

# NARRATIVAS PARA PRODUÇÃO DE ROTEIROS DE VIDEOAULAS NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

## NARRATIVES FOR THE PRODUCTION OF VIDEOCLASSES IN E-LEARNING

## NARRATIVAS PARA LA PRODUCCIÓN DE VIDEO EN EDUCACIÓN A DISTANCIA

Ana Juliana Fontes[i]  
Marina de Oliveira Arrabal[ii]

### RESUMO

Entre as diversas mídias que vêm sendo utilizadas no ensino, o vídeo tem papel de destaque por sua fluidez de disseminação, principalmente com o advento tecnológico de plataformas multimídias e a utilização crescente de dispositivos móveis, que promovem a facilidade de gravação e produção por parte de usuários e profissionais com aplicativos, ferramentas, programas de gravação e edição que potencializam sua produção. O trabalho faz um relato sobre a produção de videoaulas para ambientes de ensino online, o objetivo é sugerir narrativas que sirvam como estrutura de roteiro para construir esses produtos. Para isso se baseia em conceitos de trazidos por Castells (2010) de sociedade em rede, educação a distância e em rede (GOMEZ 2014; MULLER, SOUZA, 2020), mídia e conhecimento (PERASSI, MENEGHEL, 2011), roteirização e produção audiovisual (MOLETTA, 2019). A descrição desse know-how é fruto da consolidação e constante utilização de protótipos audiovisuais em propostas educacionais produzidas nos anos de 2018 a 2020, tendo como base um corpus de 5884 videoaulas para parametrizar os modelos de roteiros propostos. A metodologia utilizada foi o design thinking (BROWN, 2010) pois ele permite acompanhar o processo produtivo durante todo o desenvolver dos produtos, o que viabiliza a descrição e análise de cada etapa envolvida, considerando a visão de uma equipe multidisciplinar que atua de forma interdisciplinar.

**Palavras-chave:** Mídia e conhecimento. Videoaulas. Educação em rede. Educação a distância. Roteiros.

### ABSTRACT

Among the various media that have been used in teaching, video has an important role for its fluidity of dissemination, especially with the technological advent of multimedia platforms and the increasing use of mobile devices, which promote ease of recording and production by users and professionals with apps, tools, recording and editing programs that enhance its production. The work makes a report on the production of video classes for online teaching environments, the goal is to suggest narratives that serve as a script structure to build these products. To do so, it is based on concepts brought by Castells (2010) of network society, distance and network education (GOMEZ 2014; MULLER, SOUZA, 2020), media and knowledge (PERASSI, MENEGHEL, 2011), scripting and audiovisual production (MOLETTA, 2019). The description of this know-how is the result of the consolidation and constant use of audiovisual prototypes in educational proposals produced in the years 2018 to 2020, based on a corpus of 5884 video lessons to parameterize the proposed script models. The methodology used was design thinking (BROWN, 2010) because it allows monitoring the production process throughout the development of products, which enables the description and analysis of each stage involved, considering the vision of a multidisciplinary team that acts in an interdisciplinary way.

**Keywords:** Media and knowledge. Video classes. Network education. Distance education. Scripts.

### RESUMEN

Entre los diversos medios que se han utilizado en la enseñanza, el video tiene un papel de relieve por su fluidez de difusión, especialmente con la llegada tecnológica de las plataformas multimedia y el creciente uso de los dispositivos móviles, que promueven la facilidad de grabación y producción de los usuarios y los profesionales con aplicaciones, herramientas, programas de grabación y edición que mejoran su producción. El trabajo hace un informe sobre la producción de clases de videos para la enseñanza virtual, el objetivo es proponer narraciones que sirvan como estructura de guión para construir estos productos. Para ello, se basa en los conceptos aportados por Castells (2010) de sociedad en red, educación a distancia y en red (GOMEZ 2014; MULLER, SOUZA, 2020), medios de comunicación y conocimiento (PERASSI, MENEGHEL, 2011), guión y producción audiovisual (MOLETTA, 2019). La descripción de este know-how es el resultado de la consolidación y el uso constante de los patrones audiovisuales en las propuestas educativas producidas en los años 2018 a 2020, basadas en un corpus de 5884 lecciones de vídeo para referenciar a los modelos de guión propuestos. La metodología utilizada fue el Design Thinking (BROWN, 2010) porque permite el seguimiento del proceso de producción a lo largo del desarrollo de los productos, lo que permite la descripción y el análisis de cada una de las etapas involucradas, considerando la visión de un equipo multidisciplinario que actúa de manera interdisciplinaria.

**Palabras-clave:** Medio de comunicación y conocimiento. Clases de vídeo. Educación en red. Educación a distancia. Guiones.

## INTRODUÇÃO

Muito se tem discutido sobre o cenário mediado e integrado da sociedade com as tecnologias da comunicação e informação (TIC's). Os fluxos de trabalhos, as relações e a dimensão espaço-tempo são (des)caracterizadas por modalidades virtuais e digitais de interação e conhecimento. As diversas mudanças sociais e tecnológicas modificam também o ser, o fazer das produções e relações em diversos âmbitos. Ao voltar nosso olhar para a sociedade, percebemos que estamos imersos em uma trama intrínseca, na qual as relações se manifestam em redes, como um processo que pode ser visualizado cotidianamente (CASTELLS, 2010; GOMEZ, 2014).

