

As Diferentes Maneiras de Comunicar em Videoaulas Veiculadas Ao Vivo Pela Internet¹

Davi César Batista Soares²
José Riverson Araújo Cysne Rios³
Universidade Federal do Ceará - UFC

RESUMO

Este artigo visa abordar as diferentes estratégias para comunicar em videoaulas veiculadas ao vivo por meio da internet. Foi feito um estudo de caso com o projeto Enem Action da Devry Brasil que desenvolve este tipo de conteúdo com foco em alunos do ensino médio que estão se preparando para o ENEM. Este trabalho busca refletir o uso da comunicação no ensino a distância em novos formatos possibilitados pelo avanço das tecnologias da informação e comunicação. É abarcado no sentido de “comunicar” tanto os meios orais quanto os meios visuais para captar o público consumidor e passar com eficácia a mensagem desejada. Na produção do artigo foram realizadas entrevistas com professores e produtores de conteúdo que já trabalham no meio a fim de embasar as estratégias consideradas no contexto de produção de videoaulas, que é uma área que passa por constantes renovações e vive seu auge na internet.

PALAVRAS-CHAVE: audiovisual; educação a distância; internet; videoaula.

INTRODUÇÃO

Neste artigo a videoaula será utilizada como objeto de estudo para explorar as diferentes maneiras de comunicar em transmissões ao vivo veiculadas pela internet. O projeto Enem Action (EA) da Devry Brasil foi utilizado como um caso para analisar a comunicação na perspectiva do audiovisual – percebido na gravação das videoaulas – e da comunicação visual – analisada sob a ótica da interface da plataforma: enemaction.com.br. Além disso, é traçado um panorama geral sobre a atual condição da Educação a Distância (EAD), bem como diferentes estratégias comunicativas sob a perspectiva de professores e produtores que trabalham no meio das videoaulas e que têm vasta experiência em transmissões ao vivo.

¹ Trabalho apresentado na DT 4 - Comunicação Audiovisual do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 5 a 7 de julho de 2018.

² Estudante de Graduação. 3º semestre do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Ceará - UFC, email: bdavicesar@gmail.com.

³ Orientador do trabalho e professor do Curso de Comunicação Social da UFC, e-mail: riverson@ufc.br.

Na realização deste trabalho foi percebida uma evolução nos métodos de EAD que são constantes e estão distantes de acabar. Com enfoque nas videoaulas, foram analisados diferentes formatos que se modificaram no decorrer no tempo e chegam ao seu auge em tempos atuais, na qual as Tecnologias da Informação e da Comunicação estão cada vez mais avançadas e favorecendo cada vez mais a minimização das distâncias sociogeográficas e possibilitando uma crescente democratização das mídias de informação. Um exemplo disto é o próprio EA que, por ser uma plataforma gratuita, provém conteúdo de qualidade acessível para milhares de alunos.

A metodologia empregada para a pesquisa contida neste trabalho consiste em uma série de entrevistas feita com professores da plataforma EA e com produtores deste conteúdo. Foi realizado um formulário contendo cinco perguntas que abordam temas relevantes no mercado das videoaulas – como comunicar, que linguagem utilizar, como lidar com a diversidade de usuários, quais as diferenças entre a comunicação na internet e na sala de aula, qual o “peso” do ao vivo na condução das aulas, entre outras questões que serão explicitadas no decorrer do trabalho. Foram selecionados quatro professores para representar as quatro diferentes áreas contempladas pelo ENEM, o foco do curso preparatório do EA. As respostas dos professores e produtores foram gravadas em áudio e posteriormente transcritas mantendo a fidelidade no sentido original da fala de cada um, porém, adaptando o texto para a norma escrita.

1. UM PANORAMA GERAL SOBRE A EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA (EAD)

A Educação a Distância (EAD), uma modalidade de educação na qual professores e alunos estão geograficamente e/ou temporalmente distantes ou não e que se vale de técnicas de comunicação e metodologias adequadas para que a aprendizagem se efetive (MACHADO JUNIOR, 2008), tem sido uma das modalidades educacionais mais debatidas nos últimos anos. Embora o formato tenha se originado ainda no século XIX⁴, os interesses educacionais e acadêmicos por este método não param de crescer, sobretudo, devido a constante renovação dos meios em que a EAD é veiculado e das novas ferramentas que

⁴ Segundo Martins e Sá (2001) em Políticas e fundamentos de Educação a Distância.

surgem cada vez mais recorrentemente com o avanço das tecnologias da informação e comunicação (TIC) e do aumento progressivo da acessibilidade da população à internet⁵.

