucidativa, pois, além de abrir a perspectiva de leituras multidisciplinares sobre a temática, trará a possibilidade de experimentar a roteirização e realização de peças educativas com alunos, professores e técnicos, voluntários ou membros de uma equipe de produção multidisciplinar.

Como você pôde observar em seu estudo, é premente a necessidade de promover oportunidades de exploração do potencial interdisciplinar de áreas, como Comunicação e Educação, para o planejamento e realização de roteiros educativos. Afinal, assim será possível ampliar as estratégias para desenvolver obras instigantes a serem encenadas, com direção de atores correta e eficaz, para alcançar maior realismo e otimizar a comunicação educativa do produto audiovisual. Por isto, é importante que você continue a aprofundar seus estudos, buscando fundamentos contextualizados de uma produção audiovisual educativa que vá além da teleaula e se preocupe, de forma integral, com os aspectos técnicos, estéticos e didáticos, ou seja, um produto que possa ser admirado por sua qualidade artística, como as obras cinematográficas.

Falamos no início do capítulo e voltamos a frisar aqui: algo que tem se ratificado constantemente em nossos estudos sobre EAD é que a melhor forma de aprendermos a planejar e produzir materiais didáticos é “colocando a mão na massa”. Então, desejamos que você empreenda novos desafios nesta área.

Enfim, esperamos que este caderno possa contribuir para sua prática docente na elaboração de materiais autoinstrutivos para a educação a distância.

REFERÊNCIAS

ARETIO, Lorenzo García (Coord.). **La educación a distância y la UNED**. Madrid: UNED, 1996.

AUMONT, Jacques e outros. **A estética do filme**. 4. ed. Campinas, SP: Papirus, 1995.

BERLO, David Kenneth. **O Processo da comunicação**: introdução à teoria e à prática. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. São Paulo: Rocco, 1999.

FERRO, Marc. **Cinema e história**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

HACK, Josias Ricardo; PIRES, Leonardo Bastos. **Comunicação e educação na construção de materiais didáticos em áudio e vídeo**: aportes teóricos e bases práticas para a elaboração e execução de roteiros educativos. Joaçaba: UNOESC, 2006. (Relatório de Pesquisa de Demanda Induzida).

LAASER, Wolfram (Org.). **Manual de criação e elaboração de materiais para educação a distância**. Brasília: Editora UnB, 1997.

LAASER, Wolfram. **Produção e projeto de vídeo e TV instrucionais em Educação a Distância**. Disponível em: <<http://www.intelecto.net/ead/laaser.html>>. Acesso em: 17 set. 2009.

LITTO, Fredric M.; FORMIGA, Marcos. **Educação a distância**. São Paulo: Prentice Hall, 2008.

MATTELART, Armand; MATTELART, Michèle. **História das teorias da comunicação**. Porto: Campo das Letras, 1999.

MOORE, Michael; KEARSLEY, Greg. **Educação a distância**. São Paulo: Thomson Pioneira, 2007.

PETERS, Otto. **Didática do ensino a distância**. São Leopoldo: UNISINOS, 2001.

PRETI, Oreste (Org.). **Educação a Distância**: construindo significados. Cuiabá: NEAD/IE – UFMT; Brasília: Plano, 2000.

RABAÇA, Carlos Alberto; BARBOSA, Gustavo. **Dicionário de comunicação**. São Paulo: Ática, 1987.

RUMBLE, Greville. **A tecnologia da educação a distância em cenários do terceiro mundo**. In: PRETI, Oreste (Org.). Educação a distância: construindo significados. Cuiabá: NEAD/IE – UFMT; Brasília: Plano, 2000. p. 43-61.

TAYLOR, James. **Fifth generation distance education**. 20th ICDE World Conference On Open Learning and Distance Education. 2001. Disponível em: <http://www.fernuni-hagen.de/ICDE/D-001/final/keynote_speeches/wednesday/taylor_keynote.pdf>. Acesso em: 13 jul. 2004.

SCHARZMAN, Sheila. **Humberto Mauro e as imagens do Brasil**. São Paulo: UNESP, 2004.

XAVIER, Ismail. **Sétima arte: um culto moderno**. São Paulo: Perspectiva, 1978.