Esse cenário reflete o estado das nossas atividades, no qual muitas mudanças estão sendo reestruturadas e práticas sendo acentuadas ou renovadas, principalmente com a evolução da pandemia da COVID-19 que ainda está em andamento. A esfera social nunca foi tão mediada e midiática pela virtualidade, por telas e pelas redes sociais que atingem seu auge como ferramentas de “aproximação a distância”. Como parte de atuação dessas alterações do ser e do fazer que se estenderam às relações, o cenário educacional e midiático não podiam ficar de fora desses impactos. A educação, seja ela em quaisquer modalidades, passa por essas alterações de forma significativa, nas quais certamente serão decisivas para uma mutação em seus processos, nesse interim o uso de mídias para disseminação e compartilhamento do conhecimento também conhece um momento ainda mais oportuno. Cada vez mais profissionais da área de comunicação e informação, professores e alunos estão atuando dentro dessas redes no processo de ensino-aprendizagem. É um momento de transporte virtual e digital como ambiente e a utilização de mídias como ferramentas de trabalho tanto no ensino presencial como na educação a distância (EAD) que caminham para uma modalidade mista, híbrida, ainda em mutação, visando conectar-se em uma educação em rede (GOMEZ, 2014; MULLER, SOUZA, 2020) que se baseia principalmente na visão do social e encara os sujeitos como atores além das delimitações “tempo e espaço”,

ampliando a mediação dialógica do conhecimento compartilhado.

Dentre as diversas mídias que vêm sendo utilizadas no ensino, observamos que o vídeo tem papel de destaque por sua fluidez de disseminação nas redes. Promovido com o advento tecnológico de plataformas multimídias e a utilização crescente de dispositivos móveis, tem-se observado cada vez mais a facilidade de gravação e produção por parte dos usuários e profissionais com aplicativos, ferramentas e programas de gravação e edição. O audiovisual sempre foi muito utilizado no ensino a distância, principalmente com a produção de videoaulas, por apresentar grande potencial de abrangência no cenário nacional e facilidade em estabelecer laços sociais e identificações entre seus telespectadores, algo fundamental buscado na educação a distância. Seu uso combinado com atividades intensivas em conhecimento pode contribuir em estratégias no ensino, agregar valor às atividades remotas e facilitar a mediação professor/aluno em ambientes virtuais de aprendizagem.

Muito requisitado por instituições de ensino superiores na modalidade EAD, o vídeo sempre teve seu espaço como parte de conteúdo programático e da proposta pedagógica de disciplinas em vigência na grade curricular dessas universidades. Uma vez que a demanda pela produção de vídeos tem sua escala ampliada em processos educacionais, além de instituições, produtoras, profissionais, designers instrucionais, a produção chega à escala dos usuários, aqui como professores e alunos, não que isso não acontecesse antes, mas a dimensão é diferente, agora eles passam também a ser produtores efetivos de conteúdo de suas aulas, isso está condicionado pela necessidade da pedagogia virtualizada que vai “além do dualismo tecnologia e aprendizagem, teoria e prática, prolongam-se na pedagogia que se expande e se propaga de maneira prodigiosa na rede, interpelando as tradicionais instituições de ensino e demarcando um novo território, o da virtualidade” (GOMEZ, 2015, p. 9). Considerando o cenário emergente, é nesse nicho que a proposta desse trabalho se insere, consideramos que a

produção audiovisual também está em rede e, por isso, o relato de produção de videoaulas parece ser oportuno para compartilhar o desenho de narrativas e modelos para produção de roteiros audiovisuais. Tais propostas podem servir como base para utilização tanto de profissionais como designers instrucionais em suas propostas pedagógicas de ensino-aprendizagem e também na inspiração para outros usuários (professores, alunos ou instituições), que nesse momento se veem instigados a produzir ou reproduzir suas aulas em formato virtual

O relato de produção que está baseado na experiência empírica[1] de produções audiovisuais das autoras em produtoras que atuam com materiais de EAD, traz uma explanação sobre a produção de videoaulas para esses ambientes de ensino superior com o objetivo de sugerir narrativas que sirvam como estrutura de roteiro para construir esses produtos. A descrição desse know-how manifesto é fruto da consolidação e constante utilização de protótipos audiovisuais em propostas educacionais produzidas nos anos de 2018 a 2020[2] para instituições de ensino superior[2], para parametrizar as produções foi utilizado como metodologia o *design thinking* (BROWN, 2010) pois ele permite discriminar e acompanhar o processo produtivo.

## FUNDAMENTAÇÃO E PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A configuração de ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) frente à pandemia, nos quais novas ofertas e demandas de produção para os espaços de aprendizagem na educação presencial e a distância estão sendo flexibilizadas, notamos que há uma aproximação entre esses tipos de ensino, culminando em um ensino mais próximo ao híbrido em alguns casos.

