



Produção Midiática Educacional

Nádia Rubio Pirillo
Designer instrucional

Universidade Virtual do Estado de São Paulo (UNIVESP)



O que é educação a distância?

O Decreto nº 9.057, que regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, considera a educação a distância como:

*“a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorra com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com **pessoal qualificado**, com **políticas de acesso**, com **acompanhamento e avaliação compatíveis**, entre outros, e desenvolva atividades educativas por estudantes e profissionais da educação que estejam em **lugares e tempos diversos**”*(BRASIL, 2017, grifo nosso).

Ensino remoto e educação a distância são a mesma coisa?

Ensino remoto

- Educação emergencial
- Sem regulamentação
- Aulas remotas (modelo mais próximo do presencial)



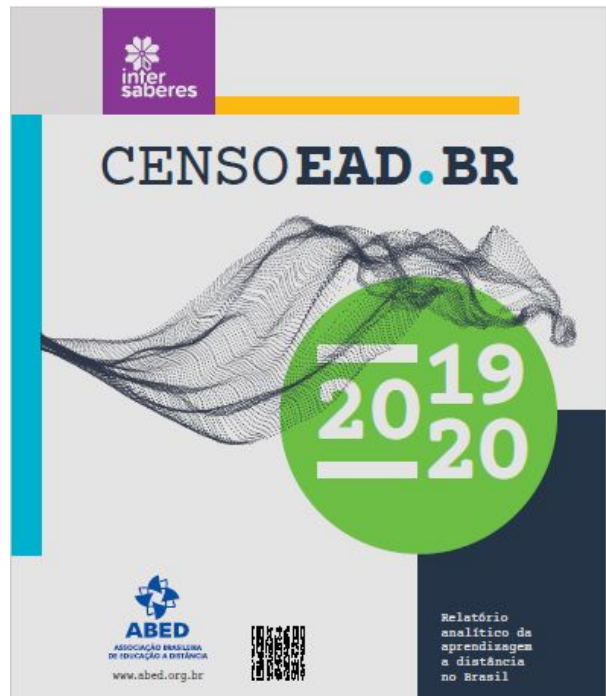
EaD

Modalidade de ensino

Regulamentação pelo MEC

Metodologia específica,
ambiente virtual organizado,
estrutura didática,
seleção de recursos,
avaliação compatível

Censo EaD 2019-2020



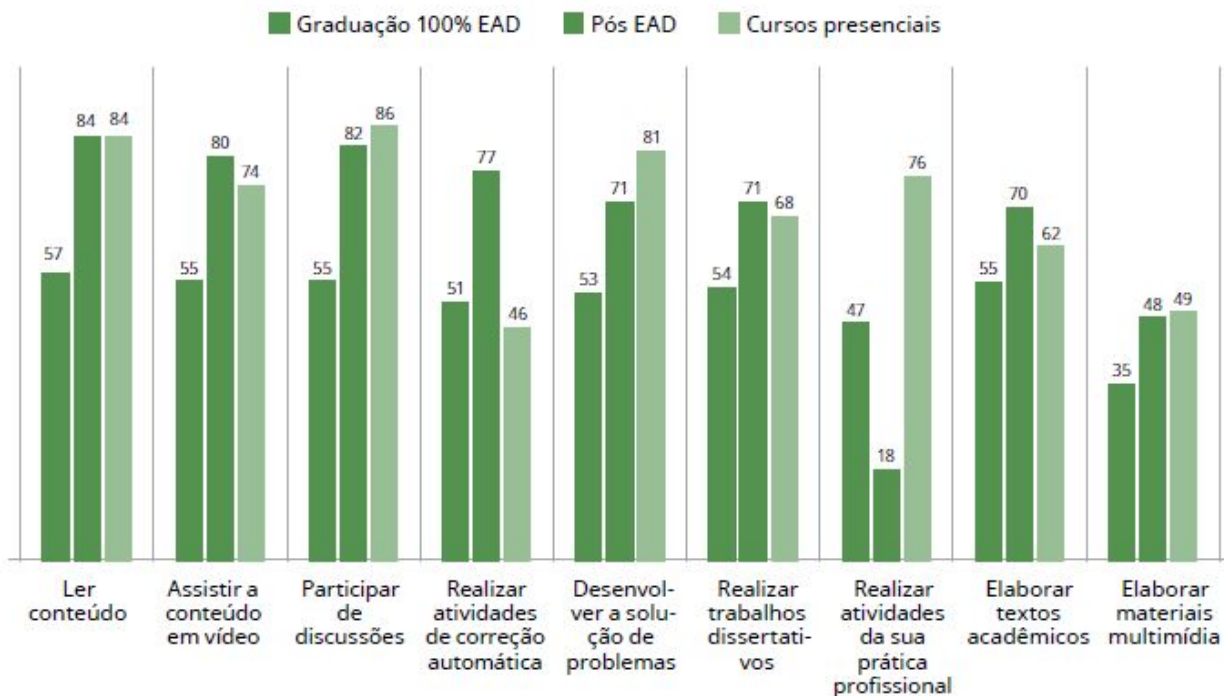
Essa publicação da Associação Brasileira de Educação a Distância (ABED) traz dados recentes sobre a abrangência da EaD no Brasil, estrutura de polos, perfil de alunos, conteúdos oferecidos e ações de aprendizagem nessa modalidade.

