

Potencial pedagógico da videoaula no ensino superior

Lilian Cervo Benetti¹

Lóren Kellen Carvalho Jorge²

Elena Maria Mallmann³

Resumo

O presente artigo tem como tema o potencial pedagógico das videoaulas no ensino superior. O objetivo do estudo é demonstrar a aplicação das fases da pesquisa *Design-Based Research* (DBR) sobrepostas à temática da produção de videoaulas. Assim, este estudo percorre as três fases indicadas por Romero-Ariza (2014). Apresentaremos o que cada fase da DBR colabora para o desenvolvimento de uma solução prática para melhoria docente. A DBR envolve diferentes tipos de análise das interações humanas, sociais, culturais e técnicas. Novos caminhos e colaborações de longo prazo são priorizadas com olhar para o desenvolvimento de processos de inovação aplicada a criação de novos produtos. O percurso investigativo desenvolve-se em três fases: a) estudos teóricos, análise do problema prático e aplicação do questionário-diagnóstico; b) desenvolvimento de soluções com planejamento e desenvolvimento de oficina de produção de videoaula; aplicação da oficina e do questionário-avaliativo; c) análise e reflexão dos resultados. Com base na primeira aplicação piloto do questionário-diagnóstico e da oficina, considerando as respostas dos participantes, podemos concluir que a videoaula se configura como um recurso pedagógico potencial no ensino superior proporcionando múltiplas formas de ensino-aprendizagem no contexto educacional mediado pelas tecnologias educacionais em rede e que a DBR auxilia a estruturação e busca por objetivos em cada fase.

Palavras-chave: tecnologias educacionais; capacitação docente; videoaula.

1. INTRODUÇÃO

¹ Mestranda do Programa de Pós-graduação em Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Santa Maria – Rio Grande do Sul

² Mestranda do Programa de Pós-graduação em Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER), da UFSM. Santa Maria – RS.

³ Professora Doutora do Programa de Pós-graduação em Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER), e do Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE) UFSM. Santa Maria – RS.

As transformações das tecnologias na sociedade se dão de forma acelerada visto que passam a influenciar na atualização do nosso conhecimento e no próprio desenvolvimento cognitivo, na produção da inteligência individual e coletiva (COLL; MONEREO, 2010). Na educação essas transformações tecnológicas também interferem nos processos ensino-aprendizagem dinamizando metodologias inovadoras, materiais didáticos hipermediáticos, sistemas de interação e colaboração extraclasse. As tecnologias abrem espaços para proporcionar a revisão e criação de novos modelos pedagógicos no contexto educacional. Acentuando-se que essas inovações sempre estarão relacionadas e pautadas pelos princípios epistemológicos que guiam concepções, valores e ideais pedagógicos.

As exigências educacionais influenciadas pelas tecnologias educacionais em rede implicam a realização da formação continuada dos educadores em períodos letivos que podem ser entendidas como aperfeiçoamento, atualização de conhecimentos e novos posicionamentos sociais, educacionais, culturais, econômicos, políticos. Nos últimos anos, a temática sobre capacitação de professores para o contexto digital tem sido um ponto de investigação em diferentes áreas educacionais, inclusive, destacado nas políticas públicas voltadas para formação e valorização dos profissionais da educação. Um olhar sobre a questão já leva a perguntar como desenvolver práticas pedagógicas inovadoras para os processos de ensinar e aprender no ensino superior na contemporaneidade.

Percebemos que é preciso formar um professor que conheça novas estratégias de ensino e de aprendizagem para atuar no contexto midiático atual, haja vista que é necessário estar preparado para exercer sua profissão com respeito à diferença e diversidade. Isso exige múltiplas competências para desempenhar as funções na prática (BELLONI, 2010). A partir da percepção dessa questão, o objetivo, neste artigo, é demonstrar o uso da DBR como tipo de pesquisa para diagnosticar um problema e desenvolver uma solução prática. Em vista disso, a formulação do problema de pesquisa que tem orientado os percursos metodológicos é qual o potencial pedagógico da videoaula no ensino superior? A elaboração da questão de pesquisa se deu pelos estudos teóricos analisados bem como, a dificuldade que os docentes sentem ao construir metodologias pedagógicas diferenciadas mediadas por videoaulas como propostas diferenciadas a serem aplicadas em classe. Com este questionamento, na primeira fase da DBR buscamos por um diagnóstico desta situação. Ao final, com um questionário-avaliativo, avaliaremos se existe ou não potencial pedagógico do ponto de vista dos participantes desta

pesquisa.