Na atualidade, a mundialização, a cultura digital e a inclusão social das pessoas, especialmente da classe popular, nas políticas e práticas de educação a distância geraram outros referenciais pedagógicos e bases epistemológicas de formação nas instituições (GOMEZ, 2015, p. 10).

Porém, não se trata aqui de delimitar os pólos entre essas modalidades educacionais, e sim aproveitar o

[1]O trabalho configura-se como um relato pois se baseia nas produções realizadas pelas autoras, na experiência empírica desenvolvida, fruto dos projetos e atividade profissional que ambas atuam no mercado audiovisual.

[2] Não é objetivo aqui fazer uma apanhado cronológico, ou evidenciar quais tipos e formatos de videoaulas foram mais utilizados em cada ano. Esse período de tempo serve como parâmetro para observar os padrões de produções gerais dos vídeos, considerando as narrativas que mais se destacaram em uso. O corte limitador do ano de 2020 foi o mês de Julho.

[3] As propostas narradas nesse relato são fruto de produções para instituições de ensino superiores (de ensino a distância e híbrido) e em consultorias com professores conteudistas por meio do designer instrucional. Não foram observadas ou testadas tais rotinas de produção em outros segmentos de ensino ou níveis escolares menores.

contexto para ampliar o local de fala das produções de vídeo, no qual além de serem feitas por empresas e designers instrucionais para atender uma demanda de instituições de ensino contratantes, está cada vez mais comum e recorrente a produção de videoaulas serem feitas e gravadas por parte dos próprios usuários (professores em cocriação ou não com os alunos). Alguns atuavam anteriormente apenas no ensino presencial, facilitando o acesso aos conteúdos programáticos em ambientes online e que também poderiam se beneficiar das propostas sugeridas neste trabalho com o advento de plataformas e TIC's que facilitem o processo de produção.

Se voltarmos às ideias de Castells (2010), estamos diante de um paradigma, que já não é recente, mas tem como principal matéria o conhecimento, permitindo verificar que as mídias nesse contexto tem papel importante. Perassi e Meneghel (2011, p. 54), ao proporem a mídia como “suporte da informação ou veículo condutor e canal, por onde alguma informação é conduzida ou distribuída”, podem nos dar bases para relacioná-las no cenário educacional, no qual existe uma necessidade constante por inovações de suas linguagens e ferramentas para o ensino. Como a criação de conhecimento está vinculada à ação humana e de agentes tecnológicos, a eficácia expressiva e comunicacional no processo de composição dos produtos e a apresentação das informações (PERASSI; MENEGHEL, 2011) está diretamente ligada à forma como estes agentes organizam as informações, seguindo critérios estéticos, culturais, sociais de acordo com uma “leitura prévia do contexto”.

No que tange a mídia audiovisual, a reinvenção das linguagens é algo inerente, pois compreendem em sua estrutura uma variedade de composições e mecanismos expressivos para composição de sua mensagem. Essa disposição torna o estudo mais interessante ao considerar que o exercício de práticas com linguagens diferenciadas/inovadoras pode se constituir numa instância importante de acordo com a necessidade educacional. Com a grande difusão das redes sociais, plataformas multimídias e afins, o

vídeo vem ganhando cada vez mais destaque como mídia utilizada dentro das universidades.

A partir do momento que se entende o vídeo como uma das mídias para compartilhar e disseminar conhecimentos em processos educacionais, se tornando objeto de aprendizagem (OA) dentro do designer instrucional (DI) das produções, podemos compreender a justificativa de sua escolha, pois ele pode remeter a ideia tanto da experiência do professor em sala de aula quanto ir muito além ao estimular por meio do recurso visual imagético a ludicidade e possibilitar o trabalho de temáticas das mais diversas formas com o intuito de uma complementação pedagógica no processo de ensino-aprendizagem. Sua utilização dentro de uma trilha proposta pelo DI revela a necessidade de planejamento das ações e materiais para as situações de ensino e aprendizagem, ou seja, a partir do processo de análise das necessidades e objetivos de aprendizagem é possível propor um sistema que englobe e supra as necessidades pedagógicas dentro de propostas didáticas (SILVA, 2013).

Para mapear o processo e descrever a proposta de produção para videoaulas com a proposição de modelos de roteiros, foi utilizado como metodologia o Design Thinking. De modo geral, pode-se compreender que o design thinking, entre outras definições, como um método para solução de problemas (BROW, 2010). Como ele permite o levantamento das problemáticas durante todo o processo de produção, essa metodologia pode “descrever processos, métodos e ferramentas para criar produtos, serviços, soluções e experiências centradas no ser humano” (BASON; AUSTIN, 2019). Além disso, o método permite aquisição de muitas informações e dados úteis, fornecendo um panorama dos acontecimentos para atuação de uma equipe multidisciplinar que atue de forma interdisciplinar (BROWN, 2010).