A seguir, apresentam-se dois gráficos retirados desse material.

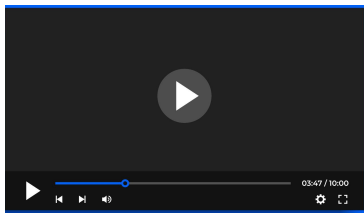
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. **Censo EAD.BR**: relatório analítico da aprendizagem a distância no Brasil 2019/2020. Curitiba: InterSaberes, 2021. Disponível em: http://abed.org.br/arquivos/CENSO_EAD_2019_PORTUGUES.pdf

Censo EaD 2019-2020

Gráfico 3.2 – Ações de aprendizagem que os alunos são convidados a realizar em seus cursos



Materiais didáticos



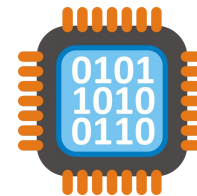
vídeos



textos



infográficos



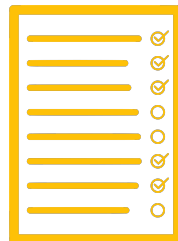
ilustrações



podcasts



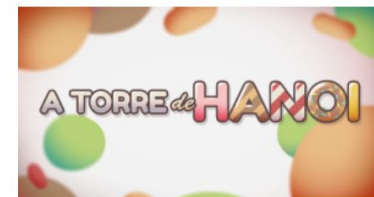
fórum de discussão



atividades



notícias



recursos
educacionais
abertos (REA)

apps.univesp.br

Referenciais de qualidade para educação superior a distância

Os [Referenciais de qualidade para educação superior a distância](#), elaborado pelo Ministério da Educação e publicado em 2007, deixam claro que:

- a experiência com cursos presenciais não é suficiente para assegurar a qualidade da produção de materiais adequados para a educação a distância;
- a produção de material didático na EaD atende a diferentes lógicas de concepção, produção, linguagem, estudo e controle de tempo;
- o trabalho docente é integrado à uma equipe multidisciplinar, contendo profissionais de design instrucional, diagramação, ilustração, desenvolvimento web, entre outros.



Saiba mais: conheça a atuação do designer instrucional neste [infográfico!](#)

Equipe multidisciplinar da Univesp

Professor conteudista: desenvolve o conteúdo e as atividades da disciplina.

Designer Instrucional: alinha diretrizes e métricas da instituição, analisa as entregas e valida os roteiros e atividades.

Supervisor de conteúdo: equipe com conhecimentos específicos nas áreas das disciplinas.

Revisor textual: revisa textualmente os roteiros e atividades enviadas.

Equipe de Arte e Montagem: desenvolve recursos visuais e interativos, e implementa os roteiros e atividades no ambiente virtual.

Mediação: facilitadores que apoiam diretamente os estudantes durante a oferta da disciplina.

A docência no contexto on-line

- Trabalho integrado com outras equipes;
- Compreensão da diferença entre educação presencial e educação a distância;
- Acessibilidade em materiais didáticos;
- Letramento midiático:
 - Uso crítico e criativo dos meios.
 - Autonomia no uso das mídias.



Teoria Cognitiva da Aprendizagem Multimídia (TCAM)

Uma mensagem educacional multimídia é definida como uma **comunicação** que contém **palavras e imagens** destinadas a **promover a aprendizagem**.

multimídia

mul-ti-mí-di-a

sf

1 **COMUN**, **INFORM** Sistema que combina som, imagens estáticas e animadas, vídeo, interatividade e textos, com funções educativas, entre outras.

Essa mensagem pode ser veiculada por qualquer meio: as **palavras** podem ser **impressas ou ditas oralmente**, e as **imagens** podem ser **estáticas** (como ilustrações, mapas, gráficos e fotos) ou **dinâmicas** (como animações e vídeos).

