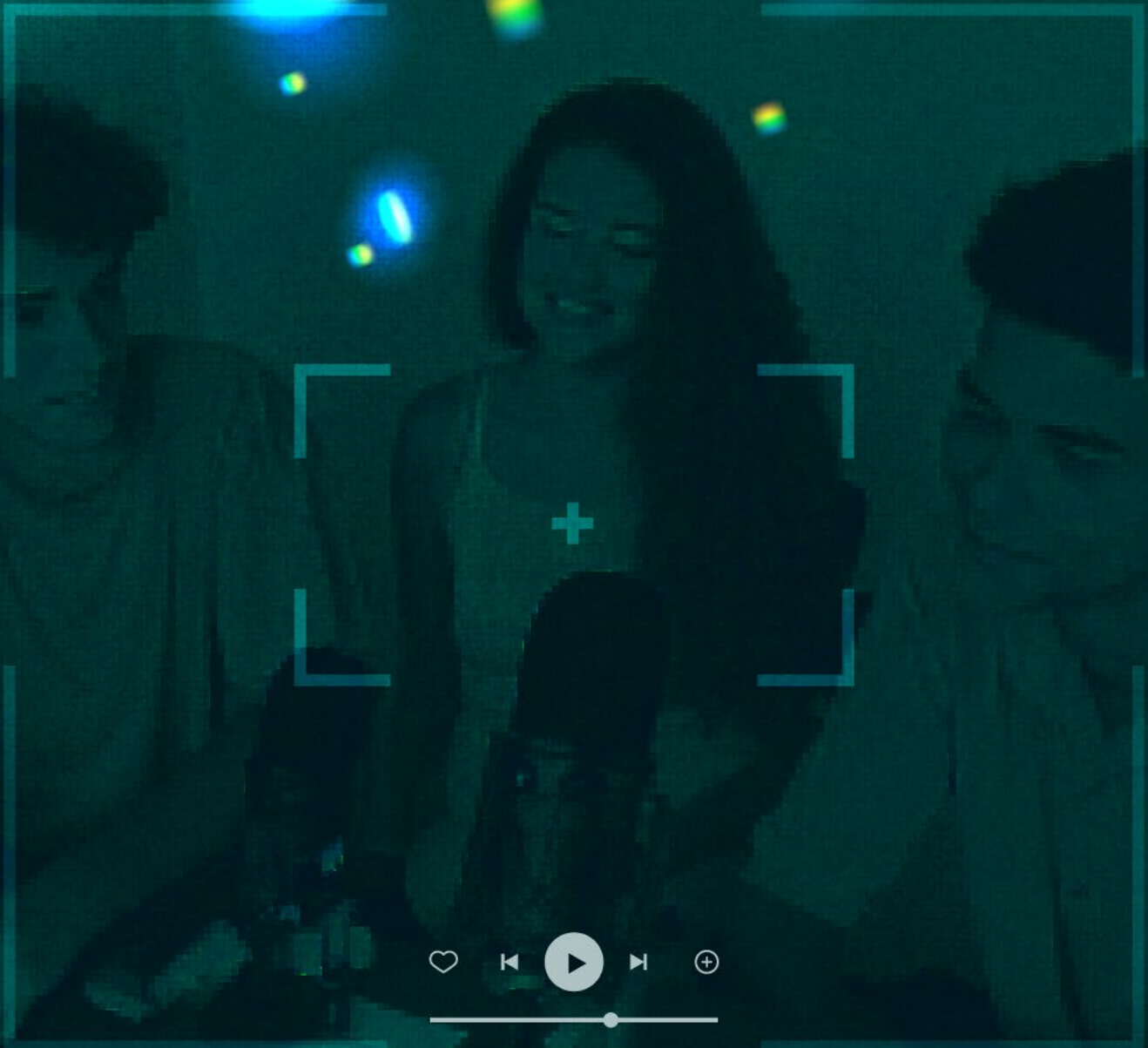




# VÍDEO-ENSAIO DISCENTE

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO  
EM METODOLOGIAS DE ENSINO SUPERIOR  
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO

ANDERSON BRITO DA SILVA





UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS  
APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO  
EM METODOLOGIAS DE ENSINO SUPERIOR  
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO

ANDERSON BRITO DA SILVA

**VED - VÍDEO-ENSAIO DISCENTE: INCENTIVO ÀS  
EXPERIMENTAÇÕES AUDIOVISUAIS NO ENSINO SUPERIOR**

BELÉM  
2023



ANDERSON BRITO DA SILVA

VED - VÍDEO-ENSAIO DISCENTE: INCENTIVO ÀS  
EXPERIMENTAÇÕES AUDIOVISUAIS NO ENSINO SUPERIOR

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino. Área de Concentração: Metodologias de Ensino-Aprendizagem. Linha de Pesquisa: Criatividade e Inovação em Processos e Produtos Educacionais.

Orientadora: Profa. Dra. Netília Silva dos Anjos Seixas

BELÉM  
2023

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD  
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará  
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

---

- B862v Brito, Anderson da Silva.  
VED - Vídeo-Ensaio Discente: Incentivo às experimentações audiovisuais no ensino superior. / Anderson da Silva Brito. — 2023.  
175 f. : il. color. +1 vídeo (12 f. : il.)
- Orientador(a): Profª. Dra. Netília Silva dos Anjos Seixas Silva  
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará, Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão, Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, Belém, 2023.
- Acompanhado do vídeo: "VED - Vídeo-Ensaio Discente".
1. Audiovisual. 2. Experimento discente. 3. Vídeo-ensaio.  
4. Ensino superior. I. Título. II. Título: VED - Vídeo-Ensaio Discente.
- 

CDD 371.1

ANDERSON BRITO DA SILVA

**VED - VÍDEO-ENSAIO DISCENTE: INCENTIVO ÀS  
EXPERIMENTAÇÕES AUDIOVISUAIS NO ENSINO SUPERIOR**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino. Área de Concentração: Metodologias de Ensino-Aprendizagem. Linha de Pesquisa: Criatividade e Inovação em Processos e Produtos Educacionais.

Orientadora: Profa. Dra. Netília Silva dos Anjos Seixas

RESULTADO: ( ) APROVADO ( ) REPROVADO

DATA: \_\_ / \_\_ / 20\_\_.

**COMISSÃO AVALIADORA**

---

Nome completo do(a) docente [orientador(a) –PPGCIMES/UFPA]

---

Nome completo do(a) docente [examinador(a) externo(a) – nome do PPG/IES]

---

Nome completo do(a) docente [examinador(a) interno(a) – PPGCIMES/UFPA]

---

Nome completo do(a) docente [examinador(a) interno(a) – PPGCIMES/UFPA]



Para Walter Amaral e Jandira Brito, meus amados pais, que sempre me incentivaram a buscar conhecimento e acreditaram no meu potencial. Obrigado por serem minha inspiração e por me ensinarem que o nosso conhecimento é nosso maior legado. Eu prometo continuar seguindo em frente, em busca de novos desafios e conquistas. Vocês são meu apoio incondicional e minha razão de ser. Amo vocês.

É com muita emoção que expresso minha **gratidão** por todo o apoio e incentivo durante minha jornada de mestrado.

Sou grato em primeiro lugar à **minha fé e espiritualidade**, que me mantiveram firme e forte nos momentos de incerteza e dificuldade. Sinto que não estaria aqui hoje se não fosse por essa força maior que me guia.

Agradeço profundamente ao **Professor Doutor Sandro Ronaldo Bezerra**, meu motivador, por todo o apoio e dedicação. Sua ajuda foi fundamental para que eu chegasse até aqui. Que o universo retribua todo o amor que você dá, você é um exemplo na docência e na ciência.

Também agradeço ao **Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES)**, por ser um ambiente diferenciado e acolhedor. Sinto-me privilegiado por ter feito parte desse programa e aprendido tanto com seus professores, em especial aos docentes que me ensinaram tanto nas disciplinas: **Professora Doutora Marianne Kogut Eliasquevici, Professora Doutora Maria Ataide Malcher, Professor Doutor Marcos Monteiro Diniz, Professor Doutor Marcio Lima do Nascimento, Professora Doutora Fernanda Chocron Miranda e Professor Doutor Sandro Adalberto Colferai**.

Não poderia deixar de agradecer à minha orientadora **Professora Doutora Netília Silva dos Anjos Seixas**, que me guiou com sabedoria e paciência durante todo o processo. Suas contribuições foram fundamentais para o sucesso da minha dissertação.

A **Universidade Federal do Pará (UFPA)** é uma instituição linda e privilegiada pela paisagem natural, mas é muito mais do que isso. É um ambiente preparado e acolhedor, e eu a elegi como minha mãe acadêmica. Sinto muito orgulho de fazer parte dessa comunidade, que me marcou profundamente.

A minha **eficiente banca de qualificação**, que foi precisa e sábia nas indicações durante o exame.

A docente **Theresa Medeiros, da disciplina isolada que cursei na UFJF (Universidade Federal de Juiz de Fora)**, obrigado por me apresentar o maravilhoso formato de vídeo-ensaio.

Por fim, agradeço aos amigos da **minha turma (Em especial a Natália Lameira e Rafaele Brabo), das outras turmas (Um super destaque para a Mônica Figueiredo)**, que me ensinaram a importância dos laços afetivos e que são tão importantes para mim. Vocês têm um lugar cativo no meu coração.

## RESUMO

A presente pesquisa de mestrado teve como foco a análise da interação entre o avanço tecnológico no campo audiovisual e a educação de nível superior. Diante da constante evolução dos dispositivos de formação, os estudantes universitários se deparam com desafios persistentes ao lidar com as emergentes tecnologias no ambiente acadêmico. O uso do vídeo como recurso didático pode ser fundamental no contexto prático do processo de ensino-aprendizagem. Com a meta de aprimorar as competências audiovisuais dos alunos no ensino superior, a pesquisa deu origem ao VED - Vídeo-Ensaio Discente. O VED é um produto educacional elaborado entre 2021 e 2023, no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), uma subunidade do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas ao Ensino e Extensão (NITAE<sup>2</sup>) da Universidade Federal do Pará (UFPA), o qual se concentra na linha de pesquisa voltada à Criatividade e Inovação em Processos e Produtos Educacionais (CIPPE). O VED se configura como um recurso educacional em formato audiovisual, cuja finalidade consiste em facilitar a produção de vídeos e estimular a criação de abordagens criativas e inovadoras no ensino superior. Foi desenvolvido com o propósito de habilitar os discentes a compreender a relevância global da mídia em movimento em diversas situações da vida acadêmica e profissional. Adicionalmente, o VED busca contribuir para a autonomia dos estudantes na produção de vídeos, permitindo-lhes participar de maneira mais ativa no processo educativo e refletir sobre suas próprias contribuições acadêmicas. A pesquisa adotou uma abordagem que englobou tanto aspectos qualitativos quanto quantitativos, utilizando os seguintes procedimentos metodológicos: fase de concepção (incluindo revisão da literatura e pesquisa exploratória), etapa de elaboração (abrangendo pré-produção, produção e pós-produção), período de validação (mediante a aplicação junto a graduandos de uma turma da UFPA), fase de análise (envolvendo a coleta e análise de dados) e estágio de finalização (abrangendo a manutenção e formatação do produto final). O VED se apresenta como uma variante de vídeo-ensaio, amalgamando elementos de um ensaio escrito com recursos visuais, constituindo uma opção para aprimorar a compreensão do conteúdo e as aptidões técnicas, tais como edição de vídeo e trabalho em equipe. O objetivo subjacente da pesquisa foi fomentar a adoção da tecnologia audiovisual como uma estratégia para auxiliar a trajetória acadêmica dos alunos, promovendo a geração de conhecimento e a elevação da qualidade da aprendizagem.

**Palavras-chave:** audiovisual; experimento discente; vídeo-ensaio; ensino superior.



## ABSTRACT

The present master's research focused on analyzing the interaction between technological advancements in the audiovisual field and higher education. Given the constant evolution of instructional devices, university students face persistent challenges in dealing with emerging technologies in the academic environment. The use of video as a didactic resource can be pivotal in the practical context of the teaching and learning process. With the goal of enhancing students' audiovisual skills in higher education, the research gave rise to the Student Video Essay (VED). The VED is an educational product developed between 2021 and 2023, within the scope of the Graduate Program in Creativity and Innovation in Higher Education Methodologies (PPGCIMES), a subunit of the Center for Innovation and Technologies Applied to Teaching and Extension (NITAE<sup>2</sup>) at the Federal University of Pará (UFPA). This program focuses on research related to Creativity and Innovation in Educational Processes and Products (CIPPE). The VED is designed as an audiovisual educational resource, aimed at facilitating video production and encouraging the creation of creative and innovative approaches in higher education. It was developed with the purpose of enabling students to understand the global relevance of moving media in various academic and professional situations. Additionally, the VED aims to contribute to students' autonomy in video production, allowing them to participate more actively in the educational process and reflect on their own academic contributions. The research adopted an approach that encompassed both qualitative and quantitative aspects, using the following methodological procedures: the conception phase (including literature review and exploratory research), the elaboration stage (including pre-production, production, and post-production), the validation period (through application to a group of undergraduate students at UFPA), the analysis phase (involving data collection and analysis), and the finalization stage (encompassing maintenance and formatting of the final product). The VED presents itself as a variant of a video essay, blending elements of a written essay with visual resources, offering an option to enhance content comprehension and technical skills such as video editing and teamwork. The underlying objective of the research was to promote the adoption of audiovisual technology as a strategy to assist students' academic journey, fostering knowledge generation, and improving the quality of learning.

**Keywords:** Audiovisual, Student Experiment, Video-Essay, Higher Education.

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 01</b> – Coerência e nível de informação adequada do produto educacional, para utilização do formato vídeo-ensaio nos trabalhos em sala de aula.....	113
<b>Gráfico 02</b> – Linguagem do VED - Vídeo-Ensaio Discente, como formato audiovisual, utilizada durante a apresentação do conteúdo ser clara, objetiva e acessível para o aluno.....	115
<b>Gráfico 03</b> – Sobre a seleção e organização de informações apresentadas no VED - Vídeo-Ensaio Discente: relação da sociedade com o audiovisual, surgimento do vídeo-ensaio e como produzir o seu primeiro vídeo-ensaio, facilitar a compreensão sobre como construir o próprio material em vídeo para uso em sala de aula.....	116
<b>Gráfico 04</b> – Sobre ausência de informações relevantes no conteúdo geral apresentado no produto educacional e que exija do ouvinte consulta a outras fontes.....	117
<b>Gráfico 05</b> – Sobre o tratamento didático dado aos temas relacionados ao uso do audiovisual por discentes em sala de aula possibilitar que o VED - Vídeo-Ensaio Discente seja uma materialidade que auxilia a prática audiovisual do discente.....	118
<b>Gráfico 06</b> – Sobre as informações apresentadas sobre vídeo-ensaio estarem com nível de profundidade adequado para auxiliar na compreensão das possibilidades do formato de mídia audiovisual.....	119
<b>Gráfico 07</b> – Sobre as informações apresentadas sobre como produzir um vídeo-ensaio inicial, se o discente compreendeu o que é e como se produz um vídeo-ensaio.....	120
<b>Gráfico 08</b> – Sobre a inovação e como o discente considera o VED - Vídeo-Ensaio Discente produzido como proposta de recurso para uso discente em sala de aula do ensino superior.....	121
<b>Gráfico 09</b> – Sobre o VED - Vídeo-Ensaio Discente possuir qualidade de áudio e vídeo, adequados para a audição e para a visualização do discente.....	122
<b>Gráfico 10</b> – Sobre o a identidade sonora e visual do VED - Vídeo-Ensaio Discente (estilo de narração, trilhas sonoras, efeitos sonoros, transição, escolha de cores, imagens ilustrativas, animações, etc) dialogar com a proposta dos conteúdos apresentados.....	123
<b>Gráfico 11</b> – Sobre o tempo de duração do VED - Vídeo-Ensaio Discente está adequado para audição, visualização e compreensão dos conteúdos apresentados.....	124
<b>Gráfico 12</b> – Sobre utilizar o VED - Vídeo-Ensaio Discente como um recurso para estimular a prática audiovisual durante a sua trajetória no ensino superior.....	125

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Alguns momentos da trajetória acadêmica e profissional do autor com o audiovisual.....	17
<b>Figura 2</b> - Reprodução de jornais de 1896 que chamavam para as primeiras exibições audiovisuais de filmes em Petrópolis.....	23
<b>Figura 3</b> - Imagens da primeira transmissão radiofônica e da primeira transmissão televisiva no Brasil.....	27
<b>Figura 4</b> - Cartazes promocionais dos primeiros filmes sonoros e dos coloridos exibidos no Brasil.....	31
<b>Figura 5</b> - Festa da Uva de Caxias do Sul (RS) foi primeira transmissão em cores da TV brasileira.....	32
<b>Figura 6</b> - Chegada do computador e do primeiro celular com tela e vídeo.....	35
<b>Figura 7</b> - Intensificação do afeto e consumo do vídeo, causado pela pandemia, recortes do estudo da Kantar IBOPE Media em 2021.....	41
<b>Figura 8</b> - As persistentes e inadequáveis estratégias docentes com audiovisual em sala de aula.....	49
<b>Figura 9</b> - Compilado das dificuldades acadêmicas dos discentes para o trabalho com audiovisual.....	52
<b>Figura 10</b> - Resumo das discussões do que é do que não é vídeo-ensaio nas comunidades de vídeos-ensaístas.....	63
<b>Figura 11</b> - Definições de Rhodes (1961) para a criatividade e a conexão com produções de vídeos-ensaio como ato criativo.....	68
<b>Figura 12</b> - Concepção: 1ª etapa da trajetória metodológica do VED – Vídeo-Ensaio Discente.....	72
<b>Figura 13</b> - Elaboração: 2ª etapa da trajetória metodológica do VED – Vídeo-Ensaio Discente.....	74
<b>Figura 14</b> - Validação: 3ª etapa da trajetória metodológica do VED – Vídeo-Ensaio Discente.....	75
<b>Figura 15</b> - Análise: 4ª etapa da trajetória metodológica do VED – Vídeo-Ensaio Discente.....	76
<b>Figura 16</b> - Finalização: 5ª etapa da trajetória metodológica do VED – Vídeo-Ensaio Discente.....	77



<b>Figura 17</b> - Fluxo do roteiro didático do VED – Vídeo-Ensaio Discente.....	81
<b>Figura 18</b> - Cena 01: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	83
<b>Figura 19</b> - Cena 02: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	84
<b>Figura 20</b> - Cena 03: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	85
<b>Figura 21</b> - Cena 04: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	86
<b>Figura 22</b> - Cena 05: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	87
<b>Figura 23</b> - Cena 06: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	88
<b>Figura 24</b> - Cena 07: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	89
<b>Figura 25</b> - Cena 08: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	90
<b>Figura 26</b> - Cena 09: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	91
<b>Figura 27</b> - Cena 10: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	92
<b>Figura 28</b> - Cena 11: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	93
<b>Figura 29</b> - Cena 12: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	94
<b>Figura 30</b> - Cena 13: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	95
<b>Figura 31</b> - Cena 14: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	96
<b>Figura 32</b> - Cena 15: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	97

<b>Figura 33</b> - Cena 16: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo Discente.....	98
<b>Figura 34</b> - Área de trabalho de edição do VED – Vídeo-Ensaio Discente.....	100
<b>Figura 35</b> - Microfone ferramenta de locução do VED – Vídeo-Ensaio Discente.....	102
<b>Figura 36</b> - Composição da marca do VED – Vídeo-Ensaio Discente.....	103
<b>Figura 37</b> – O site de divulgação do VED – Vídeo-Ensaio Discente.....	106
<b>Figura 38</b> - Panorama da 1ª atividade do processo de validação do produto educacional.....	111
<b>Figura 39</b> - Panorama da 2ª atividade do processo de validação do produto educacional.....	112
<b>Figura 40</b> - Panorama da 3ª atividade do processo de validação do produto educacional.....	113

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	15
<b>CAPÍTULO 1 – ASPECTOS HISTÓRICOS RELEVANTES DO AUDIOVISUAL NO CONTEXTO BRASILEIRO: RECORTES SIGNIFICATIVOS</b> .....	22
1.1 O contexto social e as primeiras manifestações de interesse pela imagem com som e cor .....	28
1.2 Do passado a atualidade: a chegada das novas telas beneficiando o audiovisual .....	33
1.3 A constância e amplitude do afeto: consumo audiovisual na sociedade brasileira .....	38
<b>CAPÍTULO 2 – AUDIOVISUAL: UM ALIADO NA EDUCAÇÃO SUPERIOR</b> .....	43
2.1 A constância e amplitude do afeto: consumo audiovisual na sociedade brasileira .....	47
2.2 O potencial aporte estratégico que o audiovisual representa no ensino superior .....	52
<b>CAPÍTULO 3 – EXPERIMENTAÇÕES AUDIOVISUAIS: O VÍDEO-ENSAIO DISCENTE</b> .....	57
3.1 O vídeo-ensaio como formato resultante da experimentação audiovisual contemporânea ..	60
3.2 Vídeos-ensaio e o potencial criativo da produção audiovisual estudantil .....	66
3.3 Método empregado para a realização da pesquisa .....	71
<b>CAPÍTULO 4 – A CONCEPÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL: VED – VÍDEO-ENSAIO DISCENTE</b> .....	79
4.1 A concepção do roteiro do produto educacional: VED – Vídeo-Ensaio Discente .....	81
4.1.1 A edição do produto educacional: VED – Vídeo-Ensaio Discente .....	99
4.2 A marca do VED – Vídeo-Ensaio Discente .....	103
4.3 Disponibilização do VED – Vídeo-Ensaio Discente .....	106
<b>CAPÍTULO 5 – A VALIDAÇÃO DO VED – VÍDEO-ENSAIO DISCENTE</b> .....	108
5.1 Validando o produto com discentes no ensino superior .....	109
5.2 Ficha digital de avaliação do VED -Vídeo-Ensaio Discente .....	115
5.2.1 Resultados dos dados coletados na ficha digital de avaliação .....	116
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	129
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	134
<b>APÊNDICES</b> .....	142



# INTRODUÇÃO

## INTRODUÇÃO

A história das universidades no Brasil remonta ao século XIX, quando Dom João VI, em 1808, autorizou a criação da Escola de Cirurgia da Bahia, que se tornaria a primeira instituição de ensino superior do país. Ainda no século XIX, foram criadas outras escolas superiores, como a Academia Militar do Rio de Janeiro e a Faculdade de Direito de São Paulo. No entanto, Maceto (2014) documenta que foi apenas no início do século XX que as universidades brasileiras começaram a se expandir, com a criação da Universidade de São Paulo, em 1934, e da Universidade do Brasil (atualmente Universidade Federal do Rio de Janeiro), em 1937.

Desde então, conforme aborda Oliveira (2008), o ensino superior no Brasil passou por diversas transformações, com a criação de novas instituições, a ampliação do acesso à educação e a diversificação dos cursos oferecidos. Em 2008, o sistema de ensino superior no país já contava com mais de 2.500 instituições (públicas e particulares) e é responsável por formar milhares de profissionais em diversas áreas do conhecimento. A educação superior é também intimamente ligada à evolução das tecnologias utilizadas no ensino. A partir dos primórdios da educação superior no país, a criação de meios e tecnologias voltadas para o aprimoramento do ensino foi um desafio constante. Inicialmente, as aulas eram majoritariamente ministradas em salas de aula, por meio do uso de material impresso, e, posteriormente, novos meios foram incorporados ao processo educacional, tais como retroprojetores, *slides*, vídeos e outras ferramentas multimídia (Oliveira, 2008).

Os discentes de ensino superior enfrentam desafios constantes ao lidar com a evolução da tecnologia em sala de aula. Com o tempo, a maioria das instituições de ensino superior incorporou tecnologias como *laptops*, *tablets*, *smartphones* e *softwares* de aprendizagem em suas aulas. A constante evolução dos artefatos para ensino apresenta um desafio para os alunos discentes, que muitas vezes precisam escolher os meios com os quais estão mais familiarizados e confortáveis. Essa seleção pode ser difícil, especialmente se o aluno não tiver tido a oportunidade de experimentar as tecnologias em questão. Além disso, alguns estudantes também precisam aprender a usar novas possibilidades rapidamente para se manterem atualizados com os recursos disponíveis. Esses desafios exigem que os discentes sejam ágeis e

flexíveis em suas habilidades de aprendizado, adaptando-se continuamente à tecnologia emergente.

A utilização do vídeo como recurso para o discente tem potencial no contexto prático do processo de ensino-aprendizagem. Contudo, há desafios para adoção dessa tecnologia por parte dos discentes que estão na educação superior. O audiovisual é uma tecnologia disponível para fins educacionais e frequentemente empregado fora das salas de aula. É importante destacar que, no contexto social, o vídeo representa um elemento intrínseco à cultura contemporânea, e não se resume a um meio emissor/transmissor de imagens. Esse fato suscita reflexões acerca da forma como algumas práticas do mercado audiovisual se voltam para o contexto social da universidade, proporcionando benefícios, em certa medida. É possível deduzir que a crescente demanda por vídeos tem levado a reduções significativas nos custos dos dispositivos necessários para a produção audiovisual autônoma, bem como a avanços substanciais que tornam a manipulação desses recursos mais intuitiva, atraente e prática para experimentações acadêmicas.

Contudo, a aplicação efetiva dessas tecnologias ainda representa um desafio para os alunos, haja vista a possível desmotivação em reconhecer, por vários fatores, a real amplitude do vídeo como artefato propulsor do processo individual de aprendizagem e imersão em distintos conteúdos do ensino superior. Nesse sentido, torna-se necessário que os discentes se aproximem das tecnologias audiovisuais, desbravando suas variedades e técnicas em benefício próprio.

Minha experiência profissional de cerca de 12 anos em uma emissora de televisão de Belém me levou a perceber a onipresença do audiovisual no cotidiano de quase todos os lugares. Atuando como publicitário dentro de um veículo de comunicação televisivo, desenvolvi uma paixão pelo estudo da transmissão e recepção de imagens visuais que me motivou a realizar esta pesquisa. Paralelamente a esses acontecimentos profissionais, a busca pela compreensão do papel do audiovisual na sociedade tornou-se um pano de fundo para o meu trabalho, que objetiva a minha atuação na docência de ensino-superior.

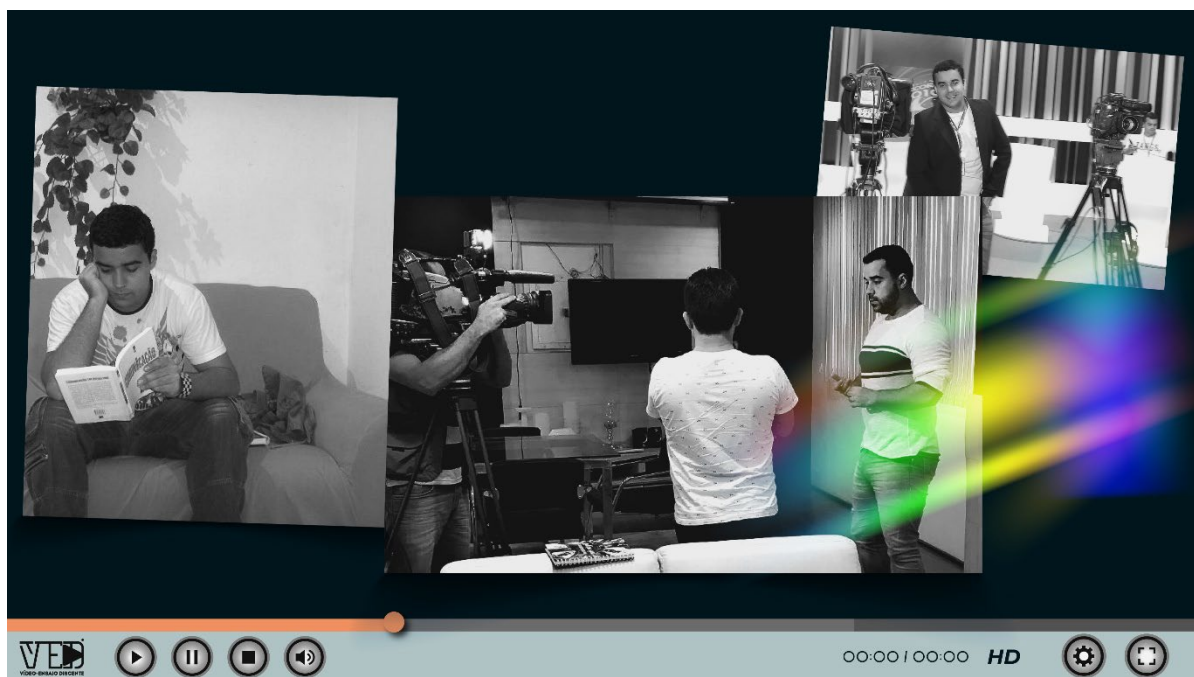
Ademais, as experiências do passado como um discente em busca de mais experiências acadêmicas por meio de construções e materialidades audiovisuais em sala de aula resultaram em reflexões pessoais duradouras. Essas reflexões levaram a questões mais específicas, como: (I) Quais são os motivos que impedem os discentes na educação superior de produzirem conteúdos em vídeo? (II) Quando os discentes utilizam o vídeo como estratégia de expressão de conteúdo em aulas, há um incentivo para um formato inicial que seja facilitador da

experimentação e ao mesmo tempo seja original, estimulando a criatividade e o aprendizado?  
(III) Será que muitos alunos pensam que o audiovisual se limita apenas às grandes obras cinematográficas do circuito comercial intimida a produção de conteúdo próprio?

Estes questionamentos foram fatores motivadores para a realização desta pesquisa. Em meio a um estado pessoal de inquietação, que se somou a outros fatores, encorajaram-me a ingressar no Programa de Pós-Graduação em Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES)<sup>1</sup>, uma subunidade do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas ao Ensino e à Extensão (NITAE<sup>2</sup>) da Universidade Federal do Pará (UFPA), no curso de Mestrado Profissional em Ensino. Esse ingresso ampliou minhas motivações, compreensão do cenário, imersão em alternativas, encontro com o produto e descoberta de suas potencialidades.

Na figura a seguir, apresento imagens que documentam alguns momentos da minha trajetória acadêmica e profissional no campo do audiovisual:

**Figura 1** – Alguns momentos da trajetória acadêmica e profissional do autor com o audiovisual



**Fonte:** Figura organizada pelo autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

<sup>1</sup> O site oficial do Programa informa que o objetivo é a formação de recursos humanos aptos a conceber, desenvolver, testar e avaliar processos, produtos e metodologias criativas e inovadoras voltadas ao ensino-aprendizagem em diferentes áreas. Para tanto, são explorados recursos da comunicação, da educação e das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), de modo a auxiliar na superação de desafios impostos ao ensino-aprendizagem na formação de nível superior.



Inicialmente, minha entrada no programa de Mestrado teve como proposta a produção de peças audiovisuais documentais que seriam focadas no docente como o núcleo central do roteiro, a fim de abordar diferentes conteúdos na educação superior. Em outras palavras, o conteúdo consistiria em um documentário no qual o docente apresentaria diversos temas em vídeo. No entanto, à medida que avancei na pesquisa sobre o tema, nas disciplinas e no exame de qualificação, tornou-se claro que a proposta precisava ser substancialmente alterada. A complexa pluralidade de problemas no contexto educacional exigiu uma abordagem repensada e direcionada para os discentes.

Foi durante a disciplina isolada de “Tópicos em Artes, Culturas e Linguagens IX”, na Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais, que ocorreu o primeiro ensejo de tornar o vídeo-ensaio a materialização como produto desta pesquisa. Esse ensejo veio logo após um compartilhamento de ideias sobre o trabalho no mestrado de cada discente. Essa imersão em uma turma composta quase totalmente por profissionais experientes do cinema e do audiovisual fez a pesquisa direcionar a atenção para o vídeo-ensaio, indicado pela docente da disciplina isolada. A professora foi bastante segura em elucidar, didaticamente, o que é o vídeo-ensaio e como ele se conecta com formatos de produções audiovisuais na atualidade. Além disso, explicou que ele é de fácil concepção, até mesmo para quem não tem tantas habilidades técnicas com a produção de vídeos. Esse incentivo para descobrir mais sobre o formato de conteúdo audiovisual, vídeo-ensaio, despertou as motivações necessárias para as investigações que facilitaram o encontro do produto para o mestrado.

O desafio de encontrar um produto que os objetivos do Programa de Pós-Graduação em Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) não teve um prazo determinado para ocorrer. Durante o Exame de Qualificação, a banca examinadora contribuiu para instigar a busca por novas possibilidades ao longo do processo. Essas descobertas contribuíram para o amadurecimento das ideias, acrescentando novas camadas de conhecimento. O trabalho, que sempre teve o audiovisual como foco, explorou diversas configurações de inovação e criatividade, mesmo quando nem sempre eram os caminhos mais promissores. A busca pelo produto ideal não surgiu de um *insight*, mas sim do aprendizado adquirido ao longo da pesquisa, que passou a ter foco no discente.

Para a finalidade deste estudo, houve a motivação de responder a seguinte **questão-foco**: *Como fomentar a experimentação audiovisual no Ensino Superior por meio da produção de vídeos-ensaio discentes, de modo a contribuir para o desenvolvimento da criatividade e das habilidades de pesquisa, análise crítica e argumentação desses discentes?*

Para esta questão-foco, temos o seguinte **objetivo geral**: *Contribuir para fomentar a experimentação audiovisual no Ensino Superior a partir de um artefato em vídeo, contendo orientações sobre como elaborar vídeos-ensaio para apresentações acadêmicas que auxiliem no desenvolvimento da criatividade e das habilidades de pesquisa, análise crítica e argumentação por parte dos discentes.*

A partir do objetivo geral, elaboramos os seguintes **objetivos específicos**:

(a) *Compreender as potencialidades inerentes à produção de vídeos-ensaio para o aprimoramento da criatividade e das aptidões de pesquisa, análise crítica e argumentação dos estudantes do Ensino Superior.*

(b) *Conceber os eixos narrativos do produto, buscando enfatizar as virtudes distintivas do vídeo-ensaio em comparação aos formatos convencionais.*

(c) *Efetuar a criação do artefato em vídeo, incorporando diretrizes acerca da construção de vídeos-ensaio.*

(d) *Analisar a utilização do artefato em vídeo confeccionado em um contexto efetivo de ensino-aprendizagem, com vistas à sua validação e aprimoramento.*

Este estudo também explorou um dos cenários decorrentes da pandemia causada pelo vírus COVID-19<sup>2</sup>, que se refere à crescente demanda por vídeos no ensino superior, em decorrência dos confinamentos e aulas *on-line*. A premissa desta investigação é respaldada por dados da Kantar IBOPE Media (2021), que ressaltam a importância de se encontrar e manter maneiras de acessar vídeos diversos, especialmente em um contexto digital. Em nossa sociedade midiaticizada, as telas dos mais diversos dispositivos eletrônicos têm intensificado a demanda por vídeos sob demanda, reforçando a relevância do uso de audiovisuais no ensino superior.

Diante da constante e crescente necessidade da sociedade contemporânea em acessar vídeos, direcionamos esta pesquisa para iniciar as habilidades audiovisuais dos discentes no ensino superior, utilizando como método a produção dos vídeos-ensaio. Buscamos que esses futuros profissionais compreendam a importância global da imagem em movimento, presente em diversos contextos. Desejamos que os discentes trabalhem e aproveitem a atenção dispensada pela sociedade aos vídeos como forma de comunicação, entretenimento e arte,

---

<sup>2</sup> A pandemia do COVID-19 foi um evento global que teve início no final de 2019, na cidade de Wuhan, China. Causada pelo vírus SARS-CoV-2, a doença rapidamente se espalhou por todo o mundo, sendo declarada como uma pandemia pela Organização Mundial da Saúde (OMS) em março de 2020. A pandemia impactou significativamente a sociedade em diversos aspectos, como a saúde pública, a economia, a educação e a vida cotidiana das pessoas. As medidas de distanciamento social e isolamento foram implementadas em muitos países como forma de contenção da doença, o que levou a mudanças significativas na rotina das pessoas e no funcionamento de diversos setores da sociedade.

compreendendo os fatores que aproximam pessoas e geram debates e discussões. Além disso, acreditamos que essa abordagem pode democratizar a produção audiovisual e impulsionar a geração de ações criativas e inovadoras no ensino superior. Os discentes, motivados pelo prazer da descoberta experimental, podem encontrar na técnica de criar conteúdo em vídeos-ensaio uma oportunidade de experimentação e produção de materiais criativos.

Apresentamos este estudo para explicar a relevância do audiovisual como suporte potencialmente eficaz no ensino superior. Além disso, destacam-se a crescente importância da utilização de imagens em movimento e som em diversos sistemas sociais para atender a diferentes propósitos. O estudo também se concentra em explorar as descobertas e experimentações que o vídeo-ensaio pode proporcionar nesse contexto, buscando contribuir para uma abordagem mais dinâmica e interativa no processo de ensino e aprendizagem.

Este trabalho teve como propósito criar um vídeo que conduz o aluno, como um produto acadêmico que possibilite a prática audiovisual, como instrução para a prática audiovisual em sua rotina acadêmica. Este é um processo que incentiva a autonomia dos discentes na construção de vídeos, possibilitando que eles se tornem mais presentes no processo educativo e reflitam sobre suas próprias materialidades acadêmicas. Além disso, essa abordagem estimula a criatividade e a inovação na trajetória do ensino superior.

Ademais, os termos "vídeo" e "audiovisual" são frequentemente utilizados como sinônimos e, no contexto acadêmico desta pesquisa, seguimos essa abordagem. No entanto, é importante destacar uma distinção sutil entre os dois conceitos. O termo "vídeo" refere-se estritamente à componente visual em formato digital ou analógico, enquanto "audiovisual" engloba tanto a componente visual quanto a componente sonora de uma produção. De acordo com Shargel (2008), o audiovisual é um meio que combina elementos visuais e sonoros para transmitir informações e criar significados. A utilização de ambos os termos pode variar em diferentes contextos e campos de estudo, mas essa diferenciação ressalta a importância da interação entre o componente visual e o sonoro na compreensão e comunicação eficaz de mensagens audiovisuais.

Os capítulos abordados nesta presente pesquisa incluem aspectos históricos relevantes do audiovisual no contexto brasileiro, o papel do audiovisual como aliado na educação superior, experimentações audiovisuais com foco no vídeo-ensaio discente, a concepção e desenvolvimento do VED, e a validação do produto com discentes. A dissertação adota uma abordagem qualitativa e quantitativa, utilizando procedimentos metodológicos como revisão de literatura, pesquisa exploratória, pré-produção, produção, pós-produção, aplicação discente,

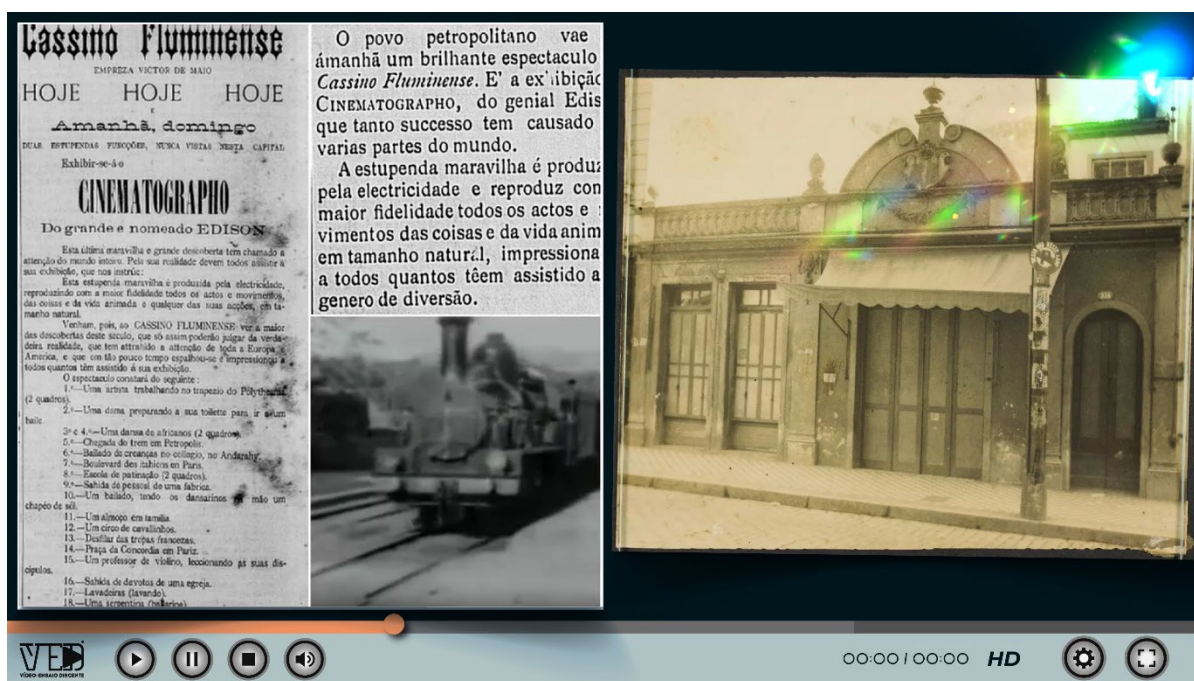
coleta e análise de dados, manutenção e formatação do produto final, conforme veremos nas páginas seguintes.

# **CAPÍTULO 1 – ASPECTOS HISTÓRICOS RELEVANTES DO AUDIOVISUAL NO CONTEXTO BRASILEIRO: RECORTES SIGNIFICATIVOS**

## CAPÍTULO 1 – ASPECTOS HISTÓRICOS RELEVANTES DO AUDIOVISUAL NO CONTEXTO BRASILEIRO: RECORTES SIGNIFICATIVOS

A intensidade do movimento audiovisual no Brasil teve início na segunda metade do século XIX, com a chegada do cinematógrafo<sup>3</sup> dos irmãos Lumière, em 1896. De acordo com Galvão (2015) o primeiro filme a ser exibido no país foi *A Chegada do Trem na Estação*, em 1897, em uma sessão realizada no Rio de Janeiro. A partir de então, o cinema tornou-se um importante meio de comunicação e expressão cultural no país. O cinema chegou ao Brasil com uma dimensão industrial, como um negócio muito lucrativo e um entretenimento popular. A resposta do público brasileiro estimulou os empresários a produzirem filmes e a partir de 1912 iniciou-se a indústria cinematográfica no país (Galvão, 2015). Nesse contexto, apresentamos a Figura 2, a seguir.

**Figura 2** – Reprodução de jornais de 1896 que chamavam para as primeiras exibições audiovisuais de filmes em Petrópolis



**Fonte:** Figura organizada pelo próprio autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop, com imagem fonte e Reprodução/Gazeta de Petrópolis e Youtube, mais foto de José Kopke Fróes/ Reprodução Arquivo Histórico do Museu Imperial (Theatro Cassino - Local das primeiras exibições).

<sup>3</sup> O cinematógrafo era uma máquina a manivela que permitia captar as imagens, revelar o filme e, posteriormente, projetá-lo em uma tela. Era portátil, pesando menos de 5 kg, e não necessitava de eletricidade.

Para Melot (2015), o cinema foi uma das primeiras formas de entretenimento em massa a serem disponibilizadas para a sociedade brasileira. Desde o seu início, o cinema atraiu multidões e despertou a curiosidade e o afeto das pessoas. Na década de 1920, os filmes americanos já eram exibidos com grande sucesso nas salas de cinema do país, e a população ia ao cinema como uma forma de se divertir e se distrair do cotidiano. Com o passar dos anos, o cinema brasileiro também passou a conquistar o coração do público, que se identificava com as histórias e personagens apresentados nas telas. Apesar das dificuldades enfrentadas pelo cinema nacional ao longo dos anos, a sociedade brasileira sempre teve um carinho especial pelo cinema, que se tornou uma forma de expressão artística e cultural muito importante no país (Melot, 2015).

Desbois (2017) conta que o cinema brasileiro começou a receber inovações com a chegada das primeiras câmeras ao país. As primeiras produções cinematográficas no Brasil eram de caráter documental e registravam a vida cotidiana das pessoas, eventos e paisagens. Posteriormente, surgiram as primeiras obras ficcionais, que retratavam temas como a escravidão, o sertão nordestino e o cotidiano urbano. O cinema brasileiro, desde o seu início, se caracterizou pela mistura de elementos nacionais e estrangeiros, assimilando influências do cinema europeu e norte-americano, mas também incorporando elementos da cultura popular brasileira (Debois, 2017).

Galvão (2015) salienta que o cinema nacional também enfrentou diversas dificuldades ao longo de sua história, especialmente em relação à sua aceitação pela sociedade. Durante muitos anos, o cinema nacional foi considerado inferior em relação ao cinema americano, que era visto como um sinônimo de qualidade e glamour. Além disso, a censura imposta pelo regime militar a partir de 1964 teve um impacto significativo na produção e exibição de filmes no país. Muitos filmes foram proibidos de serem exibidos ou tiveram suas cenas cortadas, o que dificultou ainda mais a aceitação do cinema brasileiro pela sociedade. Foi somente a partir da década de 1990 que o cinema brasileiro voltou a conquistar um espaço significativo no mercado nacional e internacional, com a produção de filmes aclamados, como *Central do Brasil* (1998) e *Cidade de Deus* (2002), que se tornaram sucessos de bilheteria e crítica, contribuindo para a valorização do cinema nacional e para a ampliação do diálogo entre o Brasil e outros países (Galvão, 2015).

Para Ramos (2009), o cinema brasileiro autoral e de baixo orçamento, afastado do financiamento das grandes empresas cinematográficas, surgiu rapidamente nos anos seguintes.

Alguns jovens cineastas, influenciados pela *nouvelle vague* francesa<sup>4</sup> e pelo neorrealismo italiano, consolidaram o movimento do "Cinema Novo"<sup>5</sup>. Esses cineastas denunciavam a dominação do mercado pelo produto estrangeiro e desvalorizavam o trabalho na televisão, celebrando, portanto, a fundação da Embrafilme em 1969, que poderia contribuir para a produção e distribuição de filmes com maior custo de produção (Ramos, 2009).

A linha do tempo passado também destaca a história da comunicação no Brasil, que é marcada pelo desenvolvimento do rádio e da televisão, que tiveram papéis importantes no desenvolvimento da mídia eletrônica e na evolução do audiovisual. Barbosa (2019) conta que a Rádio Clube, fundada em 6 de abril de 1919 por Antônio Joaquim Pereira e um grupo de entusiastas da eletricidade, pode ser considerada a primeira emissora de rádio do Brasil. Inicialmente, seu estúdio improvisado foi montado na Ponte d'Uchoa, no Recife, onde buscavam se divertir e aprimorar as transmissões de telegrafia sem fio. Logo após o evento inaugural, a notícia ganhou destaque no *Jornal do Recife*, sendo reconhecida como um acontecimento histórico. Cabral (2005) reforça que o rádio ganhou o país em 1922, quando foi realizada a primeira transmissão radiofônica no país, na cerimônia de abertura da Exposição do Centenário da Independência do Brasil, no Rio de Janeiro. No mesmo ano, foi fundada a Rádio Sociedade do Rio de Janeiro<sup>6</sup>. Desde então, o rádio se tornou uma importante fonte de informação e entretenimento para a população brasileira. Já a televisão chegou ao Brasil em 1950, quando a TV Tupi<sup>7</sup> realizou sua primeira transmissão experimental (Assumpção, 2006).

Costa e Wanderley (2020) destacam que o rádio passou por um processo de reinvenção nas décadas de 1960 e 1970, com música, serviço e entretenimento se tornando os pilares do veículo. O surgimento das rádios FM, que tinham menor alcance, mas melhor qualidade de som, na década de 1970, trouxe o público jovem de volta ao rádio. A partir dos anos 1980, as

---

<sup>4</sup> Para Cousins (2016), a década de 1960 foi um período de grandes transformações políticas, sociais e culturais, e o cinema foi uma das artes que refletiu essas mudanças. Foi nesse contexto que surgiu a Nouvelle Vague, um movimento de cineastas jovens na França que rejeitou as convenções do cinema de estúdio e se concentraram em histórias pessoais, personagens complexos e uma abordagem mais naturalista para a direção de atores.

<sup>5</sup> Cousins (2016) também fala que, no Brasil, houve um movimento cinematográfico denominado "Cinema Novo", que tinha como objetivo retratar a realidade política e social do país, dando voz às pessoas comuns. Esse movimento foi liderado por cineastas como Glauber Rocha e Nelson Pereira dos Santos e apresentava uma estética experimental, abordando temas como pobreza, desigualdade social e opressão política em suas produções.

<sup>6</sup> Segundo Cabral (2005), a Rádio Sociedade do Rio de Janeiro começou a funcionar em 1923, como resultado do trabalho de Roquete Pinto, que conseguiu construir um transmissor para fazer as primeiras experiências radiofônicas. A emissora funcionou inicialmente em caráter experimental, com um raio de ação limitado à cidade do Rio de Janeiro e arredores.

<sup>7</sup> Assumpção (2006) conta que a TV Tupi foi criada em 1950 por Assis Chateaubriand e inaugurada com a transmissão do programa *A Hora da Liga*, com duração de quinze minutos. A programação inicial da emissora incluía programas musicais, teleteatros, esportes e noticiários. A TV Tupi foi a primeira emissora de televisão a entrar em operação no Brasil e inovou em vários aspectos, como na transmissão ao vivo de um jogo de futebol e na criação de uma rede de emissoras afiliadas.



rádios FM procuraram se especializar e atingir diferentes faixas socioeconômicas e culturais, buscando uma linguagem mais apropriada ao público e anunciantes. Com a entrada da Internet, novas possibilidades e desafios surgiram, incluindo a rádio Web, *smartphones* e *sites* e aplicativos que permitem aos ouvintes baixarem suas músicas preferidas sem precisar se conectar a uma emissora (Costa; Wanderley, 2020).

Como mencionado por Carneiro (2016), a primeira transmissão televisiva no Brasil ocorreu em 18 de setembro de 1950, pela TV Tupi, e foi precedida por uma transmissão experimental alguns meses antes. A transmissão inaugural foi a da missa do Padre Zezinho, direto da igreja São Pedro, em São Paulo. Para a época, a tecnologia utilizada era bastante rudimentar, com equipamentos limitados e uma infraestrutura incipiente. A transmissão era feita em preto e branco, com resolução baixa e qualidade de som precária. Além disso, a cobertura ainda era restrita a algumas regiões do país, o que limitava a audiência. No entanto, apesar das limitações técnicas, a transmissão foi um marco na história da comunicação no país, dando início a uma nova era de entretenimento e informação em massa. A partir daí, a televisão se tornou um meio de comunicação cada vez mais popular, capaz de alcançar milhões de brasileiros em todo o país (Carneiro, 2016).

