

## OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO DA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL (MÓDULOS DE CAPTAÇÃO E EDIÇÃO)

Adriana Sugimoto<sup>1</sup>

Sandra de Deus<sup>2</sup>

Paulo Augusto de Freitas Cabral Júnior<sup>3</sup>

**Introdução:** a criação dos objetos de aprendizagem (OAs) de captação e edição de vídeo surgiu da necessidade de capacitar os novos integrantes que ingressavam na Unidade Produtora de TV da UFRGS (UFRGS TV) que possuíam nenhum ou pouco conhecimento sobre a produção audiovisual. Para a introdução na equipe de trabalho, os mesmos passavam por oficinas de noções básicas de produção audiovisual que incluíam as etapas de roteiro, produção, captação e edição de imagens ministradas presencialmente. A possibilidade de oferecer aulas presenciais e à distância tornou-se atraente já que a disponibilização dos objetos de aprendizagem que complementaríamos o aprendizado presencial e ficaríamos à disposição da equipe a qualquer momento e em qualquer lugar. Os objetos de aprendizagem também se mostraram uma alternativa de aprendizagem a outros projetos vinculados à Secretaria de Educação à Distância (SEAD) da UFRGS, às aulas de graduação na Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação e também a interessados na área de produção audiovisual através da disponibilização dos metadados em repositórios educacionais.

**Objetivos:** produção de dois objetos de aprendizagem na forma de hipertexto para o ensino de noções básicas sobre captação e edição de vídeo.

**Metodologia:** a metodologia a ser seguida no projeto é a metodologia *Design* de Sistema Instrucional ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation e Evaluation*), que foi criada pela empresa *Intulogy* e desenvolvida com objetivo de tornar intuitivo processo de aprendizagem pelos alunos nos cursos de *e-learning*. Na primeira fase da metodologia ADDIE, a Análise (*Analysis*), é importante focar nos

---

<sup>1</sup> Bolsista SEAD, acadêmico do curso de Comunicação Social – habilitação em Publicidade e Propaganda. adoritchan@yahoo.com.br.

<sup>2</sup> Professora da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, doutora em Comunicação pela UFRGS, sandra.deus@ufrgs.br.

<sup>3</sup> Diretor de produção da Unidade Produtora de TV, mestre em Ciência do Movimento Humano pela ESEF/UFRGS, pazcabral@yahoo.com.br.

objetivos de aprendizagem a serem alcançados com o material construído, nas habilidades e conhecimentos dos aprendentes e como podem ser mensurados os resultados obtidos. Através da discussão de todos os envolvidos no projeto e com alguns integrantes do público-alvo, obtém-se as características do mesmo e quais são suas competências em relação ao assunto e se há outros materiais ou objetos de aprendizagem disponíveis sobre o assunto. No contexto do projeto, os seis integrantes<sup>4</sup> reuniram-se para definir o objetivo de aprendizagem: apresentar as noções básicas de captação e edição de vídeo através dos objetos de aprendizagem. Os aprendentes principais seriam os integrantes da própria Unidade Produtora de TV da UFRGS, mas os OAs poderiam utilizados também por outros projetos vinculados à Secretaria de Educação a Distância da Universidade, nas aulas de graduação e por interessados nessa área a partir dos repositórios. O público atingido possui poucos conhecimentos acerca da produção audiovisual, portanto, a equipe está planejando objetos de aprendizagem que atendam às necessidades básicas de quem nunca operou uma câmera e nunca fez uma edição linear ou não-linear. O projeto encontra-se na etapa de seleção do conteúdo a partir da reunião de informações de livros, manuais técnicos, *sites* etc., assim como está reunindo imagens como fotos e logotipos para compor o objeto de aprendizagem. Fez-se uma pesquisa sobre outros materiais existentes sobre a produção audiovisual na *web*, o resultado dessa pesquisa apresentou que existem poucos materiais didáticos de boa qualidade na Internet, mostrando-se importante a criação desses objetos de aprendizagem. Outro elemento importante foi criar um cronograma a fim de estabelecer um período de tempo suficiente para poder desenvolver e implementar os OAs. Com os objetivos de aprendizagem discutidos, parte-se para a fase *Design* a fim de criar uma estratégia instrucional através da descrição da estrutura do conteúdo, das atividades e dos exercícios propostos, assim como das formas de avaliação dos conhecimentos adquiridos pelos aprendentes. Quanto à metodologia de ensino, deve-se pensar como as informações serão transmitidas (passo-a-passo, do geral para o específico ou vice-versa) e quais recursos serão usados na aprendizagem (animações, imagens estáticas, vídeo, simulações etc.). Com essas informações,