Para o autor, a **mensagem multimídia** concebida de acordo com a forma como a **mente humana funciona** tem mais probabilidade de conduzir a uma **aprendizagem efetiva**.

Richard E. Mayer
University of California

Professor e pesquisador, seus interesses de pesquisa estão na aplicação da ciência cognitiva na Educação, com projetos sobre aprendizagem multimídia.



Teoria Cognitiva da Aprendizagem Multimídia (TCAM)

A Teoria Cognitiva da Aprendizagem Multimídia está baseada em três pressupostos da ciência cognitiva relacionados à aprendizagem: o pressuposto dos canais duplos, da capacidade limitada e do processamento ativo.

Pressuposto	Definição
Canais duplos	Os seres humanos processam a informação visual e auditiva em canais separados.
Capacidade limitada	Existe um limite na quantidade de informações que podem ser processadas em cada canal de uma só vez.
Processamento ativo	Os seres humanos se engajam em um aprendizado ativo prestando atenção a informações relevantes, organizando as informações selecionadas em representações mentais coerentes e integrando representações mentais com outros conhecimentos.

Princípios da Aprendizagem Multimídia

Princípios	Como orientam a concepção de conteúdos no formato multimídia
Coerência	Eliminação de conteúdo estranho ao material.
Sinalização	Destaque do conteúdo relevante.
Redundância	Duas fontes similares de informação não devem ser apresentadas ao mesmo tempo.
Contiguidade espacial	Textos e imagens correspondentes devem ser apresentados próximos um ao outro.
Contiguidade temporal	Narração e imagem devem ser apresentadas simultaneamente e não sucessivamente.
Segmentação	O conteúdo deve ser dividido em unidades de aprendizagem.
Pré-treinamento	Apresentação prévia de nomes e características dos principais conceitos.

Princípios da Aprendizagem Multimídia

Princípios	Como orientam a concepção de conteúdos no formato multimídia
Modalidade	Uso de narração em vez de texto escrito para descrever imagens.
Multimídia	Uso de texto e imagens associadas, em vez de apenas texto.
Personalização	Uso de linguagem no estilo informal.
Voz	Uso de voz humana para as narrações.
Personificação	Uso de gestos humanos para personagens virtuais.

Competência midiática

Segundo Ferrés e Piscitelli (2015), a competência midiática envolve o domínio de conhecimentos, habilidades e atitudes relacionadas a seis dimensões básicas:



Competência midiática



Capacidade do indivíduo de **compreender e produzir mensagens** em meio a contextos, mídias e representações diversas.



Capacidade de **interação, manuseio e utilização dos aparatos tecnológicos**, compreendendo o papel da tecnologia e da informação na sociedade.

Competência midiática

PROCESSOS
DE
INTERAÇÃO



Capacidade de avaliar o próprio **consumo midiático** e de **interagir** em um ambiente cada vez mais plural e diverso.

PROCESSOS
DE
PRODUÇÃO
E DIFUSÃO



Conhecimento dos **processos de produção** e da infraestrutura necessária para a **difusão da informação**.

Competência midiática

IDEOLOGIA E
VALORES



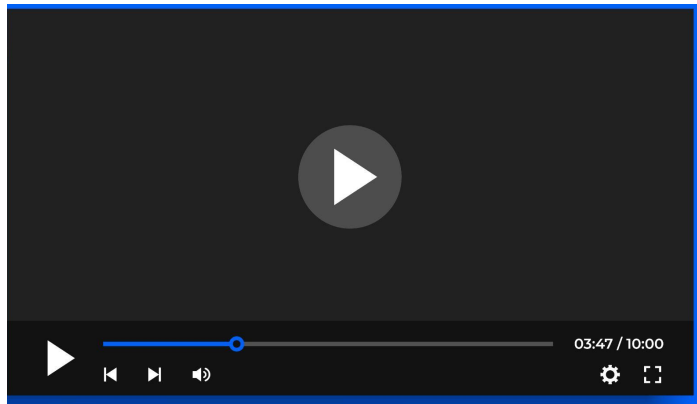
Entendimento de como a percepção da realidade é moldada pelas **representações midiáticas** e o uso das ferramentas comunicacionais de forma **ética**.

ESTÉTICA



Não apenas pensar no que se comunica, mas também na **forma como se comunica**, produzindo mensagens que contribuam nos níveis de **criatividade, originalidade e sensibilidade**.