A partir da chegada da televisão na década de 1950, a tela da TV se tornou um meio de comunicação de massa cada vez mais popular, capaz de atingir um público considerável de brasileiros em todo o território nacional. Conforme observado por Amorim (2007), os primeiros anos da televisão brasileira foram marcados por uma fase de aprendizado, tanto para os profissionais responsáveis pela parte técnica, que aprimoraram seus conhecimentos na prática, quanto para os envolvidos na parte artística, que se baseavam em suas experiências prévias no rádio, cinema e teatro. Nesse período, os recursos técnicos eram limitados, com equipamentos mínimos para manter uma estação no ar.

Pontuando uma síntese relacional entre o cinema, o rádio e televisão, Briggs e Burke (2006) detalham que o rádio foi responsável por trazer mais som ao mundo, mesmo em tempos tranquilos, incluindo a música ambiente, que não era apreciada por pessoas que valorizavam a música cantada. Por outro lado, a história do som no cinema começou antes, com o rompimento do cinema mudo, e teve origens muito diferentes do rádio. Embora não tivessem uma origem comum, houve interação entre o som do rádio e a imagem da televisão, especialmente entre a transmissão de imagens e palavras (Brigs; Burke, 2006).

Com o intuito de ilustrar o período em questão, a Figura 3 apresenta diversas imagens que constituem recordações de alguns marcos mencionados nos parágrafos precedentes:

**Figura 3** – Imagens da primeira transmissão radiofônica e da primeira transmissão televisiva no Brasil



**Fonte:** Figura organizada pelo próprio autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop, com imagem fonte da Empresa Brasil de Comunicação (EBC) e do *site* UOL/Observatório da TV.

O cinema, o rádio e a televisão foram fundamentais para a história do audiovisual no Brasil, tendo um papel significativo na formação da cultura audiovisual brasileira. Por meio do rádio, as primeiras emissoras transmitiam programas ao vivo, notícias, músicas e propagandas, alcançando uma grande audiência. Já a televisão trouxe uma nova forma de consumo de conteúdo audiovisual, com programas gravados e produções nacionais. Ambos os meios foram importantes na construção de identidades culturais regionais e nacionais, além de serem meios de disseminação de informações e cultura para a população. Também contribuíram para o surgimento de grandes artistas, atores, diretores e jornalistas no Brasil. A presença do audiovisual no país teve um início modesto, no entanto, ao longo do tempo, consolidou-se como uma importante forma de expressão cultural. O cinema, em especial, possibilitou a representação da realidade social e política do país e a criação de uma identidade singular na indústria cinematográfica mundial.

## **1.1 O contexto social e as primeiras manifestações de interesse pela imagem com som e cor**

Durante as primeiras décadas do cinema no Brasil, o perfil comportamental das pessoas ao entrar em uma sala de cinema pela primeira vez era bastante diversificado. Cousins (2016) conta que, de um lado, havia aqueles que se mostravam extremamente fascinados pela novidade do cinema, entusiasmados em ver as imagens projetadas na tela grande. Do outro, havia aqueles que tinham receio ou desconfiança do novo meio, descrevendo-o como uma forma de entretenimento barato e vulgar. Além disso, a presença do cinema também causou mudanças significativas na rotina das pessoas, com a necessidade de se adaptar aos horários das sessões e de gastar dinheiro para poder assistir aos filmes. Porém, apesar dessas diferenças de comportamento, o cinema logo se tornou uma das principais formas de entretenimento no Brasil, atraindo multidões de espectadores ávidos por novas experiências audiovisuais, impressionados com a imagem em movimento. A popularidade crescente do cinema também refletiu a mudança na forma como a sociedade passou a se relacionar com as artes e com a cultura, tendo um papel importante na democratização do acesso à cultura no país, atraídos pela imagem (Cousins, 2016).

Por meio dessas primeiras experiências da nossa sociedade com a imagem em movimento, Carneiro (2016) explica o fascínio e o surgimento do espectador como um processo condicionado pelo contexto sociocultural em que o espectador habita e que, por sua vez, exerce influência sobre o indivíduo. A velocidade imposta pela vida que ganha modernidade afeta a atenção do espectador e altera a forma como ele percebe o mundo. Nesse sentido, a neurociência também tem um papel importante, pois a explicação da formação das memórias afeta diretamente a compreensão da imagem como uma reflexão sobre a humanidade (Carneiro, 2016).

De acordo com Elsaesser e Hagener (2018), a atração do espectador é definida como um fato demonstrável que produz um efeito definido na atenção e nas emoções do público, combinado com outros fatores que possuem a característica de concentrar as emoções do público em qualquer direção ditada pelo objetivo da produção. Nesse sentido, um filme não era visto como uma simples apresentação de acontecimentos, mas como uma seleção tendenciosa de acontecimentos, livre de planos estreitamente relacionados ao enredo, com o propósito de moldar o público de acordo com seu objetivo (Elsaesser; Hagener, 2018).

Para Melot (2015), a força persuasiva do cinema não se devia apenas à utilização da fotografia, mas também à animação da imagem que se torna obrigatória, quando é inserida em um discurso. Esse fenômeno já pode ser observado em antigas ilustrações do Egito e da Mesopotâmia, que recorriam a uma sequência de imagens para contar histórias. A imagem que temos na cabeça e que constitui o mundo do imaginário não é semelhante ao real, mesmo as mais realistas. Toda imagem, incluindo a caricatura, comporta parte do imaginário: aquela que o autor lhe dá e as que são dadas pelo espectador (Melot, 2015).

Chion (2016) escreve e detalha sobre a época em que a maioria das salas de exibição cinematográfica estava localizada em bairros populares, o que resultava em uma audiência composta, em sua maioria, por trabalhadores, imigrantes e pessoas de baixa renda. Além disso, as sessões de cinema eram acompanhadas por uma variedade de outras atividades, como performances musicais, números circenses e palestras sobre diversos temas, o que tornava o cinema uma atração cultural e de entretenimento. Contudo, com o tempo, o cinema passou a ser considerado cada vez mais como uma forma de arte, e não apenas uma opção de entretenimento popular. Consequentemente, o espectador passou a buscar uma experiência mais simples e refinada, com uma melhor sincronização entre som e imagem em movimento (Chion, 2016).

Nogueira (2014) conta que o cinema, apesar de ser um avanço técnico extraordinário em relação aos dispositivos anteriores, é uma invenção originariamente cheia de lacunas, como a falta de som e cor. A supressão da falta de cor foi uma preocupação imediata para pioneiros como Thomas Edison, Georges Méliès, George A. Smith e Charles Pathé. Várias tentativas foram efetuadas para introduzir este elemento na imagem cinematográfica, mas, até o final da década de 1950, os filmes em preto e branco predominaram. Ao longo da história do cinema, a cor progressivamente substituiu o preto e branco, tornando-o cada vez mais raro e adquirindo significados específicos, como em evocações nostálgicas de gêneros como o *film noir* ou como acréscimo de veracidade imitando a estética do documentário. O autor ainda ressalta que, para além dessas soluções pontuais, há algumas tendências interessantes, como a produção em preto e branco de muitos documentários e filmes experimentais, e a utilização de cores vibrantes como uma das características plásticas mais relevantes da animação (Nogueira, 2014).

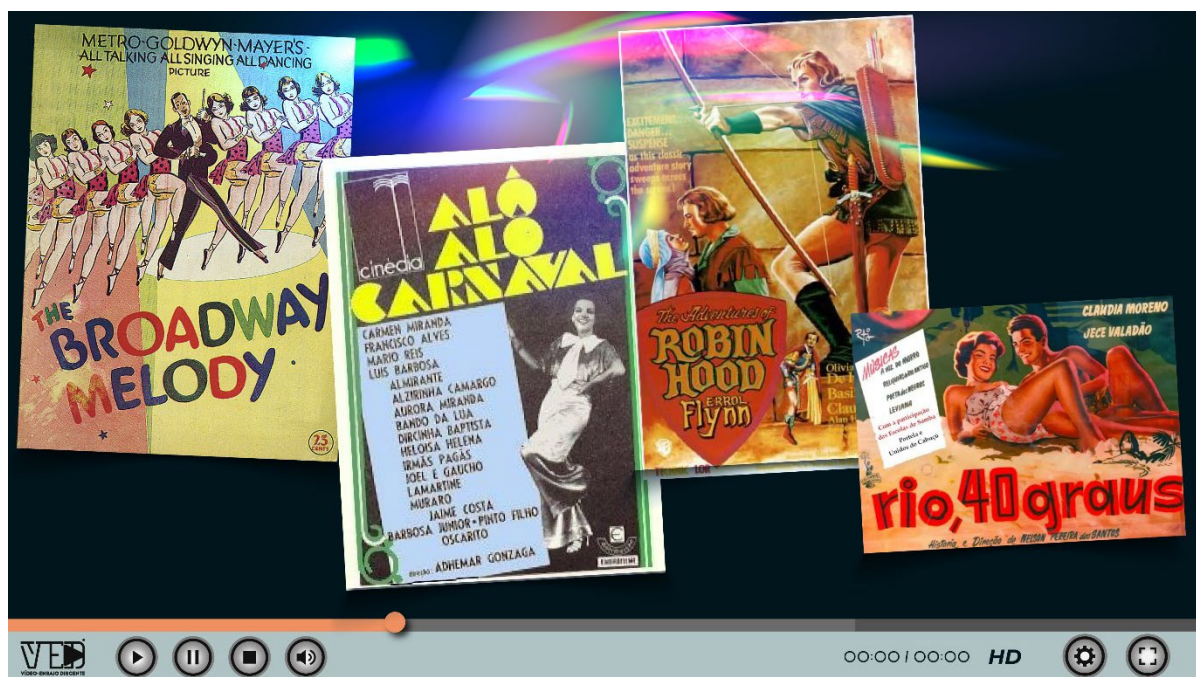
A chegada do cinema sonoro e colorido ao Brasil foi um marco na história do audiovisual no país. No final da década de 1920, os filmes falados começaram a surgir nos Estados Unidos e logo depois foram exibidos no Brasil. No entanto, a transição para o cinema

sonoro não foi fácil e muitas salas de cinema tiveram que se adaptar para a nova tecnologia (Campos, 2013).

De acordo com Chion (2016), no cinema, o som é predominantemente vococêntrico, ou seja, destaca e enfatiza a voz em relação a outros sons, como música e ruídos. A voz é captada durante a tomada de som e é tratada como um instrumento solista, enquanto os demais sons são considerados como acompanhamento. O fato de o som ser vococêntrico e verbocêntrico no cinema pode ser explicado pelo comportamento humano, já que as pessoas tendem a prestar atenção às vozes no meio de outros sons do ambiente cotidiano. Nesse sentido, se as vozes forem conhecidas e o diálogo for interessante, o espectador poderá se concentrar nelas e se interessar pelo restante posteriormente (Chion, 2016).

Nogueira (2014) escreveu que, em 1929, ocorreu a primeira exibição de um filme falado no Brasil, o longa-metragem *Melodia do Amor*, dirigido por Victor Saville e estrelado por Norma Talmadge. Logo em seguida, outros filmes falados foram exibidos, tais como *Alô, Alô, Carnaval* (1936), que se tornaram grandes sucessos de bilheteria. A introdução do cinema falado representou uma significativa transformação no setor, e muitas empresas de produção e distribuição de filmes tiveram que se adaptar rapidamente para atender às expectativas da sociedade, que passou a valorizar o som como um aspecto importante da experiência cinematográfica, além das rádios já existentes na época (Nogueira, 2014). Na Figura 4, são exibidos alguns cartazes das primeiras projeções mencionadas.

**Figura 4** – Cartazes promocionais dos primeiros filmes sonoros e dos coloridos exibidos no Brasil



**Fonte:** Figura organizada pelo próprio autor utilizando os softwares Adobe Illustrator e Adobe Photoshop – Cartaz de *Melodia do Amor* (1929), *Alô, Alô, Carnaval* (1936), *As Aventuras de Robin Hood* (1938) e *Rio, 40 Graus* (1955), com imagens fontes do Portal Adoro Cinema.

Já a introdução do cinema colorido no Brasil ocorreu mais tardiamente, na década de 1950. O primeiro filme a ser exibido com essa tecnologia foi "As Aventuras de Robin Hood" (1938), que chegou ao Brasil em 1952. O cinema colorido era uma grande novidade na época, e muitos espectadores ficavam impressionados com a qualidade das cores e a vivacidade das imagens. O filme "Rio, 40 Graus" (1955), dirigido por Nelson Pereira dos Santos, foi um dos primeiros longas-metragens nacionais a serem produzidos em cores, o que representou um marco na indústria cinematográfica brasileira (Nogueira, 2014).

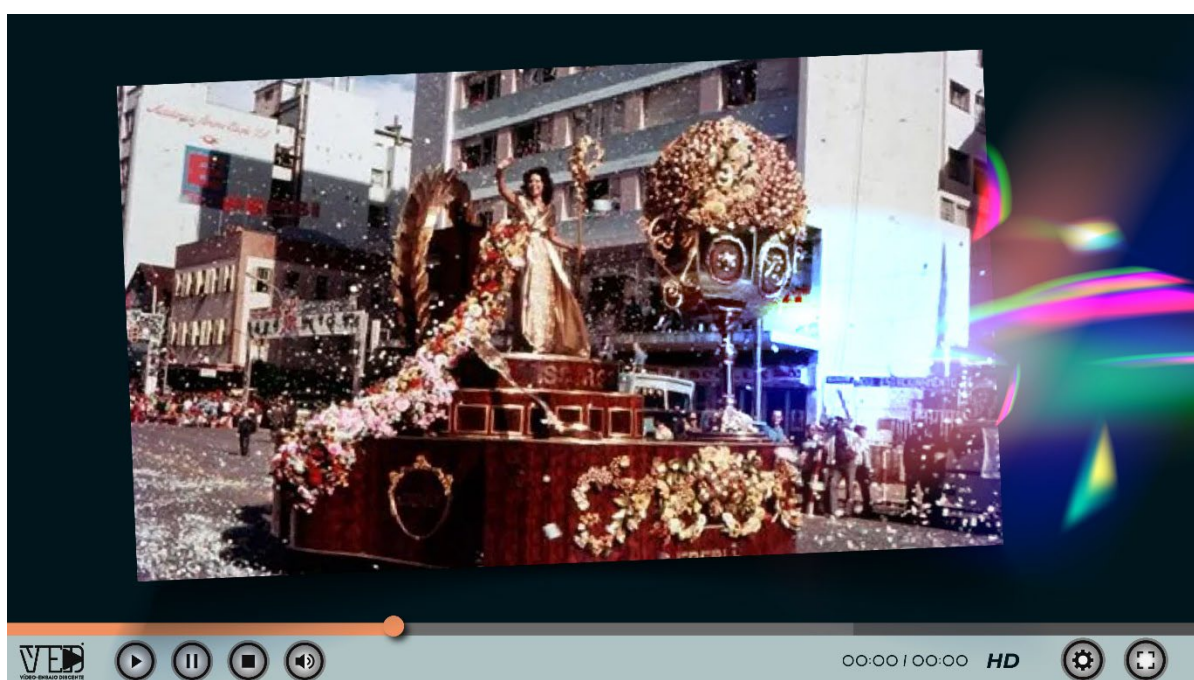
A chegada do cinema som e cor no Brasil representou um grande avanço tecnológico na indústria cinematográfica. O público foi rapidamente envolvido pelas novidades, e os filmes falados e coloridos se tornaram grandes obras capazes de chamar a atenção das multidões. O cinema passou a ser visto cada vez mais como uma forma de arte e entretenimento, e a indústria cinematográfica brasileira começou a se consolidar como uma das mais importantes do mundo. Em paralelo às conquistas e desafios do cinema audiovisual, a TV como meio de comunicação ganhava papel importante no fomento ao consumo de imagens em movimento por meio da tela (Ramos, 2009).

No dia 19 de fevereiro de 1972, a Rede Globo de televisão efetuou a transmissão inaugural de um programa a cores no Brasil, mais de 20 anos depois da chegada da TV no País.



A narração ficou a cargo do renomado jornalista e locutor Cid Moreira e as imagens foram fornecidas pela TV Difusora de Porto Alegre, durante a Festa da Uva de Caxias do Sul (RS). Esse importante marco histórico foi oficializado no dia 31 de março do mesmo ano, com a adoção do novo padrão de transmissão em cores denominado PAL-M<sup>8</sup>. A partir desse momento, a televisão brasileira foi direcionada para um novo patamar, possibilitando ao telespectador a vivência de experiências mais emocionantes e imersivas (Agência Brasil, 2022). O marco da primeira exibição em cores na televisão brasileira é ilustrado na Figura 5.

**Figura 5** – Festa da Uva de Caxias do Sul (RS) foi primeira transmissão em cores da TV brasileira



**Fonte:** Figura organizada pelo próprio autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop, com foto de domínio público.

França (2009) discorre sobre a popularidade da televisão no Brasil e como ela se dá pela praticidade da experiência do telespectador em assistir imagens em movimento por meio da tela. Essa facilidade acaba gerando um apego ao hábito de assistir à televisão. Entretanto, o autor enfatiza que o aspecto "popular" da televisão é apenas um dos traços da dinâmica cultural contemporânea, embora permeie muitos outros elementos do panorama cultural brasileiro. A compreensão do popular, segundo França, é de grande interesse, uma vez que ele reflete e lida

<sup>8</sup> Esse padrão surgiu como uma solução para a época de adoção da imagem em cores, com o objetivo de permitir que as transmissões coloridas pudessem ser recebidas também por aparelhos em preto-e-branco.

com as dinâmicas sociais e de vida presentes na sociedade e na produção midiática (França, 2009).

Advinda da constante progressão popular que a tela da televisão incidia na sociedade da época, podemos relacionar tal proporção com a explicação de Rocha (2009) sobre a televisão como importante fonte de discursos sociais que ajuda no entendimento de aspectos da nossa realidade social. Por meio desses discursos, as pessoas são envolvidas em uma arena linguística em que significados e representações são amplamente divulgados. É importante destacar que os profissionais que trabalham na produção dessas mensagens estão inseridos na sociedade e compartilham dos significados culturalmente estabelecidos. Portanto, é comum que utilizem esses significados ao produzir mensagens, uma vez que sua intenção é estabelecer vínculos com o público-alvo por meio da comunicação (Rocha, 2009).

Entendemos que a chegada da televisão em cores no Brasil foi um evento bastante esperado pela população brasileira, que já se familiarizava com a televisão em preto e branco desde a década em que ocorreu a primeira exibição experimental. Valliati (2017) reforça que o lançamento da TV em cores foi marcado por uma grande expectativa e curiosidade e representou um avanço tecnológico significativo para o contexto audiovisual da época. O público brasileiro se encantou com a possibilidade de ver programas e filmes com mais nitidez e qualidade visual, além de poder assistir a eventos esportivos com maior detalhamento. Essa nova tecnologia transformou a experiência de assistir à televisão, mudando os hábitos das pessoas e estimulando a indústria televisiva a produzir conteúdos cada vez mais aprimorados e sofisticados em termos de cores e imagens com mais realidade. Mesmo com a popularização de outras tecnologias de exibição, como o *streaming* e a televisão digital, a televisão em cores continua sendo uma das principais formas de entretenimento, geração de temas para debates públicos e informação da sociedade brasileira até os dias atuais (Valliati, 2017).

## **1.2 Do passado à atualidade: a chegada das novas telas beneficiando o audiovisual**

No final da década de 1980 e início da década de 1990, o Brasil assistiu à chegada do computador e da internet, que interfeririam significativamente na forma como as pessoas se comunicavam e se relacionavam com a informação. A primeira conexão de internet no país foi estabelecida em 1991 pela Rede Nacional de Pesquisa, que conectou universidades e centros de pesquisa em diferentes regiões do Brasil. Essa rede serviu como uma espécie de incubadora



da internet no país, permitindo o desenvolvimento de pesquisas e a troca de informações entre acadêmicos e especialistas (Memória Rede Nacional de Pesquisa, 2022).

Castells (1999) já sinalizava que os meios de comunicação de massa convergiram em um setor de tecnologias digitais, como a internet, o rádio, a televisão, a fibra ótica e os satélites. A produção de conteúdo para esses meios tornou-se cada vez mais audiovisual e multissensorial, e o processo de comunicação ficou interativo e bidirecional. O autor destacou que a era da informação é também a era da imagem e que o poder do audiovisual não deveria ser subestimado na construção de identidades coletivas, especialmente considerando que a televisão se tornou o principal meio de construção de imagens em escala global.

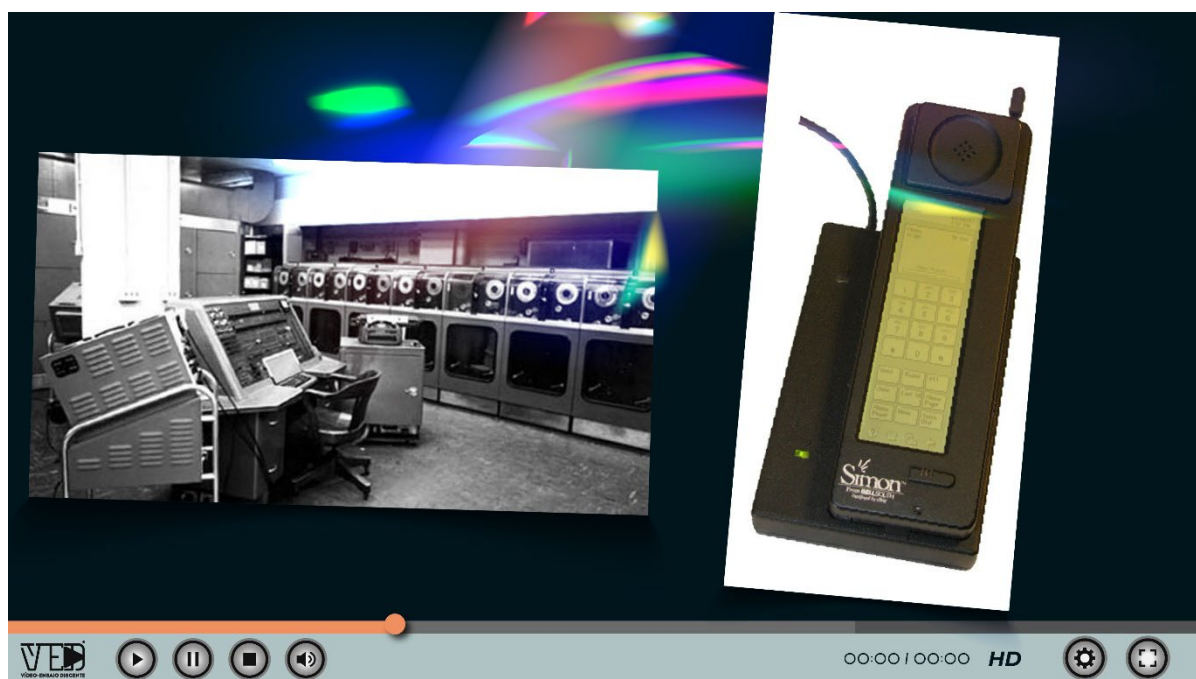
Melot (2015) data o fato de um determinado congresso de hipertexto realizado em San António, Texas, em 1991, onde Tim Berners-Lee apresentou um protocolo chamado World Wide Web, que, posteriormente, tornou-se amplamente utilizado. Com a interatividade fornecida pela tecnologia eletrônica, a imagem pode ser vista como uma linguagem, capaz de reagir por si mesma a uma ordem e dar a impressão de ter iniciativa. Assim, ocorre um diálogo entre dois "interlocutores", que se transformam em "interimaginadores". De acordo com Cauzzi, Almeida e Cunha (2017), ao longo do tempo, as produções audiovisuais passaram a ser distribuídas por novas formas de reprodução, como a transmissão televisiva e a utilização de dispositivos como VHS, DVD e Blu-Ray. Nos dias atuais, a tecnologia evoluiu ainda mais, e os serviços de vídeo sob demanda se popularizaram, principalmente por meio da conexão à internet.

Manovich (2002) relata que a partir do século XIX, a sociedade moderna desenvolveu tecnologias que automatizaram a criação de mídia, tais como a câmera fotográfica, a câmera de filmar, o gravador de fita, o gravador de vídeo, entre outros. Essas tecnologias permitiram a acumulação de uma quantidade sem precedentes de materiais ao longo de cento e cinquenta anos, resultando na necessidade de novas tecnologias para armazenar, organizar e acessar eficientemente esses materiais. Conseqüentemente, surgiram novas tecnologias baseadas em computador, como bancos de dados de mídia, hipermídia e outros métodos para organizar material midiático, *software* de gerenciamento de texto e programas para busca e recuperação baseada em conteúdo. Para o autor, a automação do acesso aos materiais é a próxima etapa lógica do processo que já foi iniciado desde a primeira fotografia. Portanto, a emergência de novas mídias coincide com a segunda etapa da sociedade midiaticizada, que se preocupa tanto em acessar e reutilizar a mídia existente quanto em criar nova (Manovich, 2002, p. 26, tradução minha).

A transformação tecnológica, por meio do computador e da internet, afetou diversos setores da sociedade brasileira, desde a comunicação e o comércio eletrônico até a educação e o entretenimento. Briggs e Burke (2006) revelam que dada transformação permitiu a conexão com pessoas e informações de todo o mundo, criando novas oportunidades de negócios e empregos. Estas tecnologias representaram um marco importante na história do país, abrindo portas para o desenvolvimento, inovação tecnológica, entre elas a forma de consumo audiovisual, com benefícios significativos para o cinema e a televisão. A disseminação dessas tecnologias permitiu uma maior difusão de informações e conteúdos audiovisuais, ampliando o acesso à cultura e ao entretenimento para uma parcela cada vez maior da população. Além disso, a internet e o computador também foram responsáveis por mudanças na forma de produção e distribuição de conteúdo, possibilitando a criação de novos modelos de negócios e o surgimento de novos canais de comunicação entre produtores e consumidores de cinema e televisão (Briggs; Burke, 2006).

A Figura 6 exemplifica os marcos mencionados nos parágrafos anteriores.

**Figura 6** – Chegada do computador e do primeiro celular com tela e vídeo



**Fonte:** O autor, utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop, com fotos, respectivamente, do primeiro computador a chegar no país (Univac-120 – Fonte: [historiadocomputador.com](http://historiadocomputador.com)) e primeiro celular com internet, IBM Simon, também capaz de reproduzir vídeos curtos (Fonte: [elespanol.com](http://elespanol.com)).

A Agência Brasil (2021) relata que a chegada da internet nos celulares no Brasil foi um processo gradual que ocorreu a partir da década de 2000. O primeiro passo foi dado pelas operadoras de telefonia móvel, que passaram a oferecer serviços de acesso à internet via WAP, permitindo chegar nas páginas da web simplificadas. No entanto, a popularização do acesso à internet em alta velocidade só aconteceu com a adoção da tecnologia 3G, em 2007.

Andrade (2011) defende que a relação do interlocutor (usuário) com a imagem (tela e mídia) vem desse surgimento do computador e da internet. A imagem passou por uma transmutação notável e ganhou um novo estatuto por meio dos dispositivos discursivos da internet. Esses dispositivos possibilitam a colaboração e compartilhamento de conteúdos, além de permitir que a imagem seja pesquisada, analisada, interpretada e indexada por meio de palavras-chave, que conhecemos como “tags”. O autor destaca que a atividade colaborativa frenética do usuário-autor deixa um rastro de existência virtual em praticamente todo o espaço digital. O discurso operado pelos dispositivos da Web constrói um saber em linha, mobilizado pelo usuário-autor que realiza, diariamente, o efeito Pessoa, ou seja, um conjunto plural de personalidades virtuais. Em resumo, o autor vê o pensamento sobre a imagem como um pensamento telado, observável na internet através de seus dispositivos discursivos (Andrade, 2011).

Sobre esse fato e o desencadeamento da popularização das redes sociais que Recuero (2010) fala do aspecto distintivo das redes sociais *online*. A autora aborda a habilidade de propagar informações por meio das conexões estabelecidas entre os usuários, o que resultou em uma transformação significativa nos fluxos de informação dentro da própria rede. Com o advento da Internet, as pessoas passaram a ter a capacidade de disseminar informações com maior velocidade e interatividade, criando novos canais e uma ampla gama de informações circulando dentro dos grupos sociais. Além disso, o surgimento de ferramentas de publicação pessoal, como *weblogs*<sup>9</sup>, *fotologs*<sup>10</sup> e o *YouTube*<sup>11</sup> aumentaram ainda mais a força e a abrangência desses fluxos, intensificando os formatos de difusão da imagem nas redes sociais (Recuero, 2010).

---

<sup>9</sup> Foi com a criação do conceito "weblog" em 1997 que a comunidade blogueira se consolidou e passou a utilizar a plataforma como um diário pessoal para compartilhar informações sobre rotinas, resenhas, tutoriais e outros tópicos de interesse público. Antes disso, em 1994, surgiram os primeiros blogs.

<sup>10</sup> O site "fotolog" foi criado em 2002, nomeado a partir da combinação das palavras "fotos" e "blogs". Em suma, a plataforma permitia que o usuário publicasse uma foto acompanhada de um breve texto e aguardasse os comentários dos seguidores.

<sup>11</sup> A plataforma *online* YouTube permite aos usuários assistir, criar e compartilhar vídeos na internet. Com mais de um bilhão de usuários em todo o mundo, a plataforma foi fundada em 2005.

Destacando a forma como o audiovisual se ancora no aproveitamento da expansão dos formatos e compartilhamento de vídeos por meio da internet, Magrani (2018) observa que a web 2.0<sup>12</sup> é caracterizada por seu caráter colaborativo e interativo, que permite aos usuários produzir e consumir conteúdo de forma fluida. A expansão de plataformas como redes sociais, *blogs* e *wikis*<sup>13</sup> possibilitou que os usuários abastecessem a web com informações, transformando-a em uma via de mão dupla. Com essa evolução, o usuário deixou de ser apenas um consumidor de conteúdo para se tornar um produtor também, típico das relações de interação nas plataformas de web 2.0, principalmente redes sociais (Magrani, 2018).

O papel dos vídeos e suas circulações por uma sociedade cada vez mais conectada gerou impactos significativos na expressão e consumo popular. Recuero (2010) relembra que, em 2008, diversos acontecimentos chamaram a atenção do público mundial, dentre eles, a campanha presidencial nos Estados Unidos entre Barack Obama e John McCain. Pela primeira vez, a internet teve um papel significativo nesse evento político, visto que vídeos, *blogs* e redes sociais foram amplamente utilizados pelos candidatos para se conectarem com o eleitorado. O Twitter<sup>14</sup> permitiu que os usuários compartilhassem comentários e opiniões sobre a campanha em tempo real. Além disso, o vídeo *mashup*<sup>15</sup> “*Yes, we can*” (frase publicitária da campanha de Barack Obama) produzido por William, da banda musical *Black Eyed Peas*, que combinava um discurso de Obama com uma canção e diversas personalidades, tornou-se muito popular no YouTube. Nesse contexto, a eleição de 2008 também registrou um dos maiores índices de participação eleitoral na história dos Estados Unidos (Recuero, 2010).

Como vimos, o vídeo na internet foi adotado como um meio eficiente para a distribuição e consumo de conteúdo audiovisual, permitindo que especialistas e amadores atinjam um público global e diverso, com custos relativamente baixos. Para Klen e Martins (2013), é inegável que as imagens digitais estão cada vez mais presentes em nossas vidas, permeando todos os meios de comunicação e desempenhando papéis variados, desde o publicitário até o político e social. Com efeito, essas imagens se tornaram um elemento chave do cotidiano

---

<sup>12</sup> Para O'Reilly (2005, tradução minha), a Web 2.0 é caracterizada pela participação dos usuários na criação de conteúdo, pela utilização de diversas tecnologias, pela colaboração e compartilhamento de informações e pela criação de redes sociais virtuais. A Web 2.0 possibilitou uma maior democratização da internet, tornando-a mais acessível e interativa para todos os usuários.

<sup>13</sup> Wiki" tornou-se um nome genérico para descrever *websites* colaborativos que permitem que os usuários modifiquem seu conteúdo. Esse termo foi originalmente criado em 1994.

<sup>14</sup> O Twitter é uma rede social comumente referida como um *microblog*. Nela dela, os usuários podem publicar textos de até 140 caracteres, além de fotos, vídeos e *links* relacionados ao que estão fazendo, onde estão, informações sobre trânsito ou suas opiniões sobre diferentes assuntos.

<sup>15</sup> *Mashups* são frequentemente vistos em mixagens produzidas por DJs que utilizam a melodia de uma música para criar uma nova composição, combinando diferentes músicas.

contemporâneo, exercendo influência significativa sobre o comportamento humano. Nesse sentido, os autores dizem que é fundamental que se conceda especial atenção ao uso estratégico das imagens digitais, a fim de compreendermos os benefícios e melhorias em nossa cultura e sociedade.

A internet também permitiu que a interação com o público se tornasse mais dinâmica e participativa, graças ao desenvolvimento de plataformas de compartilhamento de conteúdo, redes sociais e serviços de *streaming*. A facilidade de acesso e a democratização da produção e distribuição de conteúdo permite, até hoje, que novas pessoas e ideias ganhem espaço e alcancem um público antes praticamente inacessível. Como resultado, o vídeo tem sido uma escolha essencial para o crescimento e diversificação do modo de se expressar em nossa sociedade que, como vimos, criou laços afetivos com o audiovisual ao longo da história.

### **1.3 A constância e amplitude do afeto: consumo audiovisual na sociedade brasileira**

Posterior à expansão do uso de computadores e da internet no Brasil, o país também passou por uma popularização das câmeras portáteis e digitais, o que transformou a maneira como as pessoas registram e compartilham visualidades em redes digitais. Para Alves (2017), um conjunto de discursos contemporâneos, elaborados no âmbito acadêmico, institucional e no campo dos meios de comunicação, sugere que novas formas de sociabilidade e trabalho emergiram com o advento da Internet. De acordo com esses discursos, a melhoria e o alargamento das condições de acesso à internet, o desenvolvimento de plataformas *online* que permitem a concepção e compartilhamento de conteúdos gerados pelo usuário, juntamente com as diversas aplicações e dispositivos de gravação e edição audiovisual cada vez mais simples e acessíveis, são os responsáveis por essa mudança (Alves, 2017).

Maia e Monteiro (2019) também concordam, destacando que os avanços tecnológicos dos produtos audiovisuais para a internet têm permitido que o público espectador exerça um poder de escolha cada vez maior. Essa escolha não se limita mais aos comandos básicos de "*play*" e "*pause*", uma vez que a quantidade de telas disponíveis em rede e nos dispositivos móveis permite um deslocamento em relação aos meios de recepção tradicionais. Isso tem possibilitado a criação de novos hábitos de consumo de informações audiovisuais, os quais se baseiam nesses poderes de escolha e decisão sobre os produtos audiovisuais de modo geral, conferindo uma importância até então sem precedentes (Maia; Monteiro, 2019).

Com a crescente adoção da tecnologia, especialmente dos *smartphones* com câmeras de alta qualidade, o vídeo se tornou mais acessível e democrático, permitindo que indivíduos comuns pudessem produzir imagens de qualidade profissional e compartilhá-las instantaneamente nas redes sociais. Além disso, a popularização do vídeo amador proporcionou a democratização da produção audiovisual, possibilitando que mais pessoas pudessem produzir vídeos com qualidade técnica. A sociedade passou por uma revolução na maneira como as pessoas se expressam e se conectam por meio da imagem e do vídeo, com uma enorme quantidade de conteúdos produzidos por pessoas com as mais variadas origens, estilos e objetivos. Como explica Manovich (2002), esse é um processo de automação do acesso à mídia, uma área crescente que se une à automação de baixo e alto nível na criação de mídia. Segundo o autor, a transição para o armazenamento de grandes quantidades de material de mídia em computadores e na internet criou a necessidade de encontrar maneiras mais eficientes de dispor os objetos de mídia (Manovich, 2002, tradução minha).

A intensidade do ato de experimentar a produção de vídeos foi intensificada pelo ato de consumir vídeos. Nos últimos anos, houve um aumento significativo no consumo de vídeos, tanto *online* quanto *offline*. O crescimento pode ser atribuído ao avanço da tecnologia, que tornou a criação e a distribuição de vídeos mais acessíveis e eficientes. Valliat (2017) reforça que o setor audiovisual brasileiro tem ganhado importância significativa nas últimas décadas, apresentando um crescimento superior em relação aos demais setores produtivos. O aumento da produção de conteúdo audiovisual nacional, principalmente no cinema, contribuiu para a geração de valor adicionado. Esses resultados foram alcançados em um cenário de transformações significativas no padrão de consumo, como a expansão da internet banda larga e a rápida disseminação de plataformas de *streaming*, tais como Netflix<sup>16</sup> e Prime Video<sup>17</sup>, além do aumento no número de salas de cinema e na exibição de conteúdo nacional na televisão (Valliat, 2017).

Com o surgimento de plataformas como o YouTube, o consumo de vídeos aumentou ainda mais, com milhões de pessoas criando, compartilhando e assistindo a conteúdo diariamente. A Kantar IBOPE Media (2021) destaca que, durante a pandemia, houve uma intensificação no consumo de vídeos, especialmente nas *lives*, que se consolidaram como

---

<sup>16</sup> A Netflix é uma empresa de entretenimento sob demanda fundada por Reed Hastings e Marc Randolph em 1997. Ela revolucionou a forma como consumimos conteúdo audiovisual, oferecendo uma extensa biblioteca de filmes, séries e documentários via *streaming*. A plataforma se destaca pelo lançamento de temporadas completas de séries de uma vez, incentivando o hábito do "*binge-watching*".

<sup>17</sup> O Prime Video da Amazon é uma plataforma de *streaming* de conteúdo audiovisual lançada como parte do Amazon Prime, um serviço de assinatura oferecido pela gigante do comércio eletrônico Amazon.

expressão visual nos espaços virtuais. O Brasil ocupa posição de destaque no consumo de conteúdo de vídeo em relação à média global, o que se deve, em parte, ao fato de o vídeo sempre trazer algo novo. O percentual expressivo de indivíduos que acessou vídeos na web aproveitou para aprender algo novo, o que fez duplicar o consumo de vídeo nos lares do país. Esses mesmos indivíduos dão preferência a vídeos originais, isto é, que não estão disponíveis em outros lugares, e manifestam rejeição para conteúdos assistidos em outras épocas da vida (Kantar IBOPE Media, 2021).

Segundo a Kantar IBOPE Media (2021), o alto consumo de vídeo não é um fenômeno recente e está institucionalizado em nossa vida há muito tempo. Cada vez mais objetos do cotidiano ganham telas para transmissão de imagens, o que evidencia a presença constante dos vídeos em nossa vida cotidiana. Além disso, impulsionados por um contexto sanitário mundial (a pandemia provocada pelo vírus COVID-19), as pessoas foram motivadas a equipar seus lares com dispositivos capazes de sintonizar mais vídeos, uma tendência que não aparenta enfraquecer (Kantar Ibope Media, 2021).

Com muitas opções disponíveis, o consumo de vídeos se tornou uma parte integral da vida moderna, com um impacto significativo na forma como as pessoas aprendem, se divertem e se comunicam. De acordo com dados divulgados pela Agência Nacional do Cinema (2023), há cerca de 31 plataformas de serviços de vídeo por demanda (VoD<sup>18</sup>), sendo que, juntas, oferecem mais de 32 mil títulos únicos para o público brasileiro na modalidade de subscrição. Por outro lado, cerca de 18,5 mil títulos são oferecidos na modalidade transacional, enquanto menos de nove mil estão disponíveis na modalidade gratuita (*Free VoD*). Outros 19 mil títulos podem ser acessados por meio de serviços de VoD validado ou *TV Everywhere*, que estão associados a assinaturas de Serviços de Acesso Condicionado (Agência Nacional do Cinema, 2023).

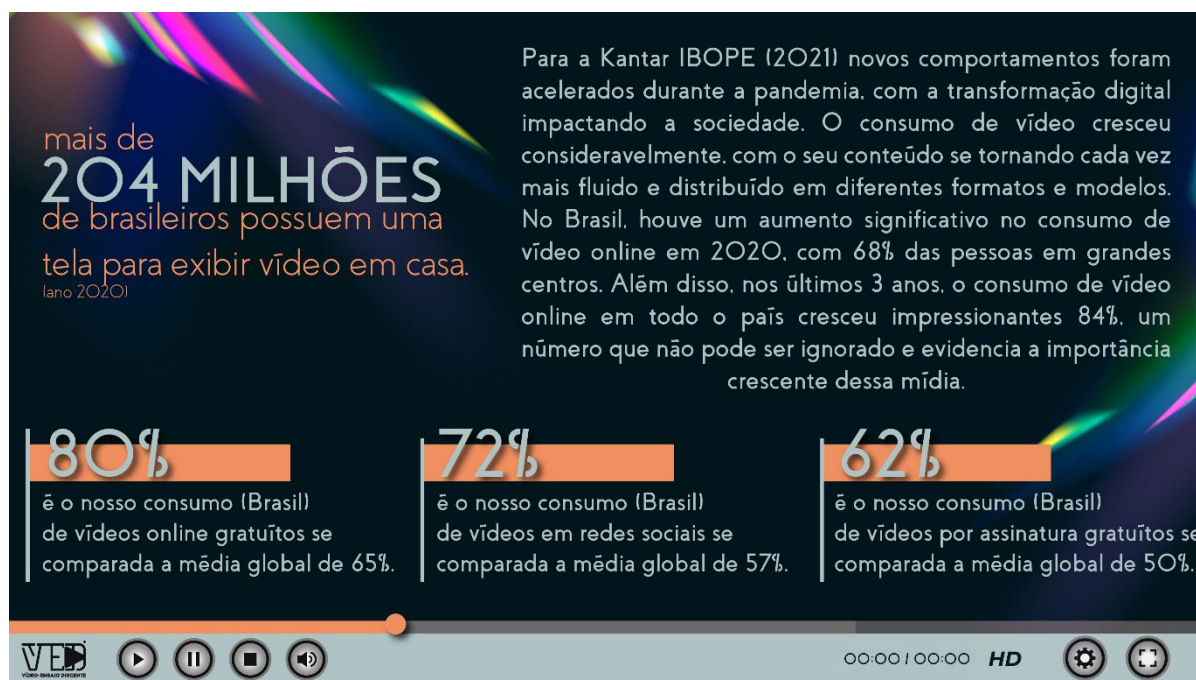
A evolução e constância do afeto social pela imagem em movimento é justificada pela pesquisa da Kantar IBOPE Media (2023), que justifica o vídeo como uma mídia versátil e poderosa, que tem a capacidade de conectar pessoas de maneira criativa em diferentes plataformas e formatos. As pesquisas do instituto ressaltam que a acessibilidade do vídeo tem sido um fator chave para a revolução na produção e consumo de conteúdo nas últimas décadas. Afirmam que é inegável que os avanços nessa área continuarão a impactar toda a indústria de

---

<sup>18</sup> Vídeo sob demanda (VoD) é uma tecnologia que permite ao usuário escolher e assistir a conteúdos de vídeo por meio da internet, por meio de uma biblioteca digital, sem a necessidade de baixá-los previamente. Tem fácil reprodução em tempo real em seu dispositivo de escolha, como um computador, *tablet*, *smartphone* ou *smart TV*. Oferece maior flexibilidade e controle sobre o que e quando assistir (ANCINE, 2023).

mídia e a nossa sociedade no futuro próximo. Compreender o vídeo tornou-se uma tarefa complexa e importante. A natureza plural e conectada do audiovisual nos oferece diversas possibilidades de criação, análise e modelos de trabalho com variados formatos. Isso destaca a necessidade de um entendimento genuíno que seja baseado no comportamento humano. O instituto enfatiza que o trabalho pode ser um grande desafio em um universo diverso com vários formatos, dispositivos e outras variáveis. Portanto, é necessário compreender e unificar trabalhos que antes não estavam relacionados, a fim de tomar decisões estratégicas mais precisas com o vídeo no cotidiano (Kantar Ibope Media, 2023). Expomos mais dados na Figura 7, a seguir.

**Figura 7** – Intensificação do afeto e consumo do vídeo, causado pela pandemia, recortes do estudo da Kantar IBOPE Media em 2021



**Fonte:** O autor, utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop, com aprimoração e recorte da fonte da Kantar Ibope Media (2021).

Dias (2011) ressalta que a presença constante de imagens e diferentes formas de comunicação sensorial tem mudado e continua mudando a maneira como interagimos com o mundo, percebemos a nós mesmos e aos outros, e orientamos nossas práticas educacionais diárias. As crianças de hoje têm acesso cada vez mais cedo a uma vasta gama de informações disponíveis em diferentes mídias, desde desenhos animados e filmes até materiais escolares e brinquedos. Jovens e adultos também são constantemente expostos a informações, apelos de



consumo e estilos de vida veiculados por imagens e mensagens de diferentes matrizes culturais, o que tem um grande impacto em sua imaginação e na vida em sociedade (Dias, 2011).

A cultura visual é frequentemente usada como uma descrição da nossa condição contemporânea, que é considerada imersa no mundo das imagens. Para Campos (2013), nossa cultura ocidental industrializada, globalizada e consumista tem um convívio próximo com os meios audiovisuais e a tecnologia, o que leva muitos autores a apontar o papel central dos *mass media*, da publicidade e do consumo na estilização e estetização crescentes da vida cotidiana. Para o autor, todos esses elementos encontram nas imagens e na comunicação visual formas privilegiadas de contar histórias e dar sentido simbólico ao mundo ao nosso redor.

A Kantar Ibope Media (2023) aponta que na atualidade o vídeo é uma parte vital da sociedade e a ela deve-se muito do progresso. Sem o vídeo, nossas vidas seriam completamente diferentes, pois é ele que nos oferece uma ampla gama de referências e possibilidades criativas. O instituto de pesquisa afirma que o vídeo é um meio versátil, criativo e empreendedor que pode capturar nossa atenção em um instante, expandindo nossos horizontes e possibilidades. Nos últimos anos, o vídeo continuou a se desenvolver e a se transformar, com formatos sendo consolidados ou ressignificados, com novas tecnologias populares e novos padrões de consumo em alta (Kantar Ibope Media, 2023).

Em outubro de 1888, a primeira obra para o cinema, ou proto-vídeo, foi produzido na França, revolucionando a maneira como as pessoas conheciam o mundo. Antes desse momento, as pessoas tinham alguns limites ao que seus olhos podiam alcançar e a imaginação era um pouco restrita pelo horizonte. O alcance do vídeo pode ser enorme! Devido à sua vasta popularidade, é crucial que o entendamos em suas múltiplas facetas, incluindo seu uso em diferentes dispositivos, perfis e plataformas. A compreensão dessas nuances é fundamental para explorar todo o potencial do vídeo e alcançar o público desejado.

# CAPÍTULO 2 - AUDIOVISUAL: UM ALIADO NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

## CAPÍTULO 2 – AUDIOVISUAL: UM ALIADO NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

Os artefatos de tecnologia e comunicação, entre eles os audiovisuais, têm sido amplamente utilizados no contexto educacional para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. Isso se deve ao fato de que tais ferramentas proporcionam novas formas de apresentação do conteúdo, possibilitando uma maior interação e engajamento por parte dos alunos. No passado, Férrez (1994) definiu que a palavra audiovisual se refere a elementos visuais e auditivos em conjunto, sendo aplicada tanto aos métodos e técnicas que aliam esses elementos, como aos suportes que os concretizam. Além disso, o termo pode ser utilizado de forma conjuntiva, quando há interação entre imagens visuais e sonoras em meios como cinema, vídeo e televisão, ou de forma disjuntiva, quando está presente apenas o recurso visual ou auditivo em meios como quadros, retroprojetores, rádio, CD e narrações. O uso de elementos audiovisuais é importante para enriquecer a comunicação e o compartilhamento de conhecimentos, e é relevante abordar esse conceito no contexto educacional, visando ao seu emprego no processo de aprendizagem (Férrez, 1994).

Mais recentemente, os autores Falcão e Andrade (2021) destacam que o comportamento discente na educação intermediada por tecnologias, que entre os alunos e alunas, a comunicação mais utilizada é a centrada em produtos audiovisuais, enquanto o uso de *e-mails* é considerado menos usual. Isso pode ser explicado pelo fato de que a instantaneidade é mais valorizada em outras formas de comunicação, enquanto o *e-mail* apresenta um *delay* temporal maior e requer um esforço adicional para abri-lo e consultar seu conteúdo. Além disso, a busca por conteúdos para leitura também não é muito comum entre os estudantes, que se dedicam mais à busca e compartilhamento de materiais audiovisuais e comentários sobre situações cotidianas nas redes sociais, do que à leitura e distribuição de conteúdos entre colegas (Falcão; Andrade, 2021).

Há estudos que afirmam que a utilização do vídeo como artefato educacional pode agregar valor ao processo de ensino-aprendizagem, ampliando as possibilidades de representação e comunicação de conteúdos complexos e estimulando a interatividade sensorial entre os envolvidos no processo educativo. Nesse sentido, os autores Laville e Dionne (1999) destacam a importância do empirismo na ciência e como o conhecimento parte da realidade e se ajusta a ela a partir dos sentidos, destacando a valorização da experiência real na construção do saber científico. Alguns anos antes, Morán (1995) defendeu que o uso do vídeo em sala de aula pode ser benéfico como suporte para os professores e atraente para os alunos, mas não deve ser considerado uma solução milagrosa para os desafios do ensino. O autor destaca a

capacidade da imagem em movimento de aproximar a sala de aula dos acontecimentos do mundo externo, facilitar o processo de aprendizagem e comunicação com a sociedade urbana e introduzir novos tópicos relevantes para a educação. Portanto, o vídeo pode ser visto como um artefato transformador, antes utilizado principalmente para fins lúdicos e pouco integrado ao ambiente educacional (Morán, 1995).

Quando os discentes percebem as competências relacionadas aos vídeos como materiais presentes em múltiplos cenários reais na vida fora da universidade, compreendem o afeto que sentem por visualidades das imagens em movimento. O processo de percepção não é recente e atravessa o tempo, chegando à atualidade, tempo de escrita desta pesquisa. Muitos exemplos nos colocam como testemunhas da reinvenção do vídeo em diferentes formas e é uma reinvenção acelerada. Logo, entendemos que o consumo audiovisual passa por constantes intensificações e mutações, que refletem diretamente nos ambientes de ensino e aprendizagem. É possível ter essa noção por meio da pesquisa de Gomes e Cazarra (2021), que deixa notável que a cultura visual e auditiva esteja crescendo em relação à cultura escrita. Eles destacam que a linguagem audiovisual tem o poder de despertar percepções, atingir a imaginação e investir na afetividade e nos sentidos para a percepção do mundo, enquanto a linguagem escrita tem mais em conta o rigor, a abstração e o espírito de análise. A cultura da escrita valoriza a coerência lógica e a consciência intelectual clara, enquanto a mensagem é transmitida principalmente por meio das palavras. Portanto, é fundamental que os docentes compreendam essa mudança cultural e se apropriem das novas linguagens, que podem oferecer uma janela de aprendizagem significativa para os discentes (Gomes; Cazarra, 2021).

