

# VÍDEO COMO OBJETO DE APRENDIZAGEM: PROJETOS CONTEMPLADOS NOS EDITAIS SEAD/UFRGS

Adriano Dias de Souza<sup>1</sup>; Helen B. F. Rozados<sup>2</sup>

**Resumo:** O vídeo, o qual tem despertado grande interesse na sociedade, pode ser uma importante ferramenta de apoio no processo de aprendizagem e na educação. O trabalho tem como objetivo identificar, dentre as propostas contempladas nos editais já propostos pela SEAD/UFRGS, aquelas que tenham o vídeo digital na sua concepção, bem como seus espaços de armazenamento e disseminação e suas condições de uso e reuso. Descrever os vídeos, vídeos educativos e objetos de aprendizagem além de fazer uma abordagem com relação a SEAD/UFRGS. O estudo tem um caráter exploratório com uma abordagem de cunho qualitativo. Apresenta um levantamento do primeiro edital até o presente momento, onde foram contempladas 645 propostas, sendo que destas 16 contemplam o vídeo como objeto de estudo.

**Palavras-chave:** vídeo; vídeo educativo; objetos de aprendizagem; SEAD/UFRGS.

## Introdução

Desde o seu surgimento, na metade do século XX, o vídeo tem despertado grande interesse na sociedade e se mostrado uma ferramenta capaz de centrar pessoas na sua volta. Inicialmente, o alto custo para reprodução fez com que o vídeo fosse restrito a alguns grupos da sociedade, mas, com o passar dos anos, as tecnologias que reproduzem o vídeo tornaram-se mais acessíveis, popularizaram-se, difundiram-se e passaram a fazer parte do cotidiano das pessoas e da realidade de muitos países, mesmo aqueles em desenvolvimento. A partir da segunda metade do século XX, os canais de televisão proliferaram e tornaram-se um dos principais meios de comunicação do Brasil, aproximando ainda mais o vídeo do dia a dia das pessoas. Machado (2001) destaca que o vídeo chegou relativamente cedo ao País e que muito rapidamente tornou-se um dos principais meios de expressão das gerações que despontaram na segunda metade do século XX.

No início do século XXI ocorre a abertura de uma nova era para o mundo. Neste período, a disseminação da internet e o surgimento de novas ferramentas tecnológicas de comunicação e informação, conhecidas como TICs, popularizam o acesso aos meios comunicacionais e mudaram radicalmente a forma de comunicação entre as pessoas ao redor do mundo. Com a internet, em especial com a Web 2.0, que abre espaço para uma interação cada vez maior entre os indivíduos, muitas barreiras foram quebradas e, a partir de então, a comunicação passa a ser cada vez mais instantânea, independentemente de local e hora. Equipamentos modernos permitem um diálogo simultâneo entre texto, som e imagem de qualidades, entre pessoas separadas fisicamente umas das outras, por distâncias antes inimagináveis. Neste contexto, o acesso ao vídeo também passava a ser facilitado com as TICs. Se antes, para realizar uma filmagem, era preciso ter uma câmera filmadora, que, muitas vezes, representava um custo elevado, e, ainda, esta filmagem só poderia ser disponibilizada através de fita cassete ou DVD, atualmente basta um celular para que se produzam vídeos de qualidade, isto sem considerar o fato de que este equipamento, hoje, apresenta-se com um custo cada vez menor. Importante considerar, também, que, paralelamente, a chegada da internet abriu espaços (sites, portais) que permitem armazenar e divulgar este tipo de produção.

Neste contexto, o sistema educacional também se beneficiou com as novas ferramentas tecnológicas. São diversas as oportunidades criadas a partir dessa tecnologia, citando-se aqui como exemplos o acesso imediato a um grande número de periódicos publicados, a disseminação da produção acadêmica, a escrita colaborativa, as aulas ministradas à distância. Analisando-se a produção acadêmica, é possível perceber um aumento significativo desta produção nas mais diversas formas e formatos, incluindo o vídeo digital, em um curto período de tempo. Estas novas formas e formatos disponíveis para uso didático irá interferir na dinâmica acadêmica e, dessa forma, a organização e a disseminação deste tipo de produção precisam ser repensadas para que abarquem o maior número de envolvidos. Uma das formas propostas para gerir todo esse conteúdo é por meio de repositórios, os quais permitem o acesso fácil e instantâneo daquilo que é produzido por instituições, como as universidades.

Outro aliado neste novo contexto educacional são os Objetos de Aprendizagem (OAs) que, através de recursos digitais interativos, permitem construir sistemas educativos para serem utilizados em diferentes contextos e em diferentes ambientes virtuais. Estes OAs passam a ter aceitação por parte do corpo discente e docente das instituições de ensino, abrangendo as Instituições de Ensino Superior (IEs) que incorporam mecanismos que permitem facilitar e agilizar sua produção e utilização.

<sup>(1)</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, RS. E-mail: adrianodiass@gmail.com.

<sup>(2)</sup> Doutora em Comunicação e Informação e docente da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO) da UFRGS. Coordenadora do Núcleo de Estudos em Imagem, Tecnologia e Informação (NEITI/UFRGS) e do Núcleo de Educação a Distância (ECHOS/UFRGS). E-mail: hrozados@gmail.com.

Na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) os investimentos para a produção de OAs tem sido uma constante, através da Secretaria de Educação a Distância (SEAD) que lança e gerencia editais de fomento à elaboração de OAs.