O relato das produções considera os audiovisuais decorrentes dos anos de 2018 a 2020, pois período em que foi observado um padrão nas produções, na qual o formato de vídeo gravado com apresentador se mostrou mais versátil e com um

custo menor, pois tanto pode ser realizado por atores que gravam as videoaulas, como em produções com os próprios professores das disciplinas. Tais trabalhos podem ser feitos tanto sob a demanda de produtoras de vídeo e designers instrucionais como por um olhar mais ampliado, principalmente em decorrência do cenário atual, no qual dispositivos e ferramentas para a produção e gravação estão cada vez mais acessíveis a usuários.

Nos anos correntes que basearam o relato desse trabalho (2018-2020), foram produzidos 27 projetos para universidades na modalidade a distância, que além de outros entregáveis (como e-book, e-learning, games didáticos, quizzes, podcasts), os vídeos sempre estavam presente como mídia e somam como corpus da pesquisa um total mapeados de 3380 videoaulas no modelo de **roteiro resumo** e 2504 videoaulas no modelo de **roteiro teoria + caso prático** ou **exemplificação**. É com base no levantamento desses dados que são feitas as proposições desse relato, que apesar de abordar, segundo o método do *design thinking*, o processo de produção antes, durante, e depois (pré-produção, produção e pós-produção) focam na fase de produção, onde são realizados e pensadas as narrativas dos roteiros, por acreditar que é nessa fase que o encadeamento de qualquer vídeo se solidifica.

Por isso, com o aporte desses dados e com a visão sistemática das produções (que serão descritas mais a frente) é possível ter como resultado o mapeamento de produções de videoaulas, de técnicas e estratégias de produção, propondo estrutura de roteiros que podem ser utilizados para nortear produções, além de sugerir possibilidades de utilização de alguns programas e ferramentas para finalização, edição gravação e compartilhamento desses produtos. Essas serão as contribuições deste trabalho.

## **ESTRATÉGIAS E FERRAMENTAS DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL**

Como o método do design thinking permite que o pesquisador observe o antes, o durante e o depois dentro de um projeto, podemos descrever o processo de produção de videoaula

em três etapas: a pré-produção, produção e pós-produção. A pré-produção é a etapa de coleta de insumos para a composição da videoaula, portanto engloba: a curadoria de conteúdo, verificação de adequação ao plano de trabalho e/ou *briefing* do projeto frente aos objetivos educacionais. Nesta etapa é onde se faz a definição do formato, quantidade de videoaulas do projeto/disciplina, cronograma e os recursos utilizados para produção e pós-produção.

Já a produção envolve a elaboração do roteiro da videoaula baseado nas orientações do designer instrucional. Nesta fase, o roteiro deve atender às exigências de linguagem audiovisual de cada formato, seguir aos padrões estabelecidos no script, atender às métricas de texto e cobertura de imagem de acordo com a minutagem de cada videoaula. Além disso, nesta fase ocorre a gravação que, posteriormente, passa pela pós-produção com a edição do vídeo, quando é necessário dentro das parametrizações estabelecidas realizar o controle de qualidade, considerando se o mesmo está dentro das especificações esperadas, com a resolução mínima estipulada, áudio/croma key adequados, legendas e intérprete de libras sincronizados, entre outros.

A produção audiovisual profissional é complexa e originalmente pode demandar uma equipe composta por diversos profissionais, como, por exemplo: editores; roteiristas; revisores; operadores de câmera; operadores de teleprompter (TP); maquiadores; diretores de cena; produtores; *motion graphics*; *casting* de atores e apresentadores. E atua com alguns equipamentos como o microfone (lapela, boom ou direcional – de acordo com cada gravação); câmera; aparelho de TP; iluminação adequada à necessidade da gravação; tripé; claquete; cabeamento e extensões; disponibilidade para estúdio ou locações externas de acordo com a necessidade, podendo ser via parceria ou fixa. Esse tipo de produção é realizada por produtoras de vídeo e empresas de edição de conteúdo, sendo muito comum estarem contratadas por instituições de ensino (esse cenário é a base de atuação profissional das autoras do trabalho).

Na medida em que a sociedade se torna mais conectada com a comunicação instantânea, e o crescimento da educação em rede, diversos recursos são criados ou ainda adaptados à disposição de profissionais e usuários de forma gratuita para gravação e edição de videoaulas, transmissões ao vivo e webconferências. Essas ferramentas têm papel decisivo na materialidade das produções, incluindo seus resultados.

O quadro a seguir apresenta o levantamento de algumas ferramentas utilizadas atualmente para videochamadas, transmissões ao vivo e webconferências, com a possibilidade de gravação para posterior visualização ou utilização como material bruto para transformação para outros formatos de vídeo, elencando suas características gerais e seu diferencial.