---

<sup>4</sup> A equipe do projeto foi composta por 1 coordenadora, 1 jornalista, 1 mestrando em Educação, 2 bolsistas de Extensão e 1 bolsista SEAD)

constrói-se um “documento de *design* instrucional” que contém uma estrutura básica do material de aprendizagem e uma visão geral de todo o projeto a ser desenvolvido. E a partir desse mesmo documento, apresenta-se a descrição do *design* e funcionalidade da interface, e através do mesmo, é possível revisar se a concepção de *design* está coesa e completa. Segue-se para a fase de Desenvolvimento (*Development*) a fim de criar um protótipo, um modelo de interface a ser seguido para desenvolver o objeto de aprendizagem. Durante esse processo, os integrantes do projeto devem estar cientes dos objetivos de aprendizagem para que o material funcione corretamente e que sejam revisadas as etapas a fim de que se possa atingir os objetivos propostos. Portanto, através de uma tabela de revisão, o conteúdo é revisto na sua abrangência e na sua precisão. Antes de começar a fase de implementação, faz-se um teste-piloto com alguma amostra dos alunos para verificar possíveis alterações dentro do material de aprendizagem antes de ser disponibilizado. Na fase de Implementação (*Implementation*), deve-se preparar o contexto em que o material de aprendizagem deve ser inserido, como notificar os alunos e professores, agendar os cursos e inscrever os interessados e verificar quais são as condições de acesso dos mesmos. Em sua última fase, que é a de Avaliação (*Evaluation*), é preciso avaliar qual é a eficácia do material de aprendizagem e localizar as oportunidades para atender melhor às necessidades dos seus aprendentes. Para isso, pode-se coletar as opiniões dos alunos antes e depois do uso do material.

**Resultados:** a produção de objetos de aprendizagem na forma hipertextual sobre captação e edição linear e não-linear de vídeo que habilitem os aprendentes, através de noções básicas de produção audiovisual nessas áreas. Mesmo que seja possível uma leitura não-linear dos objetos, devido à sua característica de hipertexto, os mesmos conterão um guia de utilização já que há etapas que devem ser seguidas segundo uma ordem estabelecida. Através de recursos como imagens estáticas, vídeos, animações e sugestões de exercícios será possível compreender melhor assuntos como enquadramentos, movimentos de câmeras, informações técnicas sobre câmeras, tripés, microfones, suportes etc.

**Conclusão:** O projeto encontra-se em fase de desenvolvimento, mas já se nota a importância da utilização de uma metodologia sobre o planejamento e o desenvolvimento de materiais educacionais que apresente as etapas de forma detalhada, assim como indica formas de atender às necessidades reais dos aprendentes e às características de reusabilidade, adaptabilidade, acessibilidade e durabilidade. Verifica-se a necessidade de que os integrantes da UFRGS TV façam constantes avaliações dos objetos de aprendizagem a fim de que possa resultar em melhorias e atualizações desses materiais. Esses OAs poderão ser usados em cursos de capacitação de noções de audiovisual ou em aulas, de forma presencial ou a distância. Também será possível acessar esses objetos a partir da disponibilização de seus metadados em vários repositórios como o CESTA - Coletânea de Entidades de Suporte ao uso de Tecnologia na Aprendizagem <<http://www.cinted.ufrgs.br/CESTA/>>, pertence à UFRGS, e o Merlot – Multimedia Educational Resource for Learning and Online Teaching <<http://www.merlot.org/>>.

**Palavras-Chave:** educação a distância, objetos de aprendizagem, produção audiovisual, captação de imagens, edição de vídeo.