O docente também pode envolver-se com a prática audiovisual, como explica Citelle (2021) em relação às interfaces multimidiáticas, que podem ampliar o espectro reflexivo das abordagens educacionais. A educação, em particular a formal, está cercada pelos dispositivos de comunicação e mantém diálogos, tensões e interações com eles. Esses planos são mais ou menos afirmados, dependendo da maneira como são processados nas salas de aula. Mesmo que televisores, vídeos e computadores estejam fisicamente ausentes do dia a dia de muitos ambientes de ensino e aprendizagem, as mensagens geradas por eles ainda acompanham o cotidiano docente e discente. As mensagens disponibilizadas pelos veículos de comunicação, expressas materialmente em diversas linguagens, fazem parte dos mecanismos de trocas discursivas e motivam entendimentos e interpretações convergentes ou divergentes quando reenviadas aos seus lugares de produção enunciativa. Portanto, é essencial que os educadores estejam cientes dessa realidade e considerem esses fatores ao planejar e executar práticas

pedagógicas. Gomes e Cazarra (2021) contam que a prática de compartilhar conteúdos diversos, como informações sobre disciplinas, notícias e vídeos, é comum entre a maioria dos docentes como forma de tornar suas aulas mais dinâmicas e efetivas.

Segundo Oliveira (2008), a imagem é um meio de expressar pensamentos, sentimentos e acontecimentos desde o início da civilização humana, em que o ser-humano buscava por meio de traços e cores representar o que entendia e presenciava no cotidiano. A imagem existia antes mesmo da escrita e passou por mudanças em sua produção e tratamento, em decorrência de forças ideológicas como as econômicas, religiosas, sociais e políticas. Morán (1995) também acentuava uma contribuição importante sobre a imagem no contexto educativo: é importante aproveitar a expectativa positiva que o vídeo pode gerar para atrair o aluno para os assuntos do planejamento pedagógico. No entanto, é necessário estabelecer novas pontes entre o vídeo e as outras dinâmicas da aula.

Para Rodrigues, Costa e Nardes (2021), o uso do *smartphone* em sala de aula pode oferecer diversas possibilidades educativas, como produção de conteúdo audiovisual, elaboração de textos e apresentações, além de utilização de aplicativos voltados para disciplinas específicas. Entretanto, é importante dissociar o uso do celular em sala de aula de sua utilização cotidiana, que pode se mostrar inadequada para o ambiente pedagógico e para os processos de ensino-aprendizagem. Para essa ideia, Tarouco, Abreu e Alves (2017) afirmam que a geração atual de jovens possui familiaridade com diversas mídias, o que acaba gerando uma demanda para que os professores melhorem o nível de ensino informacional e midiático. Isso requer uma capacitação que envolve tanto o uso quanto a produção de conteúdos utilizando as TICs. É necessário desenvolver habilidades e competências para processar informações e produzir conteúdos multimodais. Não é suficiente apenas acessar e ler esses textos, é preciso também saber produzi-los, com seriedade.

A utilização do audiovisual ao longo de algumas décadas tem sido marcada por ciclos e tendências, o que reflete o crescente interesse da sociedade por exposições visuais. No entanto, apesar desse interesse, existem resistências e dificuldades na adoção de conteúdos audiovisuais no ensino superior. É importante ressaltar que o audiovisual pode ser uma ferramenta fundamental para profissionais da educação e seus alunos, uma vez que representa parte do interesse coletivo nessa área. Ademais, a produção de vídeos apresenta-se como uma ferramenta pedagógica que, aliada aos recursos tecnológicos disponíveis, pode potencializar o processo de ensino e aprendizagem na universidade. A utilização de vídeos não deve substituir os materiais tradicionais, mas sim complementá-los. É importante que os docentes da educação

superior compreendam a grandeza e importância da prática audiovisual por meio dos recursos tecnológicos, o que pode contribuir para a concepção de ambiências promotoras de conhecimento e para o desenvolvimento de uma prática discente mais conectada com as expectativas dos estudantes contemporâneos.

## **2.1 Incorporação de tecnologias audiovisuais na educação: obstáculos ainda existentes**

A apresentação dos obstáculos que as universidades enfrentam ao adotar o audiovisual como recurso didático em sala de aula aponta que o cenário não se resume apenas aos docentes, mas também aos discentes. Além disso, existem problemas que estão relacionados às dificuldades enfrentadas no processo de criação de material audiovisual e na superação das estratégias didáticas mais tradicionais. O foco no assunto expõe algumas alternativas para impulsionar novas propostas visuais, por meio de vídeos, visando a aprimorar o aprendizado do discente ao longo de sua trajetória acadêmica, com experimentações audiovisuais. Quando a pesquisa aponta algumas dificuldades na docência, alguns pontos convergem em obstáculos comuns no ensino superior. Paralelamente a esse contexto, também serão apresentados aqui os benefícios e potencialidades para os docentes que incentivam os discentes a usar o audiovisual em sala de aula.

A pandemia de COVID-19 trouxe várias dificuldades para o ensino em todo o mundo, o que levou os profissionais da área a buscar soluções criativas e eficientes para garantir a continuidade do processo de ensino-aprendizagem. A necessidade de decisões rápidas e o uso da internet como principal meio de comunicação forçou os docentes a buscar alternativas para contornar os desafios. Nesse contexto, o audiovisual tornou-se uma importante ferramenta de suporte para aulas remotas, graças à sua capacidade de gerar conexões emocionais com os alunos e oferecer uma experiência de aprendizado mais interativa e atraente. Além disso, muitos professores tiveram a oportunidade de refletir sobre o potencial do som e da imagem em diferentes formatos para aprimorar o ensino *online* e ampliar as possibilidades de engajamento dos alunos.

Teles e Bienwagen (2021) relatam que as dificuldades impostas pelo distanciamento social, resultantes da pandemia, foram ainda mais evidentes quando o ensino passou a ser remoto. Isso exigiu uma compreensão em construção de um modelo novo de ensino, que envolveu muita invenção e tentativas, especialmente nas unidades de ensino que buscaram formações pontuais para seus docentes. O processo foi amplificado por pesquisas e análises,

que ajudaram a compreender melhor a transição de aulas presenciais para aulas remotas, ainda que a problemática representada pela impossibilidade de incluir a todos e todas tenha se mostrado presente. Diante desse contexto, a sociedade passou a questionar com mais vigor o futuro da educação.

Adicionalmente, é perceptível que a busca por alternativas que possam aprimorar o efeito didático do processo de ensino-aprendizagem é uma necessidade contínua, agravada ainda mais pela pandemia originada pelo vírus COVID-19. Essa realidade demanda uma constante atualização de competências para enfrentar os novos contextos educativos em constante evolução. Nesse contexto, o audiovisual ressurge como uma escolha repleta de oportunidades para os educadores e alunos engajados no processo. No entanto, o vídeo frequentemente é relegado a um segundo plano nas práticas pedagógicas do Brasil, e quando é incorporado, muitas vezes ocorre de maneira limitada, sem explorar plenamente o potencial dos novos formatos, materiais de autoria própria e abordagens inovadoras (Teles; Bienwagen, 2021).

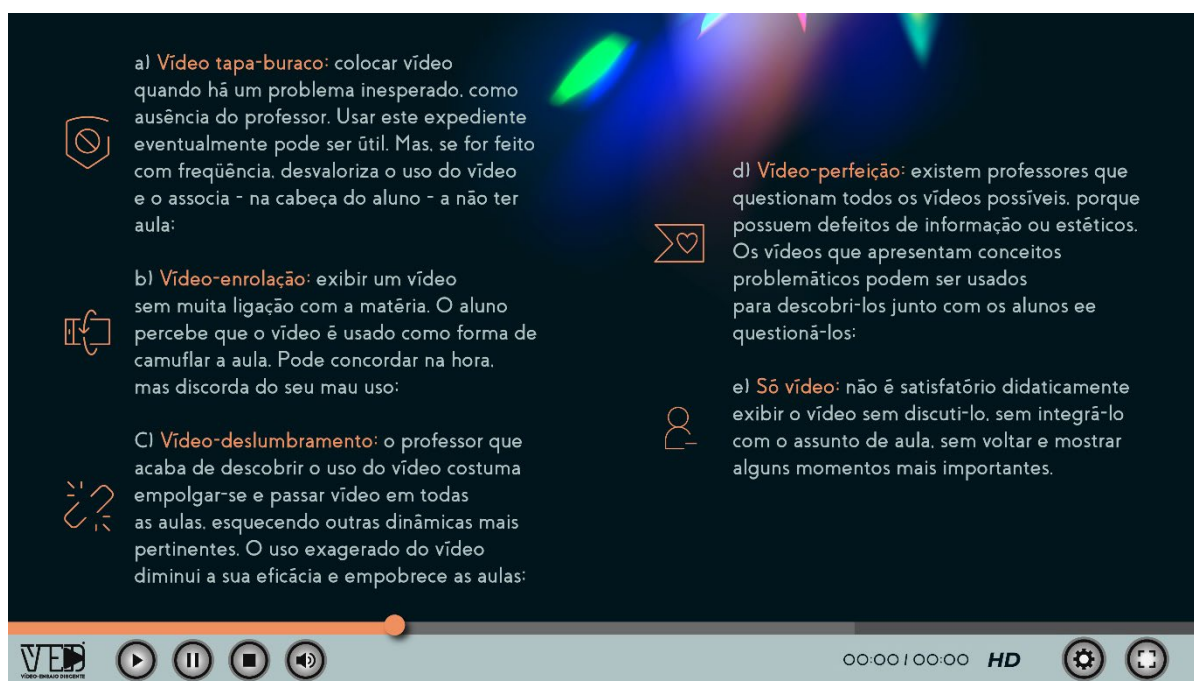
Essa conscientização é necessária quando falamos de práticas audiovisuais adotadas pelos atores envolvidos no ensino e aprendizagem, mas não pode ser feita de qualquer maneira. Segundo Silva et al. (2014), a maneira como a lógica da incorporação do audiovisual ao ensino está posta responde a um modelo linear e unilateral de comunicação muito utilizado pelos meios de massa (como a TV, o rádio e o cinema). Essa relação é pouco interativa quando falamos do contato entre produtores e consumidores de conteúdos e baseia-se na transmissão de mensagens de um emissor para um receptor.

Ainda assim, autores como Dias (2011) problematizam as práticas de arte/educação no Ensino Fundamental, Médio e Superior no Brasil. O autor afirma que são negligentes em relação a algumas experiências audiovisuais, quando poderiam estar contribuindo para a reflexão de assuntos como questões de gênero e sexualidade, por exemplo. Essa situação não é exclusiva do Brasil, já que outros países, como Estados Unidos, Canadá, Reino Unido e possivelmente outros países europeus e latino-americanos enfrentam problemas semelhantes. No entanto, a situação é um pouco melhor no Ensino Superior, principalmente nos estudos de artes visuais, cinema, audiovisual, publicidade e comunicação visual. Infelizmente, nos programas de formação de professores, especificamente nas licenciaturas em artes visuais/plásticas, não há discussão sobre essas questões audiovisuais, o que dificulta a construção de novas experiências curriculares em arte/educação (Dias, 2011).



A utilização de vídeos como material didático em sala de aula pode apresentar alguns desafios. Muitas vezes, são exibidos filmes ou séries já bastante conhecidos pelos discentes, o que pode gerar um estado de tédio e falta de interesse. Além disso, alguns alunos podem achar o formato e a estratégia de exibição pouco próximas dos vídeos que normalmente consomem em seu cotidiano. Essa posição crítica invoca reflexões sobre os planos de ensino, mas nem sempre levanta discussões teóricas sobre o audiovisual na academia. Em seu estudo sobre as inadequações do uso de vídeo em sala de aula, Morán (1995) listou diversos exemplos que evidenciam essa problemática, conforme Figura 8 a seguir.

**Figura 8** – As persistentes e inadequáveis estratégias docentes com audiovisual em sala de aula



**Fonte:** O autor, utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop, com aprimoração e recorte de Morán (1995).

Ao abordar o uso do audiovisual na educação, Maciel (2019) destaca um ponto importante. Geralmente, quando utilizado para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, o audiovisual mantém o aluno como uma audiência passiva. É fundamental entender que o conteúdo precisa ser pensado de forma a engajar o discente a interagir com a produção, seja por meio de debates, motivação para a criação de sua própria produção ou reconhecimento do audiovisual como artefato expressivo em seus trabalhos acadêmicos. Para isso, a produção apresentada pelo docente deve atingir níveis de interesse do aluno, o que implica na necessidade e busca por formatos mais atuais.

É fundamental que os docentes não transformem a exibição de conteúdos audiovisuais em meras apresentações em sala de aula. Ao contrário, as produções audiovisuais trabalhadas pelos docentes devem atender ao caráter inovador de imersão, especialmente quando relacionadas aos temas dos ambientes de ensino-aprendizagem. É possível alcançar essa premissa por meio da experimentação, construção e montagem de estratégias focadas na construção discente, bem como pela aplicação competente desses trabalhos. Para que a percepção do discente seja eficaz e direcionada, é relevante e necessário que essas duas vias sejam trabalhadas.

Apesar da análise das práticas docentes realizada nesta seção, é importante ressaltar que o objetivo central deste estudo está relacionado às práticas discentes, em que o uso do audiovisual pode ser uma importante estratégia para o sucesso na trajetória do ensino superior. Contudo, é necessário reconhecer que as dificuldades enfrentadas pelos discentes e docentes impactam ambos os lados do processo educacional. Méndez e Ortega-Mohedano (2017, tradução minha) apontam que, mesmo pertencendo a diferentes gerações, os indivíduos que consomem vídeos têm algo em comum: são motivados pelo que chamam de “tela em todo lugar”. Quanto mais meios disponíveis para o acesso, mais querem visualizar os diversos conteúdos, preferencialmente se eles estão disponíveis em ciberespaços. Os autores também afirmam que o tempo de consumo não possui diferenças significativas entre as diferentes gerações etárias.

O papel da universidade é fundamental no incentivo às práticas audiovisuais. Segundo Alvarenga (2016), as reflexões acerca do assunto não têm como objetivo ignorar as diferenças técnicas existentes entre as instituições de ensino. O que se propõe é pensar, à luz da contemporaneidade, que as produções audiovisuais já não são tão inacessíveis devido a questões técnicas, financeiras e de desconhecimento sobre estética. Isso envolve uma ampla gama de usos de narrativas em meios audiovisuais, tanto mais estruturadas e formais, como cinema clássico, narrativas ficcionais e produções para a televisão, quanto mais livres e experimentais, tais como videoarte, cinema experimental, cinema novo, *nouvelle vague*, experiências de registro, relatos e até mesmo experiências interativas com a narrativa.

Alvarenga (2016) propõe uma reflexão constante sobre o que consideramos "conhecimento audiovisual" e como esse conhecimento é adquirido pelos discentes. O autor destaca que as práticas atuais relacionadas às produções audiovisuais são técnicas e experimentais, construídas por especialistas da linguagem audiovisual, e envolvem enquadramentos, movimentos, sons e sequências. Para adquirir o grau de "saber audiovisual",

é preciso dominar essas técnicas e adaptá-las para diferentes meios, superando as barreiras técnicas que podem surgir. Nesse sentido, é importante democratizar o acesso às construções em vídeo, evitando que esse conhecimento fique restrito apenas aos especialistas.

Assman (2020) ainda levanta a resistência nos ambientes de ensino e aprendizagem em relação ao uso de novos formatos tecnológicos, fenômeno que encontra reflexo no contexto educacional. Em muitos ambientes de ensino, há uma preocupação preconceituosa de que o uso de artefatos em mídia possa diminuir a personalidade, resultando na "lobotomização" das mentes e ameaçando a subjetividade. Os docentes também são desencorajados por um falso receio de serem superados, no plano cognitivo, pelos recursos que eles próprios utilizam. Apenas treinar o manejo dos aparelhos não resolve o problema. É crucial mostrar que a função do professor competente não está ameaçada, mas sim aumenta em importância (Assman, 2020).

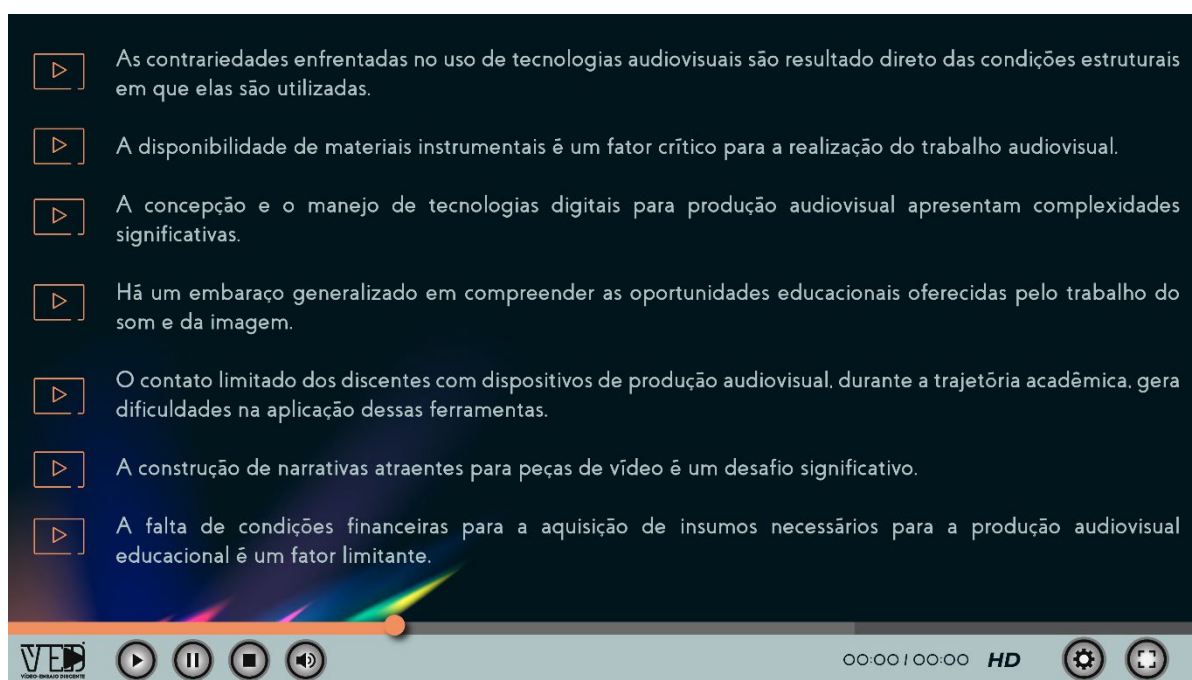
Para Tarouco, Abreu e Alves (2017), o surgimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) trouxe novos desafios para a educação, mas trouxe mais oportunidades de experimentação. Com a popularização dessas tecnologias, a capacidade autoral dos alunos aumentou consideravelmente, uma vez que elas permitem a produção e o consumo de mídias em um único equipamento, como o computador multimídia. Isso traz uma nova dinâmica para os recursos pedagógicos, que agora podem ser mais diversificados e criativos, possibilitando um ensino mais atrativo e interativo. É importante, portanto, que as instituições de ensino se adaptem a essa nova realidade e explorem as possibilidades oferecidas pelas TICs, visando um melhor aproveitamento (Tarouco; Abreu; Alves, 2017).

É como também concordam Porto, Lucena e Linhares (2015), quando abordam que a produção de informação na sociedade contemporânea exige novas posturas nos espaços de aprendizagem. A tecnologia tem sido um suporte importante desde os tempos das cavernas, com o uso de carvão nas paredes, e ao longo dos anos, contribuiu para os processos educativos, principalmente os formais, focados no registro, armazenamento e disseminação de informações. No entanto, essa utilização da tecnologia muitas vezes reproduz uma verticalização hierárquica do poder na sociedade, em que o controle desde a produção, acesso e divulgação é garantido. Por isso, é necessário repensar a utilização da tecnologia na educação para garantir uma abordagem mais democrática e inclusiva do potencial educativo dessas ferramentas (Porto; Abreu; Alves, 2017).

Como vimos, o uso do audiovisual em sala de aula no ensino superior pode ser desafiador para muitos discentes, que enfrentam obstáculos em decorrência de diversos fatores inerentes ao cenário educacional. A partir de pesquisas e exploração bibliográfica, tornou-se

possível compreender empiricamente as dificuldades funcionais encontradas no campo das práticas audiovisuais dos alunos. Essas dificuldades incluem diversos exemplos, que ora aparecem de forma intercalada, ora separada, e estão relacionadas a questões que não são recentes. Nesse sentido, é importante destacar as dificuldades como motivos para constar na Figura 9.

**Figura 9** – **Compilado** das dificuldades acadêmicas dos discentes para o trabalho com audiovisual



**Fonte:** O autor, utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop. Fonte: Extraído e copiado da pesquisa bibliográfica nesta pesquisa.

## 2.2 O potencial aporte estratégico que o audiovisual representa no ensino superior

São diversos os motivos que levam os discentes a explorar as narrativas audiovisuais como materialidade em uma rotina acadêmica. Entre as possíveis razões, destaca-se o interesse empírico pela tecnologia audiovisual utilizada no mundo contemporâneo para diversos fins. A narrativa audiovisual experimental, por exemplo, oferece potencial para a adoção da tecnologia no contexto profissional. Além disso, emerge a percepção do impacto visual da representação em vídeo para o ensino atual. É nesse contexto que está ancorada a presente pesquisa, em discentes atraídos pela percepção visual e que buscam a satisfação sensorial. O estudante contemporâneo demanda algo visualmente atrativo, algo que seja urgente e que estimule todos os seus sentidos como espectador e produtor.

É o que reforça Assman (2020), sobre as novas tecnologias da informação e da comunicação, que já não são meros instrumentos no sentido técnico tradicional, pois ampliam o potencial cognitivo do ser humano e possibilitam mixagens cognitivas complexas e cooperativas. Ele destaca que a quantidade imensa de insumos informativos está à disposição nas redes, e um grande número de agentes cognitivos humanos pode interligar-se em um mesmo processo de construção de conhecimentos. As tecnologias interagentes artificiais também se transformaram em máquinas cooperativas, com as quais podemos estabelecer parcerias na pesquisa e no aviamento de experiências de aprendizagem (Assman, 2020).

A participação dos estudantes na produção de vídeos viabiliza a consolidação dessa importante atividade e possibilita a criação de vídeos autorais que potencializam a aprendizagem, facilitando a compreensão do mundo. As boas consequências dessa abordagem são notórias, quando praticadas, uma vez que pode tornar os alunos mais ativos em relação ao processo de ensino-aprendizagem. Essa ativação pode se dar por meio de atividades de visualização coletiva, produção solo ou em conjunto, discussão, conversação e troca de impressões que promovem diálogos interacionais. A criação de sentidos visuais permite sentir, *tocar com os olhos*, olhar com sentimento e envolver-se, ampliando o potencial educativo da produção audiovisual.

Dias (2011) reforça que as novas gerações possuem uma habilidade surpreendente em lidar com suportes tecnológicos, como *softwares* e outros. O domínio dessas tecnologias implica mudanças significativas nas noções de sujeito, tempo e espaço. Essas mudanças não são apenas superficiais, elas estão presentes nas condições técnicas de produção de cultura, afetando a maneira como os sujeitos sociais/educacionais se constituem no mundo contemporâneo. As transformações tecnológicas não apenas oferecem novas maneiras de acessar e criar imagens e mensagens, mas também influenciam a forma como as pessoas percebem e interagem com o mundo ao seu redor (Dias, 2011).

É preciso compreender que a informação e o conhecimento não são mais adquiridos apenas em relações presenciais com familiares e professores. Hoje, eles são obtidos de múltiplas formas, principalmente em contextos virtuais construídos por meio do uso frequente de tecnologias. Dias (2011) destaca que as novas gerações aprendem por meio da articulação e cruzamento de informações e experiências vividas em instituições tradicionais de educação, como a família e a escola, e informações e aprendizagens transmitidas por meio de mensagens, imagens, ideias, recursos e linguagens midiáticas. Essas transformações da educação contemporânea afetam não apenas as relações pessoais, mas também a subjetividade e

sensibilidade dos indivíduos, condicionando as instituições que controlam e regulam a formação educacional, afetiva, artística, social e psicológica. Em resumo, as mudanças tecnológicas influenciam e transformam as nossas percepções do mundo e sobre o mundo (Dias, 2011).

Morán (1994) destaca que o conhecimento sinestésico é aquele que nos conecta com o mundo por meio das sensações do corpo e dos sentidos. O autor reforça que esse tipo de conhecimento é experiencial e imediato, pois nos situa no mundo e estabelece relações a partir das sensações que o corpo nos comunica. A imagem também possui essa dimensão sensorial, pois é capaz de tocar, emocionar e localizar-nos no espaço. Porém, na nossa cultura, o conhecimento experiencial é perdido à medida que evoluímos intelectualmente, e a educação formal concentra o conhecimento na cabeça, no racional, eliminando progressivamente o sensorial. O autor ainda aponta que as crianças e adolescentes expressam-se com o corpo e a linguagem falada de forma sensorial e concreta, enquanto a educação formal valoriza o racional em detrimento do sensorial (Morán, 1994).

Morán (1995) também endossa que a utilização de produções audiovisuais em sala de aula se configura como uma forma concreta de apresentação de conteúdos, que proporciona um engajamento sensorial e uma experiência corpórea por parte do espectador. Ao assistir a um vídeo, o público pode sentir e experimentar sensorialmente o outro, o mundo e a si próprio. O ato de assistir a um vídeo ocorre no presente e geralmente se baseia em narrativas e contação de histórias, o que é favorecido pelo som que traz lembranças e ilustra momentos. De acordo com o autor, o vídeo combina a comunicação sensorial-cinestésica com a audiovisual, a intuição com a lógica e a emoção com a razão.

É do incentivo, da adoção do audiovisual, da imagem em movimento, que Oliveira (2008) explica que o termo “imagem” pode ter diferentes significados. O autor explica que se pode relacionar o termo com as imagens das artes plásticas, tais como pinturas, desenhos e gravuras, bem como com as imagens transmitidas pelos meios de comunicação em massa, como televisão, fotografias e filmes, e até mesmo as que aparecem na tela do computador. No entanto, o termo “imagem” também pode se referir a uma imagem mental, como quando se pede para alguém imaginar uma árvore: mesmo que por um breve momento, é possível que essa pessoa visualize uma imagem mental de uma árvore em sua mente. Além disso, o termo “imagem” pode ser usado para se referir às representações que criamos em relação a uma concepção de mundo, cultura ou religião, entre outras. Essas imagens não são desenhadas em algum lugar específico, mas sim se encontram no imaginário das pessoas em determinada época, cultura ou

religião, influenciando a maneira como elas se veem a si mesmas e também como veem o contexto ao seu redor (Oliveira, 2008).

A multimídia se tornou popular nos ambientes de trabalho, ensino e residências das pessoas, sendo integrada a diferentes recursos de uso cotidiano. Além disso, os artefatos multimídia estão presentes em diversos dispositivos, como celulares, carros e até mesmo eletrodomésticos, o que cria uma expectativa de que esses recursos sejam utilizados em todas as situações possíveis. A combinação de diferentes mídias, como texto, imagem, áudio e vídeo, traz um valor considerável ao conceito de multimídia, ao enriquecer a comunicação e permitir a partilha de conhecimentos. Portanto, é importante abordar o potencial da multimídia no contexto educacional, com o objetivo de explorar suas possibilidades no processo de aprendizagem (Tarouco; Abreu; Alves, 2017).

Morán (1994) defendia o conhecimento visual por ser capaz de auxiliar na compreensão de situações ou objetos que não estão fisicamente presentes, criando uma simulação do que está distante ou difícil de ser executado. Além disso, o autor afirma que o conhecimento visual pode ser utilizado para ilustrar conceitos abstratos, como o teorema de Pitágoras, mostrando situações do cotidiano que estejam relacionadas ao conceito em questão, para depois visualizar em um diagrama cada passo dos exemplos cotidianos e, por fim, mostrar na tela a resolução das equações correspondentes, facilitando a compreensão do conceito. “Vídeo significa também uma forma de contar multilinguística, de superposição de códigos e significações, predominantemente audiovisuais, mais próxima da sensibilidade e prática do homem urbano” (Morán, 1995, p. 28).

A presente pesquisa busca ligações com os argumentos abordado neste capítulo. Ao promovermos a produção do que denominamos de “vídeo-ensaio discente”, buscamos estabelecer conexões do aluno com os diferentes conteúdos visuais em variadas composições na rotina estudantil das universidades. Por meio da potencialização dos vídeos, é possível destacar uma possibilidade didática latente na prática discente: a leitura e produção de imagens no processo de aprendizagem, além de permitir a interpretação de mensagens com conexão direta aos materiais utilizados para aprender. Conforme Maciel (2019), o audiovisual, de forma geral, pode representar uma possibilidade de dinamização do cotidiano, com o uso na educação e com a função de apoiar processos de ensino-aprendizagem. Em afirmação a isso, Morán (1995) mostrou que um bom vídeo era interessantíssimo para introduzir um novo assunto, despertar a curiosidade, a motivação para novos temas e causar o desejo de pesquisa nos alunos, para aprofundar o assunto do vídeo e da matéria.

A construção experimental de imagens com o intuito de embasar um argumento difere da simples exibição de um vídeo aleatório durante uma aula. O tipo de produção audiovisual que propomos nesta pesquisa não se trata de uma mera difusão em sala de aula de um vídeo já existente, mas sim da exteriorização de significados em uma construção audiovisual que tem como objetivo estimular ativamente o discente. Além disso, a autoria presente na criação do vídeo-ensaio desperta o interesse do discente por um conteúdo audiovisual original e inovador, distante das exibições comerciais e já saturadas dos meios midiáticos, como veremos nos capítulos seguintes.



# CAPÍTULO 3 – EXPERIMENTAÇÕES AUDIOVISUAIS: O VÍDEO-ENSAIO DISCENTE

### **CAPÍTULO 3 – EXPERIMENTAÇÕES AUDIOVISUAIS: O VÍDEO-ENSAIO DISCENTE**

Nesta pesquisa, analisamos o vídeo-ensaio como um formato de conteúdo de vídeo recentemente popular. Propomos que esse tipo de conteúdo seja utilizado no ambiente educacional e ancorado na perspectiva do discente como ativo produtor. O ensaio audiovisual, por meio da imagem, é capaz de gerar um engajamento sensorial que permite acessar emoções e envolvimento plurais para o grupo de espectadores discentes. É por meio dessas sensações corpóreas que as particularidades encontradas na questão-foco deste trabalho são instigadas e devem ser aproveitadas pela docência. Para compreendermos as características particulares do vídeo-ensaio no contexto da educação superior, é necessário explorar as conexões estabelecidas nesta pesquisa. Assim, propomos a criação de elos que unam os pontos levantados ao longo da pesquisa com o produto audiovisual educacional.

Como resultado desta pesquisa em um mestrado profissional na área de ensino, foi produzido um vídeo-ensaio educacional com o objetivo de orientar e incentivar os alunos do ensino superior em suas primeiras experimentações audiovisuais. O produto educacional foi desenvolvido com o intuito de promover a prática de produção de vídeos em ambientes de ensino e aprendizagem, e visa contribuir por meio de um roteiro que apresenta os benefícios de iniciar as práticas audiovisuais por meio do vídeo-ensaio. A CAPES Brasil (2019) determina que o produto educacional pode assumir diversos formatos, desde uma sequência didática até um equipamento, uma exposição ou um conjunto de videoaulas. Independentemente do formato escolhido, a dissertação ou tese deve ser uma reflexão sobre a elaboração e aplicação desse produto educacional, tendo por base o referencial teórico metodológico selecionado. Em outras palavras, é preciso que haja a apresentação de uma análise crítica do processo de desenvolvimento e aplicação do produto educacional, articulando as ideias e conceitos fundamentais que respaldam a abordagem metodológica. A dissertação ou tese deve consistir em um processo ou produto educativo que seja aplicado em condições reais de sala de aula ou outros espaços de ensino (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, 2019).

Freire, Guerrini e Dutra (2016) informam que os mestrados profissionais têm como objetivo concretizar a articulação entre formação e pesquisa por meio da elaboração de produtos educacionais, que são considerados tanto como meios quanto como processos para a formação docente pela pesquisa. Por meio desses produtos educacionais, a pesquisa se torna um elemento

integrante do percurso formativo dos professores, que é elaborado e materializado a partir do contexto de atuação profissional. Mas afinal, o que são produtos educacionais? Além de serem ferramentas pedagógicas, eles são elaborados pelos próprios profissionais em formação e contêm conhecimentos organizados com o objetivo de viabilizar a prática pedagógica. Em outras palavras, os produtos educacionais são elementos fundamentais para a concretização da formação docente pela pesquisa, pois permitem que os professores coloquem em prática os conhecimentos teóricos adquiridos em sua formação e os apliquem de forma efetiva em sua atuação profissional (Freire; Guerrini; Dutra, 2016).

A proposta do vídeo-ensaio não se limita a uma mera ilustração para o discente em sala de aula. Trata-se de uma forma de expressão argumentativa que utiliza elementos visuais para prender o envolvimento do discente. O vídeo-ensaio não substitui as estratégias didáticas convencionais, mas é uma estratégia complementar para aproximar os alunos do mundo audiovisual. Catherine Grant (2014), pesquisadora e realizadora de vídeo-ensaios, defende a ideia de que o formato pode ser utilizado como um meio acadêmico ontológico inovador. Para ela, não apenas a edição de imagens, mas a própria experiência de produzir e experimentar é transformadora. A demonstração visual de uma análise significativa reforça o potencial do vídeo-ensaio como uma ferramenta de pesquisa analítica, pedagógica e criativa (Grant, 2014, tradução minha).

Até este ponto, esta pesquisa se esforçou para demonstrar que o uso do audiovisual na sociedade é cada vez mais comum, sendo utilizado como meio de expressão para diversos temas. Entretanto, é importante reconhecer as limitações técnicas e motivacionais que os discentes possuem em relação à construção do próprio vídeo. Ademais, nas páginas anteriores, foram apresentadas as construções dos argumentos e das motivações, enumerando as concepções propostas neste estudo. Houve a exposição dos detalhes, das potencialidades criativas e inovadoras do audiovisual, bem como sua diversa possibilidade de aplicabilidade no contexto educacional, ancoradas na ciência consolidada sobre o vídeo.

Discentes utilizando o vídeo na produção de seus conteúdos acadêmicos não são uma prática recente, entretanto, com a popularização das plataformas de compartilhamento de vídeos, tais como o YouTube, essa abordagem ganhou novos meios engajadores. Vimos que o aumento da disponibilidade de dispositivos móveis com câmeras de alta resolução e o incremento da velocidade de conexão com a internet permitiram que os usuários acessassem conteúdos educativos em vídeo a qualquer hora e em qualquer lugar, independentemente de estarem realizando outras atividades.

Burns (2023) defende que a utilização de vídeos-ensaios em sala de aula pode apresentar diversos benefícios para o ensino. Em primeiro lugar, os vídeos-ensaio podem proporcionar um meio envolvente e interativo para os discentes aprenderem e expressarem suas ideias, contribuindo para um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e envolvente. Em segundo lugar, os vídeos-ensaio podem promover uma experiência de aprendizagem mais inclusiva, permitindo que uma gama mais ampla de vozes e perspectivas dos alunos sejam ouvidas. Além disso, os vídeos-ensaio são uma excelente opção para discentes que buscam uma saída mais criativa, possibilitando a criação de uma representação visual de informações e ideias. Ademais, podem ser compartilhados e acessados facilmente *on-line*, o que permite a colaboração e o *feedback* de colegas e docentes. A incorporação de vídeos-ensaio na sala de aula promove a criatividade, o pensamento crítico e o engajamento dos alunos (Burns, 2023).

Diante disso, esta pesquisa demonstrará a seguir a proposta do uso do vídeo-ensaio como um formato tangível para a realidade do discente. Contextualiza o vídeo-ensaio, que apresenta um potencial exequível e com facilidades para a produção autônoma, indicando bases para tornar o discente um construtor de sua própria peça audiovisual, sem as complexidades técnicas do audiovisual mercadológico. Além disso, abordaremos o que de fato agrega ao discente experimentar o conteúdo, ensaiar maneiras técnicas para integrar a imagem em movimento com o som em suas práticas acadêmicas. É o cerne do que esta pesquisa considera importante: que os discentes do ensino superior encontrem meios que os apoiem na criação de conteúdos audiovisuais permeados pela criatividade e inovação, adequando o trabalho às motivações criativas e inovadoras do aluno no processo de ensino e aprendizagem.

### **3.1 O vídeo-ensaio como formato resultante da experimentação audiovisual contemporânea**

O vídeo-ensaio é um formato de conteúdo audiovisual que ganhou popularidade na era da internet e é considerado um produto resultante da modernidade e da experimentação por meio de vídeos. O termo remete a uma reflexão, análise ou crítica sobre um tema específico. O vídeo-ensaio é uma transmissão visual de ideias e argumentos. Logo, o material é híbrido, combinando elementos da linguagem audiovisual e da escrita para explorar e explicar questões como as culturais, sociais, políticas, entre outros temas não menos importantes. Ao navegar por plataformas renomadas de vídeos na internet, é possível se deparar com muitos vídeos-ensaio, embora nem todos os usuários tenham ciência de que estão assistindo a um formato audiovisual

experimental. Em geral, os vídeos-ensaio apresentam uma ou mais cenas, acompanhadas por uma narração que contextualiza o tema retratado, além de palavras ou frases exibidas na tela e uma trilha sonora que contribui para a ambientação do conteúdo.

Em agosto de 2021, no contexto do confinamento decorrente da pandemia de Covid-19, ocorreu uma aula de encerramento de uma disciplina sobre vídeos-ensaio do curso de graduação em Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, ministrada pelo docente Tavos Silva e intitulada "O vídeo-ensaio como forma". A disciplina abrangeu desde as manifestações literárias antigas até as expressões audiovisuais mais atuais. Na ocasião, o professor reuniu em uma mesa de debate alguns dos principais criadores e pioneiros de vídeos-ensaio brasileiros, que possuem canais na internet com diversos temas, como ciência, filosofia, cultura e comunicação, entre outros. Tais convidados, conhecidos por seu canais *on-line*, são também professores que atuam em outras áreas. Uma versão editada dessa aula foi transformada em um episódio de podcast, intitulado *O vídeo-ensaio em debate*, disponível no canal "Mimidias em prosa", com a participação dos também convidados vídeos-ensaístas do professor Tavos Silva, Clara Matheus e Leonardo Oliveira. Referenciaremos o debate da aula, transformado em um áudio de podcast, como Matheus e Oliveira (2021)<sup>19</sup>.

Durante a mesa de debate, os participantes mencionaram que o formato de vídeo-ensaio é relativamente novo e estima-se que tenha surgido em 2007, ganhando expressiva popularidade na internet a partir de 2014. A discussão sobre o que se entende por vídeo-ensaio, como se distingue de outros formatos e gêneros, como um vlog, uma videoaula, um minidocumentário e até mesmo uma reportagem, foi esclarecedora para colocar o vídeo-ensaio em um lugar de destaque no audiovisual. Os convidados da mesa defenderam que o *storytelling* presente na narrativa é diferenciado e faz pensar no texto narrado não como uma sequência de informações que precisam ser entregues, mas sim como uma informação narrativa que precisa ser construída. Como o vídeo tenta fornecer uma explicação global ou total sobre um tema, mas por ser um ensaio sabe-se que isso é inatingível, o esforço do produtor para atingir essa compreensão é

---

<sup>19</sup> O podcast "Mimidias em Prosa" retornou à ativa com esse episódio, após um hiato. Para reativar o programa, lançaram uma versão editada de um diálogo histórico entre alguns dos principais e pioneiros criadores de vídeo-ensaio do Brasil, como "Meteoro Brasil", "Isac Ness", "Antídoto", "Normose" e o próprio "Mimidias". No início da conversa, foram abordadas as diferentes interpretações do termo "vídeo-ensaio", bem como suas distinções em relação a formatos como vlog, minidocumentário, vídeo-aula ou reportagem para YouTube. Além disso, discutiram sobre a falta de diversidade no meio do vídeo-ensaísmo, tanto na produção quanto na recepção, e questionaram as possíveis causas dessa ausência, bem como propostas de mudanças. Esse diálogo é editado e capturado no encerramento de uma disciplina da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), gravado em março de 2021.

dobrado. Foi ressaltado o caráter reflexivo e interpretativo desse conteúdo audiovisual, que tenta explorar uma ideia sem a necessidade de ser muito formal (Matheus; Oliveira, 2021).

No podcast editado pelos autores, foi definido que o vídeo-ensaio é um formato audiovisual que explora formas de comunicação além das verbais e textuais, utilizando inflexões vocais, imagens, efeitos sonoros e música. O conteúdo do vídeo-ensaio não busca uma resposta final, mas tem uma didática que se assemelha à de uma sala de aula, preocupando-se mais com o afeto de afetar (tanto o sensível quanto o objetivo) do que em fornecer uma voz da verdade ou uma informação conclusiva. É um exercício experimental de questionamento que propõe uma discussão por meio de uma mensagem audiovisual, permitindo que o produtor expresse e compreenda subjetivamente um tema ou assunto, apresentando seu conhecimento sobre ele (Matheus; Oliveira, 2021).

Numerosos vídeos-ensaio famosos e disponíveis *on-line* têm como foco produtos audiovisuais cinematográficos e utilizam cenas de filmes como suporte para argumentos e provas. Um exemplo notório é o canal *on-line* intitulado "Every frame a painting"<sup>20</sup>, considerado pioneiro do vídeo-ensaio na internet, que se destaca por abordar argumentos sobre cinema. Uma das características marcantes do canal é a entonação professoral de seus vídeos, que influenciou diversos outros canais a adotarem um tom didático semelhante. A narrativa adotada não se concentra em um público específico, mas visa a alcançar qualquer espectador interessado em aprofundar seus conhecimentos acerca do tema abordado.

De acordo com Araújo e Teixeira (2020), nos últimos anos houve uma popularização dos *softwares* de edição, o que permitiu que muitas pessoas, incluindo críticos, produtores, diretores e roteiristas profissionais ou amadores, se aventurassem a analisar e reeditar obras de outros realizadores. Como resultado, existem atualmente muitos canais no YouTube ou Vimeo que se dedicam a dissecar ou reenquadrar essas obras, que se destacam pela qualidade e brevidade das análises apresentadas. Esses materiais possuem um profundo conteúdo, o que os torna referências no assunto.

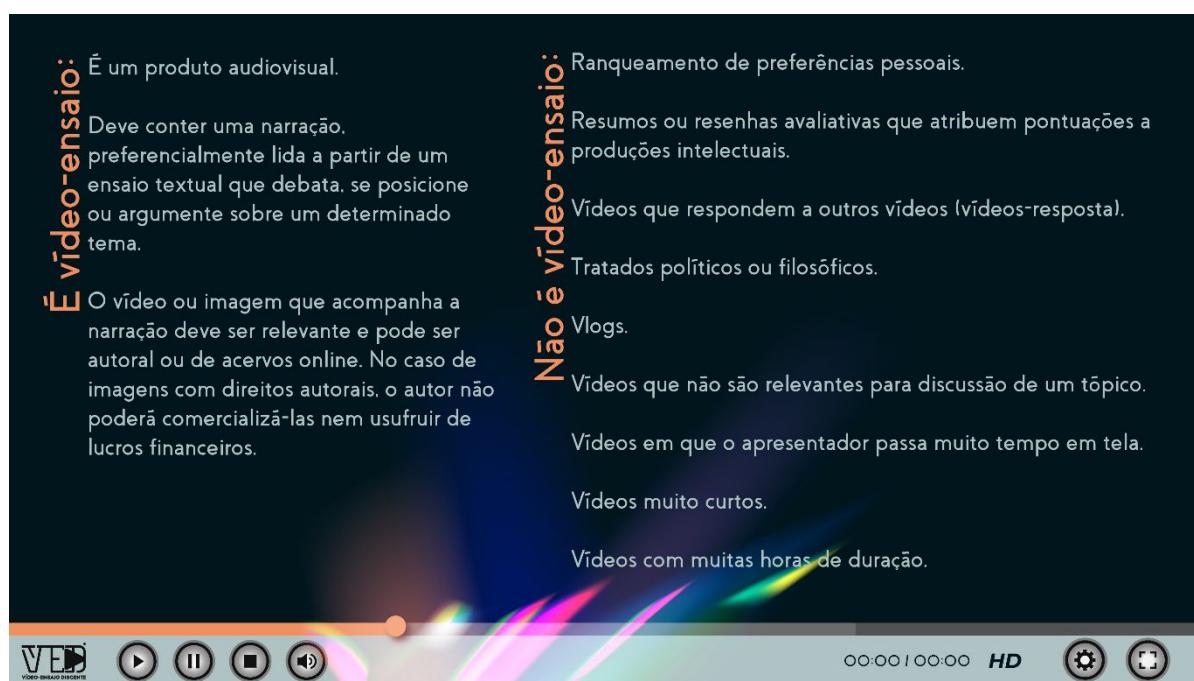
O Canal Mimimidias (2020), no YouTube, conta que na internet é possível identificar uma das maiores comunidades de produtores de vídeos-ensaio. Para essa comunidade, o ensaio

---

<sup>20</sup> "Every Frame a Painting" foi um canal do YouTube que se dedicava à análise de filmes e da linguagem cinematográfica. Criado por Tony Zhou em 2014, o canal tornou-se conhecido por suas análises detalhadas e perspicazes, explorando desde a edição e a composição visual até a trilha sonora e o roteiro. Os vídeos-ensaio eram bem produzidos e apresentavam exemplos práticos dos filmes que eram discutidos, ajudando a aprofundar a compreensão dos espectadores sobre as técnicas utilizadas na produção cinematográfica. O canal encerrou suas atividades em 2017, mas deixou um legado duradouro como uma fonte de inspiração e aprendizado para estudantes de cinema, críticos e entusiastas do vídeo-ensaio.

em vídeo é uma forma de redação estruturada em argumentos e evidências, similar à escrita de redações nas escolas anglófonas<sup>21</sup>. Por outro lado, o vídeo do canal explica que para os falantes de língua portuguesa, o ensaio em vídeo é visto como uma oportunidade para treinar, testar e experimentar. Dentro desse espaço virtual anglófono, há uma discussão contínua sobre o que eles consideram, ou não, como um vídeo-ensaio. É consenso entre eles que nem todo conteúdo em vídeo pode ser considerado um ensaio. No entanto, há também uma preocupação sobre o excesso de definições arbitrárias, que podem limitar a flexibilidade dessa forma de produção de conteúdo. Os envolvidos no canal acreditam que muitos formatos da mídia estão em constante mudança e adaptação, e que o vídeo-ensaio também deve se manter flexível (Canal Mimimidias, 2020). Detalhamos esse panorama na Figura 10 a seguir.

**Figura 10** – Resumo das discussões do que é e do que não é vídeo-ensaio nas comunidades de vídeos-ensaístas



**Fonte:** Do autor, utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop com aprimoração e recorte da pesquisa bibliográfica e apoio do Canal Mimimidias (2020).

Para Keathley (2011, tradução minha), professor e produtor de vídeo-ensaio, uma característica muito presente entre esses formatos de vídeos é a presença da voz como narrador/locutor. As produções precisam conter imagens em vídeo, mas também precisam de cuidados na escolha e organização delas. Sendo vídeos explicativos, eles expressam uma ideia

<sup>21</sup> Que tem o inglês como língua oficial ou dominante (ex.: país anglófono).

formulada pelo autor e usam exemplos visuais para orientar o ensaio. No caso de vídeos-ensaio poéticos, as explicações são atenuadas, a fala é menos proeminente e o caráter é mais artístico.

De fato, a popularização do vídeo-ensaio como formato é muito conveniente para o momento contemporâneo, em que a tecnologia permite que praticamente qualquer pessoa com um computador e acesso à internet possa produzir conteúdo audiovisual. Com equipamentos mais acessíveis e *software* de edição cada vez mais intuitivo, é possível criar vídeos com qualidade profissional sem altos dispêndios financeiros. Isso permite que pessoas com diferentes interesses e áreas de conhecimento possam explorar e experimentar com o formato do vídeo-ensaio.

No entanto, a definição do que é exatamente um vídeo-ensaio ainda é um debate em aberto. Como mencionado anteriormente, há diferentes interpretações e definições sobre o que caracteriza esse formato. Alguns argumentam que ele é uma linguagem, enquanto outros consideram que é um gênero específico de produção audiovisual. Esse debate reflete a natureza mutável e em constante evolução do meio digital, em que novos formatos e formas de expressão surgem a todo momento.

Há um quase consenso entre os produtores de vídeos-ensaio sobre a necessidade de emprestar características dos textos-ensaio. Esses textos, popularizados a partir do século XVI, são caracterizados por suas argumentações livres e experimentações com linguagens, histórias e perspectivas pessoais, com o intuito de sustentar uma ideia e defender um argumento. Para Barros (2011), o termo "ensaios" foi utilizado por Montaigne, que é reconhecido como o criador da forma literária do gênero ensaio, em sua coleção de 107 peças publicadas em 1580. O termo tem raízes etimológicas relacionadas ao peso e teste, assim como a tentativa de colocar algo à prova. Portanto, o ensaio é uma forma de composição em que o autor se submete ao julgamento do leitor, apresentando suas ideias de forma especulativa e interpretativa.

Há o entendimento de que o vídeo-ensaio é uma expressão do pensamento ensaístico que visa a produção de um conteúdo audiovisual que reflita a voz do autor e suas perspectivas pessoais. Esse tipo de produção busca transmitir uma mensagem por meio da articulação de imagens e argumentos, permitindo um diálogo entre o ponto de vista subjetivo do produtor e o mundo real. A construção de uma narrativa sensível e argumentativa é o foco principal desse formato, que está intimamente ligado à manipulação de imagens característica do cinema. Em suma, a dialética do vídeo-ensaio promove uma conexão entre a subjetividade do produtor e a objetividade do mundo, resultando em uma produção audiovisual singular.



É o que aponta Corrigan (2015), quando aborda o pensamento ensaístico que representa uma reformulação conceitual, figurativa, fenomenológica e representacional do eu em sua interação com o mundo real, como um "outro lugar" público. Esse tipo de pensamento se manifesta na expressão pessoal, que é influenciada e delimitada pelos diferentes contextos materiais em que ocorre, resultando em uma multiplicidade de perspectivas. Os ensaios audiovisuais, por sua vez, promovem uma experiência intelectual e fenomenológica completa do mundo, mediada pela mente pensante do espectador, que é instigado a experimentar o mundo de maneira singular e multifacetada (Corrigan, 2015).