**Quadro 1- Ferramentas de videochamadas/transmissões ao vivo/webconferência.**

Ferramenta	Características gerais	Diferencial
Zoom	Tem limite de 40 minutos de duração da chamada. Disponibiliza visualização de câmeras, áudio/microfone e troca de mensagens instantâneas entre todos os participantes. Com ele também é possível gravar a aula para disponibilizar posteriormente, e pode ser feito pelo desktop/computador ou por celular.	Permite a participação de até 100 pessoas no plano gratuito.
Google Hangouts	Usada a partir de uma conta Google, aceita até 25 pessoas de forma gratuita. Disponibiliza visualização de câmeras, áudio/microfone, troca de mensagens instantâneas entre todos os participantes. Também é possível gravar a aula para disponibilizar posteriormente, e pode ser feito pelo desktop/computador ou por celular.	Possibilidade de produção/edição de documentos colaborativos durante a chamada.
Whereby	Permite até quatro participantes na reunião de forma gratuita, compartilhamento de tela, acesso pelo desktop e celular, e integração com YouTube, Google Drive, iNote, Trello e calendário.	Não é necessário login/criação de conta para utilizá-lo, basta criar um link de sala de reunião através do navegador.

**Fonte: Elaborado pelas autoras (2020).**

Outro formato possível para gravação de videoaulas é a de captura de telas, onde o professor ou DI podem exemplificar situações, demonstração de exercícios, ou até exibição de apresentações gráficas assíncronas entre outros, capturando a tela do desktop. O Screenpresso é um exemplo de ferramenta para este formato de videoaula, que de forma gratuita permite a captura de imagens ou vídeos de toda, ou parte da tela do desktop. Permite edição do vídeo e geração de PDF de imagem a partir da captura, e compartilhamento com Evernote, Google Drive, Twitter, Facebook e Dropbox.

Outro aplicativo interessante é o VideoShow, este aplicativo permite gravar e editar vídeos com a opção de integração de fotos, vídeos, músicas e textos, utilização de imagens, efeitos, filtros, GIFs e músicas, além de permitir um formato de edição simples. Possui

diversos templates ou a opção do usuário customizar/criar o seu próprio template. Também é possível transformar o vídeo criado no formato MP3, e disponibilizar como um podcast. Após a edição, o arquivo gerado pode ser exportado direto para redes sociais ou para o smartphone, em um formato de sua escolha.

Além disso, ainda há a possibilidade de gravações de videoaula em um formato mais simples realizado pelo celular com a utilização de diversos aplicativos que auxiliam na edição rápida e compartilhamento nas redes sociais, ou carregamento na nuvem e posterior disponibilização nas plataformas digitais utilizadas pelos professores, escolas e universidades.

Para todas essas possibilidades defendemos a utilização de um roteiro para a produção audiovisual descrevendo tudo aquilo que será apresentado no vídeo em uma sequência lógica já estabelecida na pré-produção. Entende-se por roteiro uma descrição palpável de uma ideia, uma orientação real de uma sequência para execução ou direcionamento do processo de criação que vise alcançar um objetivo pré-estabelecido (MOLETTA, 2019). Este item é chave para um encadeamento de ideias bem estruturadas e uma produção que possa atender as necessidades do telespectador, por isso foi elaborado duas propostas de roteiro simples, que cabem dentro de quaisquer produções para fins educacionais.

**RESULTADOS: PROPOSTAS DE NARRATIVAS PARA ROTEIROS AUDIOVISUAIS**

A utilização da videoaula como objeto de aprendizagem geralmente é pensada como parte integrante de outras atividades dentro do plano de ensino, seja ela em transmissões ao vivo ou gravada, a proposta pode ser pensada em combinação com essas outras atividades (exemplo no Quadro 2) para que conversem entre si.

**Quadro 2 - Exemplo de sequência pedagógica sugerida para o estudo do aluno.**

Objeto de aprendizagem	Ação
E-book	Leitura do e-book contendo os princípios teóricos
Videoaula	Audiência da videoaula expõe um caso prático, como complemento do e-book
Quiz/game	Fixação de conceitos com um quiz e prática com games
Desafio	Aplicação de atividades com mediação do professor para refletir sobre o tema da unidade
Avaliação	Realização da prova final da disciplina

Fonte: Elaborado pelas autoras (2020).


Essa previsibilidade já é planejada desde o início da proposta pedagógica, pois ela faz parte de um todo que compõe a disciplina. Por isso mesmo, para se enquadrar dentro desse plano, é fundamental que o conteúdo dessas videoaulas seja pensado a partir de um roteiro.

Não há um formato de modelo de roteiro pré-estabelecido a ser seguido, o ideal é que seja utilizado aquele que traga mais conforto na hora da gravação ou apresentação da videoaula. Nessa proposta indicamos uma estrutura de roteiro que pode orientar a narrativa de uma videoaula e pode ser usado tanto de forma síncrona (em transmissões ao vivo por exemplo), como assíncrona, que orientam posterior edição ou como vídeo de apoio para outros materiais da disciplina.