Atualmente, a EAD vive sua quinta geração⁶ e tem como base o barateamento dos custos de produção e disponibilização de serviços, bem como a personalização da assistência ao aluno-espectador (ARETIO, 2001). Destarte, em meio às constantes evoluções tecnológicas supracitadas, deu-se o advento das videoaulas veiculadas ao vivo pela internet, que buscam – por meio de softwares de transmissão via internet, da virtualização da sala de aula, de novos formatos que favorecem a aprendizagem e de uma nova maneira de comunicar – revolucionar a modalidade de educação a distância e, assim, democratizar ainda mais o acesso a um conteúdo educacional de alta qualidade para diversos perfis de alunos, que perpassam daqueles que veem nas videoaulas uma maneira de complementar seus estudos àqueles alunos que são carentes de uma preparação melhor elaborada e louvam a oportunidade de acessar recursos com custos cada vez menores – por muitas vezes gratuitos – e de empírica comprovação de sucesso no desempenho estudantil dos que utilizam essas novas ferramentas.

Nesse contexto, urge o alinhamento da Comunicação com áreas diversas do conhecimento a fim de favorecer a evolução desse avanço na democratização da informação que será abordado neste trabalho em vista do processo de produção de videoaulas ao vivo pela internet e das diferentes formas de comunicar ao espectador tendo em vista os recursos do meio utilizado, a internet.

1.1 ENEM ACTION COMO OBJETO DE ESTUDO

Neste estudo de caso, a comunicação em videoaulas ao vivo veiculadas pela internet será analisada sob a perspectiva de produção do projeto EA, da empresa Devry Brasil e produzida pela *startup* Desenrolado⁷. O projeto EA teve início no ano de 2015 com a premissa de levar uma preparação para o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) para

⁵ Segundo dados do IBGE (2015), em um intervalo de dez anos – de 2005 a 2015 – a porcentagem de pessoas com acesso à internet cresceu de 21% para 62% da população total brasileira com mais de dez anos de idade.

⁶ Para aprofundar o conhecimento sobre as gerações da EAD: García Aretio, L. (2001). La educación a distancia. De la teoría a la práctica.

⁷ Empresa sediada em Fortaleza – CE, especializada em desenvolvimento de conteúdos pedagógicos para diversas empresas e administradora do portal de conteúdos desenrolado.com que produz videoaulas para alunos do Ensino Médio.

públicos diversos de maneira a envolver o aluno com uma dinâmica de aula diferenciada da metodologia aplicada na sala de aula convencional, possibilitando também, dessa forma, uma maior democratização da informação e da educação, visto que o curso preparatório é distribuído de forma virtual, acessível e gratuita para todos os públicos. A DeVry Brasil, uma das empresas idealizadoras do projeto, também viu uma oportunidade de buscar uma nova maneira de se relacionar com as escolas parceiras do grupo com a produção desse conteúdo exclusivo e de alta qualidade pedagógica.

Notamos que os alunos já gostavam de videoaulas, mas queríamos criar um projeto de videoaulas com uma marca. Que tivesse uma identidade e que os alunos gostassem disso não só por ser uma videoaula, mas que fosse algo que se assemelhasse da maneira que eles gostam de aprender. (PELÚCIO, 2017)

Ainda segundo Igor Pelúcio, diretor executivo do Desenrolado, a criação de identidade no processo de produção dos vídeos se dá na maneira de criar o vídeo, planejá-lo, divulgá-lo, transmiti-lo e criando uma identidade visual que chame a atenção do aluno: pela criação do logotipo do projeto, pela ambientação da sala de aula virtual, pelo uniforme trajado pelos professores e intermediadores⁸, pela linguagem utilizada na comunicação com os alunos, pelas maneiras de favorecer a interatividade com os espectadores e, não menos importante, pela atividade frequente nas mídias sociais, como Facebook e Instagram.

1.2 INFORMAÇÕES GERAIS ACERCA DO ENEM ACTION

O EA é uma plataforma completa de preparação para o Enem, criada pela DeVry Brasil.⁹ O portal mescla várias ferramentas educativas: simulados, videoaulas curtas¹⁰, videoaulas ao vivo¹¹, módulos de redação e quadros especiais com vídeos motivadores, gravações de alunos e dicas de professores¹².