Catherine Grant é uma das pesquisadoras pioneiras no estudo dos vídeos-ensaio. Em sua obra de 2016, ela defende a crítica e a argumentação presentes na composição do vídeo-ensaio, enfatizando a experiência, a arte, a experimentação e as novas formas perceptivas que ele pode proporcionar. Grant ressalta que os vídeos-ensaio se diferenciam dos textos escritos por não necessitarem de exclusão para existir, ou seja, não precisam se afastar tanto das formas de produção já existentes, estando ainda próximos do cinema e do audiovisual em todas as suas linguagens e gêneros. Segundo a autora, foi por meio da edição que ela pôde perceber como a narrativa é contada nos espaços entre os planos, e como nossa experiência desses segmentos pode ser audiovisual (Grant, 2016, tradução minha).

Segundo Araújo e Teixeira (2020), os vídeo-ensaios consistem em expressões pessoais de pensamento que utilizam a reconfiguração didático-poética de obras originais da produção audiovisual. Essa forma de expressão encontra um ambiente propício na internet contemporânea, pois há ferramentas de edição de vídeo disponíveis e espaço para compartilhar os filmetes, gerando uma comunidade em torno deles. Para os autores, essa rede discursiva proporciona um terreno fértil para o debate, que se inicia a partir do próprio nome "vídeo-ensaio". Os autores discutem como essas pequenas obras se prestam, quase que exclusivamente, à expressão de pensamento, e como se articulam as imagens utilizadas no vídeo. A partir disso, surge a ideia de autoria, em que os realizadores dos vídeo-ensaios podem ser considerados autores, mesmo sem terem captado as imagens utilizadas. Eles tomam emprestadas essas imagens para apresentar novas possibilidades de leitura (Araújo; Teixeira, 2020).

As autoras também relatam que o vídeo-ensaio tem a capacidade de analisar minuciosamente argumentos e gerar noções visuais, provocando uma reorganização na comunicação audiovisual. Ao acessar as evidências presentes no vídeo, o espectador é direcionado para o que precisa ser visto, fugindo das convenções do cinema comercial. Mesmo que utilizem vídeos de acervo ou disponíveis em outros meios, a autoria é presente no vídeo-

ensaio, pois permite expressar reflexões pessoais em formas visuais. A singularidade dos vídeos-ensaios está na maneira como traduzem o pensamento, que não está ligada aos autores originais, mas sim aos autores. Araújo e Teixeira (2020, p. 191) finalizam afirmando que "a ação autoral é expressa, não por meio da imagem em si, mas pela forma como ela é organizada e editada".

A produção de vídeo-ensaios não exige equipamentos sofisticados ou altos investimentos em tecnologia. De fato, a captura de áudio pode ser facilmente realizada por meio de dispositivos móveis que possuem essa capacidade, assim como a captura de imagens específicas que não estão disponíveis na internet. Além disso, *softwares* de edição de vídeo podem ser encontrados em versões gratuitas, disponíveis para qualquer pessoa que tenha acesso a um computador e internet. No entanto, é importante ressaltar que a construção de um vídeo-ensaio de qualidade depende da sensibilidade do produtor em selecionar referências e materiais audiovisuais adequados à temática abordada. A contemporaneidade proporciona um contexto favorável para a produção de vídeos-ensaios, já que o acesso a arquivos de imagens e a captura de imagens é cada vez mais fácil. Adicionalmente, há muitas plataformas disponíveis para a distribuição de conteúdos audiovisuais na internet. Dessa forma, por meio da natureza ensaística, é possível explorar a paratextualidade, a multiformidade e a metalinguagem para abordar diversas temáticas.

### **3.2 Vídeos-ensaio e o potencial criativo da produção audiovisual estudantil**

A importância crucial do estímulo educacional, por meio da utilização de vídeos e ensaios, é capaz de abranger cenários com diferentes discentes. Aqueles que possuem facilidade de aprendizado podem sentir-se confortáveis com o uso de conteúdos experimentais e inovadores, enquanto outros buscam novas maneiras de visualizar e estudar o mesmo conteúdo já conhecido. No contexto atual, em que o vídeo é utilizado como ferramenta educacional, muitas vezes observa-se uma escassez de originalidade e ineditismo nos conteúdos apresentados, o que demanda a adoção de formatos como o vídeo-ensaio.

Em relação ao processo de descoberta e sua relação com os ambientes criativos, Oliveira (2010) afirma que é importante entender que mudanças ocorrem naturalmente ao longo do desenvolvimento pessoal e social. É recomendável que isso seja visto como algo comum em todos os ambientes em que o indivíduo esteja inserido, uma vez que a busca por soluções criativas está diretamente relacionada à busca por inovações e novos caminhos. Além disso, a

ousadia, curiosidade, paixão e sonhos também exercem um papel fundamental no desenvolvimento da criatividade, sendo que as diversas influências que o indivíduo recebe ao longo dessa jornada ajudam a desenvolver seu potencial criativo e a chegar a novas descobertas.

É de suma importância motivar os estudantes a produzir vídeos-ensaio como uma forma de expressão audiovisual. Por meio desse formato, os discentes podem aprimorar suas habilidades criativas, críticas e técnicas, além de desenvolver a capacidade de comunicação de ideias de maneira clara e persuasiva. Além disso, a produção de vídeo-ensaios pode ser um excelente meio para a exploração de temas e questões complexas, permitindo que os alunos demonstrem um amplo conhecimento sobre um assunto específico de forma criativa e inovadora. É importante ressaltar que, além de desenvolver habilidades importantes para a vida acadêmica e profissional, a produção de vídeos-ensaio pode ser uma experiência prazerosa e gratificante para os alunos, aumentando seu interesse e engajamento no processo de aprendizagem.

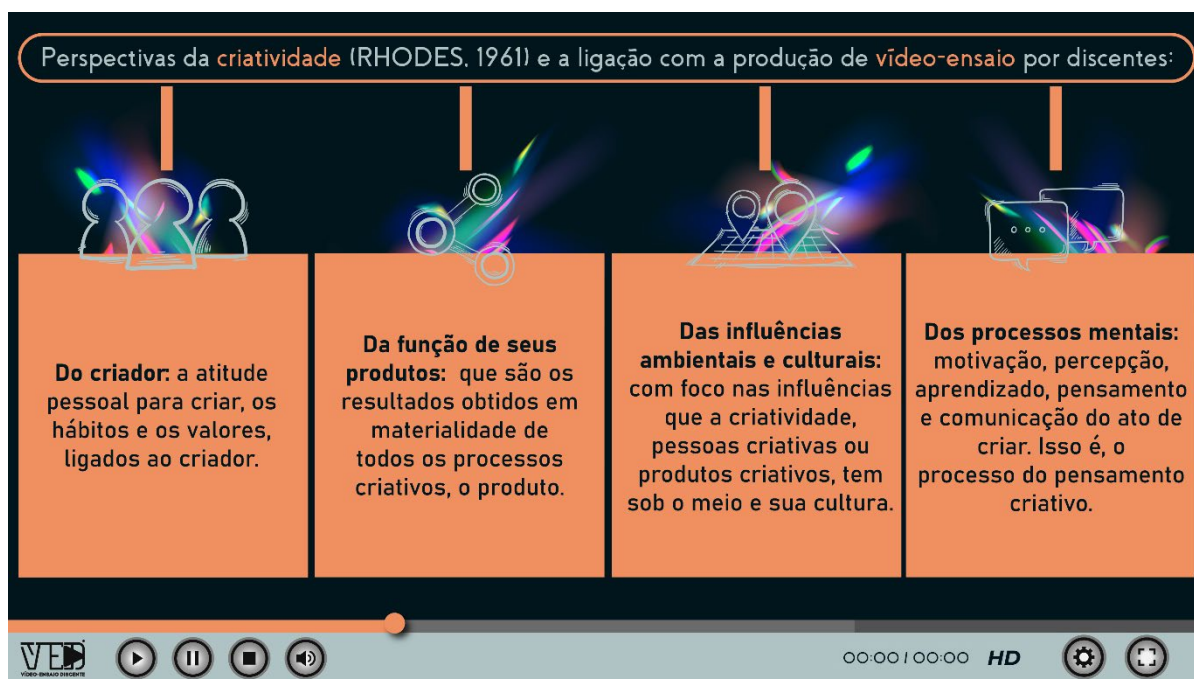
De acordo com Amabile e Prat (2016, tradução minha), a motivação é um elemento afetivo que influencia significativamente o processo criativo de descoberta. Essa motivação intrínseca é um comportamento cognitivo que é alimentado pela possibilidade de criar e mudar algo utilizando a criatividade. Ela proporciona um impulso para a geração de ideias e ajuda a superar as dificuldades que surgem durante o processo criativo. A emoção gerada ao explorar e experimentar algo novo é um dos principais fatores que contribuem para essa motivação intrínseca. Dessa forma, é possível avançar em um trabalho que parecia estagnado e seguir em frente com mais criatividade e energia. Décadas atrás, Nachmanovitch (1993) também seguia a mesma linha de defesa, abordando que a criação de algo é espontânea e não está diretamente atrelada às materialidades, mas sim ao ato de bloquear o que impede o fluxo criativo. Assim, o uso criativo e inovador das tecnologias audiovisuais pode ser uma ferramenta valiosa para os discentes que desejam envolver um ambiente de aprendizagem rico em sensações diferenciadas e promotor de conhecimentos.

Percebemos, a partir desses autores, que o uso do vídeo-ensaio como ferramenta audiovisual no ensino superior traz ao discente uma valiosa adição de recursos para a jornada acadêmica. Essa adição permite que os conteúdos sejam transmitidos não apenas por meio de palavras, mas também de imagens, sons, narrativas, composição, montagem e edição simplificada. Mesmo em sua forma mais simples, o vídeo-ensaio tem o potencial de dar destaque ao tema central abordado, tornando o assunto protagonista do vídeo. Ao produzir um

vídeo-ensaio, o discente se torna o autor de uma obra autônoma, construída com a finalidade argumentativa de transmitir suas ideias com criatividade.

Sobre a criatividade, há autores e estudos que evitam a definição rígida da palavra, optando por abordagens múltiplas que convergem para uma compreensão do processo criativo. Essas abordagens se unem para justificar as produções audiovisuais como expressão de criatividade. De acordo com Sousa (2003), a palavra "criar" tem origem no termo grego "greer", que significa literalmente "fazer", "produzir" ou "criar". Essa origem etimológica da palavra "criatividade" sugere um sentido amplo e multifacetado para o conceito. Rhodes (1961) apresenta quatro perspectivas de criatividade em suas manifestações. A partir dessas quatro definições, é possível refletir sobre como elas se conectam com a produção de um vídeo-ensaio. Essa análise pode ser visualizada na Figura 11 a seguir.

**Figura 11** – Definições de Rhodes (1961) para a criatividade e a conexão com produções de vídeos-ensaio como ato criativo



**Fonte:** Do autor, utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop com aprimoração e recorte da pesquisa bibliográfica e de Rhodes (1961).

Ao considerar a criatividade inerente ao ser humano, teóricos têm explorado suas manifestações em diferentes áreas, incluindo a produção audiovisual. Nesse contexto, os vídeos-ensaio emergem como conteúdos inovadores que buscam a imersão do espectador por meio de uma linguagem eficiente e contemporânea. Além disso, eles oferecem ao discente a oportunidade de experimentar a criação de peças audiovisuais que enfocam tanto o aspecto

profissional quanto a percepção acadêmica. Para atingir esse objetivo, o vídeo exige atos criativos por parte do criador, já que a imagem é o resultado de um processo criativo. Como afirma Joly (1999), a imagem pode ser um processo de expressão rico, inesperado, criativo e cognitivo, que compara dois termos explícitos e implícitos.

O presente estudo se propõe a investigar o potencial dos vídeos-ensaio também como artefato de promoção da reflexão sobre temas no ensino superior, bem como suas formas de exposição, que devem ser atrativas e suscitar a atenção dos outros membros da sala de aula. É possível compreender, por meio desses diferentes formatos, a relação entre o discente e a motivação criativa para a composição dos vídeos, o que pode aprimorar a característica criativa das materializações. De acordo com Fliegler (1961, tradução minha), a criatividade é uma habilidade inerente a todos os indivíduos, variando em grau e forma de expressão. Kneller (1978) afirma que essa capacidade criativa é desencadeada pelas conexões mentais que ocorrem no processo de criação, permanecendo ativas até a concepção da criação. Mesmo que haja desistência na criação de algo, essas associações mentais já contribuem para o desenvolvimento da criatividade do indivíduo. A técnica é um elemento fundamental na criação, podendo ser inicialmente bruta, mas refinada com a sua utilização em um determinado meio. Criamos quando descobrimos e expressamos uma ideia, um artefato ou uma forma de comportamento que seja nova para nós (Kneller; 1978).

Refletindo sobre o discente que produz vídeos-ensaio, compreendemos que ele é um criador influenciado pelos ambientes em que atua. Os temas que chegariam para seus vídeos são organizados e regulados por meio de suas próprias práticas acadêmicas. A geração de materiais originais seria impulsionada pela interação constante com esses ambientes, o que permite uma concretização das ideias por meio da tela. Desse modo, o vídeo-ensaio é uma produção criativa para o discente, pois é derivado de um processo cognitivo. Por meio de uma reflexão, a imagem é formatada em um conteúdo inovador que culmina em um produto final. "A leitura da imagem, enriquecida pelo esforço da análise pode tornar-se um momento privilegiado para o exercício de um espírito crítico que, consciente da história da representação visual (na qual se inscreve), assim como da sua relatividade, possa extrair energia para uma interpretação criativa" (Joly, 1999, p. 155).

A valorização das atividades criativas na educação superior desperta a compreensão de que a criatividade é uma capacidade presente em todos os indivíduos. A prática da criação é fundamental para que possamos alcançar satisfação, conforto e desafio pessoal. A liberdade para conceber novas possibilidades e significados para objetos já existentes está intimamente

ligada ao grau de motivação afetiva do indivíduo. Por meio de experiências voltadas à criação de algo inovador, motivações internas e externas permeiam o processo criativo.

De acordo com Amabile (1983, tradução minha), o ambiente social pode desencadear um efeito que estimula características motivadoras, incluindo as estimulantes, recompensantes, repressoras e punitivas. Essas características podem alternar entre motivações intrínsecas e extrínsecas, ou seja, a energia para criar pode ser derivada de fatores internos, como a autorrealização, ou de fatores externos, como o reconhecimento, a consolidação, a fama, a notoriedade e a admiração por ser criativo. “[...] do princípio ao fim todo o processo criativo é motivado pela busca do prazer” (Lowen, 1984, p. 26).

O prazer em criar algo novo não surge sob a pressão de ser criativo, mas sim quando abraçamos a composição como autoral, como nossa própria ação criativa. Para alcançar esse prazer, devemos nos permitir experimentar coisas novas sem preocupação com os resultados finais. Teixeira (2021) relata que a tarefa de idealizar um vídeo-ensaio pode apresentar um desafio, já que envolve procedimentos estratégicos para pensar no conteúdo que será abordado no material audiovisual. A geração de ideias, que é fundamental para a elaboração do roteiro, pode parecer difícil para alguém que não tem experiência prévia com a produção audiovisual. No entanto, essa dificuldade não deve desencorajar o indivíduo a se aventurar no universo do vídeo-ensaio. Além de facilitar a produção criativa, o vídeo-ensaio é uma forma fluída e avessa a definições padronizadas. Embora apresente diferenças em relação às exibições comerciais do cinema, por exemplo, o vídeo-ensaio se destaca das exibições domésticas e pode oferecer uma abordagem inovadora para a produção audiovisual (Teixeira, 2021).

Avaliar a criatividade das criações audiovisuais em diferentes períodos históricos é um aspecto relevante a ser considerado na contemporaneidade. A evolução das tecnologias de mídia permitiu o surgimento de novas formas de produção e exibição de conteúdos audiovisuais, que foram consideradas inovadoras em alguns momentos, enquanto em outros foram vistas como pura expressão artística. A criatividade é um conceito multifacetado e depende do contexto e da área de conhecimento em questão. Nesse sentido, esta pesquisa, nesta seção, propôs destacar como os discentes podem desenvolver suas habilidades criativas ao produzir vídeos-ensaios como material audiovisual nas atividades letivas. Compreende-se que o processo criativo é influenciado por motivações pessoais e interesses, e que a prática estudantil pode ser um meio para ampliar o repertório criativo por via audiovisual.

Ademais, entendemos que a produção criativa é influenciada pelo ambiente no qual ocorre, e está associada ao meio social no qual o indivíduo está inserido. No contexto do

discente que produz vídeos-ensaio, sua criação está ancorada na universidade como ambiente social. Considerando a utilidade desses materiais audiovisuais como ferramenta para o ensino-aprendizagem, esta pesquisa afirma que a educação está cada vez mais sujeita a mudanças por meio da incorporação de inovações. Essa premissa contemporânea é influenciada pelas muitas criações no campo da produção criativa.

Durante o podcast de Matheus e Oliveira (2021), foi mencionado o envolvimento criativo de três discentes na produção de vídeos, e, como resultado, o surgimento do famoso canal "Mimimídias", que foi criado por essas discentes de mestrado. O canal de vídeos-ensaio é um projeto que surgiu da inquietação de uma das estudantes, que acreditava que o tema de sua dissertação poderia ser explorado em formatos de vídeos. A maioria dos vídeos-ensaístas não sabia editar ou produzir vídeos, mas sabia construir textos. Como processo inicial de edição de vídeo, foram instigados a colar imagens em suas experiências iniciais com edição. Ou seja, com o que tinham, faziam o que podiam. Assim, iniciaram a chegada no vídeo-ensaio. Com o tempo, as habilidades foram passando por processos de amadurecimento, o que fez com que eles ousassem cada vez mais em suas produções. A ideia de que "a gente experimentou o que deu pra fazer" é muito a ideia do que é o vídeo-ensaio (Mateus; Oliveira, 2021).

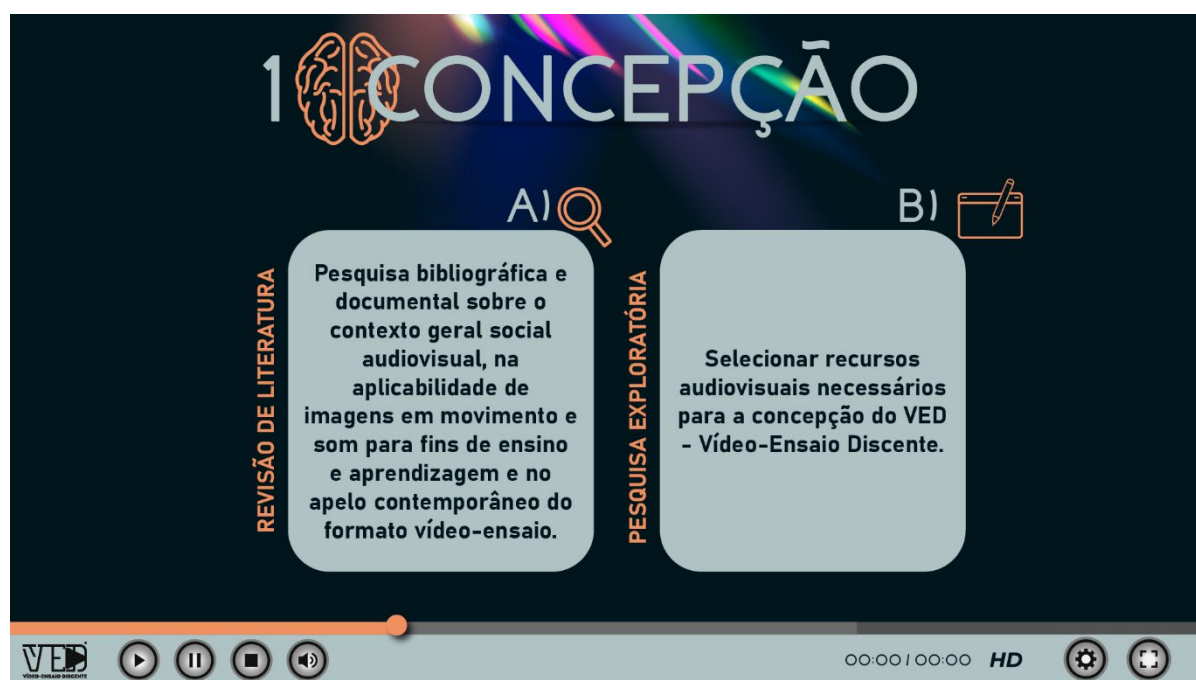
### **3.3 Método empregado para a realização da pesquisa**

A presente pesquisa percorreu uma trajetória que explorou camadas relevantes para a construção de um produto educacional, bem como os cenários em que ele seria aplicado. A produção deste produto educacional foi fundamentada na busca por nuances profundas que se baseiam no contexto geral social audiovisual, na aplicabilidade de imagens em movimento e no som para fins de ensino e aprendizagem e no apelo contemporâneo do formato vídeo-ensaio. Partindo dessa premissa, a pesquisa bibliográfica se concentrou nesses pontos, permitindo assim um referencial teórico que embasou a escrita sobre essas nuances, cruzando experimentações audiovisuais, ensino, aprendizagem e vídeo-ensaio. Também foi bastante útil acessar vídeos e podcasts para uma escuta atenciosa sobre o vídeo-ensaio, visto que ele é um formato recente e ainda possui poucos materiais acadêmicos sobre sua exequibilidade na educação superior.

Partindo desse ponto, será abordado como foram os procedimentos metodológicos, etapas e ações na concepção do produto resultante desta pesquisa. Com o objetivo de obter um produto final eficiente, também foram explorados os requisitos necessários para sucesso de

cada uma das etapas. Toda a concepção foi inspirada na metalinguagem audiovisual, ou seja, um produto em vídeo que orienta a produção de vídeo. A ideia foi inspirada na máxima de que se aprende ensinando. Assim, surge a concepção elaborada deste produto. O VED - Vídeo Ensaio Discente - visa permitir ao acadêmico experimentações de um artefato que tem um formato relevante para a ação letiva. Logo, como método procedimental, foram seguidos alguns passos relacionados ao início, meio e fim do estudo e da concepção do produto. A descrição das etapas realizadas envolveu alguns atores vinculados à academia e ao ensino superior. O objetivo foi promover um entendimento sobre como o método poderia ser exequível, abrangendo as seguintes etapas: (I) concepção, (II) elaboração, (III) validação, (IV) análise e (V) finalização. Detalhamos de maneira mais aprofundada a técnica e o método empregados na trajetória de pesquisa por meio das figuras 12, 13, 14, 15 e 16, apresentadas a seguir.

**Figura 12** – Concepção: 1ª etapa da trajetória metodológica do VED – Vídeo-Ensaio Discente



**Fonte:** Do autor, utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

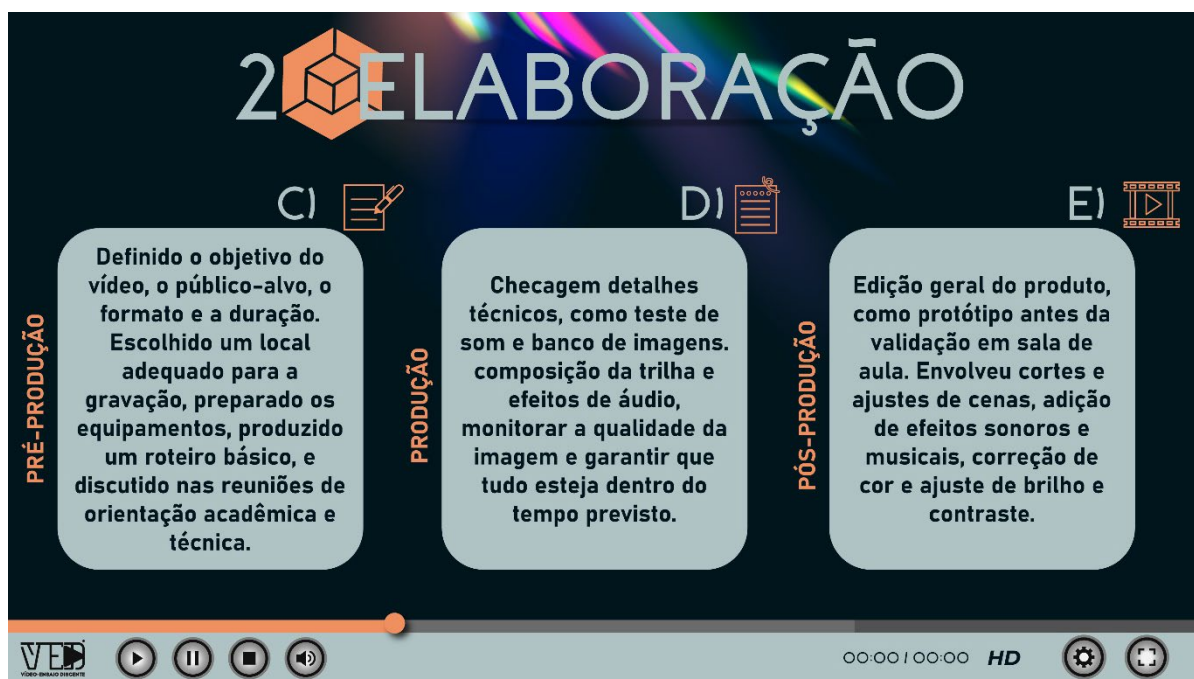
Etapa 1: Concepção – Fase A) Revisão de literatura: Na presente pesquisa de mestrado, essa foi uma etapa importante que consistiu em pesquisar e analisar as principais publicações acadêmicas e científicas relacionadas ao tema, contextualizando a história do audiovisual, a aplicabilidade de imagens em movimento e som para fins de ensino e aprendizagem, bem como



o apelo contemporâneo do vídeo-ensaio. Para realizar a revisão de literatura, foi necessário tomar como guia os objetivos desta pesquisa e buscar artigos, livros e outras fontes de informação relevantes, como teses e dissertações, além de vídeos e podcasts. Houve avaliação crítica da qualidade e relevância das fontes e extração das informações mais relevantes para esta pesquisa. A revisão de literatura forneceu uma base sólida de conhecimento e embasamento teórico para a pesquisa, permitindo a identificação cronológica de lacunas na literatura, o que ajudou nas hipóteses e objetivos específicos do estudo.

Etapa 1: Concepção – Fase B) Pesquisa exploratória: O objetivo foi explorar as possibilidades de recursos audiovisuais disponíveis para uso na produção de um vídeo-ensaio. Foi necessário identificar as principais opções de equipamentos de filmagem, iluminação, som e edição de vídeo disponíveis no mercado, bem como suas características e limitações. Além disso, foi importante explorar as tendências e inovações recentes no setor audiovisual, como novos formatos de imagem e som, tecnologias de realidade virtual e aumentada, entre outros. A pesquisa exploratória envolveu a audição de podcasts e a visualização de vídeos com profissionais vídeos-ensaístas, participação em alguns eventos acadêmicos e industriais de tecnologia audiovisual, além de revisão de literatura especializada. O resultado da pesquisa permitiu a elaboração de uma lista de recursos e tecnologias disponíveis, bem como suas possíveis aplicações na produção audiovisual do formato vídeo-ensaio, permitindo uma escolha mais consciente e informada de recursos para a produção e para indicação no produto educacional.

**Figura 13** – Elaboração: 2ª etapa da trajetória metodológica do VED – Vídeo-Ensaio Discente



**Fonte:** Do autor, utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

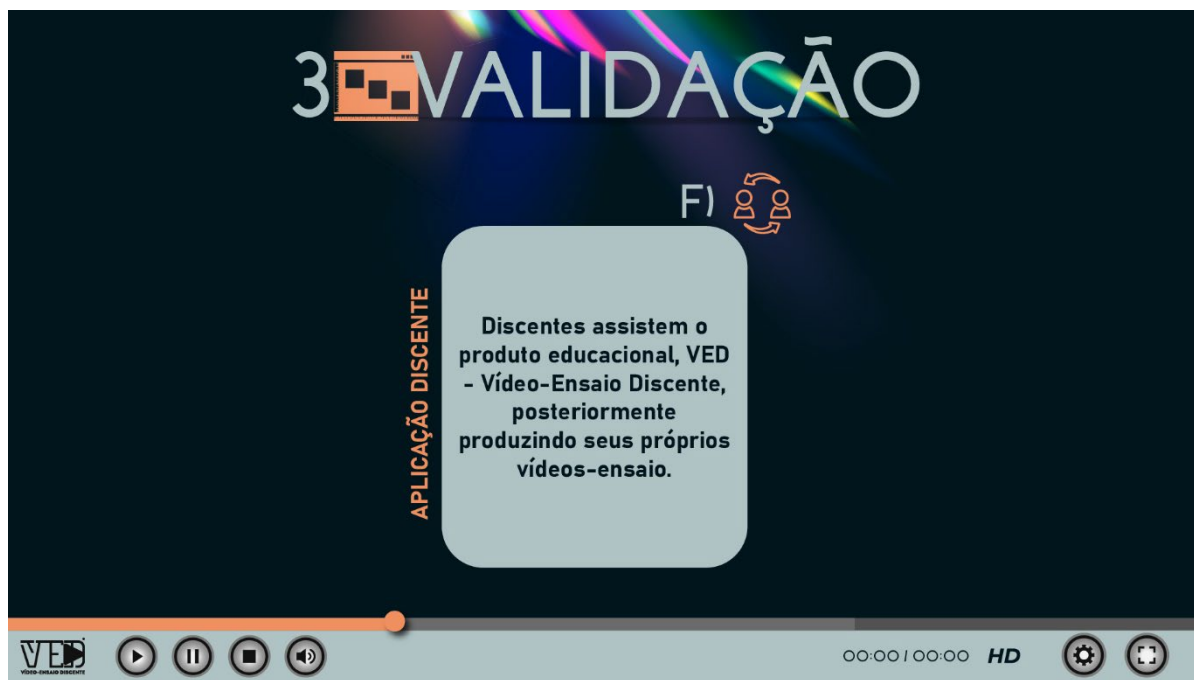
Etapa 2: Elaboração – Fase C) Pré-produção: Foi alinhada a mensagem audiovisual com o objetivo educacional do produto, foi produzido o roteiro do Vídeo-Ensaio Discente (com estruturação clara do conteúdo), foi planejada a estética visual (como a escolha das imagens e gráficos), foi escolhido e preparado o equipamento necessário (como microfones, *softwares* e máquina de edição), foi realizada uma busca por narradores (até que ficou decidido que o autor desta pesquisa faria a narração) e, por fim, foi estabelecido um cronograma para a fase seguinte, a produção.

Etapa 2: Elaboração – Fase D) Produção: Foram buscadas imagens gratuitas com direitos de uso educacional para a composição autoral do Vídeo-Ensaio Discente, captura do conteúdo visual necessário para guiar, por meio do produto educacional, algumas ações do discente, gravações do áudio (incluindo narração, música e efeitos sonoros), captura de imagens adicionais (como *b-roll*, edição de *motion design* e cenas adicionais para ilustrar conceitos), sendo necessário criar uma agenda do tempo de produção (garantindo que todas as imagens e áudios necessários fossem capturados antes do processo de pós-produção, sem comprometer a futura validação).

Etapa 2: Elaboração – Fase E) Pós-Produção: Houve a edição do Vídeo-Ensaio Discente (incluindo cortes, transições e aprimoramentos visuais), mixagem e edição do áudio para

garantir qualidade sonora adequada, averiguação de legendas e efeitos visuais, finalização da versão final do protótipo (pronto para ser renderizado e validado em sala de aula).

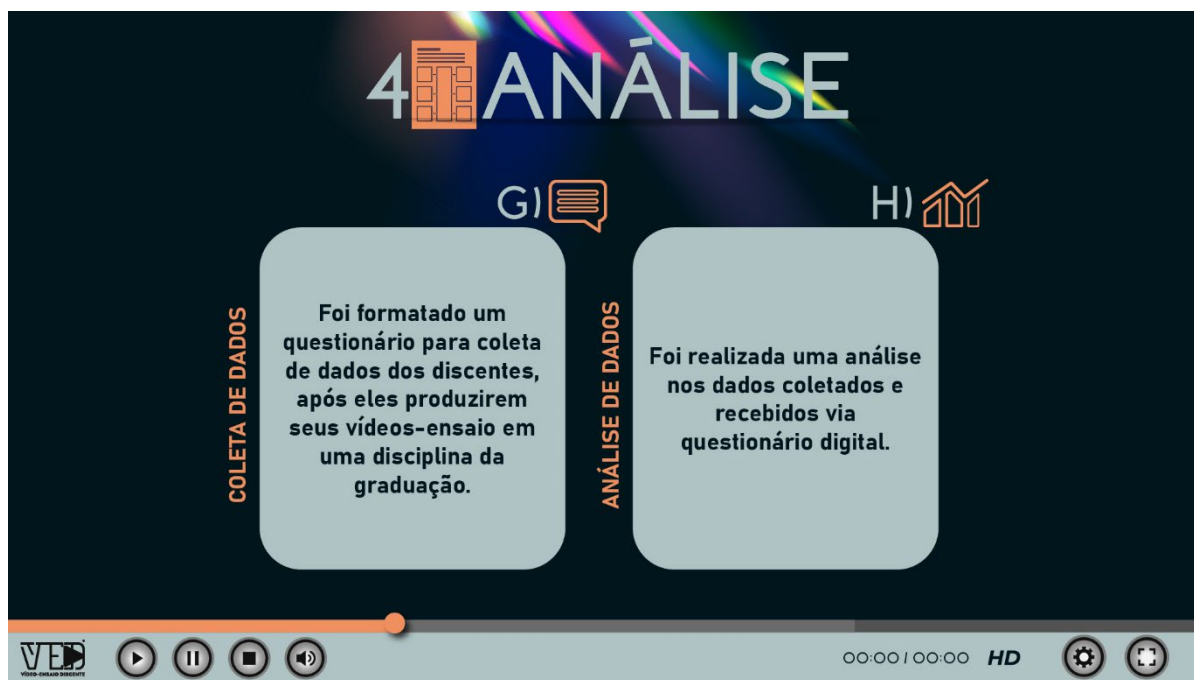
**Figura 14** – Validação: 3ª etapa da trajetória metodológica do VED – Vídeo-Ensaio Discente



**Fonte:** Do autor, utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

Etapa 3: Validação – Fase F) Aplicação discente: Para validar o produto educacional VED - Vídeo-Ensaio Discente em uma sala de aula do ensino superior, o ato específico foi a apresentação do VED para os discentes, quando receberam uma breve explicação sobre o produto, como ele foi criado e qual seu objetivo educacional. O processo detalhado de validação será exposto no capítulo seguinte desta pesquisa.

**Figura 15** – Análise: 4ª etapa da trajetória metodológica do VED – Vídeo-Ensaio Discente

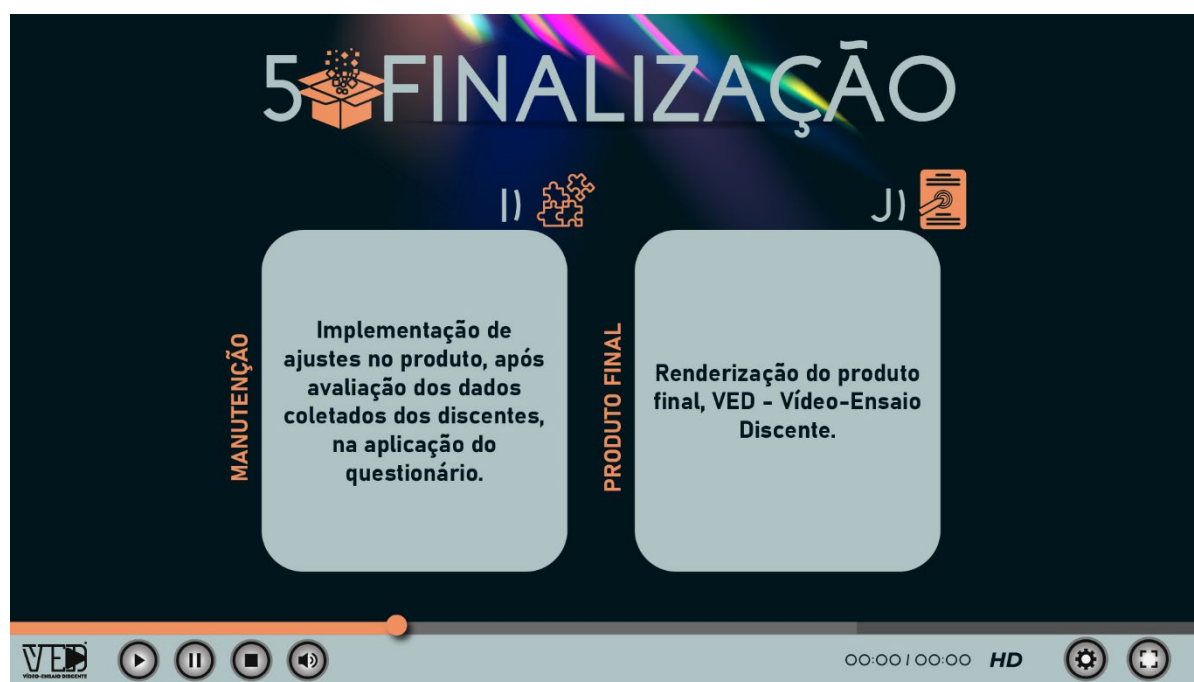


**Fonte:** Do autor, utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

Etapa 4: Análise – Fase G) Coleta de dados: Após testar o produto educacional VED - Vídeo-Ensaio Discente em uma sala de aula do ensino superior, foi realizado um questionário para coleta de dados dos discentes, público-alvo da pesquisa. O questionário foi elaborado com perguntas abertas e fechadas, abrangendo aspectos relacionados ao processo de aprendizagem e à experiência dos alunos ao produzirem seus próprios vídeos-ensaio.

Etapa 4: Análise – Fase H) Análise de dados: As respostas obtidas no questionário foram analisadas para avaliar a efetividade do produto educacional em estimular a produção de conteúdo pelos alunos e identificar possíveis melhorias no processo de ensino-aprendizagem. Nesse processo, foram utilizadas análises de dados para identificar padrões, tendências e relações entre as variáveis estudadas.

**Figura 16** – Finalização: 4ª etapa da trajetória metodológica do VED – Vídeo-Ensaio Discente



**Fonte:** Do autor, utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

Etapa 5: Finalização – Fase I) Análise de dados: Com base nas respostas obtidas no questionário enviado aos discentes, foram identificadas oportunidades de melhoria no produto educacional VED - Vídeo-Ensaio Discente. A partir dessas informações, foram implementados ajustes no conteúdo e na estrutura do produto, buscando torná-lo mais efetivo em estimular a produção de conteúdo pelos alunos e em promover uma experiência de aprendizagem mais completa. Foram realizados testes visuais pelo autor da pesquisa, com base nos apontamentos e respostas dos discentes que indicaram melhorias. Além disso, houve o processo de avaliação e melhoria contínua do produto educacional elaborado, para chegar na materialidade que agregue ao processo de ensino-aprendizagem, buscando garantir que ele esteja sempre alinhado com as necessidades e expectativas dos alunos.

Etapa 5: Finalização – Fase J) Produto final: Após manutenção (ajustes na reedição) do VED – Vídeo-Ensaio Discente, foi necessário realizar a renderização, que é o processo de transformar o vídeo bruto em um arquivo final editado e pronto para ser visualizado. Nesse processo, foi aplicada a compressão de dados para reduzir o tamanho do arquivo e permitir que ele seja reproduzido com mais facilidade em diferentes dispositivos e plataformas. Para a escolha do formato, a opção foi pelo MP4, devido à sua ampla compatibilidade e qualidade de imagem e som. O produto educacional foi disponibilizado em um *site* criado especificamente

para ele, o que facilita a divulgação e o acesso ao material por parte dos interessados. Essa disponibilidade *online* contribui para a ampliação do alcance do produto educacional e para a promoção do aprendizado de forma mais acessível e efetiva.

# **CAPÍTULO 4 - A CONCEPÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL: VED - VÍDEO-ENSAIO DISCENTE**

## **CAPÍTULO 4 – A CONCEPCÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL: VED – VÍDEO-ENSAIO DISCENTE**

Desde o princípio desta pesquisa, o resultado esperado ensejou a construção de um produto que explorasse as técnicas atrativas e envolventes do vídeo-ensaio. Com a trajetória do trabalho, o desejo de que o produto educacional como recurso audiovisual fosse capaz de ampliar a atuação expositiva dos discentes em sua rotina acadêmica ficou ainda mais latente. Queríamos que os vídeos-ensaio atuassem no sentido da atração por informações e do aprendizado por sensibilidade visual, para os discentes. Em outras palavras, desejávamos um meio motivador audiovisual que suscitasse uma resposta ativa e estimulasse a construção discente.

Teixeira (2021) defende a possibilidade de adicionar discursos locucionados à narrativa de um vídeo-ensaio ser capaz de gerar novas demonstrações e relatos. O vídeo, por sua vez, possui grande atratividade para o público, permitindo que a mensagem transmitida seja recebida de forma convidativa. Apesar de ter sido criado sem o rigor do audiovisual acadêmico, o vídeo-ensaio apresenta parâmetros interessantes para a análise de seus gestos processuais e efeitos de sentido, configurando-se como uma forma de pensamento (Teixeira, 2021).

Concretizamos, no produto deste trabalho, um artefato que colabora para a criatividade, inovação e produção estudantil do ensino superior. Conforme defende Catherine Grant (2014), pesquisadora e profissional realizadora do vídeo-ensaio que acumula muitos anos estudando o formato e defende, nesse caso em especial, o ensaio em vídeo como um meio acadêmico ontológico que se apoia em algo novo. A pesquisadora expressa que não só a edição de imagens, mas também a experiência da experimentação, da prática, do fazer, da produção são modificadores. A demonstração visual de uma análise significativa a faz crer nos potenciais do vídeo-ensaio como processo de pesquisa analítico, pedagógico e criativo (Grant, 2014).

Como reforço, o Vídeo-Ensaio Discente é uma construção experimental que proporciona ao acadêmico a oportunidade de ir além da expressão de um pensamento ou ideia por meio da imagem em movimento. Em contextos de ensino-aprendizagem, esse artefato pode ser utilizado para incentivar a construção de novas explanações sobre um determinado tema, por meio da articulação de imagens e sons. Esse formato permite reexaminar vídeos provenientes da internet, acervos pessoais ou profissionais, bem como capturar novas imagens e fotografias para a criação do vídeo-ensaio. O resultado é um produto audiovisual criativo e



dinâmico que pode ser utilizado como recurso letivo, ampliando a compreensão dos alunos acerca do conteúdo apresentado.

#### 4.1 A concepção do roteiro do produto educacional: VED – Vídeo-Ensaio Discente

O processo de construção da base conceitual do produto educacional envolveu o cruzamento de diretrizes propostas pela autora Burns (2023), docente, autora e especialista em tecnologia educacional, com as ideias apresentadas por Furlan (2020), jornalista e escritor. Esse esforço conjunto permitiu um progresso significativo em relação às características técnicas do vídeo-ensaio como produto educacional, que foi apresentado na fase protótipo e materializado na fase final em um formato de peça audiovisual única. O produto foi concebido com o propósito de ser um artefato instrutivo que guia os discentes no processo de produção de seus próprios vídeos-ensaios, contendo diferentes funções instrutivas que se complementam. A concepção também se baseou na utilização de argumentos sonoros que simulam uma conversa entre uma persona e o discente por meio de uma narração, o que torna a experiência mais imersiva e engajadora. O fluxo do roteiro foi pensado pelo autor da pesquisa com 17 cenas didáticas que compõem o produto educacional, conforme demonstrado na Figura 17.

Figura 17 – Fluxo do roteiro didático do VED – Vídeo-Ensaio Discente



Fonte: Do autor, utilizando os softwares Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

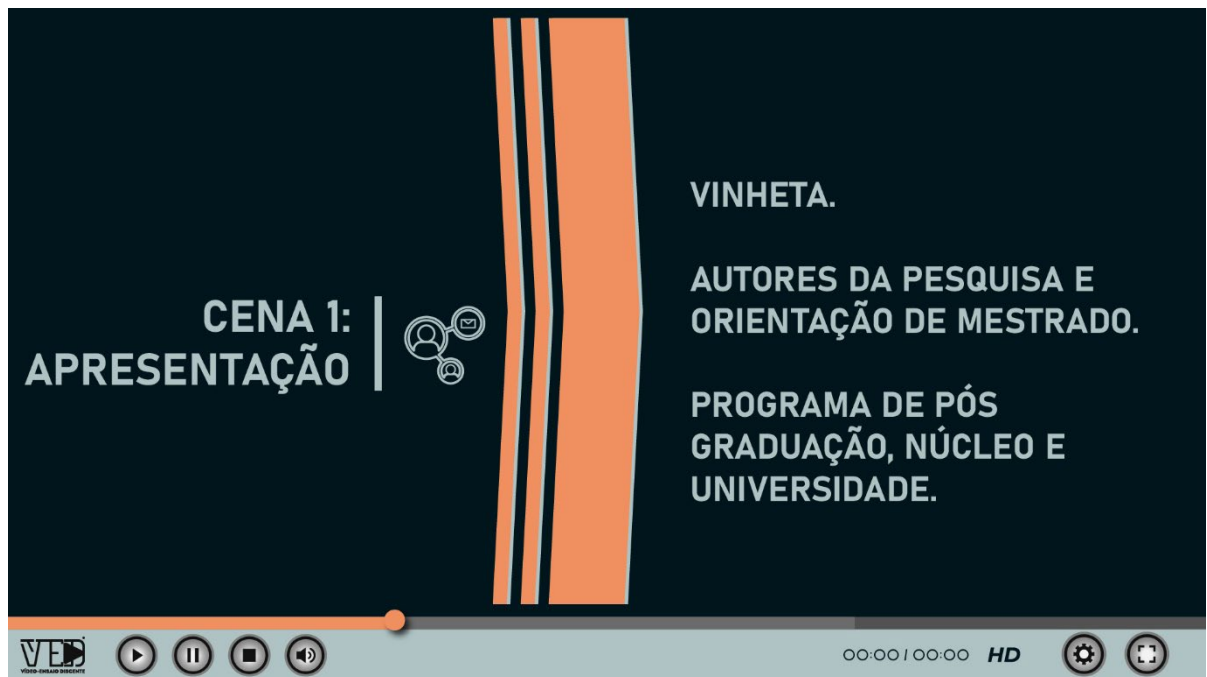
O plano de produção do VED - Vídeo-Ensaio Discente focou em criar um produto educacional com o objetivo de explicar visualmente que o vídeo-ensaio é feito para estimular questionamentos e reflexões no espectador e pode ser usado na educação superior. O vídeo foi baseado em uma pesquisa consistente e utiliza mensagens confiáveis para apresentar novidades sobre um tema relevante para o público discente. Para garantir a qualidade da mensagem e do conteúdo, foi elaborado um roteiro aprofundado com uma estrutura narrativa que define a ordem de aparição dos elementos pesquisados. A linguagem utilizada foi criada a partir do esquema narrativo e do roteiro envolvente, com frases fortes e tópicos encaixados em um texto que mostra as vantagens do formato.

As imagens utilizadas foram embasadas pelos argumentos expostos na narração e divididas em planos que dialogam com a argumentação. O produto educacional foi revisado com cuidado para garantir a coerência e a coesão do roteiro, além de sensibilidade na edição, com qualidade nas imagens, no ritmo da montagem, na trilha sonora, nos volumes dos canais de áudio e na identidade visual. Antes da difusão para a validação, ocorreram constantes revisões do produto final, que foi apresentado para os discentes. Logo, o produto que ganhou formato exequível, sendo identificado como VED - Vídeo-Ensaio Discente, explora narrativas envolventes e técnicas para ritmar um norteador audiovisual, que pode sempre ganhar revisitas do usuário que deseja encontrar as partes estratégicas. A autonomia que a tutoria do produto educacional emprega ao discente transforma o acadêmico de um espectador passivo para um produtor ativo. Além disso, coloca o discente em contato direto com suas próprias produções criativas e inovadoras.

De acordo com o fluxo geral descrito no roteiro do produto educacional acima, cada cena foi produzida de forma didática como um conjunto de conteúdos integrados que visam transmitir a mensagem exemplificativa e expositiva. A seguir, apresentaremos figuras que ilustram separadamente os elementos centrais de cada uma das cenas. Essas concepções foram baseadas no referencial teórico apresentado no final desta pesquisa, bem como nos conhecimentos adquiridos pelo autor ao longo deste trabalho, de 2021 a 2023. Além disso, foram utilizadas práticas audiovisuais adquiridas ao longo da carreira profissional do autor.

Os fluxos das cenas serão minuciosamente delineados nas figuras 18 a 33, as quais são apresentadas a seguir. Cada uma dessas representações contempla o conteúdo elaborado e concebido para suas respectivas contextualizações.

**Figura 18** – Cena 01: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo

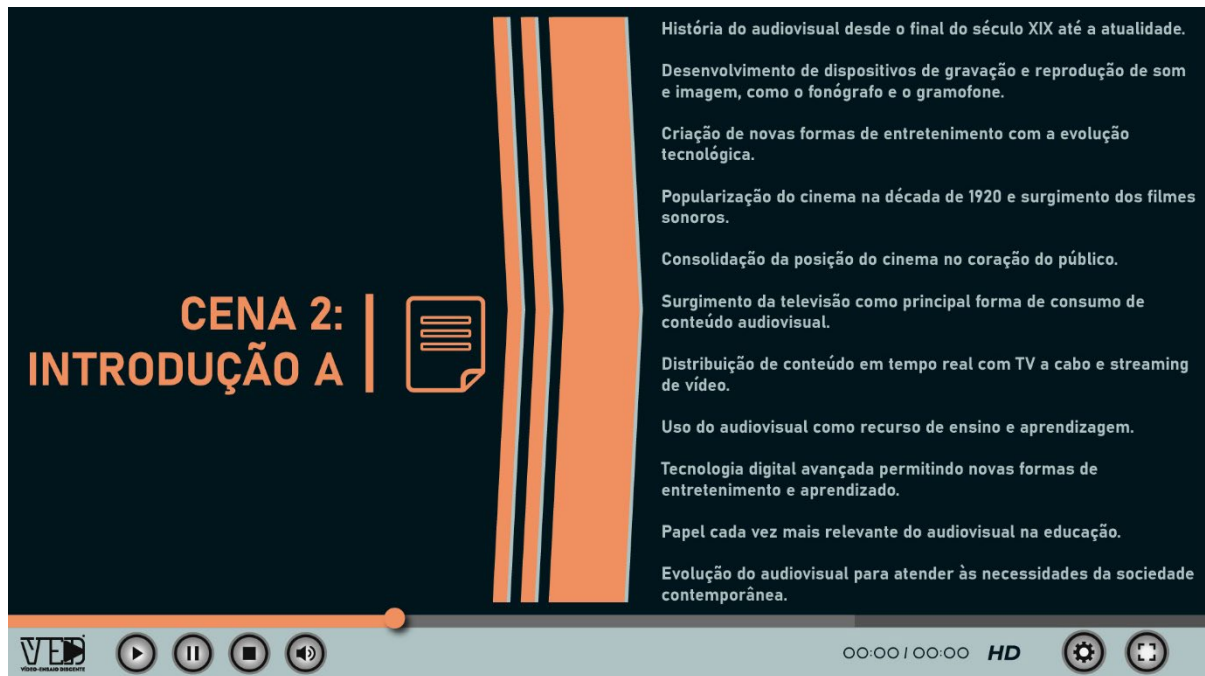


**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

A apresentação do produto educacional VED - Vídeo-Ensaio Discente, com a apresentação da marca do produto e editada em *motion design*<sup>22</sup>, bem como a apresentação da pesquisa, do programa de pós-graduação, do núcleo e da universidade que fazem parte, são elementos importantes para estabelecer a credibilidade e a confiança dos discentes no produto, assim como situá-los no contexto em que foi desenvolvido. Ao apresentar a marca e a vinheta em *motion design*, o produto se torna mais atrativo visualmente, chamando a atenção dos discentes e despertando o interesse para o conteúdo que será apresentado. A apresentação da pesquisa, do programa de pós-graduação, do núcleo e da universidade que fazem parte, por sua vez, mostram aos discentes que o produto é fruto de um trabalho acadêmico sério e respaldado por instituições de renome, o que transmite segurança e confiabilidade. Assim, a apresentação do VED se torna uma ferramenta importante para situar o discente em relação ao produto, bem como estabelecer uma relação de confiança e credibilidade entre o mesmo e o produto educacional.