Videoaulas e produção audiovisual



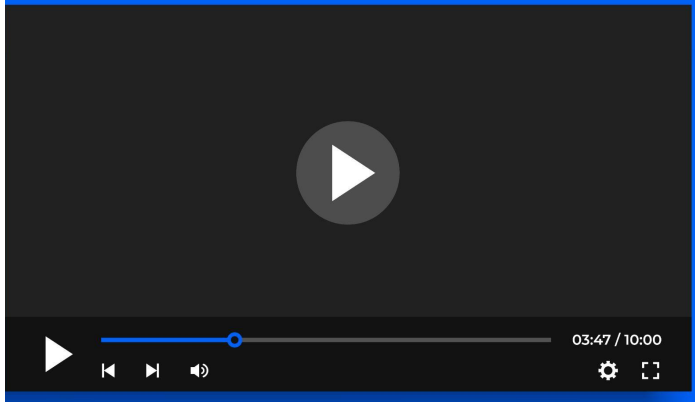
Fonte:

BRAME, Cynthia J. Effective Educational Videos: principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *Cbe—Life Sciences Education*, [S.L.], v. 15, n. 4, dez. 2016.

Princípios orientadores para vídeos educacionais:

- manter os vídeos breves e direcionados aos objetivos de aprendizagem;
- usar elementos auditivos e visuais para transmitir partes apropriadas de uma explicação;
- considerar tornar esses elementos complementares em vez de redundantes;
- usar alguma sinalização para destacar ideias ou conceitos importantes;
- fazer uso de um estilo conversacional para aumentar o envolvimento dos espectadores;
- incorporar os vídeos em um contexto de aprendizado ativo utilizando perguntas orientadoras, elementos interativos ou tarefas associadas.

Videoaulas e produção audiovisual



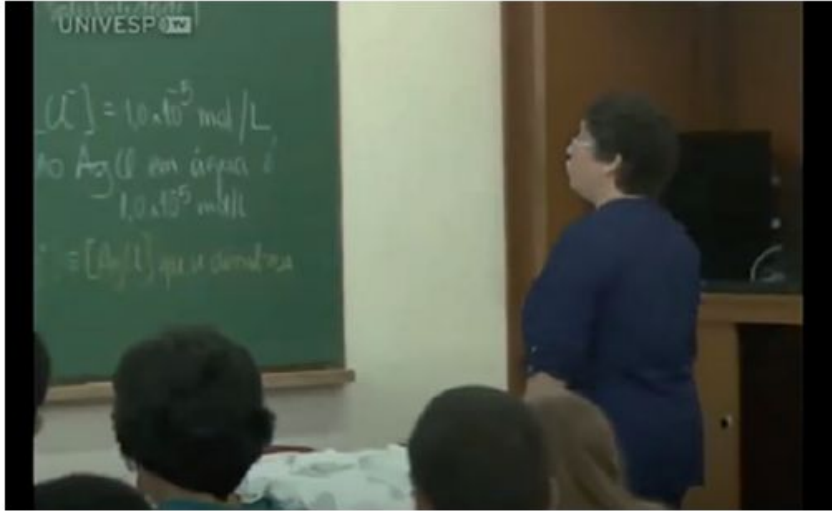
Fonte:

PIRILLO, N.; ARROIO, A. Strategies in audiovisual presentations for distance learning. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Ad Didacticam Biologiae Pertinentia*, v. 343, n.XI, 2022.

Descrição da pesquisa:

- investigação das características de dois tipos de vídeos do Canal USP: um **intencionalmente planejado** e produzido para ser usado em um contexto a distância e um vídeo que era uma **gravação em sala de aula** também utilizado em um contexto a distância.
- os resultados mostraram que os dois vídeos possuem características muito distintas, sendo que o **vídeo intencionalmente planejado está mais alinhado com os princípios da Aprendizagem Multimídia** do que a gravação em sala de aula. Embora os dois vídeos apresentassem qualidade de conteúdo, a qualidade da estética audiovisual é notada apenas no vídeo intencionalmente planejado para uso a distância.

Vídeos analisados no artigo:



videoaula gravada em aula presencial



videoaula planejada para contexto a distância

Fonte do estudo:

PIRILLO, N.; ARROIO, A. Strategies in audiovisual presentations for distance learning. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Ad Didacticam Biologiae Pertinentia*, v. 343, n.XI, 2022.

Obrigada!



nadia.pirillo@univesp.br

Repositório Univesp
apps.univesp.br

Canal YouTube
[Univesp TV](https://www.youtube.com/UnivespTV)