⁸ A função de intermediador, conhecida também como apresentador ou MC (sigla para Mestre de Cerimônias), será aprofundada no decorrer do artigo.

⁹ Conforme apresentado no site do projeto: <https://www.enemaction.com.br/enem-action/>.

¹⁰ Gravadas e armazenadas no próprio portal, variam com uma duração de 4 a 12 minutos e abordam diversos conteúdos voltados a alunos de ensino médio.

¹¹ Transmitidas regularmente na plataforma e posteriormente armazenadas na seção “ao vivo” no menu do portal.

¹² Um outro formato de videoaulas que aposta em vídeos ainda mais curtos, com duração de no máximo 6 minutos.

Este artigo visa abordar o universo das videoaulas ao vivo, conforme apresentado até então. As videoaulas ao vivo no Portal do EA são realizadas com periodicidade semanal, geralmente às segundas-feiras e quartas-feiras das 20h às 21h. Contudo, são transmitidas também em horários e dias alternativos conforme a demanda da semana. O tempo de transmissão varia entre 50 minutos e 1 hora e 15 de aula corrida (sem interrupções). O projeto contempla as quatro áreas do conhecimento abordadas em questões de ENEM – Ciências Humanas, Ciências da Natureza, Linguagens e Códigos e Matemática. Os conteúdos priorizados para as videoaulas são aqueles que compõem a matriz curricular do ENEM, visto que o público alvo é de estudantes, do ensino médio ou de cursos preparatórios, que almejam uma aprovação no exame.

O processo de transmissão das videoaulas se dá dentro de um estúdio de gravação fechado com uma ou duas câmeras, a depender do formato do programa, microfones de lapela, computadores que controlam a transmissão e a interatividade com os alunos e uma placa que informa ao professor o tempo restante para o término da aula. O cenário enquadrado em gravação é composto essencialmente por uma lousa azul. Trabalham durante a transmissão uma equipe que varia de três a cinco integrantes que exercem as funções de professor, equipe técnica e intermediador da aula¹³. A audiência das transmissões ao vivo é de aproximadamente 500 espectadores, em média¹⁴ e a página do

EA no Facebook já atinge a marca de cerca de 40 mil curtidas¹⁵. A maior parte dos espectadores residem na região Nordeste – os campeões em número de espectadores são os estados da Bahia, do Ceará e de Pernambuco, entretanto, há também um número expressivo de audiência em cidades como Belém - PA, Manaus – AM, Belo Horizonte – MG, Rio de Janeiro – RJ, Campinas - SP e São Paulo - SP¹⁶.

2. A COMUNICAÇÃO POR MEIO DA INTERFACE

Segundo Machado Júnior (2008),

¹³ Estas funções serão explicadas na seção 2 deste artigo.

¹⁴ Segundo dados concedidos por e-mail pelo Desenrolado (em maio e junho de 2017).

¹⁵ Link da página: [facebook.com/enemactiondevrybrasil](https://www.facebook.com/enemactiondevrybrasil). (Acesso em julho de 2017)

¹⁶ Ainda segundo relatório concedido pelo Desenrolado.

A visão, a interpretação do que se vê e a manifestação visual são pilares cognitivos da construção do conhecimento e, sendo o ato interativo educacional uma ação comunicativa, a potencialização dos pressupostos pedagógicos por meio do *design* visual é fator fundamental na construção de um AVA¹⁷, em que a comunicação vale-se principalmente do diálogo visual [...]. (MACHADO JÚNIOR, 2008)

A interface¹⁸ da plataforma que hospeda o EA é de simples navegação. Consta de um menu acessível e um *layout* moderno, prático e autoexplicativo. O conjunto que compõe o website favorece a interatividade e a exploração de todas as funcionalidades que a plataforma propõe fornecer.

De acordo com Primo (2003), “O estilo de design deve ser bem definido, e apresentar características de equivalência (uma “personalidade” que seja facilmente reconhecida) por todo o ambiente informático.” A identidade com o consumidor a qual Igor Pelúcio explicitou¹⁹ não se vale apenas da transmissão das videoaulas ao vivo e da identidade programada para o vídeo; ela se estende também por todo o website que agrega o conteúdo de forma a favorecer uma empatia com o visitante da página desde o primeiro acesso. Ainda segundo Primo, “é preciso também analisar a “intuitividade” da interface. Isto é, a interface deve ser auto-explicativa, exigindo pequena “curva de aprendizagem” do sistema.”.