<sup>22</sup> É uma técnica que combina animação, design gráfico e técnicas de produção de vídeo para criar conteúdo visual em movimento. É usado para produzir animações, vinhetas, vídeos promocionais, comerciais, aberturas de filmes, entre outros tipos de conteúdo audiovisual.

Figura 19 – Cena 02: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo



Fonte: Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

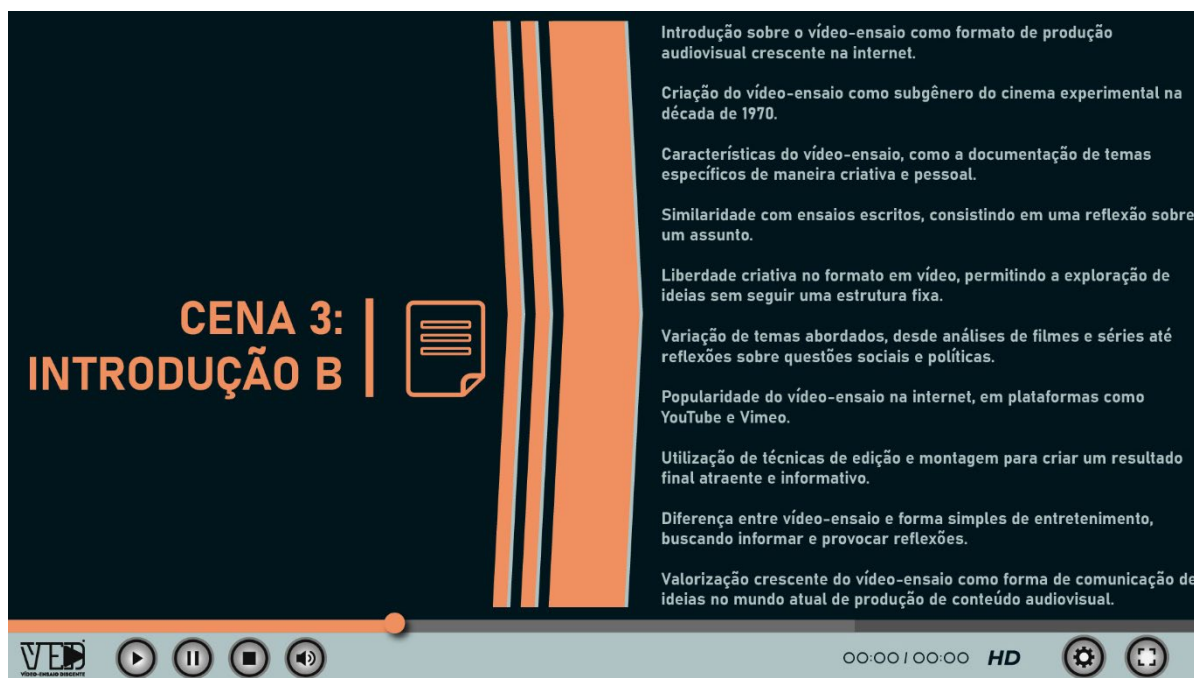
A Introdução A do produto educacional "VED - Vídeo-Ensaio Discente" tem como objetivo contextualizar a história do audiovisual desde o final do século XIX até a atualidade. Essa abordagem é para que os discentes possam compreender a evolução tecnológica dos dispositivos de gravação e reprodução de som e imagem, bem como o desenvolvimento de novas formas de entretenimento. Além disso, a introdução também destaca a popularização do cinema na década de 1920, o surgimento dos filmes sonoros e a consolidação da posição do cinema no coração do público.

Com a chegada da televisão como principal forma de consumo de conteúdo audiovisual e a distribuição de conteúdo em tempo real com TV a cabo e *streaming* de vídeo, o uso do audiovisual como recurso de ensino e aprendizagem tornou-se cada vez mais relevante. Nesse sentido, a Introdução A também explora a evolução do audiovisual para atender às necessidades da sociedade contemporânea, bem como a tecnologia digital avançada que permite novas formas de entretenimento e aprendizado.

Ao apresentar esses aspectos na introdução, o produto educacional "VED - Vídeo-Ensaio Discente" proporciona aos discentes uma visão ampla sobre a evolução do audiovisual

e sua importância na sociedade, permitindo que eles compreendam melhor o papel do vídeo-ensaio como uma ferramenta de comunicação e aprendizado.

**Figura 20** – Cena 03: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo



**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

A "Introdução B" do vídeo-ensaio é um momento para estabelecer o contexto, a importância e as características do formato para o público-alvo do produto educacional. A introdução começa com uma visão geral sobre o vídeo-ensaio como formato de produção audiovisual crescente na internet, indicando que a compreensão do formato é importante para a formação dos estudantes no ensino superior. Em seguida, é apresentada a história do vídeo-ensaio, que teve sua origem no cinema experimental da década de 1970. Isso permite que o público-alvo entenda que o vídeo-ensaio tem raízes profundas no cinema, mas se desenvolveu em um formato independente e autônomo.

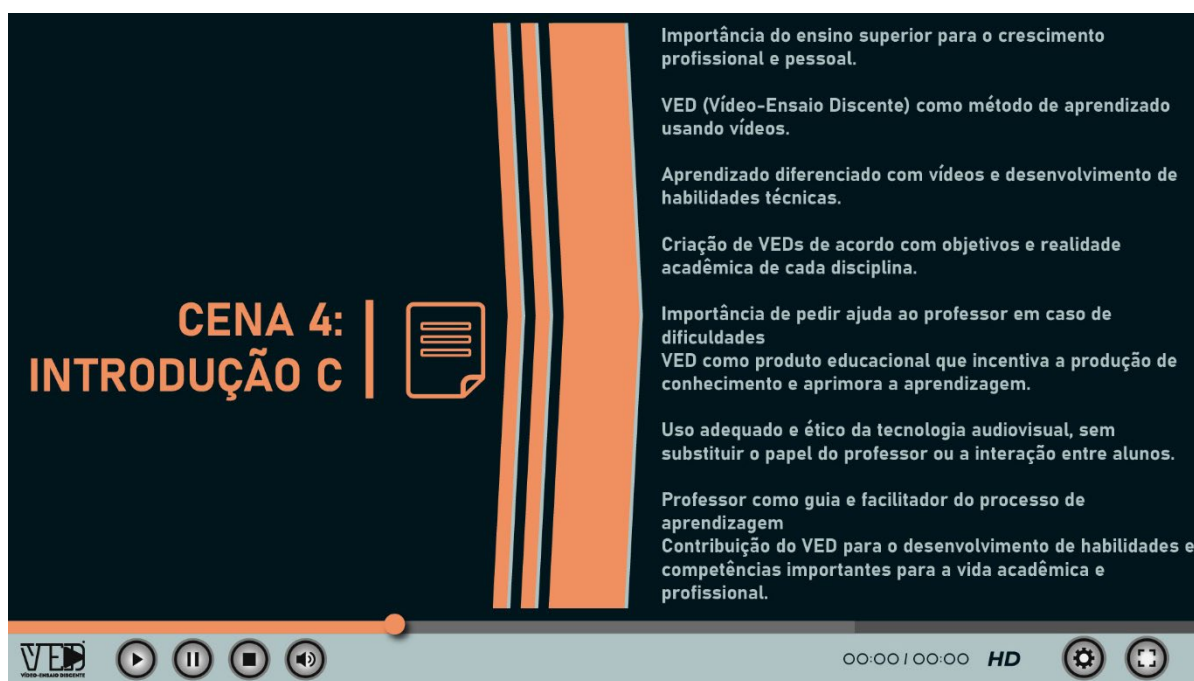
As características do vídeo-ensaio são então destacadas, mostrando que ele é uma documentação de temas específicos de maneira criativa e pessoal, além de ter similaridade com ensaios escritos, consistindo em uma reflexão sobre um assunto. A liberdade criativa no formato em vídeo permite a exploração de ideias sem seguir uma estrutura fixa e aborda uma variedade de temas, desde análises de filmes e séries até reflexões sobre questões sociais e políticas.

A popularidade do vídeo-ensaio na internet é ressaltada, em plataformas como YouTube e Vimeo, o que demonstra a relevância do formato na produção de conteúdo audiovisual

atualmente. A utilização de técnicas de edição e montagem para criar um resultado final atraente e informativo também é destacada, indicando que o vídeo-ensaio é um formato que envolve habilidades técnicas, além de criatividade e reflexão.

Por fim, a diferença entre o vídeo-ensaio e formas simples de entretenimento é enfatizada, mostrando que o vídeo-ensaio busca informar e provocar reflexões sobre os temas abordados. A valorização crescente do vídeo-ensaio como forma de comunicação de ideias no mundo atual de produção de conteúdo audiovisual é um ponto importante, que permite que o público-alvo entenda que o vídeo-ensaio é uma forma eficaz de expressar ideias e reflexões sobre temas diversos. Em suma, cada uma das inserções na "Introdução B" serve para estabelecer uma compreensão abrangente e profunda do vídeo-ensaio como formato de produção audiovisual, destacando sua importância para a formação dos estudantes no ensino superior.

**Figura 21** – Cena 04: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo



**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

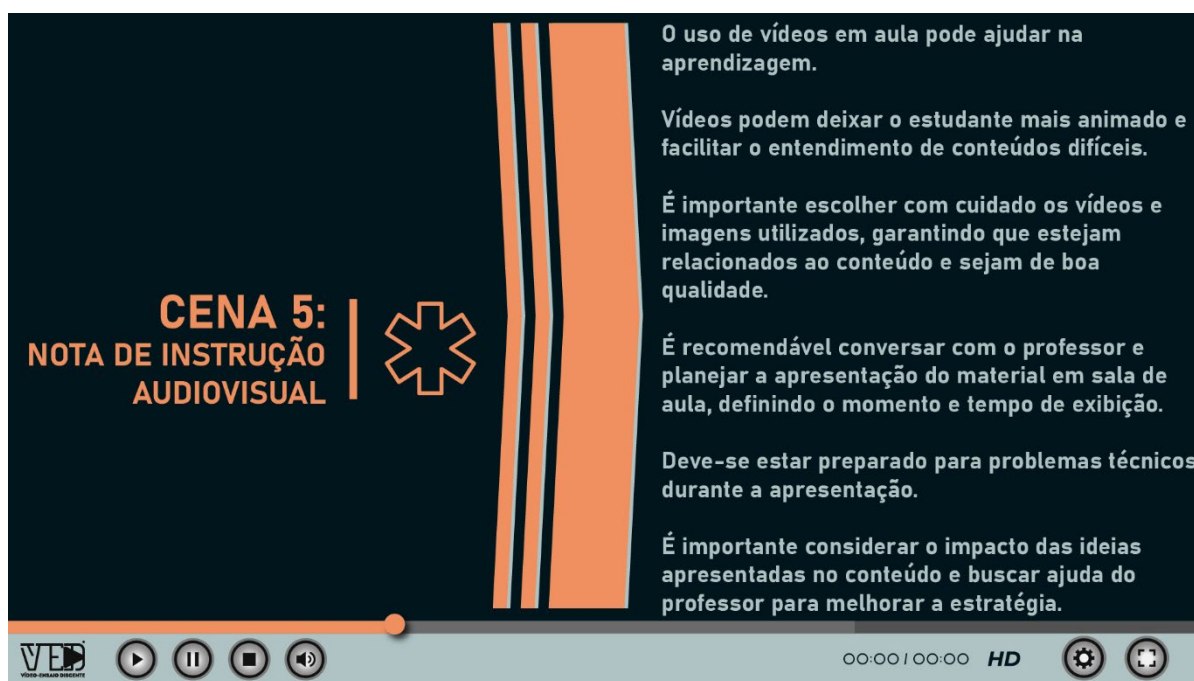
A "Introdução C" do produto educacional VED (Vídeo-Ensaio Discente) apresenta uma série de pontos para a compreensão do objetivo e das diretrizes do programa. O primeiro ponto destacado é a importância do ensino superior para o crescimento pessoal e profissional, o que enfatiza a relevância do tema abordado no contexto acadêmico. A seguir, é introduzido o VED



como forma de aprendizado com vídeos, enfatizando sua inovação como ferramenta de ensino. Em seguida, destaca-se a importância da criação de VEDs de acordo com os objetivos e a realidade acadêmica de cada disciplina, o que enfatiza a necessidade de adaptabilidade do método para diferentes contextos educacionais.

Além disso, a introdução ressalta a importância de pedir ajuda ao professor em caso de dificuldades, o que reforça a ideia de que o processo de aprendizagem é colaborativo e que o VED não deve substituir a interação entre alunos e professores. É enfatizada a importância de usar a tecnologia audiovisual de forma ética e adequada, sem desconsiderar a importância do papel do professor como guia e facilitador do processo de aprendizagem. Por fim, destaca-se a contribuição do VED para o desenvolvimento de habilidades e competências importantes para a vida acadêmica e profissional, o que reforça a relevância e o valor do programa educacional proposto.

**Figura 22** – Cena 05: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo



**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

A "Nota de Instrução Audiovisual" apresenta considerações para o uso de vídeos em aula, destacando seu potencial para auxiliar na aprendizagem. A primeira inserção ressalta a importância do uso de vídeos, indicando que eles podem ser uma ferramenta valiosa para os estudantes na compreensão de conteúdos complexos. A segunda inserção destaca que os vídeos

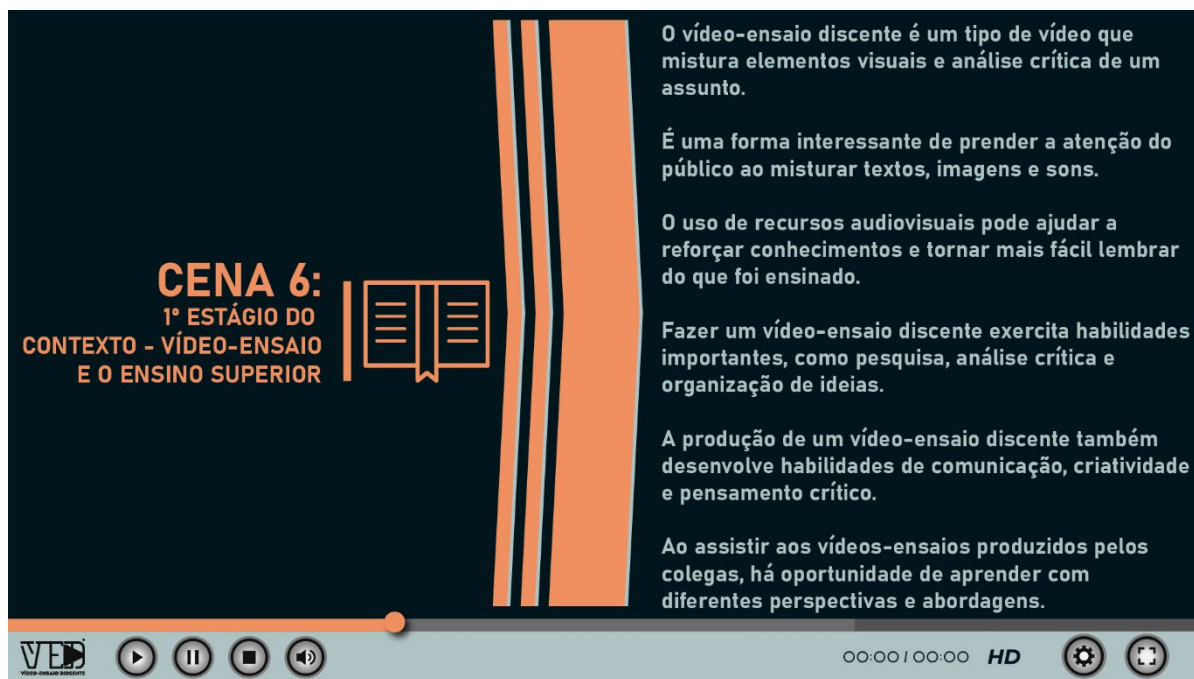
podem aumentar a motivação dos estudantes, promovendo um ambiente de aprendizagem mais engajador e estimulante.

A terceira inserção chama atenção para a necessidade de escolher vídeos e imagens que estejam relacionados ao conteúdo abordado, enfatizando a importância de utilizar material de qualidade para evitar possíveis distorções ou equívocos. A quarta inserção destaca a importância da comunicação entre professor e aluno, incentivando o planejamento conjunto da apresentação do material em sala de aula, de forma a maximizar sua efetividade.

A quinta inserção alerta para a possibilidade de ocorrerem problemas técnicos durante a exibição do material, o que pode prejudicar a compreensão dos estudantes. Por fim, a última inserção ressalta a importância de considerar o impacto das ideias apresentadas no conteúdo e buscar a orientação do professor para aprimorar a estratégia de utilização dos vídeos.

Essas considerações são fundamentais para o uso adequado de vídeos em aula, uma vez que oferecem diretrizes importantes para maximizar sua efetividade na promoção da aprendizagem. Além disso, reforçam a necessidade de um planejamento cuidadoso e da comunicação constante entre aluno e professor para garantir a efetividade do uso dos vídeos como ferramenta pedagógica.

**Figura 23** – Cena 06: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo

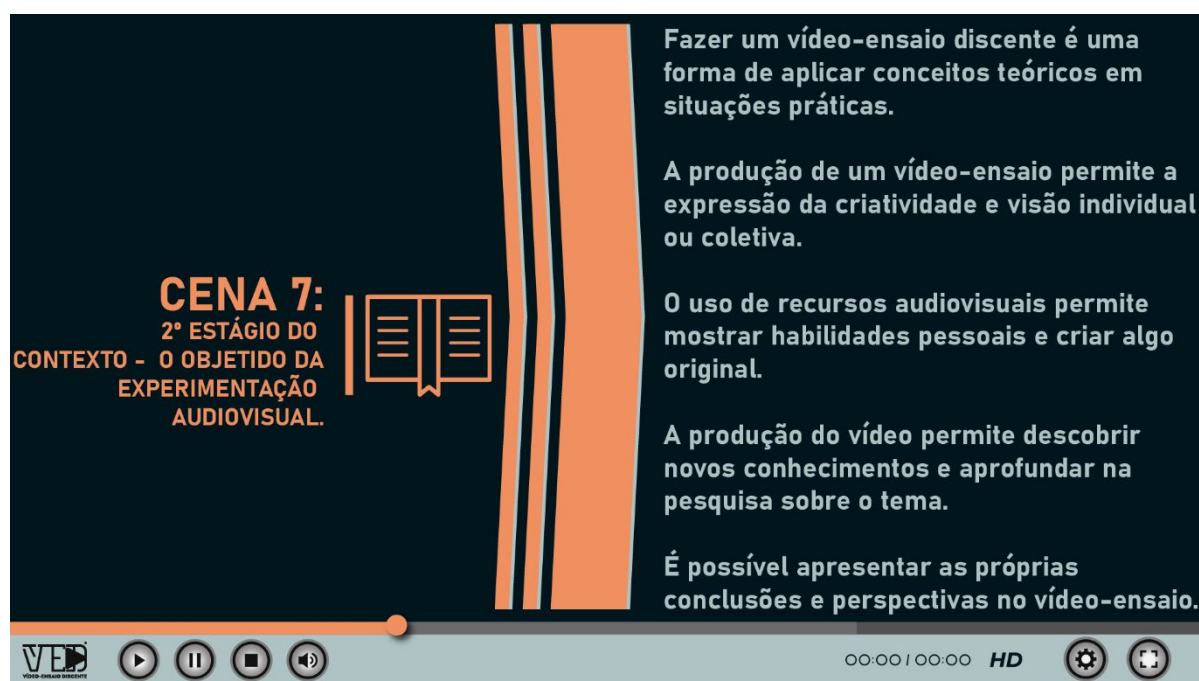


**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.



A cena "1º Estágio do Contexto – Vídeo-Ensaio e o Ensino Superior" apresenta as características e vantagens do vídeo-ensaio discente no contexto do ensino superior. A primeira inserção, que destaca que o vídeo-ensaio discente é um tipo de vídeo que mistura elementos visuais e análise crítica de um assunto, é importante porque evidencia a natureza desse formato audiovisual que combina diferentes elementos para transmitir uma mensagem. A seguir, a cena ressalta que o uso de recursos audiovisuais pode ajudar a reforçar conhecimentos e tornar mais fácil lembrar do que foi ensinado, o que destaca a eficácia do vídeo-ensaio discente como ferramenta pedagógica. Além disso, a produção de um vídeo-ensaio discente exercita habilidades importantes, como pesquisa, análise crítica e organização de ideias, desenvolve habilidades de comunicação, criatividade e pensamento crítico, o que torna esse produto educacional uma excelente opção para alunos do ensino superior. Por fim, a possibilidade de aprender com diferentes perspectivas e abordagens ao assistir aos vídeos-ensaios produzidos pelos colegas é um aspecto importante que estimula a troca de ideias e fomenta a construção do conhecimento em grupo. Em suma, a cena apresenta os benefícios do vídeo-ensaio discente e como ele pode ser uma ferramenta valiosa no contexto do ensino superior.

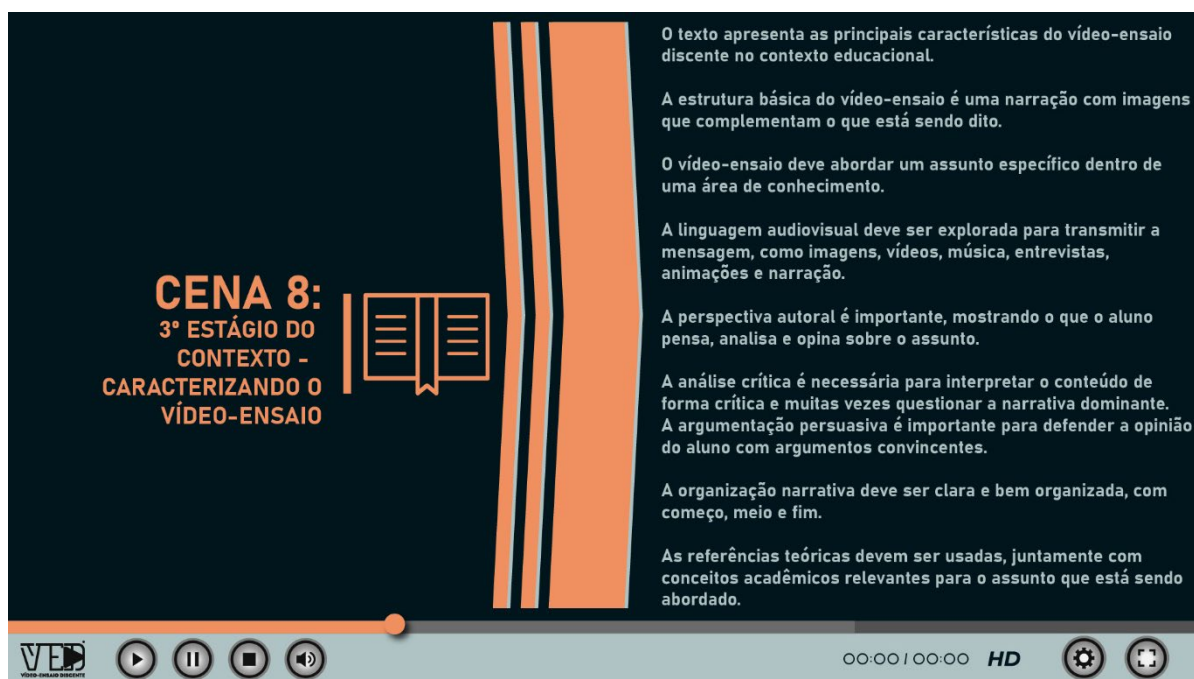
**Figura 24** – Cena 07: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo



**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

No segundo estágio do contexto do Vídeo-Ensaio Discente, o objetivo é a experimentação audiovisual. Nesse contexto, foi importante destacar que a produção de um vídeo-ensaio permite aos estudantes aplicar conceitos teóricos em situações práticas, o que promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas e criativas. Além disso, o uso de recursos audiovisuais possibilita a expressão da visão individual ou coletiva dos alunos, permitindo a criação de algo original e autêntico. A produção do vídeo também permite aos alunos descobrir novos conhecimentos e aprofundar sua pesquisa sobre o tema, o que favorece o processo de aprendizagem. Por fim, foi importante destacar que a produção do vídeo-ensaio possibilita aos alunos apresentar suas próprias conclusões e perspectivas, o que favorece o desenvolvimento da capacidade crítica e reflexiva. Dessa forma, o segundo estágio do contexto do vídeo-ensaio discente assume um papel fundamental na mensagem audiovisual para os acadêmicos, uma vez que possibilita a compreensão do desenvolvimento de habilidades e competências essenciais para a sua formação acadêmica e profissional.

**Figura 25** – Cena 08: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo

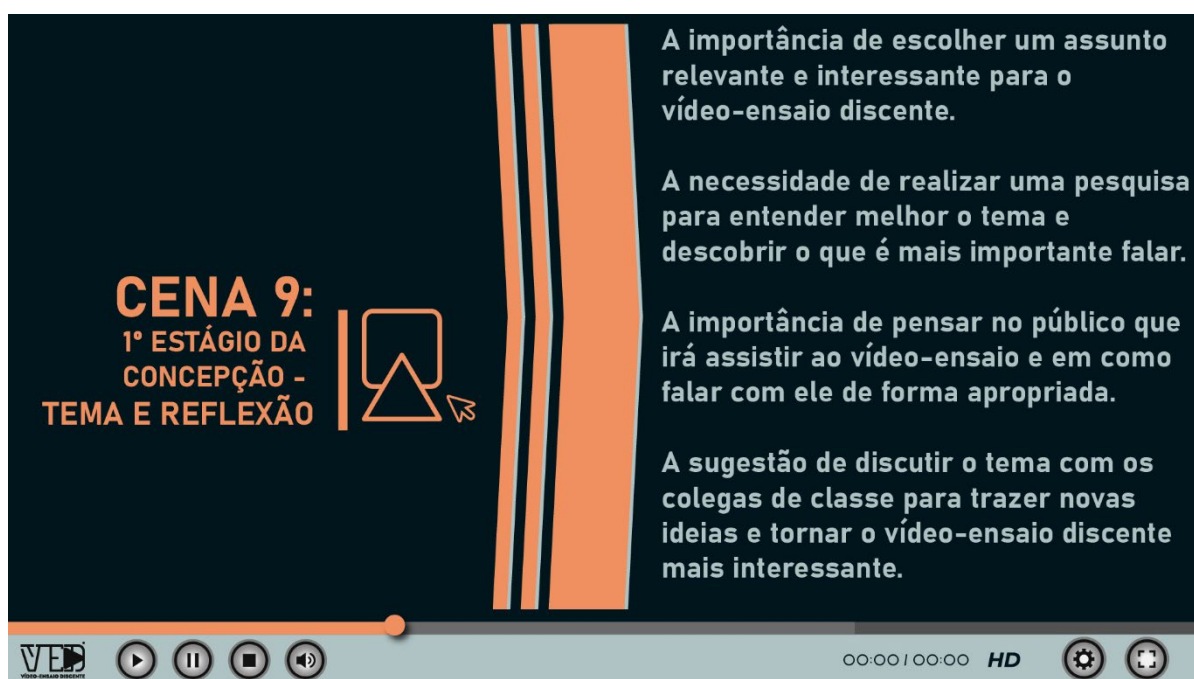


**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

No terceiro estágio do contexto do vídeo-ensaio discente, o objetivo é caracterizar o vídeo-ensaio e suas principais características. Nesse contexto, foi importante destacar que a estrutura básica do vídeo-ensaio é composta por uma narração que é complementada por

imagens, vídeos, música, entrevistas, animações e outros recursos audiovisuais. Esses elementos são essenciais para transmitir a mensagem do vídeo de forma clara e concisa. Além disso, é importante que o vídeo-ensaio aborde um assunto específico dentro de uma área de conhecimento e que a linguagem audiovisual seja explorada de forma criativa e original. A perspectiva autoral também é fundamental, uma vez que permite aos alunos expressar suas próprias opiniões e pontos de vista sobre o assunto abordado. A análise crítica e a argumentação persuasiva também são importantes para que os alunos possam interpretar o conteúdo de forma crítica e questionar a narrativa dominante, bem como para defender sua opinião com argumentos convincentes. A organização narrativa clara e bem organizada, com começo, meio e fim, é essencial para que o vídeo-ensaio possa transmitir a mensagem de forma eficaz. Por fim, foi importante destacar que o uso de referências teóricas e conceitos acadêmicos relevantes é fundamental para enriquecer a abordagem do assunto e dar credibilidade ao trabalho produzido pelos alunos. Dessa forma, o terceiro estágio do contexto do vídeo-ensaio discente é essencial para que os alunos possam compreender as principais características do vídeo-ensaio e produzir trabalhos de qualidade e relevância no âmbito acadêmico e profissional.

**Figura 26** – Cena 09: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo



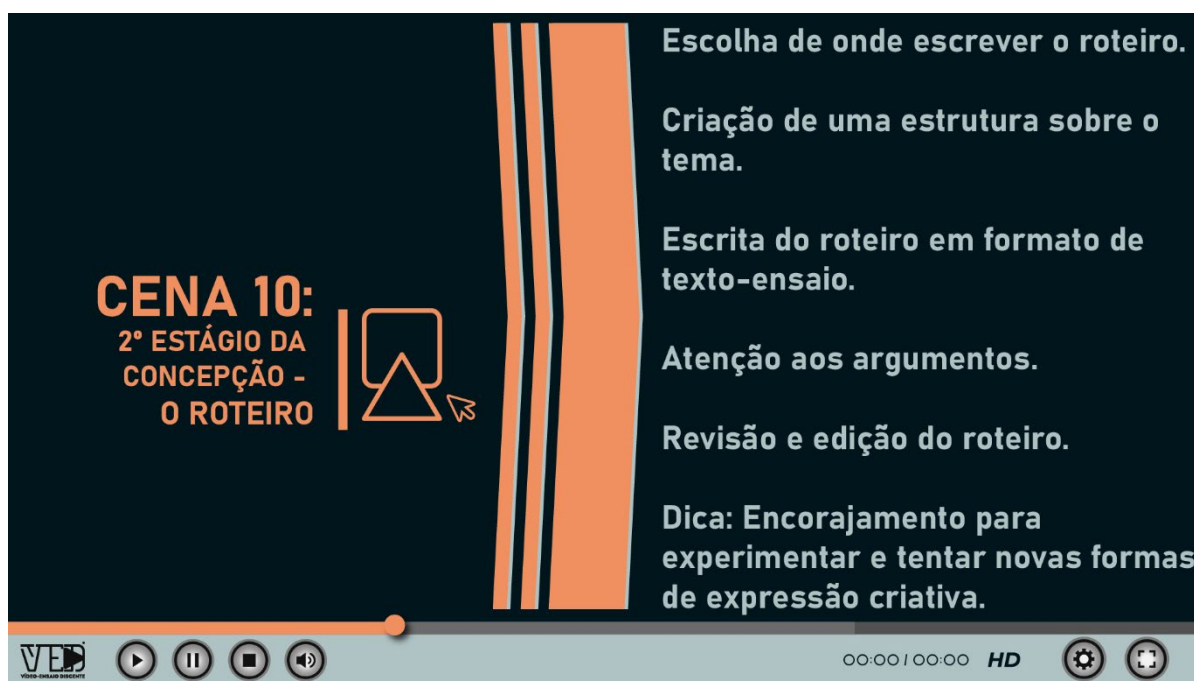
**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

O primeiro estágio da concepção, denominado como "Tema e Reflexão", a escolha de um assunto relevante e interessante é fundamental para engajar o público e tornar o vídeo-ensaio discente mais atrativo. Além disso, a realização de uma pesquisa para entender melhor o tema e descobrir o que é mais importante falar contribui para que o conteúdo do vídeo-ensaio discente seja relevante e tenha embasamento teórico consistente.

Outro aspecto importante é a consideração do público que irá assistir ao vídeo-ensaio discente. É essencial pensar em como falar com o público de forma apropriada, adaptando a linguagem e os recursos utilizados ao perfil dos espectadores. A sugestão de discutir o tema com os colegas de classe é uma ótima forma de trazer novas ideias e enriquecer o conteúdo do vídeo-ensaio discente, além de promover a troca de conhecimentos e incentivar a colaboração entre os estudantes.

Assim, ao levar em conta todas essas inserções, o primeiro estágio da concepção do vídeo-ensaio discente se torna uma etapa fundamental para a qualidade do produto final, pois permite a definição de um tema relevante, embasado teoricamente, adaptado ao público-alvo e enriquecido por meio da troca de ideias entre os colegas de classe.

**Figura 27** – Cena 10: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo



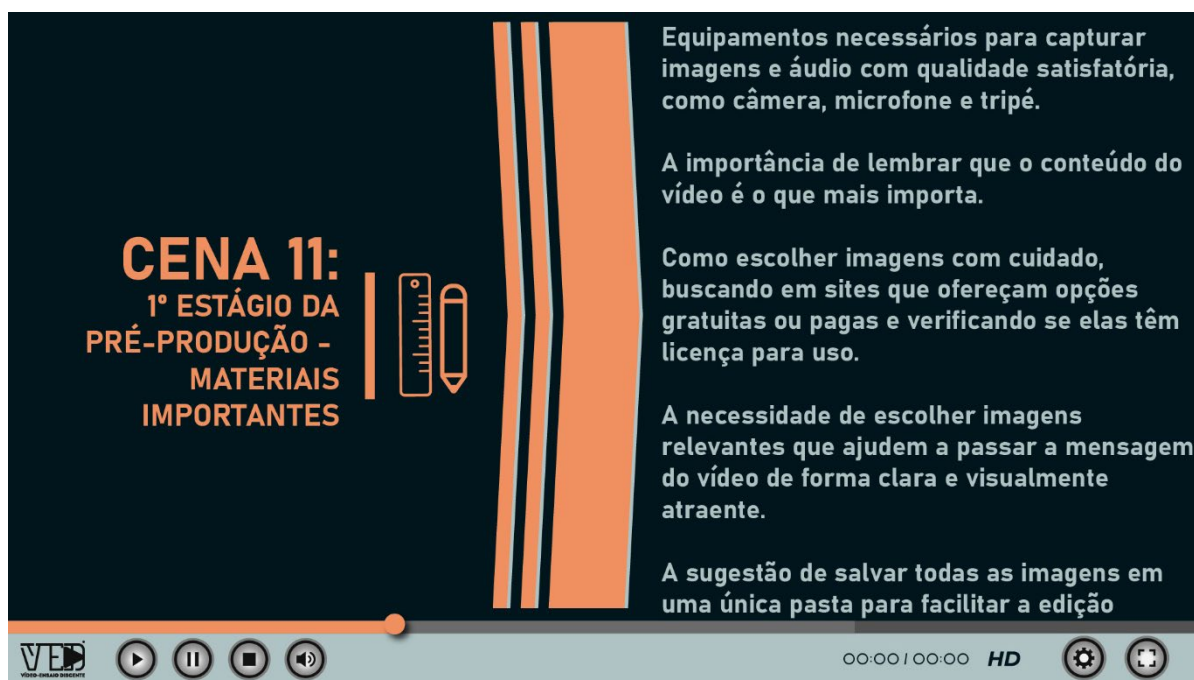
**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

O segundo estágio da concepção do vídeo-ensaio discente, intitulado "O Roteiro", é para a organização e estruturação do conteúdo do vídeo como produto educacional. A escolha do local para escrever o roteiro é para criar um ambiente favorável à concentração e criatividade, fatores importantes para a escrita de um roteiro de qualidade. A criação de uma estrutura sobre o tema é para definir os pontos principais a serem abordados no vídeo-ensaio discente, bem como para organizá-los de forma lógica e coerente.

A escrita do roteiro em formato de texto-ensaio é para garantir a clareza e coesão do conteúdo, facilitando a compreensão do público-alvo. É indicado ter atenção aos argumentos apresentados, buscando sempre embasá-los com fontes confiáveis e de qualidade. A revisão e edição do roteiro servem para aperfeiçoar a estrutura e conteúdo do vídeo-ensaio discente, corrigindo erros gramaticais, melhorando a fluidez da linguagem e garantindo a coesão textual.

Por fim, o encorajamento para experimentar e tentar novas formas de expressão criativa serviu para incentivar a inovação e a criatividade dos discentes na elaboração do vídeo-ensaio discente. Dessa forma, a inserção dessas práticas no segundo estágio da concepção do produto educacional VED contribuiu para a qualidade e excelência do produto final, incentivando a pesquisa, o aprimoramento da escrita, o pensamento crítico e a criatividade dos discentes.

Figura 28 – Cena 11: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo



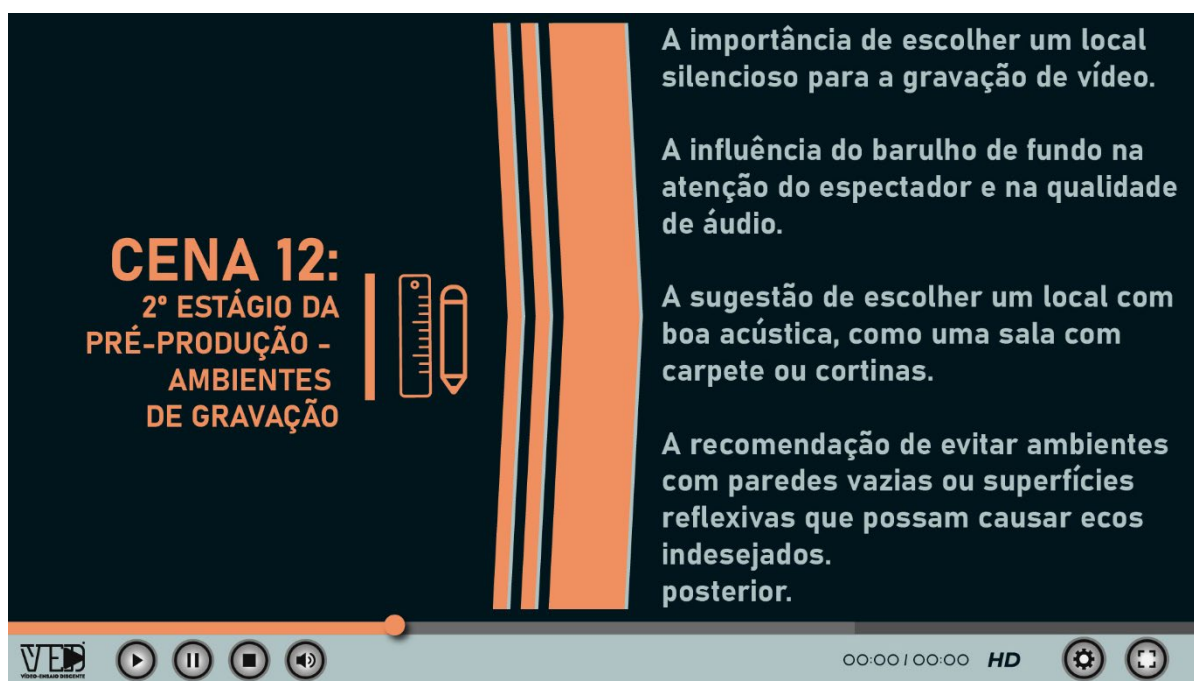
Fonte: Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

A cena "1º Estágio da Pré-Produção - Materiais Importantes" do produto educacional "VED - Vídeo-Ensaio Discente" aborda elementos para a realização de um vídeo-ensaio de



qualidade. A inserção sobre os equipamentos necessários para capturar imagens e áudio com qualidade satisfatória destaca a importância do uso de equipamentos adequados para a obtenção de uma produção com boa qualidade técnica. A recomendação de que o conteúdo do vídeo é o que mais importa evidencia a relevância da escolha do tema e da elaboração do roteiro. O tópico sobre a escolha cuidadosa de imagens, buscando opções em *sites* que ofereçam opções gratuitas ou pagas e verificando se possuem licença para uso, é fundamental para garantir a legalidade e a qualidade do material visual utilizado. A sugestão de selecionar imagens relevantes que ajudem a construir a mensagem do vídeo de forma clara e visualmente atraente, destaca a importância da escolha criteriosa de imagens que complementem o conteúdo do vídeo e ajudem a reforçar sua mensagem de forma eficiente. Logo, a indicação de salvar todas as imagens em uma única pasta para facilitar a edição posterior é essencial para o processo de pós-produção, garantindo a organização e o acesso rápido às imagens utilizadas durante a edição. Em resumo, a cena "1º Estágio da Pré-Produção - Materiais Importantes" destaca a importância de uma pré-produção bem planejada e executada para garantir a qualidade e a eficácia do vídeo-ensaio produzido.

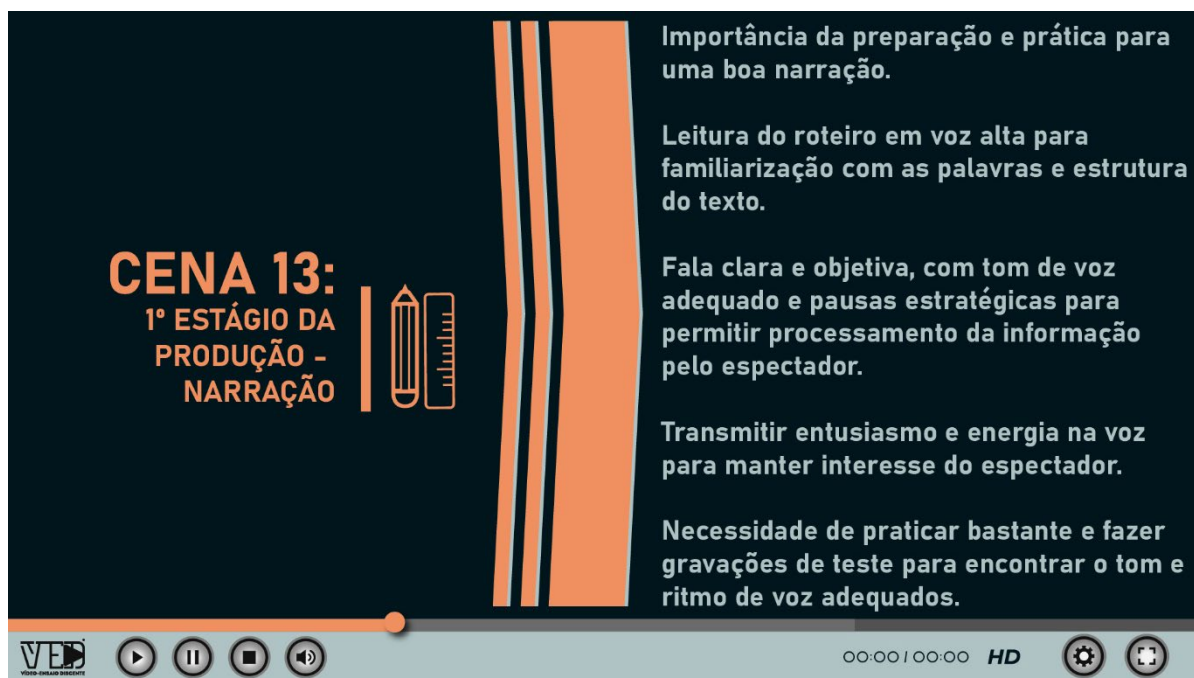
**Figura 29** – Cena 12: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo



**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

A cena "2º Estágio da Pré-Produção - Ambientes de Gravação" do produto educacional "VED - Vídeo-Ensaio Discente" é para garantir a qualidade do produto final. A escolha do local silencioso é importante para minimizar a interferência de ruídos externos que podem prejudicar a qualidade do áudio e distrair o espectador. A sugestão de um local com boa acústica, como uma sala com carpete ou cortinas, pode ajudar a absorver o som e melhorar a clareza do áudio. Além disso, é importante evitar ambientes com paredes vazias ou superfícies reflexivas que podem causar ecos indesejados e comprometer a qualidade do áudio. Portanto, essas inserções são para garantir a qualidade de produção do vídeo e a atenção do espectador.

**Figura 30** – Cena 13: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo

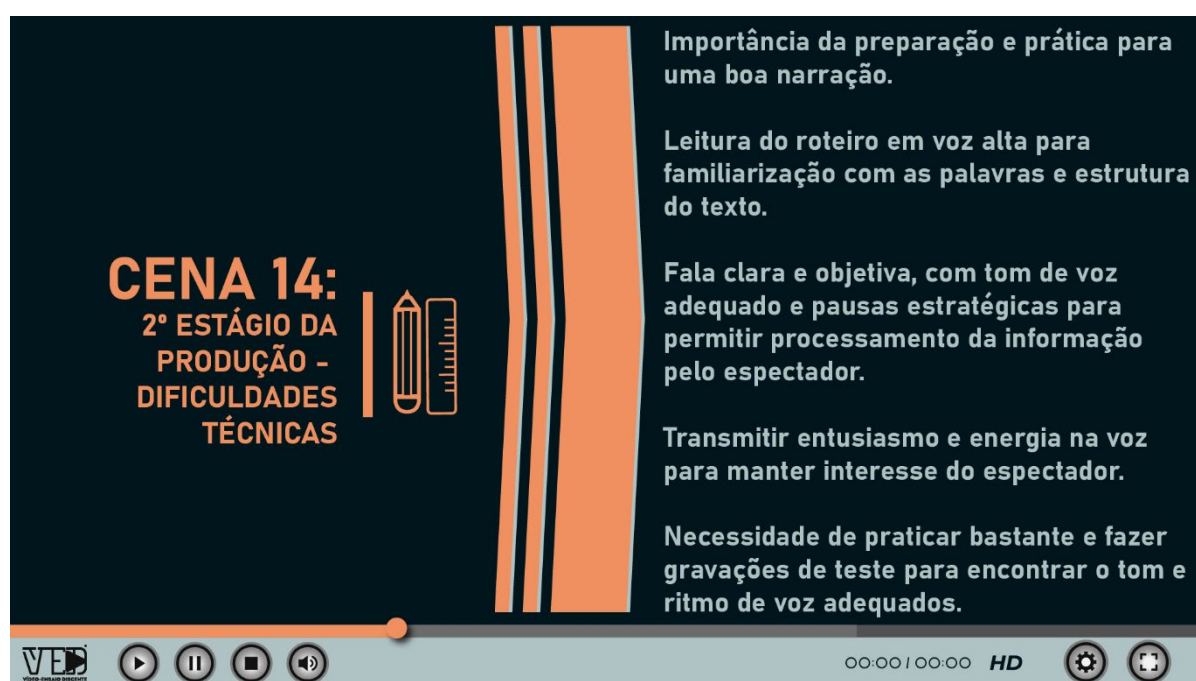


**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

A cena "1º Estágio da Produção - Narração" do produto educacional "VED - Vídeo-Ensaio Discente" é essencial para a preparação do discente para a criação de um vídeo-ensaio de qualidade. A inserção da importância da preparação e prática para uma boa narração é fundamental, uma vez que a narração é um elemento-chave do vídeo-ensaio, e uma boa narração pode melhorar significativamente a qualidade do trabalho. A leitura do roteiro em voz alta é importante para familiarização com as palavras e estrutura do texto, ajudando o discente a se sentir mais confiante e confortável durante a gravação. A fala clara e objetiva, com tom de voz adequado e pausas estratégicas, permite que o espectador processe a informação de forma

mais eficiente e compreenda melhor a mensagem do vídeo. Transmitir entusiasmo e energia na voz é importante para manter o interesse do espectador e garantir que a mensagem seja comunicada de forma eficaz. A necessidade de praticar bastante e fazer gravações de teste para encontrar o tom e ritmo de voz adequados é fundamental para que o discente aprimore suas habilidades de narração e crie um vídeo-ensaio de qualidade. Em resumo, a cena "1º Estágio da Produção - Narração" oferece ao discente informações para criar uma narração cativante, garantindo a qualidade do produto final.