Neste sentido, o presente estudo tem como objetivo geral identificar, dentre as propostas contempladas nos editais já propostos pela SEAD/UFRGS, aquelas que tenham o vídeo digital na sua concepção, bem como seus espaços de armazenamento e disseminação e suas condições de uso e reuso. A proposta desta investigação abrange os seguintes objetivos específicos: a) contextualizar o vídeo digital, seu crescimento e inclusão no contexto da sociedade atual; b) levantar todos os editais lançados pela SEAD, desde o primeiro até o mais atual, identificando os projetos aprovados, cujo enfoque é o vídeo digital; c) relatar, dentre os projetos aprovados, como ocorreu seu desenvolvimento, se atingiu os objetivos propostos, o universo acadêmico que contempla e sua forma de armazenamento, busca e disseminação; d) verificar, junto a SEAD, se há algum projeto para a criação de repositório específico para o armazenamento e disponibilização do material produzido através dos Editais e se este projeto contempla a questão do vídeo digital.

### Metodologia

A pesquisa a ser realizada terá uma abordagem qualitativa em sua metodologia e se caracterizará como estudo exploratório, objetivando fazer uma análise aprofundada dos projetos aprovados pelos editais da SEAD/UFRGS que contemplem a produção de OAs constituídos por vídeos digitais.

A pesquisa qualitativa é assim descrita por Oliveira:

Entre os mais diversos significados, conceituamos *abordagem qualitativa* ou *pesquisa qualitativa* como sendo um processo de reflexão e análise da realidade, através da utilização de métodos e técnicas para compreensão detalhada do objeto de estudo em seu contexto histórico e/ou segundo sua estruturação. (OLIVEIRA, 2005, p. 41).

Nas palavras de Gil (1999), além de poder ser utilizado em situações em que o tema escolhido é pouco conhecido ou explorado, o estudo exploratório, também proporciona uma visão geral de tipo aproximativo de um determinado fato.

O instrumento de pesquisa a ser utilizado é a entrevista em profundidade, com um roteiro semi-estruturado de questões, o que irá permitir coletar informações e opiniões dos coordenadores dos projetos contemplados. Paralelamente, uma entrevista com a direção da SEAD permitirá um conhecimento dos planos existentes e em andamento para o armazenamento e a disponibilização dos OAs produzidos através dos Editais estudados, em especial os que se referem ao vídeo digital.

### Resultados e Discussão

O estudo levantou os editais lançados no período 2000/2011 e as respectivas propostas aprovadas. O Quadro 1 mostra o ano do edital e o número total de projetos aprovados.

Quadro 1. Editais da SEAD, ano e número de projetos contemplados por edital.

N° Edital	Ano	Projetos contemplados
1	2001	8
2	2001	12
3	2003	23
4	2004	36
5	2005	55
6	2006	11
7	2007	64
8	2007	14
9	2007	60
10	2008	-
11	2009	61
12	2010	61
13	2010	56
14	2010	-
15	2011	71

Identificada todas as propostas aprovadas, passou-se, então, a filtrar aquelas cujo vídeo fosse tema de estudo (Quadro 2).

Na etapa seguinte, serão identificados todos os coordenadores destes projetos para se proceder com os mesmos a entrevista em profundidade. a partir de então, os dados serão analisados e criticados à luz do referencial teórico.

Quadro 2. Propostas contempladas nos editais da SEAD com o produto vídeo digital.

Nº Edital	Título dos projetos contemplados
3	Projeto de Desenvolvimento de Vídeos para Aulas Demonstrativas (gravadas in vivo)
5	Confecção de Vídeos para os módulos do Laboratório Itinerante tecnologia.com.Ciência
7	Oficina virtual de vídeo e videoconferência
9	Laboratório Vídeo-interativo em mecânica
11	Laboratório Vídeo-interativo em mecânica
11	Vídeos de Tecnologia de Alimentos
12	Produção de Vídeos Interativos para Educação Musical à Distância
12	Aulas em vídeo sobre sistema nervoso central e patologias neurais
12	Informação em multimeios: vídeos e apresentações multimídias
12	Vídeo-aula de Teclado
13	Luz, câmera e História: aulas de história em vídeo
13	Vídeos sobre organizações públicas e sociais no RS: experiências e campo de atuação
13	Harmonização de melodias: uma abordagem integrada entre hipertexto, vídeo e
13	Confecção de vídeo como objeto de aprendizagem para o ensino de Operações unitárias
15	ViA - Vídeos Interativos de Aprendizagem
15	Elaboração de vídeos técnico-interativos de Boas Práticas de Fabricação aplicadas a
15	Vídeos e Animações para Ensino de Mecânica dos Sólidos

### Conclusões

A SEAD/UFRGS mantém um crescente e constante fomento às pesquisas que utilizam a criação de OAs, uma vez que nos últimos anos a Secretaria chegou a publicar mais de um edital por ano.

As propostas dos editais da SEAD que contemplam o uso do vídeo acompanham a facilidade e a popularização na possibilidade de se produzir um vídeo. Acompanha também o surgimento e o crescimento dos sites de repositórios de vídeos. De um total de 16 propostas, 11 foram contemplados nos últimos 5 editais.

### Referências

GIL, A.C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 2 ed., São Paulo: Atlas, 1999.

MACHADO, A. **A arte do vídeo no Brasil**. Disponível em: [www.sescsp.org.br/.../20040618\\_141928\\_Curad\\_AMachado\\_OlharesSul\\_P.doc](http://www.sescsp.org.br/.../20040618_141928_Curad_AMachado_OlharesSul_P.doc)

OLIVEIRA, M.M de. **Como fazer pesquisa qualitativa**. Petrópolis: Vozes, 2007.

REZENDE, L.A.; STRUCHINER, M. **Uma proposta pedagógica para produção e utilização de materiais audiovisuais no Ensino de Ciências: análise de um vídeo sobre entomologia**. Alexandria - Revista de Educação em Ciência e Tecnologia , v.2, p.45-66, 2009.