No modelo abaixo (Figura 1), é proposto um formato de roteiro de áudio e vídeo que serão utilizados, dividido por uma tabela de duas colunas, sendo a esquerda destinada às imagens (vídeo) e a direita destinada ao texto (áudio), esse modelo permite que seja pensado previamente o texto do vídeo e as imagens ou recursos gráficos que entram em consonância com o texto falado. Na coluna esquerda (vídeo), é possível inserir as indicações de cenário, uso de letreiro/lettering, slides, imagens, ícones, animações, vídeos, entrevistas, participações com especialistas ou outras possibilidades que sobrescrevam ou complementem a figura de quem está apresentando. Nessa coluna também é possível indicar o uso das câmeras e dos planos quando há troca ou possibilidade de gravações com mais de uma câmera (os planos sugeridos na proposta são plano aberto ou plano médio). Na coluna direita (áudio), é onde o texto ou a ideia do que será falado deve ser inserido, ele pode ser adaptado para ser lido por um apresentador ou com tópicos estruturais que norteiam a fala de um especialista. Para melhor acompanhamento durante a apresentação ou gravação, as

colunas também podem ser divididas em linhas, para que o texto que será falado acompanhe a mesma linha da imagem/animação/vídeo que será apresentado naquele momento. Sugerimos que seja um documento editável, que tenha um cabeçalho para identificar e concentrar todas as informações necessárias para a produção, podendo ser adaptadas conforme a necessidade de cada proposta pedagógica.

**Figura 1 - Proposta de modelo de roteiro.**

PROJETO/DISCIPLINA	DURAÇÃO PREVISTA
CAPÍTULO	
TÍTULO DA AULA	
<b>VIDEO</b> LETTERING: nome do(a) ator/atriz completo à direita  Código da imagem: Freepik.com	<b>AÚDIO</b> [Aqui descreva o que será lido por um(a) apresentador(a), ou elenque os tópicos estruturais que nortearão a fala].

Fonte: Elaborado pelas autoras (2020).

Com base na estrutura elencada acima, é possível propor dois tipos de roteiro que tem como formato final a gravação com um apresentador, seja ele um ator contratado ou um professor, e que podem ser cobertos por recursos visuais ou não. É importante ressaltar que a escolha de cada modelo deve considerar sua finalidade, levar em consideração que cada disciplina/projeto pode ser organizado em unidades curriculares e cada unidade pode ter um número pré-estabelecido de videoaulas e outros recursos que se complementam entre si. As propostas abaixo consideram uma sugestão de estrutura da narrativa, nas quais dividimos em dois tipos de roteiro: **roteiro resumo** e **roteiro teoria + caso prático** ou **exemplificação**.

#### Modelo de roteiro resumo

Neste modelo (Quadro 3) sugere-se a elaboração baseada na explanação da teoria que foi vista em livros/e-book ou no próprio conteúdo proposto para cada unidade da disciplina. O ideal é que não seja uma videoaula muito longa para que não haja dispersão do público, caso haja necessidade de aprofundamento e extensão de conteúdo, o ideal é porcionar o conteúdo em tópicos dentro do vídeo, ou dividi-lo em sub-unidades menores, ou utilizar outros materiais para compartilhar o conteúdo. Esse tipo de vídeo cabe melhor quando o aluno pode escolher o percurso educacional que irá fazer dentro da

eproposta pedagógica ou ambiente de aprendizagem, pois não tem prejuízo com o seu sequenciamento na absorção dos objetos de aprendizagem. Por exemplo, o aluno pode ler o e-book ou só assistir o vídeo, visto que pode ser utilizado como a aula em si, pois é baseado em uma retomada do conteúdo proposto para disciplina.

Esse tipo de roteiro pode ou não ter cobertura imagética, ficando a critério do produtor. As imagens de cobertura podem ser definidas previamente nesse momento, pois o roteiro audiovisual é um casamento entre texto e imagem, isso facilita que a abordagem do que está sendo dita possa ser complementada ou reforçada com a junção de ambos no resultado final. Importante fazer um contraponto aqui, pois não está sendo defendido que nesse modelo as imagens não sejam importantes, mas pensando no conjunto, no todo, o aluno pode ver e rever o conteúdo com imagens em outros objetos de aprendizagem (como num e-book) já que esse vídeo poderia ser um resumo dele, uma revisão, uma retomada dos principais pontos.

Caso o roteiro sirva de base para uma transmissão ao vivo, o ideal é considerar também interações com os telespectadores que estão assistindo em algum momento e utilizar esse espaço para interação e retomada de demais atividades quando propostas.

**Quadro 3 - Proposta de estrutura e recursos do roteiro resumo.**

Estrutura	Descrição	Recursos
Introdução	Apresente o tema que será abordado, contextualizando, delimitando e organizando o assunto que será tratado na videoaula.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Um(a) apresentador(a)</li> <li>Uma ou duas câmeras (em PM ou PA)</li> </ul>
Resumo da unidade	Descreva de forma resumida os tópicos contemplados na unidade.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imagens e ícones</li> <li>Letreiros</li> <li>Animações simples (poucos movimentos)</li> <li>Entre outros.</li> </ul>
Resolução/conclusão	Faça a conclusão e fechamento dos tópicos apresentados na unidade.	

Fonte: Elaborado pelas autoras (2020).