**Figura 31** – Cena 14: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo



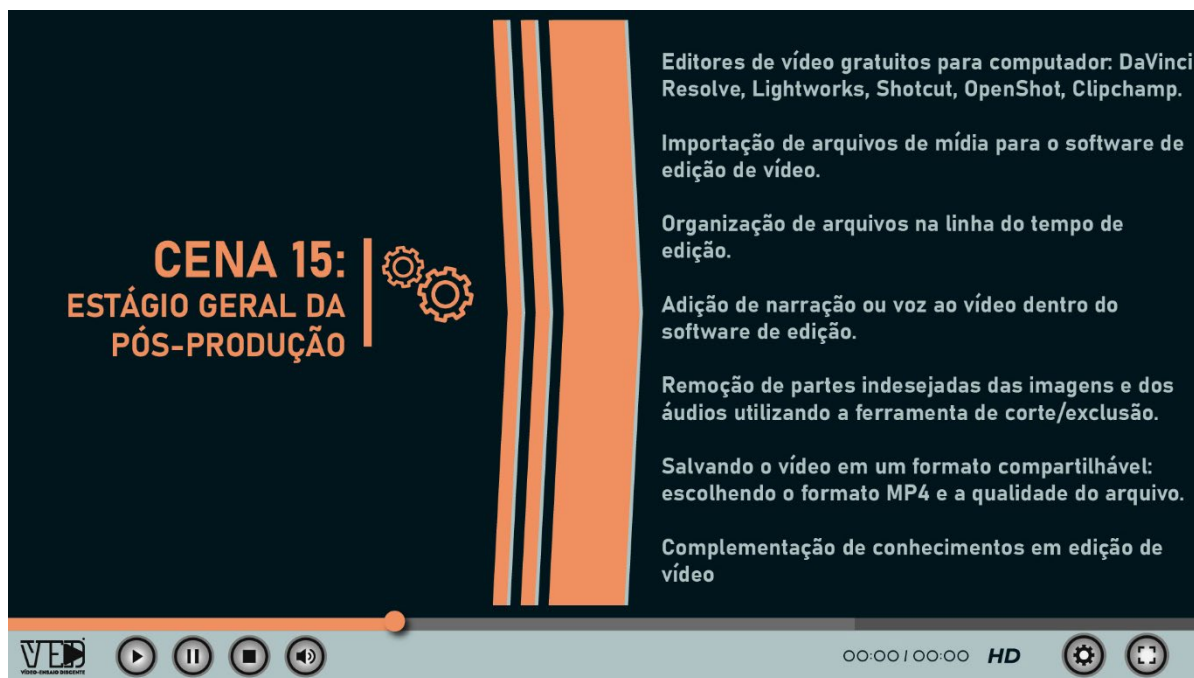
**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

O estágio de produção de um vídeo-ensaio pode ser uma etapa complexa e desafiadora. Na cena "2º Estágio da Produção - Dificuldades Técnicas", o objetivo é destacar a importância de estar preparado para lidar com problemas técnicos que podem ocorrer durante a produção. Problemas de áudio, iluminação e edição são comuns e podem prejudicar a qualidade final do vídeo-ensaio. É importante fazer testes antecipados para identificar e resolver problemas técnicos antes de começar a gravação, a fim de evitar surpresas desagradáveis durante a produção. Além disso, a cena enfatiza a importância de trabalhar em equipe e pedir ajuda aos colegas ou professores para superar obstáculos e garantir a qualidade do vídeo-ensaio. Essas inserções destacam a importância de se preparar adequadamente para lidar com possíveis



problemas técnicos e trabalhar em equipe para superá-los, resultando em um vídeo-ensaio de qualidade.

**Figura 32** – Cena 15: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo



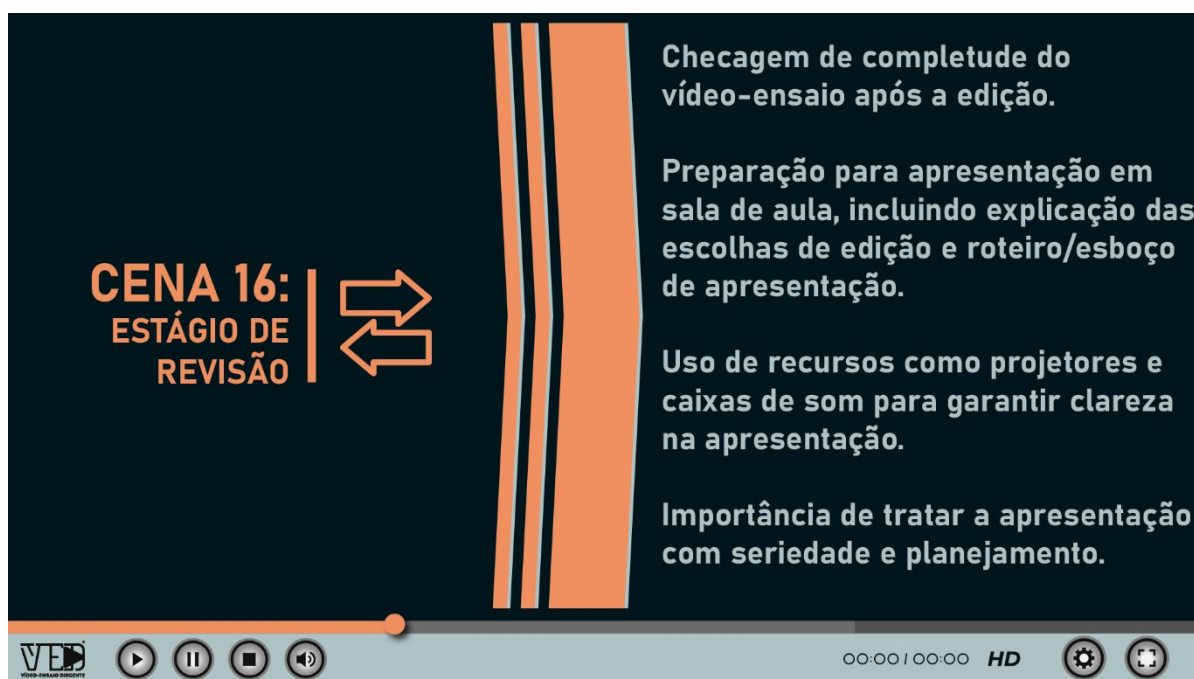
**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

A cena "Estágio Geral da Pós-Produção" do vídeo-ensaio é uma parte crucial do processo de criação de um vídeo-ensaio e não requer habilidades específicas em edição de vídeo. As inserções presentes na cena são importantes porque abordam diferentes etapas e ferramentas utilizadas na pós-produção do vídeo. Os editores de vídeo gratuitos para computador, como DaVinci Resolve, Lightworks, Shotcut, OpenShot e Clipchamp são apresentados como opções acessíveis e eficientes para a edição de vídeo. A importação de arquivos de mídia para o *software* de edição de vídeo é um passo importante para garantir que todas as imagens, áudios e outros elementos necessários para a criação do vídeo estejam disponíveis no mesmo lugar.

A organização de arquivos na linha do tempo de edição é essencial para garantir que o fluxo do vídeo esteja correto e que as transições entre as cenas sejam suaves. A adição de narração ou voz ao vídeo dentro do *software* de edição é importante para dar vida ao vídeo e melhorar a compreensão do público sobre o conteúdo apresentado. A remoção de partes indesejadas das imagens e dos áudios utilizando a ferramenta de corte/exclusão é fundamental

para garantir que apenas o conteúdo relevante seja incluído no vídeo. A escolha do formato MP4 e a qualidade do arquivo são importantes para garantir que o vídeo seja compartilhável e possa ser reproduzido em diferentes dispositivos. Por fim, a complementação de conhecimentos em edição de vídeo é opcional para aprimorar a qualidade do vídeo-ensaio e garantir que ele cumpra seus objetivos educacionais. Em resumo, a cena "Estágio Geral da Pós-Produção" destaca a importância da escolha adequada de ferramentas e técnicas para a criação de um vídeo-ensaio de qualidade e relevante.

**Figura 33** – Cena 16: VED – Vídeo-Ensaio Discente – Composição do conteúdo



**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

O estágio de revisão é uma etapa crucial para garantir que o vídeo-ensaio produzido atenda às expectativas e objetivos estabelecidos. A checagem de completude do vídeo-ensaio após a edição é importante para garantir que todas as partes do vídeo estejam presentes e em ordem correta, evitando possíveis erros ou falhas na apresentação. A preparação para apresentação em sala de aula, incluindo a explicação das escolhas de edição e roteiro/esboço de apresentação, é essencial para que os discentes possam expor suas ideias de forma clara e objetiva, tornando a apresentação mais interessante e compreensível.

O uso de recursos como projetores e caixas de som para garantir clareza na apresentação é importante para que todos os participantes da apresentação possam ver e ouvir o conteúdo

apresentado de forma adequada. Finalmente, a importância de tratar a apresentação com seriedade e planejamento é fundamental para garantir a qualidade e o impacto do vídeo-ensaio, bem como para incentivar os discentes a desenvolverem habilidades de comunicação e apresentação. Em suma, o estágio de revisão é um momento crítico para garantir que o produto educacional seja eficaz e possa atender às necessidades de aprendizagem dos discentes.

Com esta estrutura e composição de conteúdo didático, o VED - Vídeo-Ensaio Discente preencheu o objetivo do autor desta pesquisa, que focou no desenvolvimento de um produto educacional capaz de promover mais atividades acadêmicas audiovisuais no ensino superior, com contribuição direta ao público discente. Como defende Razzatti et al (2020), o conceito de Produto/Processo Educacional (PE) na Área de Ensino engloba um resultado concreto que é gerado a partir de uma atividade de pesquisa, podendo ser realizado tanto individualmente por alunos ou por professores.

Os autores abordam que esse resultado deve ser criado com o propósito de responder a uma pergunta ou problema prático relacionado à área de atuação, podendo ser um artefato real ou virtual, ou ainda um processo. O PE deve ter especificações técnicas claras, ser compartilhável e registrado em uma plataforma, estar alinhado às linhas e projetos de pesquisa do programa de pós-graduação (PPG), ter potencial de replicabilidade por terceiros e ter sido desenvolvido e aplicado para fins de avaliação, prioritariamente, com o público-alvo a que se destina. O material didático é um produto utilizado como apoio/suporte em processos de ensino e aprendizagem em diversos contextos educacionais, como impressos, audiovisuais e novas mídias. Sua função é mediar a transmissão de conhecimentos de forma didática e facilitar a compreensão do conteúdo pelos alunos. É importante ressaltar que o Material Didático não deve substituir a presença do professor em sala de aula, mas sim ser um complemento que enriqueça e aprofunde o aprendizado dos estudantes (Rizzatti *et al*, 2020).

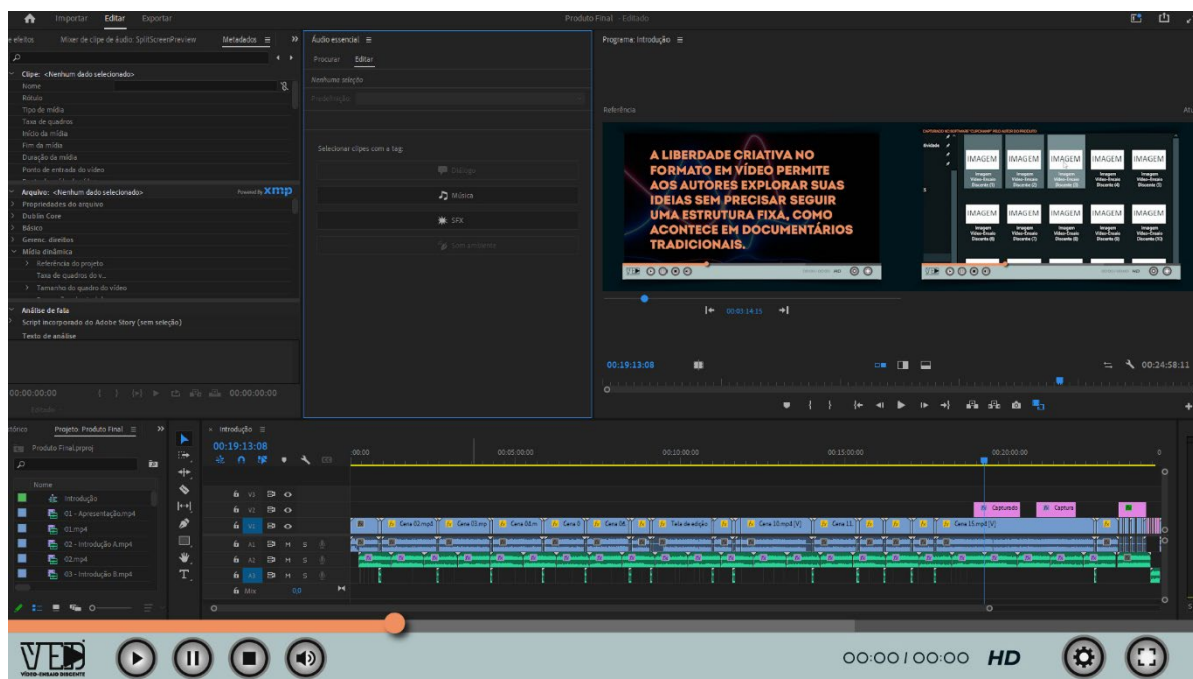
#### **4.1.1 A edição do produto educacional: VED – Vídeo-Ensaio Discente**

No que tange a parte técnica da edição e produção da materialidade do VED, houve o uso dos *softwares* Adobe Premiere e Adobe After Effects na edição do Vídeo-Ensaio Discente. Durante o trabalho desta pesquisa, os *softwares* foram escolhas adequadas e eficazes para a criação de um produto audiovisual de qualidade no ambiente acadêmico. Ambos os *softwares* têm um conjunto de recursos poderosos que permitem a criação de conteúdo audiovisual profissional e aprimoram a experiência de aprendizagem do aluno.

O Adobe Premiere é um *software* de edição de vídeo não linear que permite ao usuário trabalhar com várias camadas de áudio e vídeo em um mesmo projeto. Ele oferece diversas ferramentas de edição, como a possibilidade de cortar, colar e rearranjar clipes de vídeo, ajustar a cor e iluminação, adicionar efeitos e transições, dentre outras funcionalidades. Com isso, o Adobe Premiere proporciona uma grande flexibilidade na criação de vídeos-ensaio, permitindo que os alunos possam experimentar diferentes abordagens na criação do conteúdo.

Já o Adobe After Effects é um *software* de composição de vídeo e efeitos visuais que permite ao usuário criar animações e efeitos especiais em vídeo. Ele é um programa indispensável para quem deseja criar vídeos com elementos visuais impressionantes, como por exemplo, gráficos em movimento, efeitos de luz e sombra, entre outros. O uso do Adobe After Effects pode trazer uma qualidade visual superior ao VED, contribuindo para que os alunos tenham uma experiência de aprendizagem mais envolvente e interessante. Conferir demonstração na Figura 34 seguinte.

**Figura 34** – Área de trabalho de edição do VED – Vídeo-Ensaio Discente



**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

Por estas razões, a escolha dos *softwares* Adobe Premiere e Adobe After Effects para a edição do VED é justificada pela sua qualidade e eficiência na criação de conteúdo audiovisual de alta qualidade. O uso desses programas no ambiente acadêmico trouxe uma possibilidade de

aprendizagem e aperfeiçoamento de novas tecnologias e habilidades técnicas para o autor da presente pesquisa, contribuindo para a formação profissional mais capacitada e criativa.

A escolha do Adobe Audition para a criação de trilhas sonoras e efeitos sonoros no Vídeo-Ensaio Discente (VED) foi uma opção para aprimorar a qualidade e imersão do produto audiovisual. O Adobe Audition é um *software* de edição de áudio profissional que oferece uma variedade de ferramentas para a criação de trilhas sonoras, mixagem e edição de áudio.

A criação de trilhas sonoras foi fundamental para a qualidade do vídeo-ensaio, pois a música e os efeitos sonoros contribuíram para o clima e a atmosfera do vídeo, onde buscamos influenciar diretamente a percepção do público. Com o Adobe Audition, foi possível criar trilhas sonoras personalizadas, escolhendo entre diferentes maneiras e estilos musicais, e também ajustando o tempo e a melodia de acordo com a narrativa usada. Além disso, foi possível criar efeitos sonoros que aumentam a imersão no VED, como ruídos de fundo, efeitos sonoros específicos para cada cena, entre outros.

A narração foi outro elemento fundamental do Vídeo-Ensaio Discente, pois a voz guia o espectador na narrativa do conteúdo apresentado. Com o Adobe Audition, foi possível editar a narração, eliminando ruídos de fundo, ajustando o volume, adicionando efeitos e cortando partes desnecessárias. A ferramenta de edição de voz do Adobe Audition permitiu aprimorar a qualidade da narração, tornando-a mais clara, objetiva e agradável de se ouvir. Ver Figura 35 a seguir.

**Figura 35** – Microfone ferramenta de locução do VED – Vídeo-Ensaio Discente



**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

Como vimos, ao produzir um produto educacional em formato audiovisual, como o VED, a qualidade do áudio é um elemento fundamental para garantir que a mensagem seja comunicada de forma clara e eficaz. É por isso que o autor desta pesquisa buscou e optou pela escolha de um bom microfone, para garantir a qualidade do som de alta qualidade. No caso do microfone, foi o “Fifine AmpliGame A8 condensador cardióide black”, uma escolha estratégica para a produção do VED por várias razões. Primeiro, o microfone da Fifine é altamente recomendado para várias atividades, como *streaming*, jogos, vozes, podcast, gravações e discursos, o que significa que é uma escolha versátil e adequada para a produção de um produto educacional em formato audiovisual. Além disso, o microfone é compatível com dispositivos como fones de ouvido, PCs, *notebooks*, Macs, etc., tornando-o uma escolha flexível e fácil de usar. Segundo, o padrão polar cardióide do microfone foi ideal para a produção de conteúdo em vídeo, porque ele ofereceu uma maior sensibilidade aos sons frontais e minimizou o ruído de fundo proveniente do local de gravação do produto educacional. Isso foi especialmente importante para garantir a clareza da voz do autor narrador no vídeo, garantindo que a mensagem fosse comunicada de forma clara e sem distrações. Além disso, o microfone condensador cardióide foi ideal para a produção de áudios mais definidos e claros, que é uma escolha comum entre os



profissionais. Ele permitiu uma frequência máxima de 20kHz, o que significa que o autor desta pesquisa foi capaz de capturar sons com uma resposta muito clara e precisa.

#### 4.2 A marca do VED – Vídeo-Ensaio Discente

Na Figura 36, traços e cores utilizados na composição da logomarca do VED – Vídeo-Ensaio Discente:

Figura 36 – Composição da marca do VED – Vídeo-Ensaio Discente



Fonte: Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

Conforme mostrado na Figura 36, a marca do produto educacional foi idealizada e produzida pelo autor desta pesquisa. Composta por três cores principais, elas foram escolhidas para harmonizar a identidade visual do produto. A primeira cor é um tom escuro de verde-azulado. Em notação de cores, ela é conhecida como "verde petróleo" ou "verde escuro". O código #00161D é um código hexadecimal que representa a combinação de valores de intensidade de vermelho, verde e azul (RGB) que compõem a cor. Nesse caso, o valor mais alto é 1C em hexadecimal (28 em decimal), que corresponde a um tom de azul escuro. A segunda é um tom suave de cinza azulado. Em notação de cores, ela é conhecida como "azul cinza claro" ou "cinza azulado suave". O código #AFC2C4 é um código hexadecimal que representa a

combinação de valores de intensidade de vermelho, verde e azul (RGB) que compõem a cor. Ademais, todos os valores estão próximos, indicando uma composição mais equilibrada entre as três cores, resultando em um tom neutro e suave de cinza azulado. A terceira e última cor em questão é um tom alaranjado avermelhado intenso. Em notação de cores, ela é conhecida como "laranja escuro" ou "vermelho alaranjado profundo". O código #F09060 é um código hexadecimal que representa a combinação de valores de intensidade de vermelho, verde e azul (RGB) que compõem a cor. Assim, o valor mais alto é F em hexadecimal (15 em decimal), que corresponde a um tom intenso de vermelho. Os valores de verde (90 em hexadecimal ou 144 em decimal) e azul (60 em hexadecimal ou 96 em decimal) estão presentes em menor intensidade, contribuindo para a tonalidade alaranjada da cor.

As três cores (verde-azulado, azul cinza claro e vermelho alaranjado) foram cruzadas na marca do produto educacional após pesquisa e testes cromáticos para uma palheta de tons que fossem adequados para a identidade visual. Como defende Silveira (2015), cada cor é capaz de gerar uma série de efeitos e sensações no indivíduo que as contempla. A cor azul, por exemplo, pode provocar uma sensação de paz e tranquilidade ao evocar a imagem do céu, transmitindo uma sensação de expansão espacial e planos abertos. Já a cor verde pode provocar sensação de esperança, controle do próprio destino, modéstia, prosperidade, sorte e completude. O verde também é capaz de evocar a imagem de um ambiente natural, harmonioso, esteticamente agradável e jovial, onde tudo é permitido. Por fim, o vermelho é capaz de gerar sensação de alegria intensa, beleza, raridade. Ele também é capaz de evocar uma sensação de movimento, pulsação e energia criadora (Silveira, 2015).

Para a RocketContent (2021), a predominância de estímulos visuais na percepção humana é um fator importante a ser considerado na construção de marcas. As cores, aliadas às formas, são fatores essenciais nesse processo. Estudos mostram que as cores podem melhorar significativamente a compreensão de uma mensagem, a capacidade de aprendizado e a facilidade de leitura. As logomarcas são o resultado da combinação desses elementos. O laranja, por exemplo, é uma cor que remete à aventura e amizade, mas também pode transmitir confiança e facilidade de acesso. Já o azul é uma cor fria que sugere confiança, paz e honestidade, além de ser associada ao céu em dias ensolarados. O verde, por sua vez, é uma cor que transmite segurança e naturalidade, associada à renovação, crescimento e proteção. Sua versatilidade é devida à grande variedade de tons que existem, e a sua presença na natureza também é um fator relevante (RocketContent, 2021).



A marca criada para o Vídeo-Ensaio Discente possui uma série de elementos pensados estrategicamente. A escolha de fontes em negrito (bold) para destacar as letras VED é para chamar a atenção para o nome do produto e reforçar a identidade visual. Além disso, o uso de caixa alta para o restante do nome ajuda a enfatizar sua importância. Em adição, o uso da bolinha no canto superior direito para representar o sinal de REC é uma escolha de símbolo amplamente reconhecido por pessoas que estão familiarizadas com interfaces de gravação de imagem ou som. Isso ajuda a estabelecer uma conexão imediata com a produção de vídeos, que é o objetivo do produto educacional. Também tem a conexão das letras V e E simbolizando uma coisa só, o vídeo-ensaio. Isso ajuda a reforçar a ideia de que esses dois elementos estão intrinsecamente ligados e que o VED é uma forma única e integrada de expressão audiovisual. Ademais, o símbolo diagonal acima da letra V, que representa os cortes feitos na montagem do vídeo-ensaio, foi uma escolha para enfatizar a natureza cuidadosamente editada e planejada do vídeo-ensaio, e reforça a importância da edição na produção audiovisual.

Por fim, o símbolo triangular horizontalizado na letra D, que representa o sinal de "play", é uma escolha para ajudar a comunicar a ideia de que o VED é um produto educacional que incentiva a produção e a reprodução de vídeos, e reforça a importância da visualização como uma forma de aprendizagem.

Em geral, a marca criada para o Vídeo-Ensaio Discente é uma combinação que busca uma composição bem-sucedida de elementos visuais que transmitam de forma clara e concisa a natureza audiovisual do produto educacional. A escolha cuidadosa de fontes, símbolos e cores buscam reforçar a identidade visual do VED, tornando-o facilmente reconhecível e memorizável.

### **4.3 Disponibilizando o VED – Vídeo-Ensaio Discente**

O *site* [www.videoensaiodiscente.com](http://www.videoensaiodiscente.com) foi criado para disponibilizar o produto educacional VED – Vídeo-Ensaio Discente, como um elemento para a divulgação e acesso ao material. Nele, os discentes podem assistir ao vídeo na íntegra, em partes e até mesmo em versão legendada em português. A facilidade de acesso e disponibilidade do material busca contribuir para que mais discentes possam ter acesso ao artefato educacional.

Para Goular e Decache-Maia (2015), a criação de um *site* que ofereça material para ensino complementar ao da sala de aula é uma escolha pertinente devido ao crescente interesse da população em tecnologias da informação. Além disso, o *site* permite a criação de um

ambiente virtual de ensino interativo e abrangente, acessível a alunos e seus familiares e a qualquer pessoa interessada no tema, em vários lugares do mundo. A possibilidade de complementação posterior do conteúdo do *site* é outra vantagem, permitindo a atualização constante e tornando-o mais dinâmico. Essa iniciativa, portanto, pode trazer benefícios significativos para a educação, tanto em termos de acessibilidade quanto de qualidade do conteúdo disponibilizado. "A cultura da internet é uma cultura de remixagem, onde o conteúdo é frequentemente produzido por amadores e disponibilizado gratuitamente. A cultura da internet é também uma cultura de participação, onde a interação social é mediada por interfaces digitais e a produção de conteúdo é cada vez mais colaborativa e audiovisual" (Castels, 1999, p. 400).

**Figura 37** – O *site* de divulgação do VED – Vídeo-Ensaio Discente



**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

A escolha por divulgar o produto em um *site* da Web 2.0 possibilita que professores e alunos tenham uma melhor assimilação do conteúdo e difunda *online* o conhecimento presente no produto. Segundo Luvizotto, Fusco e Scanavacca (2021), o impacto da internet na transmissão de conteúdos educacionais ocorre por meio de uma abordagem reflexiva baseada em teorias e conceitos que consideram as dinâmicas culturais e sociais contemporâneas. Nessas dinâmicas, as estratégias de transmissão de informação e busca de conhecimento são impulsionadas pela

realidade dos sujeitos. A web, por sua vez, pode ser entendida como uma rede que estrutura informações digitais reconstruíveis, organizadas em *websites* hipertextuais, que são tratados como ambientes informacionais digitais. Assim, essa rede pode ser vista como um meio de apoio à construção do conhecimento, que permite aos alunos a busca por informações e o desenvolvimento de habilidades necessárias para a sociedade contemporânea (Luvizotto; Fusco; Scanavacca, 2021).

# CAPÍTULO 5 - A VALIDAÇÃO DO VED - VÍDEO-ENSAIO DISCENTE

## **CAPÍTULO 5 – A VALIDAÇÃO DO VED – VÍDEO-ENSAIO DISCENTE**

Como vimos, a criação do VED - Vídeo-Ensaio Discente parte da premissa de que o audiovisual é um elemento fundamental da sociedade midiática. Ao longo do tempo, o audiovisual se tornou uma parte integral da rotina desse mundo, criando suas próprias técnicas variadas para reorganizar e retrabalhar seus formatos. Como um fenômeno recente, o vídeo-ensaio se popularizou no centro de uma sociedade que encontra facilidade para criar suas próprias peças autorais. A disponibilidade de *softwares* de edição de vídeo, que muitas vezes não geram grandes custos financeiros, permite que indivíduos formatem uma infinidade de peças em vídeo. Em outras palavras, é uma tendência popular conectada às tecnologias digitais conhecidas, que possibilita retrabalhar, criticar, contra-argumentar e disponibilizar obras que não dependem de utensílios técnicos sofisticados do audiovisual.

A validação do produto educacional, no âmbito desta pesquisa, visou a uma aplicação prática e acadêmica no ensino superior, ambiente central também considerado por este trabalho. Ou seja, objetivou validar a produção do vídeo-ensaio como prática audiovisual criativa que incentiva o envolvimento dos discentes do ensino superior com habilidades tecnológicas relevantes para o contexto acadêmico e profissional. Logo, o produto educacional deste trabalho em um mestrado profissional foi validado para garantir que atenda aos requisitos e objetivos da etapa crucial no processo metodológico e no que tange o processo de ensino e aprendizagem.

### **5.1 Validando o produto com discentes no ensino superior**

O VED – Vídeo-Ensaio Discente foi levado para ser testado em uma turma de graduação do ensino superior na da Universidade Federal do Pará. A aplicação está alinhada ao que defendem Cook e Hatala (2016) sobre a Área de Ensino definir a validação de produto/processo como um processo que visa a identificar evidências que possam avaliar a adequação e a interpretação dos resultados, de acordo com critérios pré-estabelecidos. Essas evidências podem ser coletadas por meio de dados quantitativos e/ou qualitativos, que avaliam a adequação da utilização, interpretação e resultados da aplicação do produto/processo. A validação deve ocorrer em duas instâncias distintas: a primeira consiste em avaliar se o produto/processo está sendo utilizado de maneira adequada e a segunda, em avaliar a interpretação e os resultados obtidos.

O produto educacional foi materializado inicialmente como protótipo a fim de alcançar resultados concretos. Como defende Rizzatti et al (2020), a prototipagem é uma técnica utilizada para elaborar uma situação ou artefato que simule o funcionamento do Produto/Processo Educacional (PE), com o intuito de testar a sua funcionalidade e/ou usabilidade por parte do usuário. Esse processo permite identificar possíveis problemas ou falhas no PE antes da sua aplicação real, possibilitando ajustes e melhorias necessárias para garantir a efetividade do produto. Dessa forma, a prototipagem se apresenta como uma etapa importante e indispensável para o desenvolvimento de um PE de qualidade e eficaz.

Após formatar o protótipo de um produto educacional, o autor desta pesquisa dirigiu-se à Universidade Federal do Pará para encontrar-se com dois docentes de uma determinada disciplina do Curso de Ciência da Computação. Durante a reunião, os docentes foram apresentados ao VED - Vídeo-Ensaio Discente e, após assistirem à apresentação do produto, afirmaram que estavam acostumados a assistir a vídeos-ensaio na internet, mas não sabiam que esse era o nome do formato de vídeo. Durante a conversa, o “docente A” esclareceu que a disciplina era ministrada por ele ao longo do semestre e que o segundo docente presente, o “docente B”, estava lá para participar de uma avaliação surpresa com os discentes no final da disciplina.

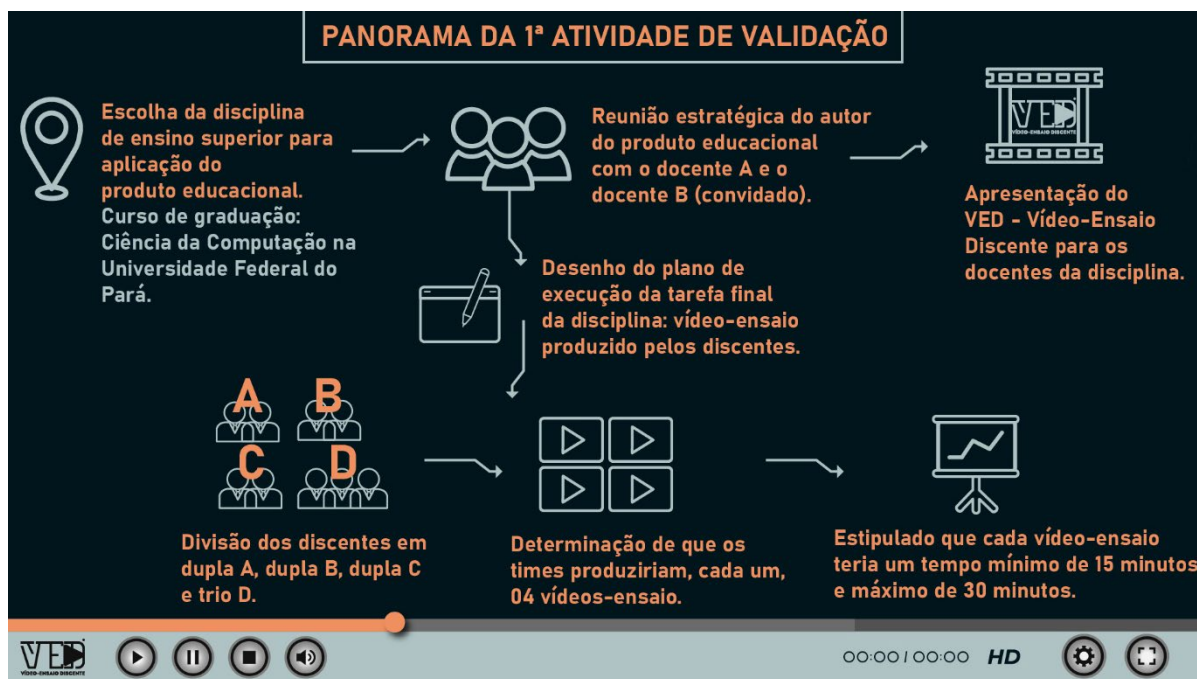
Na disciplina selecionada para a testagem do produto educacional, os discentes teriam que apresentar uma materialidade que condensasse o conhecimento adquirido ao longo do semestre sobre os conteúdos estudados. Essa tarefa seria passada pelo docente A e avaliada em conjunto com o docente B, convidado para o momento expositivo. Em seguida, os dois docentes se reuniram com o autor do produto educacional para elaborar o plano de execução da tarefa final, que consistia na produção de um vídeo-ensaio pelos alunos. Esse vídeo seria a materialidade final e avaliada pelos docentes da disciplina.

Foi definido pelo trio composto pelo docente A, docente B e autor do produto educacional que os nove discentes ativos na disciplina formariam quatro grupos: Dupla A, Dupla B, Dupla C e Trio D, a fim de produzirem quatro vídeos-ensaio como materialização na tarefa final da disciplina. Todos os grupos, tanto as duplas quanto o trio, teriam que produzir um vídeo-ensaio com base no tema que já vinham trabalhando ao longo do semestre na matéria em estudo. Além disso, foi estipulado que cada grupo de discentes deveria produzir um vídeo-ensaio com duração mínima de 15 minutos e máxima de 30 minutos.

Durante a reunião, os docentes e o pesquisador acordaram que todo o planejamento da tarefa final seria explicado aos discentes na semana posterior, durante a aula seguinte. Isso

marcou o encerramento do primeiro encontro de validação do VED - Vídeo-Ensaio Discente. O detalhamento segue demonstrado na Figura 38.

**Figura 38** – Panorama da 1ª atividade do processo de validação do produto educacional



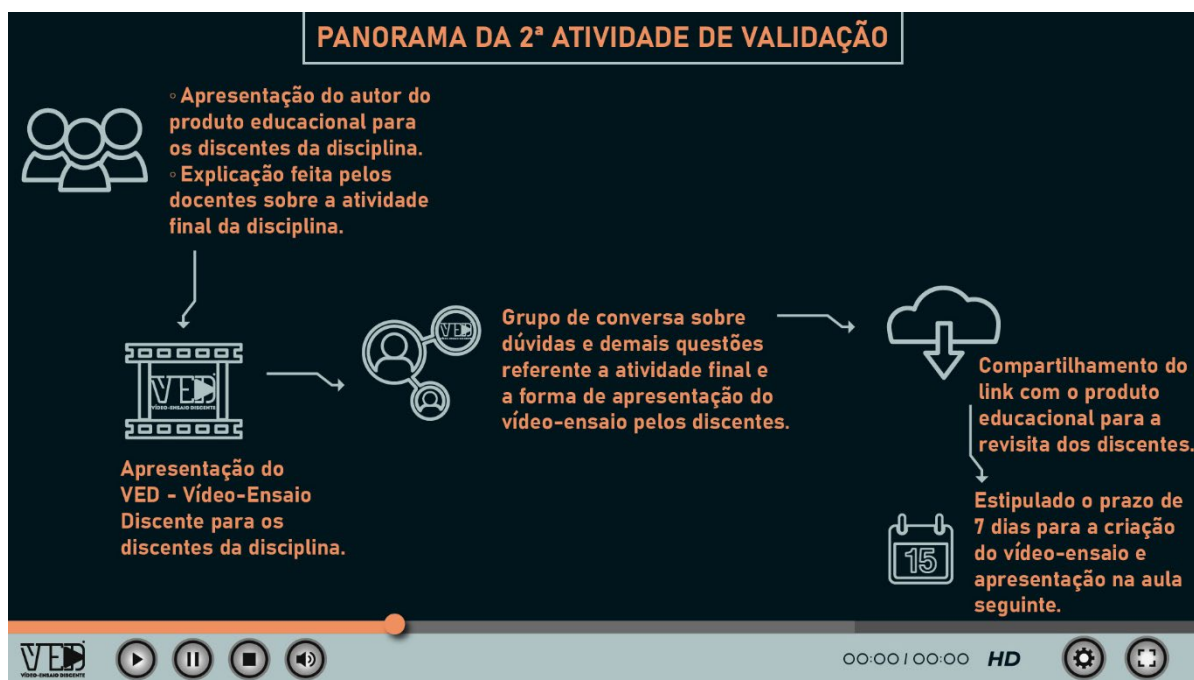
**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

Na semana seguinte à primeira atividade de validação do VED - Vídeo-Ensaio Discente, houve uma nova visita à Universidade Federal do Pará para aplicação do produto educacional com a participação dos discentes. Todos os alunos estavam presentes na sala de aula e o autor do produto fez uma apresentação (oral) formal para a turma. Na sequência, os docentes A e B explicaram como seria a atividade final que aconteceria na semana seguinte, detalhando a composição da nota e a entrega da materialidade chamada vídeo-ensaio, produzida pelos próprios discentes. Foi esclarecido que o tema seria um dos quatro assuntos que já vinham sendo estudados ao longo do semestre e que cada um dos quatro grupos seria responsável por um tema específico. Depois de explicar o plano da atividade final, os docentes informaram que seria hora de assistir ao produto educacional VED - Vídeo-Ensaio Discente, que explicaria o objetivo da materialidade que os alunos deveriam apresentar no final da disciplina, ou seja, o vídeo-ensaio.

Após a apresentação do produto educacional aos discentes, os docentes A e B, com apoio do autor, promoveram uma discussão em grupo para esclarecer possíveis dúvidas sobre

o tema e a elaboração do vídeo-ensaio. Durante a conversa, foram lançadas algumas questões para debate, que foram esclarecidas pelos próprios participantes, sem intervenção do autor do produto. Docentes e discentes participantes do grupo demonstraram compreender o assunto e ajustaram as formas de apresentação dos vídeos-ensaio que seriam produzidos pelos próprios discentes. Foi acordado que as duplas/trio teriam uma semana para discutir o tema e produzir o vídeo-ensaio discente a ser apresentado na aula seguinte. Além disso, o protótipo do produto educacional foi compartilhado em um *link* privado na internet para consulta dos discentes. Os docentes aconselharam que, em caso de dúvidas, os discentes deveriam conversar com os próprios docentes ou colegas de classe e seguir as diretrizes do produto educacional para elaborar uma materialidade eficiente em forma de vídeo-ensaio, como trabalho final da disciplina. A discussão ocupou o restante do tempo da aula e ficou decidido que, na semana seguinte, haveria a exposição dos vídeos-ensaios produzidos pelos discentes e o encerramento da disciplina. Os detalhes estão na Figura 39.

**Figura 39** – Panorama da 2ª atividade do processo de validação do produto educacional



**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

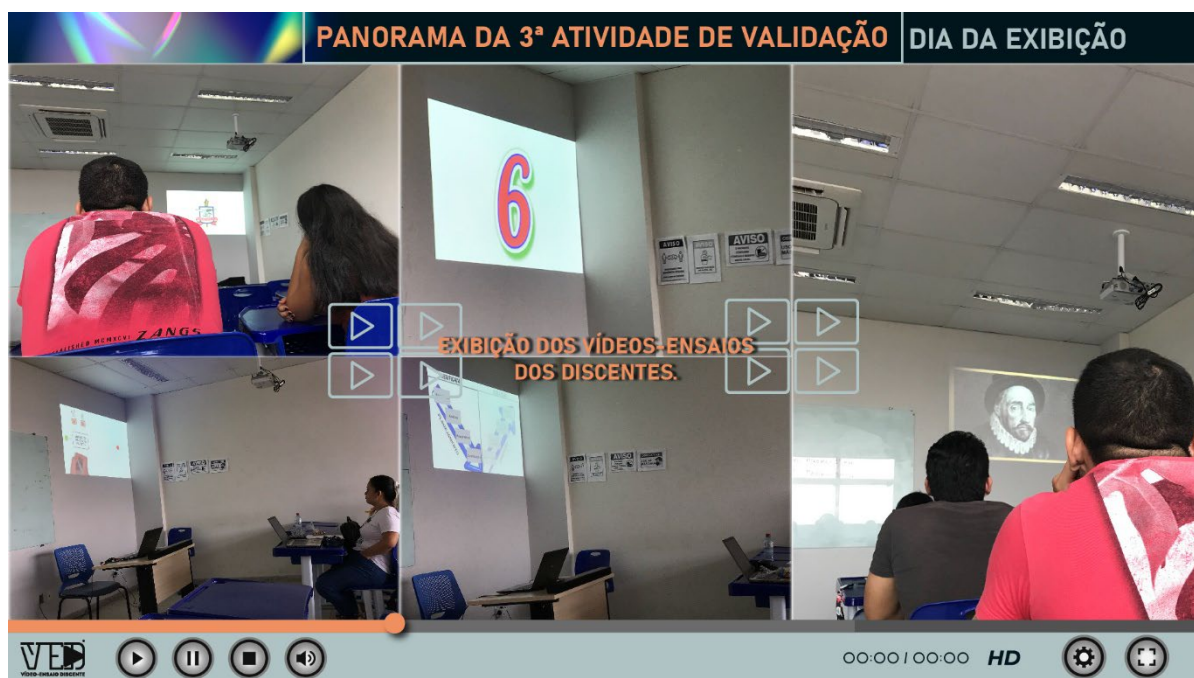
Na semana em que se encerraria a atividade de testagem do produto educacional VED - Vídeo-Ensaio Discente, retornamos à Universidade Federal do Pará para reunir os discentes e assistir às produções de vídeos-ensaio de cada dupla/trio. Os docentes se posicionaram a fim de tomar nota da materialidade apresentada pelos acadêmicos, uma vez que elas serviriam para a



composição da nota da atividade final. É importante ressaltar que os docentes combinaram com os discentes que o que seria avaliado não era a qualidade técnica do vídeo como produtores audiovisuais, mas sim a capacidade de adaptar o conteúdo trabalhado ao longo do semestre e tecer uma linha argumentativa dentro do formato de vídeo-ensaio. Ou seja, efeitos especiais, filtros de imagens e outros elementos técnicos seriam apenas opções criativas de cada grupo.

Após a apresentação dos vídeos-ensaio produzidos pelas duplas/trios de discentes, cada equipe foi convidada a expor suas motivações argumentativas para a composição da materialidade e apresentar o resultado final para toda a turma. Em seguida, os docentes responsáveis pela disciplina, docente A e docente B (convidado), fizeram comentários sobre cada um dos vídeos, dando oportunidade para que cada discente pudesse explicar com mais detalhes as escolhas feitas na produção do vídeo-ensaio. Essa ação de avaliação final possibilitou aos docentes a verificação da capacidade dos discentes em empregar os conceitos e conteúdos abordados ao longo do semestre de maneira criativa e fundamentada, por meio do formato de vídeo-ensaio. A documentação das imagens referentes aos momentos supracitados foi realizada, e algumas delas são apresentadas na Figura 40.

**Figura 40** – Panorama da 3ª atividade do processo de validação do produto educacional



**Fonte:** Do autor utilizando os *softwares* Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

O autor desta pesquisa apresenta neste parágrafo algumas considerações sobre a 3ª atividade de validação realizada na disciplina de graduação em Ciência da Computação. O autor ficou positivamente surpreendido com a criatividade dos discentes e a qualidade do material audiovisual produzido. Apesar de não possuir conhecimentos específicos sobre os temas abordados, o autor conseguiu compreender o fio narrativo das produções dos discentes. Outro ponto relevante a ser mencionado foi o uso de memes da internet por parte de um grupo composto por três pessoas, que os utilizou para exemplificar alguns argumentos do conteúdo, gerando risos e imersão dos presentes. Além disso, uma das duplas optou por não utilizar bancos de imagem da internet, produzindo todo o conteúdo do vídeo-ensaio de forma autoral. Destacase a habilidade demonstrada pela discente responsável pela câmera em manter a estabilidade durante uma cena que apresentava a estrutura de um servidor de computadores. O autor da pesquisa, motivado pela curiosidade, perguntou à discente como ela aprendeu essa habilidade, e ela explicou que costuma assistir a bastidores de filmes de cinema.

De modo geral, a atividade de aplicação do produto VED – Vídeo-Ensaio Discente em sala de aula foi uma experiência esclarecedora para a presente pesquisa. Tal prática permitiu que, empiricamente, os *insights* de possíveis melhorias no ritmo de edição pudessem ser identificados e aplicados na versão final do produto, tendo em vista que o protótipo original apresentava 32 minutos de conteúdo na íntegra. Além disso, as discussões com os docentes A e B ao final da aula foram contributivas para o autor deste trabalho, uma vez que as sugestões de profissionais com vasta experiência em ambientes de ensino e aprendizagem são alicerces importantes para a melhoria do resultado final do produto educacional desenvolvido como VED – Vídeo-Ensaio Discente e defendido como recurso audiovisual acadêmico.

Assim, as atividades de validação realizadas neste estudo foram fundamentais para avaliar a efetividade do produto educacional VED - Vídeo-Ensaio Discente. A primeira atividade consistiu em uma apresentação do protótipo para os docentes, resultando em *feedbacks* importantes para aprimorar a experiência do usuário e o conteúdo do produto. A segunda atividade foi uma aplicação do produto na disciplina de graduação da área de Ciência da Computação, permitindo avaliar a capacidade dos estudantes em produzir vídeos-ensaios a partir do produto. A terceira atividade consistiu em uma apresentação dos vídeos-ensaios produzidos pelos estudantes da disciplina, seguida de comentários e avaliações dos docentes envolvidos. Todas as atividades contribuíram para a validação do produto e foram importantes para orientar as melhorias necessárias para a versão final do VED. Como resultado, esta

pesquisa considera os acertos nas atividades do artefato que buscou contribuir com criatividade no processo de ensino e aprendizagem.

## **5.2 Ficha digital de avaliação do VED -Vídeo-Ensaio Discente**

Foi elaborada uma ficha avaliativa com o intuito de medir a eficácia do VED - Vídeo-Ensaio Discente como produto educacional capaz de colaborar com os estudantes do ensino superior durante as atividades letivas. O formato audiovisual dos vídeos-ensaio foi utilizado como meio de exposição acadêmica. A ficha continha 27 perguntas, sendo 13 delas com a opção para marcar uma resposta condizente com a opinião do discente, seguida de um campo dissertativo para justificativa da escolha, mais resposta dissertativa final aberta. A ficha foi enviada para os nove discentes participantes da aplicação do produto em sala de aula no mesmo dia, por meio do endereço eletrônico. Os discentes tiveram 7 dias para responder o formulário elaborado para a coleta de dados. A ficha avaliativa possibilitou verificar a efetividade do produto educacional e, assim, apontar aprimoramentos para a versão final. Com a análise das respostas, foi possível identificar pontos fortes e fracos do VED, bem como sugestões de melhorias. Portanto, a ficha avaliativa é um instrumento valioso para aprimorar e aperfeiçoar produtos educacionais, como o VED, que visam contribuir para o processo de ensino e aprendizagem no ensino superior.

É importante destacar que a utilização do Forms do Office da Microsoft para a criação da ficha avaliativa se deu pela sua praticidade e facilidade de uso, além de ser uma opção gratuita disponível no mercado. O Forms é uma plataforma *online* que permite a criação de formulários de pesquisa com diversas opções de resposta, incluindo campos dissertativos para justificativas. Além disso, também fornece gráficos e tabelas que facilitam a análise dos dados coletados, tornando o processo de avaliação mais eficiente. O uso se mostrou adequado para o objetivo da pesquisa, que era mensurar a efetividade do VED como produto educacional, permitindo coletar as respostas dos discentes de forma rápida e organizada. Os discentes levaram em média 30 minutos e 28 segundos para responder a ficha por meio da plataforma digital.

### 5.2.1 Resultados<sup>23</sup> dos dados coletados na ficha digital de avaliação

**Gráfico 01** – Coerência e nível de informação adequada do produto educacional, para utilização do formato vídeo-ensaio nos trabalhos em sala de aula.



Fonte: Coletado *online* do Forms – Office – Microsoft.

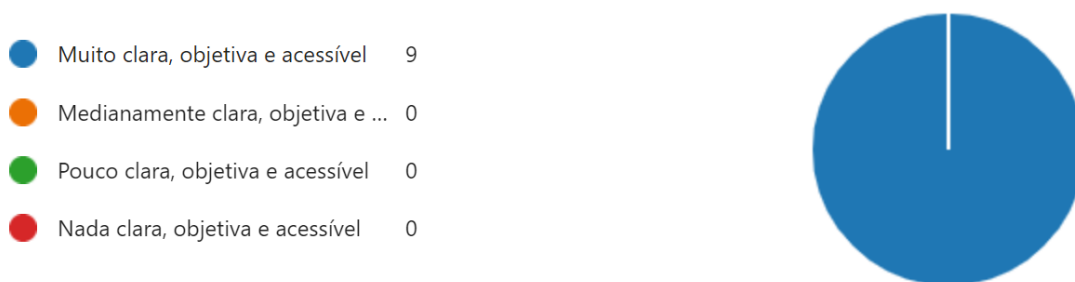
Os resultados da pesquisa realizada indicam que a maioria dos discentes que participou da aplicação do produto educacional de mestrado considerou as informações apresentadas sobre o vídeo-ensaio como coerentes e com nível de informações adequadas. Com base nos dados coletados, pode-se inferir que a proposta do VED - Vídeo-Ensaio Discente tem potencial para ser utilizado como recurso audiovisual em trabalhos de sala de aula. É importante ressaltar que apenas duas respostas consideraram como medianamente coerentes e adequadas, sugerindo que, embora a maioria dos participantes tenha aprovado a proposta do VED, ainda há espaço para aprimoramentos. Nesse sentido, torna-se considerar as sugestões e críticas apresentadas pelos discentes para aprimorar a qualidade do VED, a fim de atender às expectativas do público-alvo.

A análise das respostas qualitativas fornecidas pelos participantes da pesquisa permite a identificação de alguns aspectos que podem contribuir para o aprimoramento do VED - Vídeo-Ensaio Discente. A maioria dos participantes considerou as informações apresentadas claras e objetivas, o que sugere que a proposta do produto educacional foi bem compreendida. Entretanto, alguns participantes sugerem que ainda falta aprofundamento em relação à produção do vídeo-ensaio, o que pode indicar a necessidade de uma maior clareza nas orientações oferecidas pelo VED. Outros participantes ressaltaram a importância da proposta do VED como um recurso lúdico que pode tornar as aulas mais dinâmicas e menos “maçantes”,

<sup>23</sup> A análise dos resultados foi escrita no tempo verbal presente, pois foi elaborada pelo autor logo após a coleta de dados. No entanto, todas as respostas foram consideradas antes da produção da versão final do produto educacional, o VED - Vídeo-Ensaio Discente, e foram implementadas nele.

o que evidencia o potencial do produto educacional em promover uma aprendizagem mais significativa. Ademais, alguns participantes indicaram a necessidade de explorar mais opções de como criar um vídeo-ensaio, o que pode ser uma oportunidade para aprimorar o VED, tornando-o ainda mais completo e abrangente.

**Gráfico 02** – Linguagem do VED - Vídeo-Ensaio Discente, como formato audiovisual, utilizada durante a apresentação do conteúdo ser clara, objetiva e acessível para o aluno.