2. A VIDEOAULA COMO RECURSO PEDAGÓGICO

A crescente transformação na sociedade ligada às tecnologias da informação e comunicação demonstra aos educadores a necessidade de criar medidas que consigam atender as modificações, diversificando os campos educacionais (COLL; MONEREO, 2010). Estamos em um período de discussão sobre a educação e capacitação docente. Nesse contexto Coimbra e Silva (2016, p.3) nos dizem:

A tecnologia hoje nos remete não a novidade de alguns aparelhos, mas a novos modos de percepção, de linguagem, novas sensibilidades, novas escritas e novos modos de relação entre os processos simbólicos. Em síntese, uma nova linguagem mediada através da tecnologia com o intuito de oferecer uma educação mais dinâmica frente aos desafios da atualidade. Estas são as vantagens de se relacionar o mundo digital e construir novos caminhos que facilitem a comunicação e aprendizagem, por intermédio da tecnologia, proporcionando um conteúdo significativo, harmonizando uma conexão entre teoria e prática através da variedade de metodologia, favorecendo relacionamentos mais profundos com uma comunicação clara e efetiva de forma a potencializar a aprendizagem do educando.

As mudanças contemporâneas advindas do uso das tecnologias de informação e comunicação exigem dos/as docentes conhecimentos, competências, habilidades e técnicas que atendam à dinamicidade da realidade não só educacional, mas sociocultural. Tais exigências envolvem relações com o saber, o saber fazer e saber ser que passam, também, por transformações, tendo em cada momento características próprias e distintas umas das outras e interferem no trabalho docente.

[...] o processo de formação dos docentes não deve encerrar-se, já que as demandas são imensas e estão constantemente se modificando. Tal fato denota a necessidade de capacitação para lidar não apenas com o avanço do conhecimento em sua área específica de atuação, mas também com os desafios tecnológicos advindos e as novas dinâmicas das relações humanas. A capacitação docente se faz urgente na medida em que os alunos convivem com mídias ultramodernas fora da escola (mesmo muitos alunos da rede pública), mas ainda convivem com o quadro-negro no espaço escolar. Certamente o quadro-negro continua sendo bastante útil mas devemos convir que deve ser um tanto quanto desestimulante para crianças e jovens que já nasceram inseridos em um contexto comunicacional informatizado. (FERREIRA, 2016, p. 61).

Assim, o docente precisa compreender as mudanças exigidas no campo educacional, utilizar recursos, abordar os conteúdos em sala de aula com estratégias pedagógicas inovadoras. Saber que as tecnologias não substituem o professor, mas tornam-se grandes aliadas para os procedimentos de ensinar e aprender.

Entendemos que os processos de capacitação e de produção de saberes são basilares nas políticas institucionais, pois como afirma (JUNGES; BEHRENS, 2016, p. 216) “atuar num espaço pedagógico exige conviver com o fenômeno educativo em constante transformação. Os saberes [...] mudam, os conhecimentos pedagógicos são modificados [...]”. É fundamental a capacitação acerca de novas tecnologias educacionais, pois quando utilizadas de maneira produtiva geram condições de ampliar e aplicar conhecimentos. Nessa direção, as Diretrizes Nacionais para a Formação dos Professores da Educação Básica constituem-se de um conjunto de princípios:

A educação superior tem por finalidade: atuar em favor da universalização e do aprimoramento da educação básica, mediante a formação e a capacitação de profissionais, a realização de pesquisas pedagógicas e o desenvolvimento de atividades de extensão que aproximem os dois níveis escolares. (Art. 43 lei 13.174, 2015).

Portanto, compreendemos que o profissional docente precisa de contínua qualificação profissional, deve buscar conhecimentos científicos, éticos, pedagógicos, experienciais, permitindo a efetiva integração entre o ensino e prática profissional.

A reflexão sobre qualificação do docente universitário vêm sendo tema de debate e estudos para melhorar os caminhos de ensinar e aprender proporcionando renovação contínua para o educador logo, “uma capacitação deve propor um processo que dote o professor de conhecimentos, habilidades e atitudes para criar profissionais reflexivos ou investigadores [...]” (LIRA; SPONCHIADO, 2012, p.10).