#### Modelo de roteiro teoria+caso prático/exemplificação

O modelo de roteiro com caso prático (Quadro 4) pode ser utilizado quando o professor ou DI deseja complementar/aprofundar o que foi abordado em livros/e-book no conteúdo da disciplina e apresentado sob outras formas, ou ainda trazer apenas a reflexão teórica de pontos-chaves da disciplina com a discussão de um caso prático, exemplo, exercício simulado, demonstração de uma experiência e afins. Esse tipo de roteiro é mais usual em disciplinas nas quais a prática seja um aspecto

fundamental da ementa e o conteúdo abordado nele não foi trabalhado nos demais objetos de aprendizagem da unidade. É importante ressaltar que o percurso da trilha de aprendizagem nesse caso é pré-definido na concepção metodológica, cabendo ao professor ou DI da disciplina/projeto elaborar os objetos de aprendizagem de maneira que possam ser consumidos a partir de um determinado sequenciamento de aprendizagem do aluno. A ideia geral dessas videoaulas é que, por meio de um caso prático ou exemplo, seja apresentada uma abordagem geral dos conteúdos da unidade. Esses exemplos devem ser bem ilustrativos, com personagens e, se possível, relacionados ao universo da disciplina ou da profissão. O principal é que o vídeo tenha uma coesão, uma lógica de apresentação dos conteúdos através do caso, pois ele é o centro da narrativa.

**Quadro 4 - Proposta de estrutura e recursos do roteiro resumo.**

Estrutura	Descrição	Recursos
Introdução	Apresente o tema que será abordado, contextualizando, delimitando e organizando o assunto que será tratado na videoaula.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Um(a) apresentador(a)</li> <li>Uma ou duas câmeras (em PM ou PA)</li> </ul>
Introdução do caso prático	Apresente a problemática do caso prático.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imagens* e ícones</li> <li>Letreiros</li> <li> Animações simples (poucos movimentos)</li> <li>Entre outros.</li> </ul>
Resumo da unidade	Descreva de forma resumida os tópicos contemplados na unidade, conteúdo necessário para resolver o caso prático.	
Resolução/conclusão	Faça a conclusão e fechamento dos tópicos e caso prático apresentados na unidade.	*As imagens são requisitos obrigatórios neste modelo

**Fonte: Elaborado pelas autoras (2020).**

A parte visual desse roteiro geralmente é requisitada pois torna-se fundamental para o entendimento do conteúdo abordado, afinal ela não só complementa o que está sendo falado, ela mostra. O requisito visual nesse modelo é um aspecto base para o entendimento do conteúdo, por exemplo, a resolução de uma fórmula ou problema matemático com utilização de slides, ou filmagem de sua execução com o aporte de um quadro magnético, ou a sequenciação de uma experiência química onde a visualização das reações ou como são utilizados os equipamentos que fazem parte da apresentação da temática são necessários.

## REFLEXÕES FINAIS

O cenário atual permite a colaboração, a inclusão e a cocriação entre as redes. Isso permite que as produções sejam mais flexíveis e remoduladas tanto por produtores quanto por usuários que também se tornam participantes dessas produções, afinal eles também são produtores de informações em diversos ambientes.

O que molda esses sistemas é principalmente a integração pelos modos de ser e fazer nos processos comunicativos. O vídeo como mídia do conhecimento vem sendo cada vez mais utilizado pelo Ensino, e este parece ser uma combinação que tem trazido frutos de intercessões para os dois lados. Com o relato das produções no trabalho, ficou mais evidente que o vídeo pode ser uma prática flexível, interativa e dialógica, quando estruturada desde o começo. Não se trata aqui de abordar uma fórmula para produções de videoaulas, mas sim mostrar uma visão de produções audiovisuais e por isso a indicação das narrativas num roteiro orientativo torna-se tão importante para potencializar a relação com o ensino-aprendizagem.

Durante as produções dos anos decorrentes da amostragem do relato, observou-se que a produção de videoaulas para EAD nunca esteve isolada dos demais objetos de aprendizagem. Este parece ser um caminho natural para o vídeo nesse ambiente, ele pode inclusive ser utilizado como meio para interação com outras atividades. Recentemente, com o advento do ensino online em muitas instituições de ensino por conta da pandemia, a produção de videoaulas segue justamente esse preceito, vídeos resumos ou de casos práticos que servem para costurar a trilha de aprendizagem que o aluno irá percorrer. Não que isso já não estivesse sendo pensado antes, mas essa noção está mais evidente dentro dessa configuração.

Não se trata apenas de transpor o que seria feito em sala de aula, mas pensar em uma proposta diferenciada, aproveitando os moldes que o próprio meio audiovisual permite: a exploração de recursos e interações, que quando previstas no roteiro ficam ainda mais propensas a experimentações entre os designers instrucionais, produtores (agora também professores e alunos) com os telespectadores.