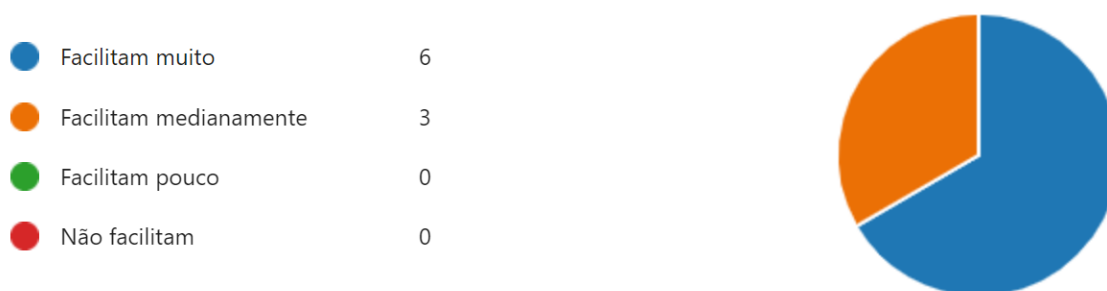
Fonte: Coletado online do Forms – Office – Microsoft

O Gráfico 02 teve como objetivo avaliar a clareza, objetividade e acessibilidade da linguagem do VED - Vídeo-Ensaio Discente, um formato audiovisual utilizado na apresentação de conteúdos educacionais. Os resultados obtidos demonstraram que a totalidade dos discentes que participaram da aplicação do produto educacional avaliou a linguagem utilizada como muito clara, objetiva e acessível. Tal avaliação sugere que a utilização do VED pode ser considerada como uma estratégia de ensino efetiva para a transmissão de conteúdos, uma vez que a clareza e objetividade da linguagem utilizada são essenciais para a compreensão e aprendizado dos estudantes. É importante destacar que, apesar de os resultados serem positivos, é necessário continuar aprimorando as estratégias de ensino utilizadas, sempre visando à melhoria da qualidade da educação oferecida.

As justificativas fornecidas pelos discentes que responderam ao questionário sobre a clareza, objetividade e acessibilidade da linguagem utilizada no VED - Vídeo-Ensaio Discente mostram que a estratégia de ensino foi bem-sucedida em alcançar seu objetivo. Os estudantes destacaram que a linguagem utilizada foi clara, fácil de entender e objetiva, permitindo que eles absorvessem o conteúdo de forma mais rápida e efetiva. Alguns discentes também ressaltaram a adequação da linguagem, o que sugere que ela é adaptada à compreensão do público-alvo. Além disso, as justificativas dos discentes destacaram o uso de imagens e exemplos para exemplificar o conteúdo, o que contribuiu para a transmissão dos conceitos de forma mais clara.

Por fim, um estudante mencionou a falta de recursos diferentes na utilização da estratégia, o que sugere a importância da utilização de diferentes ferramentas para manter a atenção e o interesse dos estudantes. Em síntese, as justificativas corroboram a efetividade do VED como uma estratégia de ensino capaz de transmitir conteúdos de forma clara, objetiva e acessível.

**Gráfico 03** – Sobre a seleção e organização de informações apresentadas no VED - Vídeo-Ensaio Discente: relação da sociedade com o audiovisual, surgimento do vídeo-ensaio e como produzir o seu primeiro vídeo-ensaio, facilitar a compreensão sobre como construir o próprio material em vídeo para uso em sala de aula.



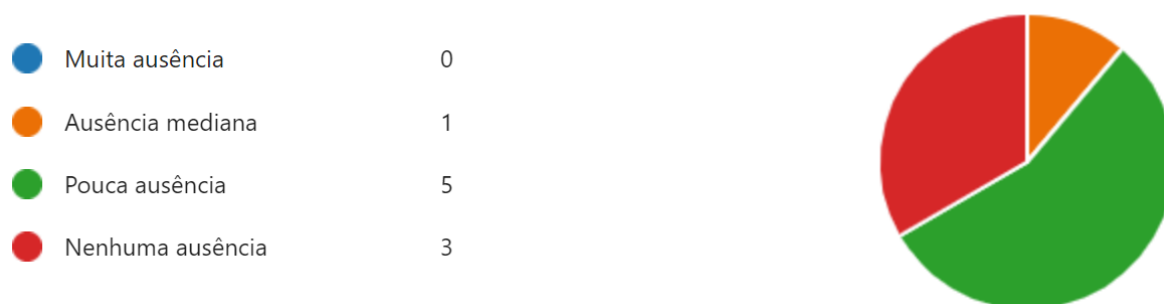
Fonte: Coletado online do Forms – Office – Microsoft

Os resultados obtidos por meio do questionário de validação indicam que a seleção e organização de informações apresentadas no VED - Vídeo-Ensaio Discente, produto educacional desenvolvido no âmbito do mestrado, contribui significativamente para a compreensão dos discentes sobre como construir seu próprio material em vídeo para uso em sala de aula. O fato de que os participantes avaliaram a facilitação da compreensão de forma positiva, com 6 dos 9 respondentes indicando que a facilitação foi muito efetiva, sugere que o VED é uma “maneira” pedagógica promissora para o ensino de produção audiovisual no contexto do ensino superior. Esses resultados são particularmente relevantes em um momento em que a produção de materiais audiovisuais é uma competência cada vez mais valorizada no mercado de trabalho e, portanto, torna-se fundamental no processo de formação dos estudantes.

As respostas qualitativas dos discentes evidenciam que a seleção e organização de informações apresentadas no VED - Vídeo-Ensaio Discente são, de maneira geral, efetivas na facilitação da compreensão sobre a produção de vídeo-ensaios. Alguns dos participantes destacaram que a explicação sobre a relação da sociedade com o audiovisual e o surgimento do vídeo-ensaio contribuíram significativamente para a construção do material audiovisual solicitado na atividade final. Entretanto, houve sugestões de que o conteúdo poderia ser ampliado com mais informações práticas, como ferramentas e meios para a montagem de um

vídeo-ensaio, e mais exemplos para fomentar a criação. De modo geral, as respostas qualitativas apontaram para a relevância e eficácia do VED como um artefato pedagógico para a formação de estudantes em produção audiovisual, mas também sinalizam a necessidade de aprimoramento do material didático em relação à inclusão de mais informações práticas e exemplos.

**Gráfico 04** – Sobre ausência de informações relevantes no conteúdo geral apresentado no produto educacional e que exija do ouvinte consulta a outras fontes.



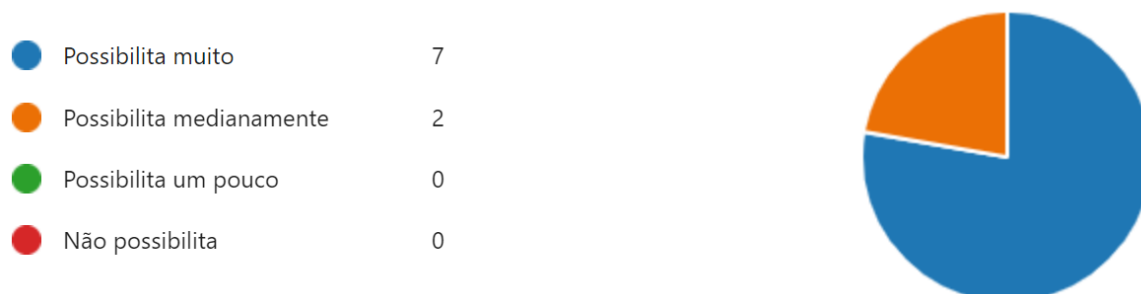
Fonte: Coletado online do Forms – Office – Microsoft

Os resultados da questão sobre a ausência de informações relevantes no conteúdo geral apresentado e que exigiria do ouvinte consulta a outras fontes evidenciam que a maioria dos discentes considerou que há pouca ou nenhuma ausência de informações no produto educacional. É possível inferir, portanto, que o conteúdo geral apresentado foi satisfatório e atendeu às expectativas dos discentes. A presença de informações relevantes é fundamental para o sucesso de um produto educacional, pois permite que os discentes tenham acesso a um conhecimento completo e coerente sobre o tema abordado. A necessidade de consulta a outras fontes pode ser indicativa de lacunas no conteúdo apresentado ou de falta de clareza na sua exposição. Nesse sentido, os resultados obtidos sugerem que o produto educacional desenvolvido no âmbito do mestrado apresentou um conteúdo relevante e quase completo para os discentes participantes, e que a sua aplicação pode ser considerada satisfatória.

As respostas qualitativas dos discentes que justificaram as suas respostas sobre a ausência de informações relevantes no conteúdo geral apresentado mostram uma variedade de pontos de vista. Alguns discentes afirmaram que o conteúdo apresentado foi completo e suficiente para a realização da atividade proposta, enquanto outros destacaram a necessidade de mais informações técnicas sobre a criação e edição de vídeos, bem como exemplos mais específicos de como realizar o vídeo-ensaio. A maioria dos discentes não mencionou grandes

lacunas ou ausências de informações, indicando que o conteúdo geral foi satisfatório. No entanto, é importante destacar que alguns discentes mencionaram a necessidade de mais informações sobre ferramentas específicas e técnicas de edição de vídeo, o que pode indicar uma oportunidade de melhoria para futuras implementações do produto educacional. Em geral, as respostas qualitativas dos discentes complementam os resultados da questão quantitativa, demonstrando que o produto educacional apresentou um conteúdo relevante e útil, mas com algumas oportunidades de aprimoramento em aspectos técnicos específicos.

**Gráfico 05** – Sobre o tratamento didático dado aos temas relacionados ao uso do audiovisual por discentes em sala de aula possibilitar que o VED - Vídeo-Ensaio Discente seja uma materialidade que auxilia a prática audiovisual do discente.



Fonte: Coletado online do Forms – Office – Microsoft

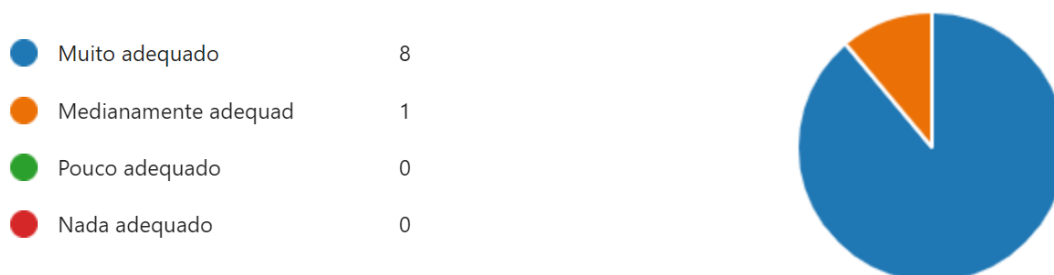
A partir da análise das respostas dos discentes participantes da aplicação do produto educacional desenvolvido no contexto do mestrado, observou-se que a maioria dos respondentes avaliou de forma positiva a possibilidade do tratamento didático dos temas relacionados ao uso do audiovisual por discentes em sala de aula para a prática do Vídeo-Ensaio Discente (VED). O fato de que sete participantes assinalaram que o tratamento possibilita muito o uso do VED indica que o produto educacional pode ter sido eficaz no processo de formação audiovisual dos discentes. Porém, duas respostas medianas sugerem que algumas limitações podem ter sido identificadas pelos discentes em relação ao uso do VED como materialidade para a prática audiovisual. É importante ressaltar que a ausência de respostas negativas deve ser interpretada com cautela, pois a falta de críticas pode ser decorrente de aspectos como a natureza do questionário ou a expectativa dos discentes em relação à pesquisa. Em todo caso, os resultados indicam que o tratamento didático dos temas relacionados ao uso do audiovisual pode ser uma estratégia pedagógica promissora para a prática do VED.

As respostas dos discentes que justificaram suas avaliações sobre o tratamento didático e a possibilidade do VED como materialidade na prática audiovisual apresentam perspectivas interessantes, incluindo a facilidade de compreensão e a necessidade de mais ferramentas, a



eficácia do VED para explicar temas complexos de forma clara e objetiva, a relevância para apresentações de trabalho e a importância do tratamento didático para a construção do conteúdo audiovisual. Em conjunto, as respostas indicam a eficácia do tratamento didático para o uso do VED na prática audiovisual em sala de aula e a necessidade de explorar novas ferramentas e possibilidades para a utilização da tecnologia no ensino.

**Gráfico 06** – Sobre as informações apresentadas sobre vídeo-ensaio estarem com nível de profundidade adequado para auxiliar na compreensão das possibilidades do formato de mídia audiovisual.

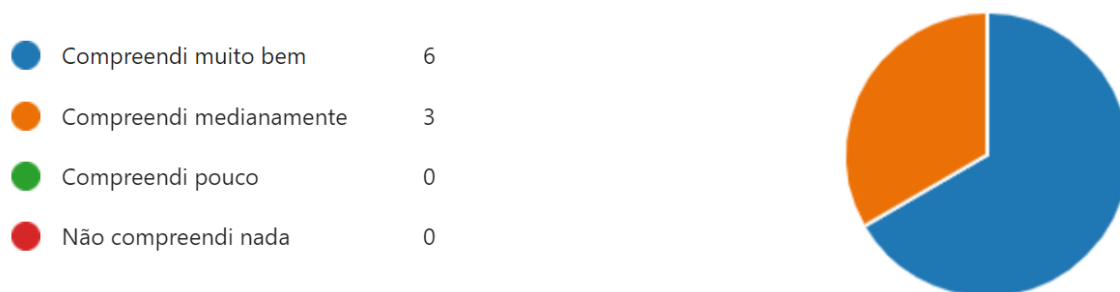


Fonte: Coletado online do Forms – Office – Microsoft

Os resultados obtidos no questionário de validação indicam que a maioria dos discentes que participaram da aplicação do produto educacional consideraram que as informações apresentadas sobre vídeo-ensaio apresentam nível de profundidade adequado para auxiliar na compreensão das possibilidades desse formato de mídia audiovisual. A maioria dos participantes classificou as informações como "muito adequadas", enquanto apenas um participante considerou as informações "medianamente adequadas". Esses resultados sugerem que o produto educacional foi eficaz em fornecer informações úteis e claras sobre o tema proposto, o que pode ser um indicativo positivo para a continuidade e aprimoramento do projeto educacional.

As respostas dos discentes que justificaram suas escolhas indicam que a maioria considerou as informações apresentadas no produto educacional como adequadas e úteis para a compreensão do tema de vídeo-ensaio. As justificativas apontam para diferentes aspectos positivos das informações, como a clareza na exposição dos conceitos, a facilidade de compreensão e a ampla visão apresentada sobre o assunto. Alguns participantes também destacaram a didática utilizada no produto educacional como um fator importante para a compreensão do conteúdo. Algumas justificativas sugerem que, embora as informações tenham sido consideradas adequadas, a inclusão de mais detalhes sobre certos aspectos específicos do tema poderia ter sido útil para uma compreensão ainda mais aprofundada.

**Gráfico 07** – Sobre as informações apresentadas sobre como produzir um vídeo-ensaio inicial, se o discente compreendeu o que é e como se produz um vídeo-ensaio.



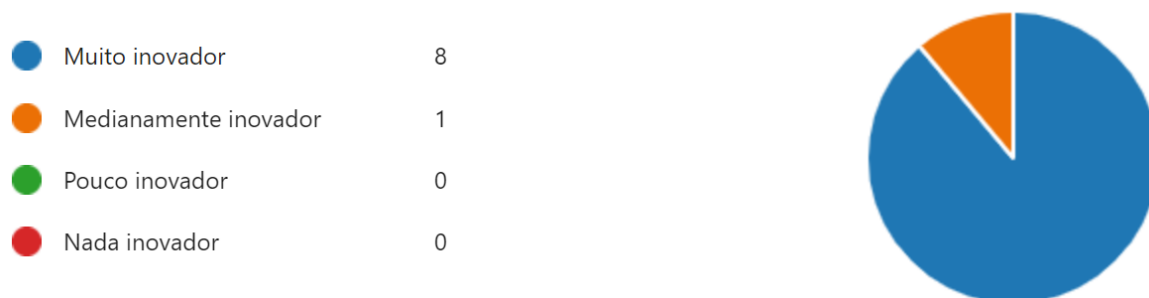
Fonte: Coletado online do Forms – Office – Microsoft

A partir das respostas obtidas pelo questionário de validação, é possível constatar que a maioria dos discentes compreendeu muito bem como produzir um vídeo-ensaio após a apresentação das informações disponibilizadas. Tal resultado pode ser considerado satisfatório, visto que a compreensão acerca do tema é fundamental para a efetividade do produto educacional. No entanto, é importante destacar que uma parcela significativa dos participantes compreendeu medianamente a temática, indica a necessidade de aprimoramento na metodologia de didática audiovisual empregada. É necessário identificar as possíveis dificuldades encontradas pelos discentes para que o produto educacional seja aprimorado e possa atender às necessidades de todos os envolvidos. Ademais, a ausência de respostas negativas, ou seja, dos participantes que afirmaram não ter compreendido nada, pode indicar que a apresentação das informações foi clara e objetiva, o que pode ser considerado um ponto positivo para o produto educacional em questão.

As respostas qualitativas dos discentes permitem uma análise mais aprofundada acerca da compreensão do conceito de vídeo-ensaio e da forma de produzi-lo. De modo geral, os participantes destacaram que a apresentação foi clara e elucidativa, o que lhes permitiu compreender o tema sem grandes dificuldades. Alguns discentes, no entanto, mencionaram a necessidade de tutoriais adicionais para a produção de um vídeo de qualidade, o que pode indicar a necessidade de um aprimoramento do vídeo apresentado. Por outro lado, é importante destacar que a maioria dos discentes não apresentou dificuldades na elaboração do vídeo-ensaio, o que pode ser considerado um ponto positivo para o produto educacional desenvolvido. A resposta de um dos participantes evidencia a importância da apresentação de informações adicionais acerca do VED, o que pode contribuir para uma maior compreensão do tema. Em resumo, as respostas qualitativas dos discentes indicam uma compreensão satisfatória acerca

do tema apresentado, mas também sugerem possíveis ajustes no roteiro, a fim de aprimorar ainda mais o produto educacional.

**Gráfico 08** – Sobre a inovação e como o discente considera o VED - Vídeo-Ensaio Discente produzido como proposta de recurso para uso discente em sala de aula do ensino superior.



Fonte: Coletado online do Forms – Office – Microsoft

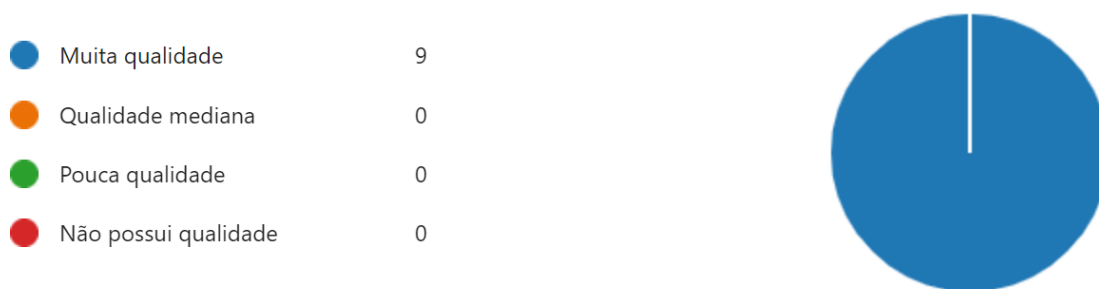
Os resultados do questionário de validação apontam para uma percepção majoritariamente positiva dos discentes em relação ao Vídeo-Ensaio Discente (VED) como recurso inovador para uso em sala de aula do ensino superior. A grande maioria dos respondentes (8) considerou o VED como muito inovador, enquanto apenas um respondeu que era medianamente inovador. A ausência de respostas indicando que o VED era pouco ou nada inovador sugere que a proposta apresentada aos discentes foi bem recebida e compreendida como uma alternativa eficaz e inovadora para o contexto educacional. A percepção de inovação do VED pode estar relacionada à sua natureza multimodal, que integra diversas mídias e linguagens para comunicar conhecimento de forma criativa e dinâmica. Esses resultados indicam que o VED pode ser uma estratégia eficaz para a promoção da inovação pedagógica em sala de aula do ensino superior. No entanto, é importante ressaltar que esses resultados se referem apenas à percepção dos discentes.

As respostas qualitativas dos discentes oferecem uma ampliação e justificativa dos resultados quantitativos, apontando para uma percepção positiva e consistente em relação ao Vídeo-Ensaio Discente (VED) como recurso inovador para uso em sala de aula do ensino superior. Algumas justificativas destacam a originalidade da proposta, como a resposta de um discente, que relata ter utilizado o recurso em um *hackathon*<sup>24</sup>, o que sugere que o VED pode ser visto como uma estratégia criativa e diferenciada. Outras respostas, destacaram a liberdade

<sup>24</sup> *Hackathon* é um evento de curta duração em que pessoas com diferentes habilidades e conhecimentos, como programadores, designers e empreendedores, se reúnem para colaborar em projetos de tecnologia. Os participantes trabalham intensamente em equipe para desenvolver soluções inovadoras para problemas específicos, geralmente propostos pelos organizadores ou patrocinadores do evento.

de construção e apresentação do VED, o que pode ser compreendido como uma oportunidade para o desenvolvimento da autonomia e da criatividade dos discentes. Além disso, as respostas indicam que o VED pode ser percebido como um recurso mais dinâmico e descontraído, o que pode tornar o processo de aprendizagem mais interessante e motivador. Uma outra resposta indica ainda que o VED pode ser uma oportunidade para os docentes se atualizarem e incorporarem recursos inovadores em suas práticas pedagógicas. Globalmente, essas respostas qualitativas reforçam a ideia de que o VED é uma proposta promissora para a inovação pedagógica no ensino superior, que pode atender às necessidades dos discentes em termos de diversidade, criatividade e engajamento.

**Gráfico 09** – Sobre o VED - Vídeo-Ensaio Discente possuir qualidade de áudio e vídeo, adequados para a audição e para a visualização do discente.



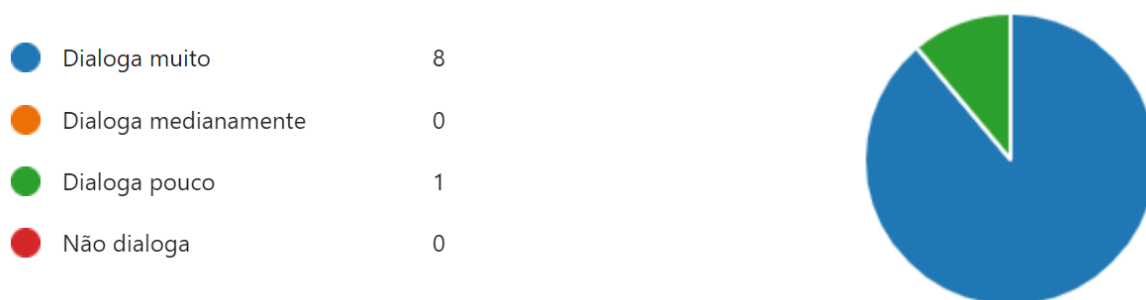
Fonte: Coletado online do Forms – Office – Microsoft

A qualidade de áudio e vídeo é um aspecto considerável na produção de produtos educacionais baseados em tecnologia, pois a sua inadequação pode comprometer a eficácia da mensagem em tela. Diante disso, a presente pesquisa buscou verificar a percepção dos discentes em relação à qualidade de áudio e vídeo do VED - Vídeo-Ensaio Discente, produto educacional desenvolvido no âmbito do mestrado. Os resultados revelaram que a maioria dos participantes (100%) considerou o VED como apresentando muita qualidade de áudio e vídeo, o que indica a adequação do produto em relação aos aspectos técnicos da sua produção. Tais resultados podem ser atribuídos à atenção dada pelo autor ao uso de tecnologias de ponta e a realização de testes prévios que visaram a aperfeiçoar a qualidade do produto. A validação da qualidade do VED por parte dos discentes fortalece a importância de se buscar a excelência na produção de produtos educacionais baseados em tecnologia, a fim de proporcionar experiências de aprendizagem significativas e eficazes.

As respostas dos discentes em relação à qualidade de áudio e vídeo do VED apresentam um consenso acerca da excelência técnica do produto. As justificativas apontam para a ausência

de problemas relacionados à qualidade de áudio e vídeo, destacando a boa audibilidade e visibilidade, ausência de ruídos e sons que pudessem comprometer a compreensão da mensagem. As respostas também revelam que os discentes perceberam a atenção dada pelo pesquisador na produção do produto, o que resultou em um material eficaz.

**Gráfico 10** – Sobre o a identidade sonora e visual do VED - Vídeo-Ensaio Discente (estilo de narração, trilhas sonoras, efeitos sonoros, transição, escolha de cores, imagens ilustrativas, animações, etc) dialogar com a proposta dos conteúdos apresentados.



Fonte: Coletado online do Forms – Office – Microsoft

Os resultados obtidos a partir das respostas dos discentes que participaram da aplicação do produto educacional do mestrado indicam que a identidade sonora e visual do Vídeo-Ensaio Discente (VED) dialoga significativamente com a proposta dos conteúdos apresentados. Dos nove participantes que responderam ao questionário de validação, oito indicaram que a identidade sonora e visual do VED dialoga muito com a proposta dos conteúdos apresentados, enquanto apenas um respondeu que dialoga pouco. Esses resultados sugerem que a escolha de elementos como estilo de narração, trilhas sonoras, efeitos sonoros, transição, escolha de cores, imagens ilustrativas e animações foram adequados para a proposta do produto educacional, contribuindo para uma experiência de aprendizagem mais satisfatória e engajadora para os discentes.

Cabe destacar que a avaliação da identidade sonora e visual de um produto educacional é de certa importância para a efetividade da aprendizagem, uma vez que elementos visuais e sonoros bem trabalhados podem auxiliar na compreensão e fixação dos conteúdos apresentados. Nesse sentido, os resultados obtidos a partir do questionário de validação indicam que a identidade sonora e visual do VED foi adequadamente desenvolvida e contribuiu para a promoção de uma aprendizagem mais significativa e atraente para os discentes participantes.

As respostas justificativas dos discentes que participaram da aplicação do produto educacional indicam que a identidade sonora e visual do Vídeo-Ensaio Discente (VED) foi

adequadamente desenvolvida e contribuiu para uma melhor compreensão e fixação dos conteúdos apresentados. A maioria dos participantes respondeu de forma positiva, destacando que a identidade sonora e visual do VED dialoga muito com a proposta dos conteúdos apresentados e que há harmonia entre esses elementos. Alguns participantes ainda ressaltaram a importância de uma boa combinação entre trilha sonora e voz, indicando que a trilha sonora não deve estar mais alta que a voz do apresentador para que a apresentação seja mais clara e compreensível.

No entanto, um dos participantes indicou que o vídeo apresentado acabou sendo uma explicação mais geral e menos voltada para o seu tema específico. Apesar disso, o participante reconheceu a necessidade de uma apresentação mais ampla. Esse resultado sugere que a identidade sonora e visual do VED pode ser ainda mais aprimorada para atender às necessidades específicas de cada tema abordado, de forma a tornar a apresentação mais eficaz e adequada para todos os participantes. Essa avaliação qualitativa é importante para complementar a avaliação quantitativa e compreender de forma mais profunda a percepção dos discentes sobre a identidade sonora e visual do VED.

**Gráfico 11** – Sobre o tempo de duração do VED - Vídeo-Ensaio Discente está adequado para audição, visualização e compreensão dos conteúdos apresentados.

● Muito adequado	6
● Medianamente adequado	3
● Pouco adequado	0
● Nada adequado	0



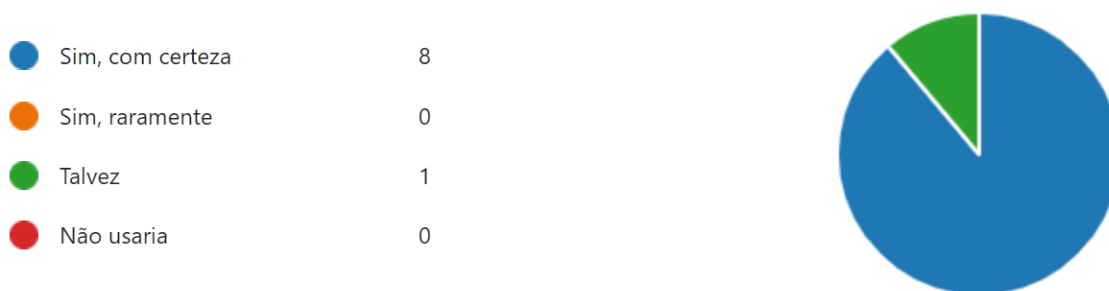
Fonte: Coletado online do Forms – Office – Microsoft

Os resultados obtidos a partir das respostas dos discentes indicam que o tempo de duração do VED - Vídeo-Ensaio Discente é considerado adequado para a audição, visualização e compreensão dos conteúdos apresentados. A maioria dos discentes avaliou o tempo de duração como "muito adequado", sugerindo que a decisão empregada foi eficiente para alcançar o objetivo proposto. Contudo, alguns discentes avaliaram o tempo de duração como "medianamente adequado", o que indica que alguns ajustes podem ser necessários para otimizar ainda mais a experiência de aprendizado. É importante ressaltar que a avaliação dos discentes é crucial para o aprimoramento contínuo do produto educacional e, portanto, deve ser

considerada com atenção. Dessa forma, é possível oferecer uma experiência de aprendizado cada vez mais satisfatória e eficiente.

As respostas qualitativas dos discentes que justificaram suas avaliações indicam que a maioria dos participantes considerou o tempo de duração do VED adequado para a apresentação dos conteúdos. Alguns discentes mencionaram que o tempo de duração foi suficiente para apresentar as informações necessárias, não sendo considerado cansativo ou demasiado longo. Por outro lado, alguns discentes sugeriram que o tempo poderia ser ajustado para melhorar a experiência de aprendizado, como a redução do tempo de explicação de conceitos e a ampliação de informações sobre o VED.

**Gráfico 12** – Sobre utilizar o VED - Vídeo-Ensaio Discente como um recurso para estimular a prática audiovisual durante a sua trajetória no ensino superior.



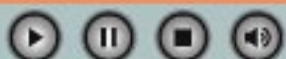
Fonte: Coletado online do Forms – Office – Microsoft

A partir das respostas obtidas no questionário de validação, é possível inferir que a utilização do VED - Vídeo-Ensaio Discente como recurso para estimular a prática audiovisual dos discentes é uma opção viável e bem aceita por parte dos participantes. As respostas afirmativas, tais categorizadas como "Sim, com certeza", demonstram que a maioria dos participantes tem interesse e disposição em utilizar o recurso em questão. O fato de não haver respostas negativas na categoria "Não usaria" é um indicativo positivo da aceitação do produto educacional. É válido ressaltar que a resposta "Talvez" aponta para a possibilidade de que alguns participantes precisem de mais informações ou de um maior grau de convencimento acerca das vantagens do recurso, o que pode ser considerado um ponto a ser trabalhado. Em suma, os resultados do questionário indicam que o VED pode ser uma maneira útil para estimular a prática audiovisual dos discentes, porém é importante levar em conta que pode ser necessária uma maior divulgação e sensibilização sobre o recurso para garantir uma adesão mais ampla e efetiva.

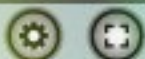
As justificativas apresentadas pelos discentes que responderam ao questionário de validação trazem informações importantes para compreender os motivos pelos quais os participantes estão dispostos a utilizar o VED - Vídeo-Ensaio Discente como recurso para estimular a prática audiovisual durante sua trajetória no ensino superior. Algumas respostas, como a primeira e a sexta, destacam a importância da criatividade no uso do recurso, bem como sua capacidade de tornar a apresentação de conteúdos mais atraente e interessante para o público. A segunda resposta destaca a utilidade do recurso para conteúdos de difícil compreensão, indicando uma possibilidade de ampliação do uso do VED em áreas específicas. A terceira resposta aponta para a versatilidade do recurso, que pode ser utilizado em diversas situações. As respostas quatro e sete destacam a facilidade e o conforto proporcionado pelo uso do recurso para a apresentação de conteúdos. A resposta cinco aponta para o aprendizado adquirido no processo de criação do VED, o que demonstra um potencial de contribuição para o desenvolvimento de habilidades dos discentes. Já a resposta oito destaca a importância da adequação do recurso ao conteúdo abordado. Em geral, as justificativas trazem indicativos positivos sobre a viabilidade e a aceitação do VED como recurso educacional.



# CONSIDERAÇÕES FINAIS



00:00:10:00 HD



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O propósito fundamental ofertado por este estudo consiste em enriquecer o panorama das práticas audiovisuais no contexto de ambientes destinados ao processo educativo. Este intento parte de um legítimo interesse que se evidencia de maneira marcante no âmbito desta investigação. Com o intuito de concretizar tal intento, o autor empreendeu uma incursão no contexto do programa de mestrado voltado à esfera do ensino, com o fito de discernir abordagens de cunho criativo e inovador. Convém ressaltar que as práticas audiovisuais, quando aplicadas no âmbito acadêmico, consideram dois agentes de relevância ímpar: o educador e o educando. À medida que se alça a importância do aprendizado e seus desafios, permeado por recursos tecnológicos e inovações, como pauta de discussões cada vez mais preponderantes e disseminadas, o presente trabalho se propõe a proporcionar uma contribuição eficaz voltada às experimentações e abordagens diversas que fomentam o processo de aprendizado mediante o emprego de estímulos visuais.

O produto educacional denominado VED - Vídeo-Ensaio Discente foi criado com o propósito de explorar os conceitos teóricos e práticos relacionados ao ser inovador e criativo na atualidade. Essa iniciativa propõe uma nova forma de aprendizado e exposição da produção discente no ensino superior, por meio de um material audiovisual que utiliza o gênero do vídeo-ensaio. O VED tem como objetivo desenvolver as habilidades audiovisuais dos alunos, bem como estimular o pensamento crítico e reflexivo acerca de diversos temas.

O vídeo-ensaio é proposto como um formato de conteúdo que experimenta a combinação da linguagem escrita com elementos visuais, permitindo que os discentes expressem suas opiniões, ideias e impressões dentro e fora das instituições de ensino. Além disso, pode ser considerado uma forma de comunicação que combina a estética audiovisual com o pensamento crítico e reflexivo, oferecendo ao discente uma oportunidade única de explorar e experimentar conceitos e ideias de forma criativa e inovadora.

O objetivo educativo central reside em estabelecer uma forma facilitadora para a criação de conteúdo audiovisual por parte dos estudantes no âmbito do ensino superior, adotando a própria prática de produção como método condutor. O produto resultante almeja não apenas ilustrar a abrangente relevância da imagem em movimento em variados contextos da esfera acadêmica e profissional, mas também contribuir para a autonomia dos alunos no que tange à elaboração de vídeos, permitindo-lhes uma maior presença no processo educacional e a

capacidade de uma reflexão aprofundada acerca de suas próprias manifestações no âmbito acadêmico.

O cenário deste trabalho apresenta considerações acerca da atual realidade da produção audiovisual acadêmica, levando em conta a ampla disponibilidade de recursos tecnológicos e sua acessibilidade aos discentes. Acredita-se que, diante das atividades letivas planejadas para a jornada na educação superior, os estudantes possam se valer desses recursos para socializar vídeos expositivos, tanto dentro quanto fora da sala de aula, intermediando, dessa forma, o processo contínuo de aprendizado.

Esta pesquisa tem como foco a análise dos processos envolvidos na produção de conteúdos audiovisuais autorais, considerando a importância da imagem em movimento, do som, da experimentação, do envolvimento sensorial e da expectativa de apresentação do conteúdo para um grupo específico de indivíduos. Durante o processo de pesquisa, foram descobertas emoções relacionadas ao êxito durante a edição e a sensibilidade corpórea. Como resultado, foi aplicado um produto educacional em sala de aula do ensino superior, que permitiu constatar que os discentes estão dispostos a utilizar a tecnologia audiovisual para expressar seus pensamentos e ideias sobre temas acadêmicos, elaborando vídeos explicativos concisos a partir das noções aprendidas no processo de ensino.

Apesar do resultado favorável obtido, a presente pesquisa ainda pode abranger possíveis vulnerabilidades em futuras extensões, com o intuito de aplicar o Vídeo-Ensaio Discente (VED) em outras áreas do conhecimento e ir além do processo de validação realizado. Além disso, é importante manter o produto educacional atualizado com as novas tecnologias e possibilidades audiovisuais que emergem constantemente na contemporaneidade. Novas plataformas e locais de exibição audiovisual têm impacto direto no contexto acadêmico, facilitando o processo de manuseio e manipulação da imagem, seja por meio de esforços humanos ou esforços tecnológicos programados.

A trajetória da presente pesquisa proporcionou amplo conhecimento sobre a história da imagem em movimento na sociedade, permitindo inferir novos saberes acerca do constante afeto pelas telas audiovisuais. Como visto, tal afeto não demonstra sinais de enfraquecimento em uma sociedade cada vez mais disposta a inserir interfaces capazes de reproduzir vídeos em objetos comuns do cotidiano. A investigação dessa cronologia afetiva pelo audiovisual possibilitou o desenho técnico e funcional da pesquisa e do produto educacional resultante deste esforço. Nesse contexto de pesquisa sobre o audiovisual, foi possível também visualizar as

possibilidades e potencialidades já exploradas por outras pesquisas, bem como as lacunas e margens para novas investigações.

O estudo das estratégias pedagógicas permeadas por tecnologias incentivadoras de atos criativos e inovadores cruzou-se com a realidade da mídia audiovisual, fazendo do vídeo um meio didático e substancial para a sustentação dos conteúdos docentes e discentes. A exploração do referencial teórico, que envolveu imagem, som, ensino e aprendizagem, evidenciou um vasto campo de elementos audiovisuais que permitiram o desenrolar e o constante desenvolvimento deste estudo. Esse processo investigativo encontrou margem para explorar temas como "audiovisual no ensino", "discentes no ensino superior", "natureza do vídeo-ensaio" e "TICs criativas na educação".

Esperamos que as perspectivas relativas à aplicação do VED sejam uma notável promissora, viabilizando sua adaptação a múltiplas disciplinas e níveis de instrução. A abordagem de natureza audiovisual que o caracteriza pode se revelar particularmente eficiente na capacidade de envolver estudantes pertencentes a distintos grupos etários, nutrindo, por conseguinte, suas facetas criativas e proficiência comunicativa. Além disso, o VED se erige como um alicerce possivelmente substancial para a edificação de plataformas educativas especificamente direcionadas, simplificando tanto a concepção quanto a partilha de vídeos-ensaio entre docentes e discentes. Simultaneamente, oferece recursos suplementares com vistas à potencialização da experiência de aprendizado.

É fundamental também realizar estudos para avaliar a eficácia do VED como recurso pedagógico, comparando o desempenho e engajamento dos alunos que o utilizaram com aqueles que não o fizeram. Adicionalmente, é pertinente investigar as habilidades desenvolvidas pelos alunos ao produzirem os vídeos-ensaios, incluindo habilidades técnicas relacionadas à produção de vídeo, mas também habilidades como criatividade, argumentação, comunicação e pensamento crítico. Essa investigação permitirá aprimorar o uso do VED e fornecer *insights* valiosos para a educação superior e além, incentivando abordagens interdisciplinares e explorando a integração de tecnologias emergentes para potencializar ainda mais a experiência de aprendizagem. Além disso, a criação de guias extras e materiais de suporte extensivos podem auxiliar a disseminação do VED em outras instituições educacionais, facilitando sua implementação e maximizando seus benefícios no contexto acadêmico

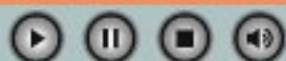
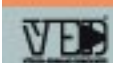
Embora a exploração do autor demonstre que o uso do audiovisual no ensino se torne cada vez mais comum nas instituições de ensino superior, é importante ressaltar que esta pesquisa e o produto educacional derivado dela podem aprimorar sua profundidade teórica e

prática. Mesmo assim, conclui-se que essa prática contribui para permitir que os alunos acessem conteúdos complexos de maneira mais dinâmica e atraente. Nesse sentido, a natureza do vídeo-ensaio se apresenta como um artefato que pode ser utilizada no contexto acadêmico para a produção de material audiovisual com um caráter mais crítico e reflexivo.

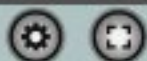
As disciplinas cursadas durante o mestrado e o estágio supervisionado permitiram que este trabalho avançasse com mais segurança no que se refere ao conhecimento sobre a capacidade dos discentes do ensino superior de produzir e utilizar as TICs criativas na educação para desenvolver seu aprendizado. Com a presença crescente das tecnologias digitais em nosso cotidiano, os estudantes estão cada vez mais conectados e familiarizados com esses artefatos. Portanto, a utilização das TICs na educação se apresenta neste estudo como uma estratégia eficaz para promover a aprendizagem. As TICs criativas na educação oferecem uma ampla gama de possibilidades para o desenvolvimento do conhecimento. O que foi pesquisado e assimilado é que as ferramentas digitais permitem que os estudantes possam explorar diferentes mídias e técnicas, produzindo conteúdos que vão além do tradicional texto escrito. Dessa forma, é possível estimular a criatividade e a inovação no ambiente acadêmico.

Dessa forma, ratificamos que esta pesquisa deve servir como guia adicional para a utilização do audiovisual no ensino superior por meio da natureza do vídeo-ensaio e das TICs criativas na educação, como uma estratégia eficaz para promover a aprendizagem. Essas ferramentas permitem que os estudantes desenvolvam habilidades importantes, como a capacidade de análise crítica e a habilidade de comunicação. Além disso, este trabalho pode ser uma fonte de conhecimento e incentivo à experimentação sobre o uso das TICs na educação, estimulando a criatividade e a inovação e tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e atraente. Nesse sentido, é gratificante saber que a questão principal, o objetivo geral e os objetivos específicos foram atingidos e cumpriram o que foi planejado.

# REFERÊNCIAS



00:00 | 00:00 HD



## REFERÊNCIAS

AGÊNCIA BRASIL. **Primeira transmissão em cores na TV completa 50 anos.** Agência Brasil, 18 fev. 2022. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2022-02/primeira-transmissao-cores-na-tv-completa-50-anos>. Acesso em: 21 dez. 2022.

ALVARENGA, L. L. DE O. **Aproximações teóricas sobre práticas narrativas audiovisuais na contemporaneidade.** Revista Belas Artes, v. 22, n. 3, 2016.

ALVES, Marta Pinho. **Cinema 2.0: modalidades de produção cinematográfica do tempo do digital.** Covilhã: LabCom.IFP, 2017.

AMABILE, T. M.; PRATT, M. G. **The Dynamic Componential Model of Creativity and Innovation in organizations: Making progress, Making Meaning.** Research in Organizational Behavior, v. 36, p. 157–183, 2016.

AMABILE, T. M.; PRATT, M. G. **The Social psychology of creativity.** Nova Iorque: Springer-Verlag, 1983.

AMORIM, Edgard de. **História da TV brasileira.** São Paulo: Centro Cultural São Paulo, 2007. 123 p. em PDF. (Cadernos de pesquisa; v. 11).

ANCINE. **Ancine divulga panorama sobre serviços de vídeo por demanda.** Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/noticias/ancine-divulga-panorama-sobre-servicos-de-video-por-demanda>. Acesso em: 29 mar. 2023.

ANDRADE, Pedro. **Imagem e Web 2.0: algumas redes sócio-conceituais mediadoras da Wikipédia.** In: MARTINS, Moisés de Lemos et al. (Orgs.). Imagem e Pensamento. Coimbra: Grácio Editor, 2011. p. 153-168.

ARAUJO, D.; TEIXEIRA, L. G. V. **Estilo e autoria no Vídeo-Ensaio: um voo rasante sobre o canal Every Frame a Painting.** Parágrafo, v. 7, n. 1, p. 179–179, 8 jan. 2022.

ASSMANN, H. A metamorfose do aprender na sociedade da informação. Ciência da Informação, v. 29, n. 2, p. 07-15, ago. 2000.

ASSUMPCÃO, Maria Helena Ortiz. **História da Televisão no Brasil: A TV Tupi.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

BARBOSA, Marcos. **Há 100 anos, era feita em Recife a primeira transmissão oficial de rádio do Brasil.** Disponível em: <https://www.brasildefatope.com.br/2019/04/08/ha-100-anos-era-feita-em-recife-a-primeira-transmissao-oficial-de-radio-do-brasil#:~:text=Em%206%20de%20abril%20de>. Acesso em: 9 jun. 2022.

BARROS, K. S. M. DE. **Réplica 1 - o que é um ensaio?** Revista de Administração Contemporânea, v. 15, n. 2, p. 333–337, abr. 2011.

BRASIL ESCOLA. **Youtube.** Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/informatica/youtube.htm>. Acesso em: 05 jan. 2023.

BRIGGS, A.; BURKE, P. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. Tradução Maria Carmelita Pádua Dias; revisão técnica Paulo Vaz. 2.ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

BURNS, Monica. CLASS TECH TIPS. **How to create a video-essay with students**. 15 fev. 2023. Disponível em: <https://classtechtips.com/2023/02/15/video-essay/>. Acesso em: 17 fev 2023.

CABRAL, Sérgio. **Rádio Nacional do Rio de Janeiro: O Brasil em Sintonia**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

CAMPOS, R. **A cultura visual e o olhar antropológico**. Visualidades, v. 10, n. 1, 14 mar. 2013.

CANAL MIMIMÍDIAS. **O problema do vídeo-ensaio**. [vídeo]. YouTube. 30 abr. 2020. Disponível em: <https://youtu.be/rC1mPohoTpc>. Acesso em: 20 fev. 2022.

CAPES BRASIL. Documento de Área – Ensino. Brasília, 2019.

CARNEIRO, Leonel Martins. **A experiência do espectador contemporâneo: memória, invenção e narrativa**. 2016. Tese (Doutorado em Teoria e Prática do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Acesso em: 20 dez. 2022.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. Tradução: Roneide Venâncio Majer. 6 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CAUZZI, Camila Lohmann; ALMEIDA, Guilherme Fumeo; CUNHA, André Moreira. **O Audiovisual e os Setores Culturais e Criativos: Caracterização e evolução recente**. In: VALIATI, Leandro et al. Consumo de Audiovisual no Brasil. Porto Alegre: Editora da UFRGS/CEGOV, 2017. p. 20-50.

CHION, Michel. **A Audiovisão. Som e Imagem no Cinema**. 3ª ed. Texto & Grafia, 2016.

CITELE, Adilson (org.). Comunicação e educação: dinâmicas midiáticas e cenários escolares. Ilhéus, BA: EDITUS, 2021.

COOK, D. A; HATALA R. **Validation of educational assessments: a primer for simulation and beyond**. Advances in simulation, v. 31, n. 1, p. 2-12, 2016.

CORRIGAN, Timothy. **O filme-ensaio: Desde Montaigne e depois de Marker**. Campinas: Papirus Editora, 2015.

COSTA, Luciana Miranda; WANDERLEY, Patricia Teixeira Azevedo. **Do regatão às ondas sonoras: o rádio ainda integrando a Amazônia**. In: RADDATZ, Vera Lucia Spacil et al. (Org.). Rádio no Brasil: 100 anos de história em (re)construção. Ijuí: Ed. Unijuí, 2020. p. 338-351.

COUSINS, Mark. **A História do Cinema: Uma Odisseia**. Tradução: Carlos Duarte. São Paulo: Martins Fontes, 2016.



DESBOIS, Laurent. **A odisseia do cinema brasileiro da Atlântida a Cidade de Deus.** [s.l.] São Paulo – Companhia Das Letras, 2016.

DIAS, Belidson. **O i/mundo da educação da cultura visual.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2011.

EBC AGÊNCIA BRASIL. **Do tijolão ao smartphone: história dos 30 anos do celular no Brasil.** Áudio, 2021. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/radioagencia-nacional/geral/audio/2021-01/do-tijolao-ao-smartphone-historia-dos-30-anos-do-celular-no-brasil>. Acesso em: 13 dez. 2022.

ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. **Teoria do cinema – uma introdução através dos sentidos.** Campinas SP: Papirus, 2018.

FALCÃO, Sandra Pereira; ANDRADE, Rogério Pelizzari de. **Discentes conectados: perspectivas na educação presencial e remota.** In: CITELE, Adilson (org.). Comunicação e educação: dinâmicas midiáticas e cenários escolares. Ilhéus, BA: EDITUS, 2021. p. 103-116.

FERRÉS, J. **Pedagogia dos meios audiovisuais e pedagogia com os meios audiovisuais.** In: Sancho, Juana M. Para uma tecnologia educacional. Tradução Neves, B.A. Porto Alegre: ArtMed, 1994.

FLIGER, Louis. **Dimensions of the Creative Process.** In ANDREWS, Michael. Ed. Creativity and Psychological Health (Syracuse, N. Y.: Syracuse University Press, 1961.

FRANÇA, Vera V. **O “popular” na TV e a chave de leitura dos gêneros.** In: GOMES, Itania Maria Mota (Org.). Televisão e realidade. Salvador: EDUFBA, 2009.

FREIRE, Gabriel Gonçalves; GUERRINI, Daniel, DUTRA, Alessandra. **O Mestrado Profissional em Ensino e os Produtos Educacionais: a pesquisa na formação docente.** Revista Porto das Letras, v. 2, n. 01, 2016.

FURLAN, D. **Como fazer um vídeo-ensaio em 13 etapas?** Disponível em: <<https://medium.com/@danielfurlan/como-fazer-um-v%C3%ADdeo-ensaio-em-13-etapas-7b0d0a27f914>>. Acesso em: 18 março. 2022.

GALVÃO, Fernando. **História do cinema brasileiro.** [vídeo online]. Canal Brasil, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=F7tMEVXTjgw>. Acesso em: 18 nov. 2022.

GOMES, Ana Luiza Zaniboni; CORAZZA, Helena. **Hábitos midiáticos que atravessam o cotidiano discente.** In: CITELE, Adilson (org.). Comunicação e educação: dinâmicas midiáticas e cenários escolares. Ilhéus, BA: EDITUS, 2021. p. 123-134.

GOULART, A. O. da F.; DECACCHE-MAIA, E. **Construção de um site como produto educacional: relações entre a pesquisa na sala de aula e a mídia digital.** Revista Polyphonia, Goiânia, v. 26, n. 1, p. 83–98, 2015.

GRANT, C. E. **The audiovisual essay as performative.** European Journal of Media Studies, v. 5, n. 2, p. 255-265, 2016.

GRANT, C. E. **The Shudder of a Cinephiliac Idea? Videographic Film Studies Practice as Material Thinking.** *Beyond the Essay Film*, p. 199–214, 6 jul. 2020.

GRANT, C. E. **Dissolves of Passion: Materially Thinking Through Editing in Videographic Compilation.** In: KEATHLEY, Christian, MITTELL Jason (Orgs). *The videographic essay: criticism in sound and image*. Caboose; Edição: 1, 2016.

Infographya. **Conheça a história do blog e sua evolução.** Disponível em: <https://infographya.com.br/conheca-a-historia-do-blog-e-sua-evolucao/>. Acesso em: 05 jan. 2023.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem.** Lisboa: Edições 70, D.L., 1999.

Kantar IBOPE Media. **Inside video, a (re)descoberta.** São Paulo, 24 mar. 2021. Disponível em: <https://www.kantaribopemedia.com>. Acesso em: 25 nov. 2021.

Kantar IBOPE Media. **Inside vídeo: vídeo, estado de evolução.** São Paulo, 07 mar. 2023. Disponível em: <https://kantaribopemedia.com/conteudo/estudo/inside-video-2023/>. Acesso em: 08 mar. 2023

KEATHLEY, Christian. **La cámara-stylo: Notes on video criticism and cinephilia.** 2011 In: KLEVAN, Andrew; CLAYTON, Alex (Ed.). *The language and style of film criticism*. Taylor & Francis, 2011.