A influência tecnológica no ensino traz mudanças no ensino, transformando o sistema educacional, e com isso, a capacitação dos profissionais no meio educacional. Dentre esses recursos tecnológicos, a videoaula tem sido utilizada cada vez abrangendo novas possibilidades de ensino-aprendizagem.

A videoaula como recurso didático assume um caráter de suporte para a realização de diversas atividades tanto na sala de aula como fora dela. Sendo uma ferramenta que permite a apresentação atrativa, através da interação do texto escrito, oral, da imagem estática e dinâmica e do som sobre determinado fenômeno científico, histórico, econômico e social (ARAÚJO; CHAVES, 2015, p.55).

Para que a finalidade seja educacional deve haver por parte do professor a apropriação pedagógica. As autoras Serafim e Sousa (2011, p.20) argumentam que “é essencial que o professor se aproprie de gama de saberes advindos com a presença das tecnologias digitais da informação e da comunicação para que estes possam ser sistematizadas em sua prática pedagógica”. Assim, as capacitações permitem ampliar o leque de opções tecnológicas disponíveis gerando como resultado a formação contínua. Aliado à isso, gera-se condições de reflexão pedagógica e proposições teóricas.

3. METODOLOGIA DE PESQUISA

A pesquisa DBR tem como objetivo refinar processos e trabalhar na produção de teorias em princípios de *design* baseados no desenvolvimento de cada fase. Além disto, outro objetivo da pesquisa é de produzir artefatos úteis para o contexto real.

A pesquisa tem como características: ciclos iterativos que servem para aprimorar a teoria e a prática; aplicação dos resultados obtidos na pesquisa; colaboração entre pesquisadores e participantes; realização em contexto real; ser uma metodologia flexível (MAZZARDO et al, 2016). O desenvolvimento dessa pesquisa segue os moldes da DBR que conforme a autora Romero-Ariza (2014).

La DBR promueve la utilización de la investigación sistemática como vía de continua retroalimentación entre teoría y práctica y vincula el desarrollo de conocimiento científico con el diseño de materiales y la resolución eficaz de problemas en el ámbito educativo. (ROMERO-ARIZA, 2014, p.161).

A DBR é estruturada em fases. Cada teórico que estuda a pesquisa apoia-se em um modelo, alguns mais simples e outros com fases mais detalhadas e numerosas, porém todos concordam que a pesquisa contempla etapas ou fases. A autora Romero-Ariza (2014) apresenta uma proposta de desenvolvimento da DBR com três fases:

Fase 1) investigación preliminar:

Esta primera fase implica el análisis de necesidades y la descripción del problema, así como la revisión de la literatura especializada, con el objeto de identificar trabajos previos con un propósito o énfasis similar, así como establecer la fundamentación y el marco teórico de la investigación.

Fase 2) Desarrollo y Pilotaje:

Supone la elaboración, revisión y mejora progresiva de prototipos

con base en estudios sistemáticos tras sucesivos ciclos de investigación. El elemento clave que orienta la mejora es la evaluación formativa resultante de cada iteración.

Fase 3) Evaluación Final

Su principal finalidad es valorar si la intervención o el producto final satisface los objetivos y requerimientos planteados en principio. Puesto que esta etapa suele integrar recomendaciones para la mejora. Esta fase incluye el análisis y la reflexión sistemática destinada a la obtención de conclusiones que orienten futuros diseños. (ROMERO-ARIZA, 2014, p.163).

A pesquisa está concebida em três fases: na primeira fase buscamos descrever o problema prático e a revisão da literatura. Onde foi aplicado o questionário diagnóstico com perguntas pessoais e, bem como definir que conteúdos devem ser trabalhados na oficina. Na fase dois, desenvolvemos uma proposta para a melhoria da prática, com planejamento e desenvolvimento de oficina de produção de videoaula. Nesta fase, foi desenvolvido: modelo de roteiro para disponibilização aos participantes da oficina; captura de imagens para a produção do “Guia do Usuário”; roteiro para a aplicação da oficina; plano de oficina; apresentação multimídia para organização da oficina; videoaulas elaborados no Kazam sobre o software.