Durante o período de base do relato, ao pensar as propostas dos vídeos, foi evidenciado algumas marcas na produção e são incorporadas quando são pensados os protótipos dos roteiros. Uma delas é a questão do tempo reduzido das videoaulas, e isso acontece em variadas

produções, tanto aquelas gravadas em estúdio como àquelas em que o professor assume o protagonismo em sua apresentação durante o ensino em webtransmissões. Essa parece ser uma característica que advém do próprio formato audiovisual, pois ele é um meio de alta dispersão, ou seja, o ato de assistir um vídeo permite que ele seja feito de variadas formas e até em concomitância com outras atividades. Por isso, pensar videoaulas com o tempo reduzido nas produções e duração foi algo bem marcado.

Essa característica vem de encontro com outra, que é ter o vídeo como porta para costurar conteúdos dentro do plano de ensino, em muitas produções o roteiro do vídeo foi pensando para que esse objeto de aprendizagem se relacionasse, chamasse, preconizasse outras mídias e objetos já propostos no plano de ensino, por isso um roteiro prévio onde é possível visualizar o que será abordado, como e em qual momento, possibilita prever interações mais efetivas com outras atividades. E ao falar em interação, é fundamental que ela seja pensada para que o fluxo não “pareça” ser unidirecional (apesar de nunca ser unidirecional um ato comunicativo com sujeitos), mas o ambiente criado na construção do roteiro precisa ser pensado de modo que haja uma integração com o aluno, um diálogo nas formas de expressão. Isso vale tanto para a linguagem, que deve ser pensada de modo leve e dialógico, como quando essa interação acontece com meios e ferramentas complementares ao vídeo, como chats, entrevistas, atividades em outras plataformas online e que podem ser incorporadas nas produções.

É por isso que todas as mudanças sociais as quais estamos imersos e conectados possibilitam manifestações em rede que alcançam o cenário educacional e midiático. As mais diversas opções de ferramentas para produção de mídias educacionais vão ao encontro com a possibilidade de inserir a aprendizagem nas redes sociais, transformando-as em um ambiente social e informalmente educacional.

Ferramentas antes inicialmente pensadas para as relações sociais, atualmente estão sendo vistas como saída/oportunidade para a conexão

virtual entre alunos e professores. Para isso, tem sido muito utilizado grupos e/ou perfis em redes sociais, como Facebook, Instagram e Twitter, e também grupos em aplicativos de mensagens instantâneas como Whatsapp e Telegram para entrega de atividades, grupo de estudos e compartilhamento de materiais, tanto entre professores e alunos como entre professores e demais profissionais da área da educação, estabelecendo além do aprendizado, laços sociais e identificações entre eles, condição fundamental da educação a distância, além de tornar os professores como produtores de seu conteúdo midiático, atuante e em rede.

**REFERÊNCIAS**

BASON, Christian; AUSTIN, Robert. The right way to lead design thinking. **Harvard Business Review**, v. 97, n. 2, p. 82-88, 2019.

BROWN, Tim. **Design Thinking**. Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

GOMEZ, Margarita Victoria. **Educação em rede: uma visão emancipadora**. São Paulo: Cortez, 2014.

GOMEZ, Margarita Victoria. **Pedagogia da virtualidade: redes, cultura digital e educação**. São Paulo: Loyola, 2015.

SILVA, Andreza Regina Lopes da. **Diretrizes de design instrucional para elaboração de material didático em EAD: uma abordagem centrada na construção do conhecimento**. 2013. Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

MOLETTA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital: Uma proposta para produções de baixo custo**. São Paulo: Summus, 2019.

MULLER, Felipe, Souza, Márcio. Vieira de. The role of Knowledge. Media in Network Education. **International Journal for Innovation Education and Research**, v. 8., n.7, p. 76-93, 2020.

PERASSI, Richard; Meneghel, Thiago. Rodrigues. Conhecimento, Mídia e Semiótica na área de mídia do conhecimento. In: VANZIN, Tarcísio; DANDOLINI, Gertrudes Aparecida. (orgs.). **Mídias do Conhecimento**. Florianópolis: Pandion, 2011.

**Artigo recebido em: 29 nov. 2020. | Artigo aprovado em: 12. dez. 2020.**

---

[i] Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Mestre em Jornalismo (PPGJOR/UFSC). É pesquisadora e membro integrante do Grupo de Pesquisa Mídia e Conhecimento, pertencente aos Programas de Pós-Graduação Interdisciplinares em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC) e Tecnologias da Informação e Comunicação (PPGTIC) da UFSC. Atuou como Designer Instrucional Sênior em empresas de educação corporativa e acadêmica, e como produtora cultural e de audiovisual, liderando equipes de produção multimídia.  
Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-6593-2381>  
E-mail: [juliannafontes@gmail.com](mailto:juliannafontes@gmail.com)

[ii] Especialista em Pedagogia Empresarial com ênfase em Universidade Corporativa pelo Instituto de Desenho Instrucional. Possui Master Certificação em Design Instrucional pelo Instituto de Desenho Instrucional. É Analista Educacional com foco na Gestão de Aprendizagem na empresa Softplan Planejamento e Sistemas.  
Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-1645-2047>  
E-mail: [marina.arrabal@gmail.com](mailto:marina.arrabal@gmail.com)