KNELLER, George Frederick. *Arte e Ciência da Criatividade.* (Trad. de J. Reis). 14ª ed. São Paulo: IBRASA, 1978.

LAVILLE, C.; DIONNE, J. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas.** Belo Horizonte; Porto Alegre (Rs): Ed. Da Ufmg, 1999.

LOWEN, A. *Prazer: Uma Abordagem Criativa da Vida.* São Paulo: Summus, 1984.

LUVIZOTTO, C. K.; FUSCO, E.; SCANAVACCA, A. C. **Websites educacionais: considerações acerca da arquitetura da informação no processo de ensino-aprendizagem.** *Educação em Revista*, [S. l.], v. 11, n. 2, 2021.

MACIEL, Mayara Santos. **Videoaprendizagem: uma metodologia ativa experimental para o ensino superior.** Orientadora: Guaciara Barbosa de Freitas. 2019. 170 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino) - Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão, Universidade Federal do Pará, Belém, 2019. Disponível em: <http://repositorio.ufpa.br:8080/jspui/handle/2011/12162>. Acesso em: 10 jan. 2022.

MAGRANI, E. **A internet das coisas.** Rio De Janeiro, Rj, Brasil: Fgv Editora, 2018.

MAIA, Gil Vicente de Brito; MONTEIRO, Maria Carolina Maia. **Visual Storytelling e Narrativa Não Linear na produção de documentário interativo “As Estátuas não morrem”.** In: ANDRADE, Catarina Amorim de Oliveira; TOREZANI, Julianna Nascimento; SANTOS JÚNIOR, Paulo Souza dos (Org.). *Fotografia e Audiovisual: Imagem e Pensamento*. Recife: Universidade Católica de Pernambuco, 2023. p. 42-55.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. [s.l.] Cambridge, Mass. Mit Press, 2002.

MASETTO, M. **Professor universitário: um profissional da educação na atividade docente**. Docência na universidade. S.L.: Papirus Editora, 2014. p. 9 – 30.

MATHEUS, Clara; OLIVEIRA, Leonardo. **O vídeo-ensaio em debate [podcast]**. Mimimidas em prosa. Spotify, agosto de 2021. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/2akuyamcfTsyaxryjYwM1z?si=6f228d38d92d40fd>. Acesso em: 15 nov. 2022.

MELOT, Michel. **Uma Breve História... da Imagem**. Tradução de Aníbal Augusto Alves. Direção gráfica e capa de António Modesto. V.N. Famalicão: Edições Húmus, 2015.

MEMÓRIA RNP. **Primeira rede de acesso à Internet no Brasil, a Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP)**. Disponível em: <https://memoria.rnp.br/>. Acesso em: 9 ago. 2022.

MÉNDEZ, Diego Ramos; ORTEGA-MOHEDANO, Félix. **La revolución en los hábitos de uso y consumo de vídeo en teléfonos inteligentes entre usuarios Millenials, la encrucijada revelada**. Revista Latina de Comunicación Social, [S. l.], n. 72, p. 704–718, 2017.

MORAN, J. M. **Influência dos meios de comunicação no conhecimento**. Ciência da Informação, [S. l.], v. 23, n. 2, 1994. DOI: 10.18225/ci.inf.v23i2.551. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/551>. Acesso em: 14 out. 2021.

MORAN, J. M. **O vídeo na sala de aula**. Comunicação & Educação, [S. l.], n. 2, p. 27-35, 1995. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v0i2p27-35. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36131>. Acesso em: 8 agos. 2021.

NACHMANOVITCH, Stephen. **Ser Criativo – o poder da improvisação na vida e na arte**. [Trad. de Eliana Rocha] – 3ª ed. – São Paulo: Summus, 1993.

NOGUEIRA, Fernando. **Wiki é um sucesso, mas o que é Wiki?** Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/sobre-palavras/wiki-e-um-sucesso-mas-o-que-e-wiki/>. Acesso em: 05 jan. 2023.

NOGUEIRA<sup>2</sup>, Luís. (Org.). **Manuais de Cinema V – Histórias do cinema**. Covilhã: LabCom, 2014.

**O que é Twitter e para que serve?** TechTudo, 06 de fevereiro de 2012. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/02/o-que-e-twitter-e-para-que-serve.ghtml>. Acesso em: 05 jan. 2023.

OLHAR DIGITAL. **Sistemas de transmissão: NTSC, PAL-M e outros; entenda as diferenças**. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2022/06/30/tira-duvidas/sistemas-transmissao-ntsc-pal-m/>. Acesso em: 14 out. 2022.

OLIVEIRA, Carmen. I. C. **Imagem e educação**. Vol. 1. Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2008."

OLIVEIRA, Z. M. F. DE. **Fatores influentes no desenvolvimento do potencial criativo.** Estudos de Psicologia (Campinas), v. 27, n. 1, p. 83–92, mar. 2010.

O'REILLY, Tim. **What Is Web 2.0.** O'Reilly Media, Inc., 2005. Disponível em:

<https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>. Acesso em: 05 jan. 2023.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **COVID-19.** Disponível em:

<https://www.who.int/pt>. Acesso em: 15 mai. 2022.

PAZZINI, Darlin N. A.; ARAÚJO, Fabrício Viero de. **O uso do vídeo no processo de ensino-aprendizagem.** 2013. Artigo de conclusão de curso - Mídias na Educação – EaD, Universidade Federal de Santa Maria, Panambi, Rio Grande do Sul, 2013.

PORTO, Cristiane; LUCENA, Simone; LINHARES, Ronaldo. **A produção científica na era das tecnologias móveis e redes sociais.** In: PORTO, Cristiane et al. (Org.). Pesquisa e mobilidade na cibercultura: itinerâncias docentes. Salvador: Edufba, 2015. p. 15-40.

RAMOS, Alcides Freire. **Apontamentos em torno do “Cinema Marginal” e do “Cinema Novo”.** In: CASTELO BRANCO, Edward de Alencar. (Org.). História Cinema e outras linguagens juvenis. Teresina: EDUFPI, 2009. p. 27-41.

RECUERO, R. **Redes sociais na internet.** Porto Alegre: Sulinas, 2010.

RHODES, Mel. **An Analysis of Creativity.** The Phi Delta Kappan, vol. 42, no. 7, 1961, pp. 305–10. JSTOR. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/20342603>. Accessed 27 May 2022.

RIZZATTI, I. M. et al. **Os produtos e processos educacionais dos programas de pós-graduação profissionais: proposições de um grupo de colaboradores.** ACTIO: Docência em Ciências, v. 5, n. 2, p. 1, 8 ago. 2020.

ROCHA, Simone M. **Como a noção de gênero televisivo colabora na interpretação das representações.** In: GOMES, Itania Maria Mota (Org.). Televisão e realidade. Salvador: EDUFBA, 2009. p. 267-292.

ROCK CONTENT. **Cores para marcas: saiba como usá-las da forma certa.** Blog da Rock Content, 2021. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/cores-para-marcas/>. Acesso em: 16 fev. 2023.

RODRIGUES, Elisangela; COSTA, Suéller; NARDES, Weelington. **Percepção dos educadores sobre dispositivos comunicacionais.** In: CITELE, Adilson (org.). Comunicação e educação: dinâmicas midiáticas e cenários escolares. Ilhéus, BA: EDITUS, 2021. p. 65-72.

SEGREDOS DO MUNDO. **Fotolog.** Disponível em:

<https://segredosdomundo.r7.com/fotolog/>. Acesso em: 05 jan. 2023.

SILVA, Marli da; ALMEIDA, Alessandra Jungs de; LOPES, Lisiane Dutra; OLIVEIRA, Valeska Fortes de. **Cartografando experiências formativas com o cinema: Até onde a sétima arte pode chegar?** In: II Seminário Internacional de Cinema e Educação, nº 1, 2014, Porto Alegre. Anais. Porto Alegre: UFRGS/Programa de Alfabetização Audiovisual, p. 100 – 121.

SHARGEL, Raphael. **Understanding Movies: The Art and History of Film: The Modern Scholar**. Maryland: Recorded Books, 2008.

SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à teoria da cor**. 2. ed. Curitiba: Ed. UTFPR, 2015. 169 p.

SOUZA, Alberto B. **Educação Pela Arte e Arte na Educação**. Ed. Instituto Piaget 1º vol. Bases Psicopedagógicas, 2003.

SUPERINTERESSANTE. **Como funcionava o primeiro cinematógrafo?** Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-funcionava-o-primeiro-cinematografo/>. Acesso em: 20 jan. 2023.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; ABREU, Cristiane de Souza; ALVES, Evandro. **Mídias na educação: a pedagogia e a tecnologia subjacentes**. In: TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; ABREU, Cristiane de Souza (Org.). *Mídias na educação: a pedagogia e a tecnologia subjacentes*. Porto Alegre: Editora Evangraf / Criação Humana, UFRGS, 2017. p. 13-32.

TEIXEIRA, L. G. V. T. **O vídeo ensaio como signo do cinema**. *Temática*, v. 17, n. 8, p. 91–104, 21 ago. 2021.

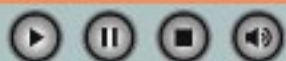
TELES, Edilane Carvalho; BIERWAGEN, Gláucia Silva. **Formação midiática e tecnológica de docentes**. In: CITELE, Adilson (org.). *Comunicação e educação: dinâmicas midiáticas e cenários escolares*. Ilhéus, BA: EDITUS, 2021. p. 103-116.

TELLES, Fernando. **O que é mashup?** *TecMundo*, 08 de janeiro de 2008. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/twitter/1401-o-que-e-mashup-.htm>. Acesso em: 05 jan. 2023.

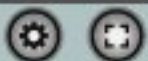
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ. Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior. Disponível em: <https://www.ppgcimes.propesp.ufpa.br/>. Acesso em: 20 abr. 2022.

VALIATI, Leandro et al. **Consumo de Audiovisual no Brasil**. Porto Alegre: Editora da UFRGS/CEGOV, 2017. 431 p.

# APÊNDICES



00:00 | 00:00 HD



**APÊNDICE A – ROTEIRO EXPERIMENTAL DO PRODUTO EDUCACIONAL:  
VED VÍDEO-ENSAIO DISCENTE**

**TEXTO ENSAIO - NARRAÇÃO & ROTEIRO LIVRE DO PRODUTO EDUCACIONAL**

**“VED – VÍDEO-ENSAIO DISCENTE”:**

**\*NOTA DO ROTEIRISTA:** Coleta de imagens em produção.

**// TELA EM BRANCO //**

**// EFEITO DE TRANSIÇÃO DE IMAGEM //**

**// VINHETA SONORIZADA COM LOGO DO PRODUTO EDUCACIONAL SONORIZADA //**

**(1) – APRESENTAÇÃO**

NARRAÇÃO: - Oi! Você está assistindo a um produto educacional em formato audiovisual criado entre 2021 e 2023. É um produto criado no Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), uma subunidade do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE<sup>2</sup>) da Universidade Federal do Pará (UFPA). Eu me chamo Anderson Brito da Silva, autor deste produto educacional, com a orientação acadêmica da Professora Doutora Netília Silva dos Anjos Seixas. // **ACOMPANHA: (A) O SURGIMENTO DE CARACTERES COM NOME DO DISCENTE AUTOR, (B) NOME DA PROFESSORA DOUTORA ORIENTADORA, (C) MARCA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO EM METODOLOGIA DE ENSINO SUPERIOR (PPGCIMES), (D) MARCA DO NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO (NITAE<sup>2</sup>) E MARCA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ (UFPA).** //

**TEMPO ESTIMADO: 35 SEGUNDOS.** TRILHA: *MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. TOTAL ATÉ AQUI: 35 SEGUNDOS*

**// TELA EM BRANCO //**



**// EFEITO DE TRANSIÇÃO DE IMAGEM //****(2) – INTRODUÇÃO “A”**

**NARRAÇÃO:** - O audiovisual tem uma história longa que remonta ao final do século XIX, quando surgiram os primeiros dispositivos que gravavam e reproduziam som e imagem. Com o desenvolvimento dos primeiros aparelhos, como o fonógrafo e o gramofone, foi possível preservar vozes e músicas e também criar novas formas de entretenimento. Com a evolução tecnológica, surgiram dispositivos de projeção que permitiram a exibição de filmes para grandes plateias.

**CONT.:** Na década de 1920, o cinema se popularizou em todo o mundo, tornando-se uma das formas de entretenimento mais prestigiadas. Com a criação do sistema de som sincronizado com a imagem, os filmes sonoros surgiram, revolucionando a indústria cinematográfica e consolidando sua posição no coração do público.

**CONT.:** - Nas décadas seguintes, a televisão se tornou a principal maneira de as pessoas consumirem conteúdo audiovisual, trazendo notícias, programas de entretenimento e eventos esportivos para dentro das casas. Com o surgimento da TV a cabo e do streaming de vídeo, a distribuição de conteúdo em tempo real se tornou possível em todo o mundo, permitindo que as pessoas assistissem a filmes, séries e outros programas de TV de qualquer lugar e a qualquer hora.

**CONT.:** - Então, o audiovisual também se estabeleceu como um recurso importante de ensino e aprendizagem, sendo utilizado em várias estratégias de sala de aula. A tecnologia digital avançada permitiu a criação de novas formas de entretenimento e aprendizado, e o audiovisual tem desempenhado um papel cada vez mais relevante na educação, permitindo a produção de materiais envolventes e

eficazes. Além disso, o audiovisual continua evoluindo para atender às necessidades da sociedade contemporânea.

**// ONDE NO TEXTO ESTÁ DESTACADO POR NEGRITO EM DESTAQUE, SERÃO PARTES DE QUE SE DESTACARÃO E SALTARÃO NA TELA COM CARACTERES. SERÃO USADAS IMAGENS QUE REPRESENTEM O CONTEUDO DA NARRAÇÃO, COMO NORMALMENTE VEMOS NOS VÍDEOS-ENSAIO. //**

**TEMPO ESTIMADO: 1 MINUTO E 40 SEGUNDOS. TRILHA: MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. TOTAL ATÉ AQUI: 2 MINUTOS E 15 SEGUNDOS**

(3) – INTRODUÇÃO “B”

**NARRAÇÃO:** O vídeo-ensaio é um formato de produção audiovisual que tem crescido rapidamente na internet nos últimos anos. Ele foi criado na década de 1970 como um subgênero do cinema experimental, e é caracterizado por documentar temas específicos de maneira criativa e pessoal.

**CONT.:** Os ensaios em vídeo são produções audiovisuais que, assim como ensaios escritos, consistem em uma reflexão sobre um determinado assunto. A liberdade criativa no formato em vídeo permite aos autores explorar suas ideias sem precisar seguir uma estrutura fixa, como acontece em documentários tradicionais. Os temas abordados podem variar bastante, desde análises de filmes e séries até reflexões sobre questões sociais e políticas, contanto que o autor tenha uma visão original e criativa sobre o assunto escolhido.

**CONT.:** Atualmente, os vídeo-ensaios são encontrados principalmente na internet, em plataformas como o YouTube e o Vimeo. É importante lembrar que o vídeo-ensaio não são uma forma simples de entretenimento, mas sim uma produção audiovisual que

busca informar e provocar reflexões. Eles são uma forma interessante de se comunicar ideias e são cada vez mais valorizados no mundo atual, onde a produção de conteúdo audiovisual é tão importante.

**// ONDE NO TEXTO ESTÁ DESTACADO POR NEGRITO EM DESTAQUE, SERÃO PARTES DE QUE SE DESTACARÃO E SALTARÃO NA TELA COM CARACTERES. SERÃO USADAS IMAGENS QUE REPRESENTEM O CONTEUDO DA NARRAÇÃO, COMO NORMALMENTE VEMOS NOS VÍDEOS-ENSAIO. //**

**TEMPO ESTIMADO: 1 MINUTO E 30 SEGUNDOS.** TRILHA: MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. *TOTAL ATÉ AQUI: 3 MINUTOS E 45 SEGUNDOS*

#### (4) – INTRODUÇÃO “C”

**NARRAÇÃO:** - O ensino superior é importante para nosso crescimento profissional e pessoal, conquistamos novos conhecimentos e habilidades importantes para viver na sociedade e no mercado de trabalho. O VED (Vídeo-Ensaio Discente) é um jeito de aprender que usa vídeos para ajudar na nossa compreensão do conteúdo. Ele nos ajuda a aprender de forma diferente, experimentando com vídeos e aprendendo a produzi-los também. Isso ajuda a melhorar nossa compreensão do conteúdo e também nossas habilidades técnicas, como edição de vídeo e trabalho em equipe.

**CONT.:** - Esse material foi feito com muito cuidado, levando em conta que cada disciplina tem seus próprios objetivos e realidade acadêmica. Você pode ser criativo e inovador ao experimentar a construção do seu vídeo-ensaio, na forma como vai apresentar o seu conteúdo. É importante pedir ajuda ao seu professor se tiver dificuldades.



CONT.: - O VED é um produto educacional que usa a tecnologia audiovisual como um recurso poderoso para ajudar na sua jornada acadêmica. Ele incentiva a produção de conhecimento e aprimora a aprendizagem, mas é importante lembrar que a tecnologia deve ser usada de forma adequada e ética, sem substituir o papel do professor ou a interação entre alunos. O professor é fundamental como guia e facilitador do processo de aprendizagem. O VED ajuda a construção e exposição do seu conhecimento de forma criativa e dinâmica, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e competências importantes para a vida acadêmica e profissional.

**// ONDE NO TEXTO ESTÁ DESTACADO POR NEGRITO EM DESTAQUE, SERÃO PARTES DE QUE SE DESTACARÃO E SALTARÃO NA TELA COM CARACTERES. SERÃO USADAS IMAGENS QUE REPRESENTEM O CONTEUDO DA NARRAÇÃO, COMO NORMALMENTE VEMOS NOS VÍDEOS-ENSAIO. //**

TEMPO ESTIMADO: **1 MINUTOS E 30 SEGUNDOS**. TRILHA: *MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. TOTAL ATÉ AQUI: 4 MINUTOS E 15 SEGUNDOS*

(5) – 1ª NOTA AUDIOVISUAL DE INSTRUÇÃO

NARRAÇÃO: Usar vídeos em aula pode ajudar você a aprender melhor. Muitas pesquisas mostram que isso pode deixá-lo mais animado, facilitar o entendimento de coisas difíceis e fazer você lembrar melhor do que foi ensinado. Se quiser experimentar essa estratégia, você pode seguir as dicas deste material educativo.

CONT.: - Por exemplo, é interessante escolher com cuidado os vídeos e imagens que você vai usar no seu trabalho. É importante que tenham a ver com o que quer mostrar e que estejam ligados com as suas intenções. Além disso, você deve checar se eles são de boa

qualidade e se não vão atrapalhar o resultado final do seu trabalho audiovisual.

CONT.: - Trabalhando sozinho ou em equipe. Outra dica importante é que você converse com seu professor e planeje como vai apresentar o material em sala de aula, esclarecendo as suas dúvidas. Vocês precisam decidir o momento certo para mostrar o vídeo-ensaio, quanto tempo será dedicado a ele e onde ele será exibido. É bom estar preparado caso algum problema técnico aconteça durante a apresentação. Também é bom pensar no impacto que suas ideias vão ter no conteúdo que vai criar. Peça ajuda ao professor para melhorar sua estratégia e deixar o conteúdo ainda melhor.

**// ONDE NO TEXTO ESTÁ DESTACADO POR NEGRITO EM DESTAQUE, SERÃO PARTES DE QUE SE DESTACARÃO E SALTARÃO NA TELA COM CARACTERES. SERÃO USADAS IMAGENS QUE REPRESENTEM O CONTEUDO DA NARRAÇÃO, COMO NORMALMENTE VEMOS NOS VÍDEOS-ENSAIO. //**

**TEMPO ESTIMADO: 1 MINUTO E 10 SEGUNDOS. TRILHA: MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. 5 MINUTOS E 25 SEGUNDOS**

(6) – 1º ESTÁGIO: CONTEXTO DE VÍDEO-ENSAIO E ENSINO SUPERIOR.

NARRAÇÃO: - O vídeo-ensaio discente é um tipo de vídeo que mistura a ideia de um ensaio escrito com elementos visuais. É uma ótima opção para você, discente, pois permite que você faça uma análise crítica de um assunto usando recursos audiovisuais para mostrar suas ideias e argumentos. O vídeo-ensaio é bom porque mistura textos, imagens e sons para prender a atenção de quem está assistindo e pode tornar a experiência mais interessante.

CONT.: - A ciência nos mostra que os humanos são muito visuais e se interessam por criações que têm imagens e sons. Usar recursos como imagens, gráficos, música e narração pode ajudar a reforçar conhecimentos e tornar mais fácil lembrar do que foi ensinado. Fazer um vídeo-ensaio discente exercita habilidades importantes, como pesquisa, análise crítica e organização de ideias, que são úteis para seu desenvolvimento acadêmico e intelectual.

CONT.: - Ao produzir um vídeo-ensaio discente, você não apenas aprende sobre o tema em questão, mas também desenvolve habilidades de comunicação, criatividade e pensamento crítico. Além disso, ao assistir aos vídeos-ensaios produzidos pelos seus colegas, você terá a oportunidade de aprender com diferentes perspectivas e abordagens.

**// ONDE NO TEXTO ESTÁ DESTACADO POR NEGRITO EM DESTAQUE, SERÃO PARTES DE QUE SE DESTACARÃO E SALTARÃO NA TELA COM CARACTERES. SERÃO USADAS IMAGENS QUE REPRESENTEM O CONTEUDO DA NARRAÇÃO, COMO NORMALMENTE VEMOS NOS VÍDEOS-ENSAIO. //**

TEMPO ESTIMADO: **1 MINUTO E 00 SEGUNDOS**. TRILHA: MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. *6 MINUTOS E 25 SEGUNDOS*

(7) - 2º ESTÁGIO DO CONTEXTO: O OBJETIVO DA EXPERIMENTAÇÃO AUDIOVISUAL

NARRAÇÃO: - Os objetivos audiovisuais aqui são vários e estão relacionados. Um dos objetivos em destaque é que você aplique conceitos teóricos em situações práticas, assim ajuda a entender melhor o conteúdo.

CONT.: No geral, fazer um vídeo-ensaio discente é uma oportunidade para expressar sua criatividade e visão individual ou



coletiva. Usando recursos audiovisuais, você pode mostrar suas habilidades pessoais e criar algo original. Ao produzir vídeo, você descobre novos conhecimentos e pode se aprofundar na pesquisa sobre o tema, apresentando suas próprias conclusões e perspectivas.

**// ONDE NO TEXTO ESTÁ DESTACADO POR NEGRITO EM DESTAQUE, SERÃO PARTES DE QUE SE DESTACARÃO E SALTARÃO NA TELA COM CARACTERES. SERÃO USADAS IMAGENS QUE REPRESENTEM O CONTEUDO DA NARRAÇÃO, COMO NORMALMENTE VEMOS NOS VÍDEOS-ENSAIO. //**

**TEMPO ESTIMADO: 0 MINUTO E 40 SEGUNDOS.** TRILHA: MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. *7 MINUTOS E 05 SEGUNDOS*

(8) – 3º ESTÁGIO DO CONTEXTO: – EXPLICAÇÃO DAS PRINCIPAIS CARCATERÍSTICAS DO VÍDEO-ENSAIO DISCENTE NO CONTEXTO EDUCACIONAL.

NOTA IMPORTANTE PARA A TELA DE VÍDEO:

“A estrutura básica de um vídeo-ensaio combina uma narração com imagens que complementam o que está sendo dito. Essa é a forma mais comum de se fazer um vídeo-ensaio, mas não é a única. O importante é encontrar a melhor forma de passar sua mensagem de maneira clara e eficaz.” (sem narração)

NARRAÇÃO: - Ao usar as orientações que vamos apresentar a seguir, você pode fazer um vídeo-ensaio discente inicial e que expresse a sua mensagem. Mesmo que você não tenha muita experiência em produzir vídeos, pode experimentar e desenvolver suas habilidades audiovisuais. Assista as principais características de um vídeo-ensaio feito por alunos.

CONT.:

Temática específica: fale sobre um assunto específico, que pode estar relacionado a um tema mais amplo dentro de uma área de conhecimento.

Linguagem audiovisual: você pode usar imagens, vídeos, música, entrevistas, animações e narração para transmitir uma mensagem ou ideia. E você pode experimentar e usar outros recursos que achar interessantes.

Perspectiva autoral: o vídeo é uma criação sua, que mostra o que você pensa, analisa e opina sobre o assunto que escolheu ou foi determinado pelo seu professor.

Análise crítica: analise e interprete o conteúdo de forma crítica, muitas vezes questionando, desconstruindo ou subvertendo a narrativa dominante.

Argumentação persuasiva: Defenda a sua opinião com argumentos convincentes e persuasivos.

Organização narrativa: tenha uma estrutura clara e bem organizada, com começo, meio e fim.

Referências teóricas: use referências teóricas, ficha técnica e conceitos acadêmicos relevantes para o assunto que está sendo abordado.

**// ONDE NO TEXTO ESTÁ DESTACADO POR NEGRITO EM DESTAQUE, SERÃO PARTES DE QUE SE DESTACARÃO E SALTARÃO NA TELA COM CARACTERES. SERÃO USADAS IMAGENS QUE REPRESENTEM O CONTEUDO DA NARRAÇÃO, COMO NORMALMENTE VEMOS NOS VÍDEOS-ENSAIO. //**

**TEMPO ESTIMADO: 1 MINUTO E 30 SEGUNDOS.** TRILHA: MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. *8 MINUTOS E 35 SEGUNDOS*



**(9) – 1º ESTÁGIO DA CONCEPÇÃO: – TEMA E REFLEXÃO.**

Narração: - Pensar bem sobre o assunto do vídeo-ensaio discente é muito importante para criar um trabalho animado e que chame atenção. Antes de começar, é interessante fazer uma pesquisa para entender melhor o tema e descobrir o que é mais importante falar. O vídeo-ensaio também precisa ser adequado para quem vai assistir, então é agradável pensar em quem é o público e como falar com ele. Além disso, discuta o tema com seus companheiros de classe e traga novas ideias para deixar o vídeo-ensaio discente ainda mais interessante.

**// ONDE NO TEXTO ESTÁ DESTACADO POR NEGRITO EM DESTAQUE, SERÃO PARTES DE QUE SE DESTACARÃO E SALTARÃO NA TELA COM CARACTERES. SERÃO USADAS IMAGENS QUE REPRESENTEM O CONTEUDO DA NARRAÇÃO, COMO NORMALMENTE VEMOS NOS VÍDEOS-ENSAIO. //**

**TEMPO ESTIMADO: 0 MINUTO E 35 SEGUNDOS.** TRILHA: MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. 9 MINUTOS E 05 SEGUNDOS

**(10) – 2º ESTÁGIO DA CONCEPÇÃO: O ROTEIRO**

Narração: - Escrever um roteiro para um vídeo-ensaio discente pode parecer um pouco intimidador no começo, mas na verdade pode ser bastante simples. Vamos a algumas sugestões para ajudar a começar:

Escolha onde fará a escrita: Hoje em dia, há muitos aplicativos e softwares gratuitos disponíveis para escrever em diferentes dispositivos, como smartphones, tablets e computadores. Eles são fáceis de encontrar e baixar na internet, e têm interfaces simples e intuitivas para tornar a escrita fácil e prazerosa. Com essas opções, qualquer pessoa pode escrever um roteiro, ensaio ou qualquer tipo de

texto. Se o aluno quiser, pode escrever o roteiro à mão. Essa opção pode ser mais orgânica e criativa, permitindo uma conexão maior com o texto. É importante escolher a opção que melhor se adapte às preferências e necessidades individuais.

Crie uma estrutura sobre o tema: uma vez que você tenha as informações necessárias, é hora de criar uma estrutura para o seu roteiro. Comece com uma introdução, apresentando o tema e o que será abordado no vídeo. Em seguida, organize as informações que você coletou em uma ordem lógica. Finalize com uma conclusão que resuma os pontos principais.

Escreva o roteiro: com a estrutura definida, é hora de começar a escrever o roteiro, em formato de texto-ensaio. Lembre-se de que o vídeo-ensaio é uma forma de comunicação audiovisual, então tente manter a linguagem simples e direta. Evite frases muito longas e use exemplos para ajudar a ilustrar seus pontos.

Atenção aos argumentos: É importante definir claramente sua posição e argumentos sobre o tema. Certifique-se de apresentar suas ideias e argumentos de forma direta e clara. Analise e interprete os dados apresentados e certifique-se de que seu argumento seja coerente. É essencial dedicar tempo e esforço para garantir que essa parte do roteiro esteja bem escrita, pois é onde você apresentará sua opinião e posicionamento sobre o tema.

Revisão e edição: uma vez que você tenha um primeiro rascunho do roteiro, revise e edite para ter certeza de que está claro e conciso. Leia em voz alta para ver se soa natural e faça alterações, se necessário.

Dica: o vídeo-ensaio discente é uma forma de expressão criativa, então não tenha medo de experimentar e tentar novas formas para o seu vídeo.

**// ONDE NO TEXTO ESTÁ DESTACADO POR NEGRITO EM DESTAQUE, SERÃO PARTES DE QUE SE DESTACARÃO E SALTARÃO NA TELA COM CARACTERES. SERÃO USADAS IMAGENS QUE REPRESENTEM O CONTEUDO DA NARRAÇÃO, COMO NORMALMENTE VEMOS NOS VÍDEOS-ENSAIO. //**

**TEMPO ESTIMADO: 2 MINUTO E 10 SEGUNDOS.** TRILHA: MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. 11 MINUTOS E 15 SEGUNDOS

(11) – 1º ESTÁGIO DA PRÉ-PRODUÇÃO: MATERIAIS IMPORTANTES

Narração: - Para experimentar a criação de um vídeo-ensaio, é importante ter os equipamentos certos para capturar imagens e áudio com qualidade satisfatória. Se você vai usar imagens em movimento, precisa de uma câmera. Mas se o foco é só no áudio, um microfone é suficiente. Para gravar, os smartphones atuais têm câmeras boas. Mas se quiser algo melhor, pode investir em câmeras profissionais. Use um tripé para manter a câmera parada. Já para melhorar o som, use um microfone externo. O importante é lembrar que o conteúdo do seu vídeo é o que importa mais.

CONT.: - Você precisará de imagens, é importante escolher com cuidado. Você pode achar fotos em sites que têm muitas opções de imagens, alguns gratuitos e outros pagos. Mas, se você quiser usar imagens que não estão nesses sites, é importante verificar se elas têm licença para uso. O Google tem uma ferramenta que ajuda a filtrar imagens por licença de uso. Lembre-se de escolher imagens que sejam importantes para o seu vídeo e que ajudem a passar sua mensagem de maneira clara e visualmente atraente. Para achar esses sites, experimente pesquisar "Banco de imagens gratuitos" no Google. Quando tiver escolhido as imagens que irão compor o seu vídeo, salve tudo em uma única pasta em seu computador. Assim, fica mais fácil na hora de editar.



**// ONDE NO TEXTO ESTÁ DESTACADO POR NEGRITO EM DESTAQUE, SERÃO PARTES DE QUE SE DESTACARÃO E SALTARÃO NA TELA COM CARACTERES. SERÃO USADAS IMAGENS QUE REPRESENTEM O CONTEUDO DA NARRAÇÃO, COMO NORMALMENTE VEMOS NOS VÍDEOS-ENSAIO. //**

**TEMPO ESTIMADO: 1 MINUTO E 20 SEGUNDOS.** TRILHA: MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. 12 MINUTOS E 35 SEGUNDOS

(12) – 2º ESTÁGIO DA PRÉ-PRODUÇÃO: AMBIENTES DE GRAVAÇÃO

Narração: - É importante escolher um local silencioso para a gravação de vídeo, caso seja necessário capturar cenas específicas para o seu vídeo-ensaio discente. Um lugar sem muito barulho de fundo ajudará a manter a atenção do espectador no conteúdo do vídeo e garantirá uma melhor qualidade de áudio. Você pode escolher um local que tenha boa acústica, como uma sala com carpete ou cortinas, e evitar ambientes com paredes vazias ou superfícies reflexivas que possam causar ecos indesejados.

**// ONDE NO TEXTO ESTÁ DESTACADO POR NEGRITO EM DESTAQUE, SERÃO PARTES DE QUE SE DESTACARÃO E SALTARÃO NA TELA COM CARACTERES. SERÃO USADAS IMAGENS QUE REPRESENTEM O CONTEUDO DA NARRAÇÃO, COMO NORMALMENTE VEMOS NOS VÍDEOS-ENSAIO. //**

**TEMPO ESTIMADO: 0 MINUTO E 45 SEGUNDOS.** TRILHA: MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. 13 MINUTOS E 20 SEGUNDOS

(13) – 1º ESTÁGIO DA PRODUÇÃO: NARRAÇÃO

Narração: - Para fazer uma boa narração em um vídeo-ensaio discente, é importante se preparar e praticar antes de gravar. Comece lendo o roteiro em voz alta para se familiarizar com as palavras e a

estrutura do texto. Fale, leia seu texto de forma clara e objetiva, mantendo um tom de voz adequado ao conteúdo do vídeo e evitando falar muito rápido ou muito devagar. Se possível, faça algumas pausas estratégicas para permitir que o espectador processe a informação. Lembre-se de transmitir entusiasmo e energia na sua voz para manter o interesse do espectador durante todo o vídeo. Pratique bastante e faça algumas gravações de teste para encontrar o tom e o ritmo de voz que melhor se encaixam no seu estilo e no conteúdo do vídeo.

**// ONDE NO TEXTO ESTÁ DESTACADO POR NEGRITO EM DESTAQUE, SERÃO PARTES DE QUE SE DESTACARÃO E SALTARÃO NA TELA COM CARACTERES. SERÃO USADAS IMAGENS QUE REPRESENTEM O CONTEUDO DA NARRAÇÃO, COMO NORMALMENTE VEMOS NOS VÍDEOS-ENSAIO. //**

**TEMPO ESTIMADO: 0 MINUTO E 35 SEGUNDOS.** TRILHA: MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. 13 MINUTOS E 55 SEGUNDOS

(14) – 2º ESTÁGIO DA PRODUÇÃO: DIFICULDADES TÉCNICAS.

Narração: - Durante a produção de um vídeo-ensaio, podem surgir problemas técnicos, como problemas de áudio, problemas de iluminação ou problemas de edição. É importante que você esteja preparado para lidar com esses problemas e, se necessário, peça ajuda aos seus colegas de turma ou ao seu professor. Antes de começar a produção, teste tudo antecipadamente para evitar surpresas desagradáveis. Se você tiver dúvidas ou precisar de ajuda com algum aspecto técnico, não hesite em pedir ajuda. Afinal, todos estão aprendendo juntos e trabalhando em equipe pode ser uma ótima maneira de superar obstáculos e garantir a qualidade do seu vídeo-ensaio.

**// ONDE NO TEXTO ESTÁ DESTACADO POR NEGRITO EM DESTAQUE, SERÃO PARTES DE QUE SE DESTACARÃO E SALTARÃO**

NA TELA COM CARACTERES. SERÃO USADAS IMAGENS QUE REPRESENTEM O CONTEUDO DA NARRAÇÃO, COMO NORMALMENTE VEMOS NOS VÍDEOS-ENSAIO. //

TEMPO ESTIMADO: 0 MINUTO E 35 SEGUNDOS. TRILHA: MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. 14 MINUTOS E 30 SEGUNDOS

(15) – 5º ESTÁGIO VED – PÓS-PRODUÇÃO A – ESCOLHENDO EDITORES DE VÍDEOS E AS PRINCIPAIS FERRAMENTAS DISPONÍVEIS NA MAIORIA DELES.

SOFTWARES DE EDIÇÃO DE VÍDEOS GRATUITOS PARA COMPUTADOR:

Narração: - Para quem quer começar a editar vídeos, existem muitas opções de editores de vídeo com versões gratuitas para computador, tablets e smartphones. Conheça alguns deles:

1) Um dos editores de vídeo mais populares e fáceis de usar é o DaVinci Resolve. Ele é uma opção completa, com versões gratuitas, para quem quer fazer edição de vídeo, correção de cor, efeitos especiais e áudio.

2) Outra opção é o Lightworks, que oferece recursos para edição de vídeo em várias plataformas, incluindo Windows, Mac e Linux.

3) O Shotcut é outro editor de vídeo gratuito fácil de usar e que oferece recursos avançados.

4) O OpenShot é um editor de vídeo gratuito e de código aberto para Windows, Mac e Linux. Ele é um editor de vídeo intuitivo com uma interface de usuário fácil de usar.

5) O Clipchamp é outro editor de vídeo gratuito para Windows que oferece recursos avançados para edição de vídeo. Ele suporta



vários formatos de arquivo e oferece recursos para adicionar efeitos, transições e animações.

#### IMPORTANDO ARQUIVOS PARA DENTRO DO SOFTWARE DE EDIÇÃO:

CONT.: - Um recurso muito comum nos softwares de edição de vídeo é a capacidade de importar arquivos de mídia como imagens, vídeos e áudios. Isso é importante porque ajuda os editores a adicionar e organizar facilmente seus arquivos em uma única interface. Eles podem usar diferentes tipos de arquivos, como arquivos de vídeo brutos, imagens estáticas e gravações de tela. A importação de arquivos oferece a flexibilidade de usar diferentes tipos de arquivos em um projeto, como arquivos de vídeo ou formatos de áudio, inclusive a sua narração do vídeo-ensaio discente.

#### LINHA DO TEMPO DE EDIÇÃO:

CONT.: - Depois de importar os arquivos de mídia para o software de edição de vídeo, é preciso organizá-los na linha do tempo. A linha do tempo é onde o você pode ver e controlar a ordem em que os clipes serão exibidos no vídeo final. Para organizar os arquivos, o editor pode usar ferramentas como cortar, mover e sobrepor diferentes clipes de vídeo e áudio para criar a narrativa desejada.

CONT.: - Existem técnicas e ferramentas que podem ajudar na organização dos arquivos na linha do tempo. Por exemplo, uma técnica comum é criar uma sequência lógica dos clipes, começando com uma cena de abertura e terminando com uma cena de encerramento. As ferramentas de edição, como as de recorte e movimentação, também podem ser usadas para ajudar na organização dos arquivos. É importante que você crie uma sequência lógica dos clipes e use as ferramentas de edição disponíveis para criar a narrativa desejada.

**ADICIONANDO NARRAÇÃO/VOZ AO SEU VÍDEO DE DENTRO DO SOFTWARE DE EDIÇÃO:**

CONT.: - Para adicionar a sua própria voz aos vídeos, alguns editores de vídeo oferecem uma função chamada de narração. Essa função é representada por um ícone de microfone no software de edição. No entanto, para usar essa função, é preciso que o computador tenha um microfone embutido ou um microfone externo conectado na entrada de microfone. Se você optar por usar um microfone externo, é importante certificar-se de que ele esteja configurado corretamente no software de edição de vídeo.

CONT.: - É possível que o discente remova partes indesejadas tanto das imagens quanto dos áudios utilizando a ferramenta de corte/exclusão disponível na linha do tempo do editor de vídeo. Com essa ferramenta, é possível selecionar e eliminar as partes do vídeo que não são necessárias, deixando apenas as partes importantes para o resultado final. Essa função é útil para deixar o vídeo mais dinâmico e interessante, além de remover erros ou partes que não ficaram boas durante a gravação.

CONT.: - Depois de editar o vídeo, é hora de salvá-lo em um formato que possa ser compartilhado. Para fazer isso, é só escolher a opção "salvar como" ou "exportar arquivo" no programa de edição. Um formato muito usado é o MP4, que permite que o vídeo seja visto em vários dispositivos diferentes, como celulares, computadores e TVs.

CONT.: - O MP4 é um tipo de arquivo de vídeo que tem boa qualidade e é fácil de compartilhar, porque tem um tamanho menor. Por isso, ele é ótimo para colocar em sites de compartilhamento de vídeo. Além disso, ele não perde qualidade quando é visto em outros dispositivos, como celulares ou tablets. Ao salvar o vídeo em MP4, é



possível escolher o tamanho do arquivo e a qualidade, para que ele se encaixe no que se pretende fazer com ele.

CONT.: - Para complementar seus conhecimentos em edição de vídeo, você pode explorar tutoriais on-line que mostram passo a passo como utilizar diferentes recursos e ferramentas dos editores de vídeo. Esses tutoriais podem ser encontrados em sites especializados em tecnologia ou em plataformas de compartilhamento de vídeo.

CONT.: - Nos tutoriais, você pode aprender habilidades avançadas de edição de vídeo, como adicionar efeitos sonoros, efeitos visuais e transições de imagem. Esses recursos podem ser usados para criar um vídeo mais avançado.

**// ONDE NO TEXTO ESTÁ DESTACADO POR NEGRITO EM DESTAQUE, SERÃO PARTES DE QUE SE DESTACARÃO E SALTARÃO NA TELA COM CARACTERES. SERÃO USADAS IMAGENS QUE REPRESENTEM O CONTEUDO DA NARRAÇÃO, COMO NORMALMENTE VEMOS NOS VÍDEOS-ENSAIO. //**

TEMPO ESTIMADO: **4 MINUTO E 00 SEGUNDOS**. TRILHA: MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. 18 MINUTOS E 30 SEGUNDOS

(16) – 5º ESTÁGIO VED – PÓS-PRODUÇÃO FINAL – ORIENTAÇÕES SOBRE REVISÃO, APRIMORAMENTO E FORMAS DE APRESENTAÇÃO EM SALA DE AULA.

Narração: - Depois de editar o vídeo-ensaio, o discente deve checar se o vídeo está completo.

CONT.: - Na hora de apresentar o vídeo em sala de aula, é importante se preparar para explicar as escolhas feitas na edição e como elas ajudam a transmitir a mensagem. É útil também ter um roteiro ou um esboço do que vai falar para que a apresentação seja mais clara e objetiva. Também para a apresentação, pode ser útil usar

recursos como projetores e caixas de som para garantir que todos possam ver e ouvir o vídeo com clareza. Lembre-se de que a apresentação do vídeo-ensaio é importante e deve ser tratada com seriedade e planejamento.

**// ONDE NO TEXTO ESTÁ DESTACADO POR NEGRITO EM DESTAQUE, SERÃO PARTES DE QUE SE DESTACARÃO E SALTARÃO NA TELA COM CARACTERES. SERÃO USADAS IMAGENS QUE REPRESENTEM O CONTEUDO DA NARRAÇÃO, COMO NORMALMENTE VEMOS NOS VÍDEOS-ENSAIO. //**

TEMPO ESTIMADO: **0 MINUTO E 40 SEGUNDOS.** TRILHA: MÚSICA INSTRUMENTAL ANIMADA. 19 MINUTOS E 10 SEGUNDOS

(17) – MENSAGEM DE ENCERRAMENTO E CRÉDITOS FINAIS.

Um vídeo-ensaio discente é um tipo de produção audiovisual que envolve a exploração de ideias e argumentos por meio de imagens e sons. Como um formato de vídeo educacional e que pode estar alinhado à constante evolução, o vídeo-ensaio é algo vivo e pode passar por constantes experimentações de novas ideias e meios de fazer. À medida que novas tecnologias e abordagens criativas surgem, você e seu vídeo-ensaio serão incentivados a explorá-las em suas novas produções. Além disso, a natureza interdisciplinar do vídeo-ensaio, que combina elementos de cinema, teoria e crítica, permite uma grande variedade de possibilidades criativas, tornando a sua produção única e estimulando a experimentação constante. Experimente constantemente!

ENTRA A VINHETA DE ENCERRAMENTO.

ACOMPANHADAS DE UMA TRILHA SONORA PADRONIZADA PARA O PRODUTO EDUCACIONAL, ENTRAM AS MARCAS DO PPGCIMES, NITAE<sup>2</sup> E UFPA.



1ª versão – Roteiro audiovisual – Estrutura linear.

FIM

20

## APÊNDICE B – FORMULÁRIO DIGITAL DE AVALIAÇÃO



### Ficha de Validação do Produto: VED - Vídeo- Ensaio Discente

**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO EM METODOLOGIAS DE  
ENSINO SUPERIOR**

#### **TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

##### PARA PARTICIPAÇÃO EM PESQUISA

O presente documento tem como objetivo convidá-lo(a) a participar como voluntário(a) da pesquisa "VED - Vídeo-Ensaio Discente: Experimentações audiovisuais para a diversificação de conteúdos na educação superior", que está sendo desenvolvida pelo pesquisador ANDERSON BRITO DA SILVA, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) da Universidade Federal do Pará (UFPA), tendo como orientadora a Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Netília Silva dos Anjos Seixas. O objetivo da pesquisa é desenvolver um estudo sobre o uso dos audiovisual na prática discente do Ensino Superior, por meio da produção de vídeos-ensaio. As informações aqui coletadas são fundamentais para o desenvolvimento da pesquisa e serão obtidas por meio do preenchimento de fichas disponibilizados em plataforma online. Asseguramos ao(à) senhor(a) que sua identidade será mantida sob sigilo e anonimato e as informações prestadas à esta pesquisas serão de uso em obras acadêmicas, sem fins lucrativos e de caráter público. Desde já agradecemos sua valiosa contribuição para a pesquisa, disponibilizando sua atenção, tempo e informações. Também nos colocamos à disposição para esclarecer possíveis dúvidas ou fornecer informações necessárias, por meio dos contatos indicados abaixo.

Anderson Brito da Silva

E-mail:

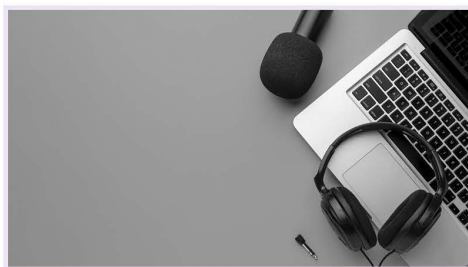
Telefone:

\* Obrigatória

1

As informações apresentadas sobre vídeos-ensaio estão coerentes e com nível de informações adequadas, de acordo com a proposta do VED - Vídeo-Ensaio Discente, para que você faça uso deste formato audiovisual em seus trabalhos de sala de aula?

\*



- Muito coerente e adequado
- Medianamente coerente e adequado
- Pouco coerente e adequado
- Nada coerente e adequado

2

Justifique sua resposta da questão acima: \*

Insira sua resposta

3

A linguagem do VED - Vídeo-Ensaio Discente, como formato audiovisual, utilizada durante a apresentação do conteúdo é clara, objetiva e acessível para você, aluno? \*

- Muito clara, objetiva e acessível
- Medianamente clara, objetiva e acessível
- Pouco clara, objetiva e acessível

Nada clara, objetiva e acessível

4

Justifique sua resposta da questão acima: \*

Insira sua resposta

5

A seleção e organização de informações apresentadas no VED - Vídeo-Ensaio Discente sobre a relação da sociedade com o audiovisual, surgimento do vídeo-ensaio e como produzir o seu primeiro vídeo-ensaio, facilitam a sua compreensão sobre como construir seu próprio material em vídeo para uso em sala de aula? \*

- Facilitam muito
- Facilitam medianamente
- Facilitam pouco
- Não facilitam

6

Justifique sua resposta da questão acima: \*

Insira sua resposta

7

Há ausência de informações relevantes no conteúdo geral apresentado e que exija do ouvinte consulta a outras fontes? \*

- Muita ausência
- Ausência mediana
- Pouca ausência
- Nenhuma ausência

8

Justifique sua resposta da questão acima: \*

Insira sua resposta

9

O tratamento didático dado aos temas relacionados ao uso do audiovisual por discentes em sala de aula possibilita que o VED - Vídeo-Ensaio Discente seja uma materialidade que auxilia na sua prática audiovisual? \*

- Possibilita muito
- Possibilita medianamente
- Possibilita um pouco
- Não possibilita



10

Justifique sua resposta da questão acima: \*

Insira sua resposta

11

As informações apresentadas sobre vídeo-ensaio estão com nível de profundidade adequado para lhe auxiliar na compreensão das possibilidades desse formato de mídia audiovisual? \*

- Muito adequado
- Medianamente adequad
- Pouco adequado
- Nada adequado

12

Justifique sua resposta da questão acima: \*

Insira sua resposta

13

Com as informações apresentadas sobre como produzir um vídeo-ensaio inicial você compreendeu o que é e como se produz um vídeo-ensaio? \*

- Compreendi muito bem

- Compreendi medianamente
- Compreendi pouco
- Não compreendi nada

14

Justifique sua resposta da questão acima: \*

Insira sua resposta

15

Em relação à inovação, como você considera o VED - Vídeo-Ensaio Discente produzido como proposta de recurso para uso discente em sala de aula do ensino superior? \*

- Muito inovador
- Medianamente inovador
- Pouco inovador
- Nada inovador

16

Justifique sua resposta da questão acima: \*

Insira sua resposta

17

O VED - Vídeo-Ensaio Discente possui qualidade de áudio e vídeo, adequados para a sua audição e para a sua visualização? \*

- Muita qualidade
- Qualidade mediana
- Pouca qualidade
- Não possui qualidade

18

Justifique sua resposta da questão acima: \*

Insira sua resposta

19

Como você avalia a audição e visualização do VED - Vídeo-Ensaio Discente com relação à combinação dos elementos utilizados (efeitos, trilha sonora, narração, transição de imagens, escolha de cores, etc)? \*

- Gostei muito
- Gostei medianamente
- Gostei pouco
- Não gostei

20

Justifique sua resposta da questão acima: \*

Insira sua resposta

21

A identidade sonora e visual do VED - Vídeo-Ensaio Discente (estilo de narração, trilhas sonoras, efeitos sonoros, transição, escolha de cores, imagens ilustrativas, animações, etc) dialoga com a proposta dos conteúdos apresentados? \*

- Dialoga muito
- Dialoga medianamente
- Dialoga pouco
- Não dialoga

22

Justifique sua resposta da questão acima: \*

Insira sua resposta

23

O tempo de duração do VED - Vídeo-Ensaio Discente está adequado para audição, visualização e compreensão dos conteúdos apresentados? \*

- Muito adequado

- Medianamente adequado
- Pouco adequado
- Nada adequado

24

Justifique sua resposta da questão acima: \*

Insira sua resposta

25

Você utilizaria o VED - Vídeo-Ensaio Discente como um recurso para estimular a sua prática audiovisual durante a sua trajetória no ensino superior? \*

- Sim, com certeza
- Sim, raramente
- Talvez
- Não usaria

26

Justifique sua resposta da questão acima: \*

Insira sua resposta

27

Deixe comentários e observações adicionais, se achar necessário. \*

Insira sua resposta

Este conteúdo foi criado pelo proprietário do formulário. Os dados que você enviar serão enviados ao proprietário do formulário. A Microsoft não é responsável pela privacidade ou práticas de segurança de seus clientes, incluindo aqueles do proprietário deste formulário. Nunca forneça sua senha.

Da plataforma Microsoft Forms | [Política de privacidade](#) | [Condições de uso](#)