As produções das videoaulas serão com o *software* livre Kazam. A escolha do *software* se estendeu a partir de vários critérios tais como: sistema operacional Linux, ser um *software* livre, sua interface, suas funcionalidades, seu idioma, seu objetivo. O *software* possibilita produções de videoaula através da captura de tela. Além disto, foi desenvolvido um tutorial nomeado “Guia do Usuário”, para que os usuários possuíssem um material eletrônico para consulta e instrução, após o momento da oficina. Na fase dois aplicamos a oficina de produção de videoaula e o questionário avaliativo com perguntas associadas ao trabalho proposto na oficina. Na fase três buscamos de refletir sobre toda estrutura de elaboração da oficina e representação dos dados.

3.1 Fase 1 – Diagnóstico

Os dados aqui mencionados foram recolhidos através do questionário-diagnóstico piloto que foi aplicado no Grupo de Pesquisa em Tecnologias Educacionais em Rede (GEPETER) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). O grupo possui 32 integrantes registrados no Diretório de Grupos de Pesquisa no Brasil – Plataforma Lattes. Sendo 11 em nível de doutorado; 5 de mestrado; 9 de mestrado profissional; 1 de graduação; 5 são

**Revista Tecnologias na Educação- Ano 9-Número/Vol.19- Julho 2017-
tecnologiasnaeducacao.pro.br / tecedu.pro.br**

classificados no portal como “outros”.

O primeiro questionário-diagnóstico contabiliza o total de 16 questões. As perguntas foram elaboradas para conhecer o público participante, bem como definir que conteúdos devem ser trabalhados na oficina que atendam as suas necessidades, quais são seus objetivos e qual é o nível de fluência que possuem sobre videoaulas. Com o diagnóstico, é possível decidir se a oficina passará pelo seu primeiro *redesign*.

3.2 Fase 2 – Desenvolvimento de soluções

Após realizar a aplicação do questionário-diagnóstico, identificamos que algumas ações poderiam ser desenvolvidas para a melhoria da prática pedagógica. Uma proposta de oficina foi planejada para que as necessidades dos participantes fossem supridas. Uma oficina com um *software livre* de captura de telas, o Kazam, foi elaborada.

Foram desenvolvidas nesta fase: videoaulas sobre o Kazam; apresentação multimídia com a estrutura da oficina; proposta de atividade para a oficina; modelo de roteiro; documento “Guia do Usuário”.

3.3 Fase 3 – Aplicação da oficina

A aplicação da oficina ocorreu em um encontro presencial de uma hora, na Unidade de Tecnologia de Informação UNITI – LINCE, na UFSM. Dezesesseis participantes do grupo de pesquisa estiveram presentes.

O perfil dos participantes foi definido por ser composto de majoritariamente adultos. Quanto à formação, 9 são professores, 7 estudantes e 4 atuam em outras profissões. Os professores atuam em diferentes áreas e possuem formações variadas, sendo que a maioria possui mestrado. A atuação dos participantes variada desde o ensino fundamental até o ensino superior.

A oficina foi gravada, a fim de servir de material para aqueles que não puderam estar presente no dia.

3.4 Fase 4 - Análise dos dados

A análise dos dados será baseada nas respostas dos participantes que colaborarem com os questionários-formulários, bem como com os *feedbacks* constantes das aplicações da oficina.

4. REFLEXÃO SOBRE OS RESULTADOS PARCIAIS

Questionados sobre a atuação em Educação a Distância (EAD), oito dos onze professores já atuaram na modalidade. Indagados sobre os maiores desafios no processo de ensino-aprendizagem. Quanto maior a nota dada, maior o grau de desafio:

- Produção e reutilização de REA (31,3% deram nota 6)
- A produção de material didático (56,3% deram nota 5)
- Adaptar conteúdos em vídeos disponíveis na Internet (37,5% deram nota 5)
- Identificar licenças dos materiais (37,5% deram nota 5)
- Fluência tecnológica (31,3% deram nota 5)
- Transformar textos em materiais hipermediáticos (31,3% deram nota 4)

Concluimos com esta questão que o maior desafio para estes participantes está em torno da fluência de produção de material didático, Recursos Educacionais Abertos e adaptação e reutilização destas categorias.

Na pergunta “Na sua opinião, a capacitação docente é essencial para os processo de ensino-aprendizagem?” Todos os participantes tiveram uma resposta positiva, argumentando que: **resposta 1** – “Sim, pois quando se tem a oportunidade de realizar uma capacitação docente, estamos melhorando a qualidade do nosso fazer docente e isso implica no aprendizado do aluno.” **resposta 2** – “Com toda a certeza, importantíssima, a formação deve ser continuada ao longo da carreira docente, pois com a inserção tecnológica torna-se necessário aprofundarmos e ressignificarmos nossos conhecimentos para que possamos fazer um trabalho, no mínimo, coerente.”

Questionados como avaliam o papel das videoaulas no ambiente escolar, destacamos:

Resposta 1 – “Acredito que é mais uma ferramenta que podemos fazer o uso de forma a enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. Penso que antes de tudo é necessário um planejamento, rever o momento de usar o recurso. Não tenho visto ultimamente nas escolas,

têm sido muito comum para cursinhos preparativos para o Enem.”

Resposta 2 – “Como um ferramenta de apoio ao planejamento didático para potencializar a construção do ensino-aprendizagem discente.” **resposta 3** – “Serve com exposição de conteúdos, não há interação.”

Quanto a utilização de videoaulas, os participantes apresentaram uma divisão, metade já possuía experiência e outra metade não.

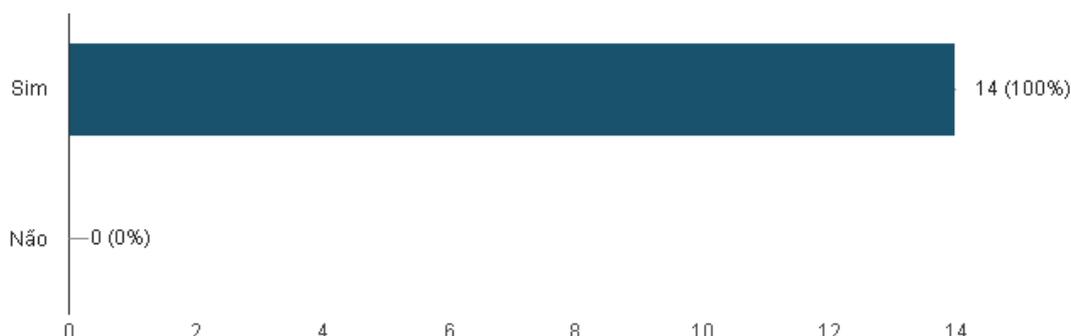
Depois da aplicação da oficina, foi solicitado que respondessem outro formulário, além de feedbacks informais. Percebemos que dos 16 participantes iniciais, 14 responderam ao segundo questionário. O que podemos entender como uma desistência de participantes.

No formulário foram apontadas algumas informações relevantes para a pesquisa no potencial de videoaulas para o ensino superior, o que foi comprovado pela resposta da questão cinco (figura 1). Questionados sobre a reutilização da oficina como proposta pedagógica de sala de aula.

Figura Erro! Nenhuma sequência foi especificada.. Questão 5 do questionário-avaliativo.

5) Você reutilizaria a "oficina" como proposta pedagógica em sala de aula?

(14 respostas)



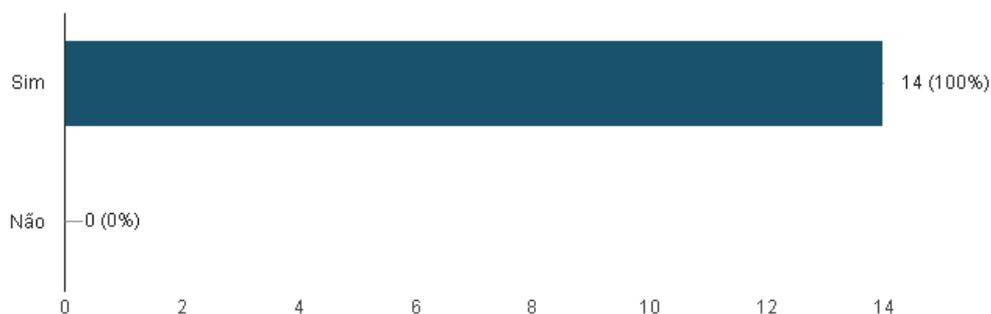
Fonte: PrintScreen do formulário.

A questão número 6 (figura 2), mostrou-nos o interesse dos participantes em aprofundar os conhecimentos em videoaulas, sendo que todos os respondentes indicaram que teriam interesse.

Figura. Questão 6 do questionário-avaliativo.

6) Tem interesse em aprofundar os conhecimentos sobre videoaula?

(14 respostas)



Fonte: PrintScreen do formulário

Questionados se acreditam que o processo de produção de videoaulas pode ser um potencializador de autoria docente, todas as respostas foram afirmativas.

Resposta 1 - “sim. pode ajudar a explicar desde coisas mais simples: como um aluno usa o moodle, como organizamos o Moodle para uma disciplina e explicar sobre tópicos, atividades e recursos até trabalhar conteúdos específicos de nossa área”.

Resposta 2 - “Com certeza, pois quando nos propomos a criar videoaulas, estamos nos desafiando a buscar novas alternativas para trabalhar os conteúdos ou até mesmo buscando soluções para dificuldades dos alunos e isso estará potencializando o fazer docente e consequentemente a autoria docente”.

Resposta 3 - “Sim, a partir do momento que eu produzo o meu material de aula estou sendo autora e isso vai encadeando novos processos de autoria, como buscar pesquisar e escrever, divulgando o meu fazer pedagógico. Porém acredito que os professores precisam se dar conta da necessidade de buscar formação, especialmente para trabalhar com tecnologias, não são todos que tem aptidão e sem querer aprender fica muito difícil mudar algo”.

5. CONCLUSÕES

As tecnologias digitais estão cada vez mais inseridas na sociedade e no cotidiano das pessoas, o uso da tecnologia como mediadora do conhecimento pode trazer excelentes resultados na educação, o uso da informática pode ser adequado às necessidades pedagógicas

e didáticas dos professores.

O resultado preliminar que obtivemos com a primeira aplicação da oficina foi que os participantes têm interesse e buscam aprofundar seus conhecimentos através do uso de outros recursos pedagógicos para serem aplicados no contexto educacional, visto que, a videoaula pode ser uma ferramenta auxiliadora perante a elaboração de material didático.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, A.P.F; CHAVES, E.F. A elaboração e o uso de videoaulas no ensino de ciências. **Uma experiência significativa no processo de formação docente**. Simpósio Internacional de Comunicação e Educação Disponível em: <<http://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2015/article/view/193/0>>. Acesso em: 23 de abril de 2017.

BRASIL. Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases para a educação nacional**. Disponível em : <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm>. Acesso em 24 de abril de 2017.

COLL, César e MONEREO, Carles. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

FERREIRA, E.C.N. Capacitação Docente para o uso e Integração de Novas Tecnologias Educacionais. **Revista Cient. Fund**. Osorio volume 1: Edição Especial de Lançamento. P. 57-68, 2016.

JUNGES, K.S; BEHRENS, M.A. Uma formação pedagógica inovadora como caminho para a construção de saberes docentes no Ensino Superior. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, n. 59, p. 211-229, jan /mar. 2016.

LIRA, D. SPONCHIADO, D. A. M. A Formação Pedagógica no Profissional Docente no Ensino Superior: **Desafios e Possibilidades** Revista perspectiva, Erechim. v.36, n.136, p.7-15, dezembro/2012

MAZZARDO, Mara; NOBRE, Ana; MALLMANN, Elena; MARTIN-FERNANDES, Isabelle. Design-Based Research: desafios nos contextos escolares. *Atas CIAIQ* (Investigación Cualitativa en Educación), v.1, p.956-965, 2016. Disponível em: <<http://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/article/view/691>>. Acesso em: 23 abr.2017.

PLOMP, TJEERD. Educational Design Research: an Introduction. In: PLOMP, Tjeerd; NIEEVEN; NIEKE (eds). *An Introduction to Educational Design Research*. Shanghai, 2007. Disponível em: <http://www.slo.nl/downloads/2009/Introduction_20to_20education_20design_20research.pdf>. Acesso em: 23 abr.2017.

**Revista Tecnologias na Educação- Ano 9-Número/Vol.19- Julho 2017-
tecnologiasnaeducacao.pro.br / tecedu.pro.br**

ROMERO,A, M .Uniendo investigación, política y práctica educativas: **DBR, desafíos y oportunidades** Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación, vol. 7, núm. 14, julio-diciembre, 2014, p.159-176 disponível em : [<http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/MAGIS/article/view/11863>](http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/MAGIS/article/view/11863).

SERAFIM, Maria; SOUSA, Robson. Multimídia na educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar. **Books Scielo - Tecnologias digitais na educação**, Campina Grande, 2011. Disponível em: <books.scielo.org/id/6pdyn/pdf/sousa-9788578791247-02.pdf>. Acesso em: 27 nov. 2016.

Recebido em abril 2017
Aprovado em junho 2017