O site do EA é composto de um menu em destaque com acesso a quatro endereços com funcionalidades diferentes: disciplinas, redação, aulas ao vivo e simulados. Além de um outro menu alternativo que contém as funcionalidades completas do site dispostas em uma coluna interativa, que ainda contém, além das funcionalidades supracitadas, o calendário de aulas, os downloads acessíveis, os vídeos especiais²⁰ produzidos pela plataforma, as disciplinas oferecidas no curso preparatório a distância e a apresentação institucional dos desenvolvedores do site.²¹

Na página inicial²², pode-se observar um tutorial para o uso da plataforma e uma apresentação resumida das potencialidades a qual apresenta, ambos em texto. Ainda dispõe

¹⁷ AVA é uma sigla referente ao termo Ambiente Virtual de Aprendizagem.

¹⁸ Segundo o website <http://whatis.techtarget.com/definition/interface>, a interface compreende um conjunto de marcadores, botões, comandos de sistemas operacionais, formatos gráficos em tela e outros dispositivos fornecidos por um computador ou por um programa a fim de possibilitar ao usuário a comunicação e o uso desse computador ou programa.

¹⁹ Ver seção 1.1

²⁰ Nesta seção consta os quadros: atualidades, dicas de alunos, inspiração e macetes.

²¹ Para um tutorial em vídeo contendo uma apresentação virtual da plataforma acesse: <https://web.facebook.com/enemactiondevrybrasil/videos/1320943344659564/>.

²² Fotos da página estarão disponíveis em anexo.

uma seção com os vídeos em destaque e um menu interativo com as disciplinas ofertadas em videoaulas.

Com o intuito de gerar uma maior conexão entre desenvolvedores de conteúdos e estudantes que consomem a página, foi criada a Comunidade Enemzeiro²³, um endereço de internet com design visual e funcional semelhante ao Facebook. A comunidade promove uma maior interatividade entre os estudantes cadastrados no serviço e possibilita a criação de grupos de estudo, fóruns de discussão e janelas de bate-papo que são um complemento às funções expostas no site principal, mas que isoladamente já funcionariam como um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) clássico, que é conceituado como “*softwares* desenvolvidos para o gerenciamento de aprendizagem via Web” por Schlemmer apud Machado Junior (2008, p.37).

A ideia da criação de comunidades que envolvam a sociabilidade de indivíduos embasada na afinidade de pensamentos, ideais e objetivos a fim de propiciar a estes uma extensão do real²⁴ não é uma concepção nova e data ainda dos primeiros estágios do uso da internet, na década de 1980, que já apostava na criação de comunidades virtuais que propiciassem ao usuário uma interatividade intermediada pelo computador (CASTELLS, 2003).

O influente livro de Howard Rheingold, *The Virtual Community* (1993) deu o tom do debate ao defender veementemente o nascimento de uma nova forma de comunidade, que reuniria as pessoas on-line em torno de valores e interesses compartilhados, criando laços de apoio e amizade que poderiam se estender também à interação face a face. Sociabilidade irrestrita era a promessa. (CASTELLS, 2003, p.100).

Ao clicar na seção “aulas ao vivo”, disponível no menu, o aluno se depara com uma tela em fundo cinza que apresenta com destaque a tela de exibição do ao vivo, que ocupa a parte central da página. No canto superior esquerdo, é exposta as principais informações acerca da aula, como data, horário, disciplina, tema da aula, uma pequena legenda informativa e o nome do professor. Abaixo deste espaço, há um link com o título “baixar”. Essa funcionalidade se dá para o aluno executar o *download* do material complementar da aula, que é disponibilizado de forma gratuita, em formato .PDF e tem a função de ser uma

²³ Disponível no link enem.facebook.com.

²⁴ Segundo Castells (2001), a vida em rede ou a vida virtual não está dissociada do real, em contrapartida, tem-se como uma extensão da vida *off-line*.

segunda tela para o espectador do vídeo, além de mais uma forma de incentivar a interatividade com a aula.

Ainda na página de ao vivo, constam duas janelas interativas de bate-papo, uma dedicada ao chat online – onde se favorece a interatividade dos alunos e a publicação de comentários que posteriormente são lidos ao vivo – e a outra dedicada às perguntas que são feitas aos professores pelos próprios espectadores enquanto a aula é transmitida. Um ícone no canto inferior direito da tela indica quando será a próxima aula ao vivo.

A importância dos mecanismos de interatividade no processo de aprendizagem a distância sempre foi uma das grandes vantagens dos AVAs por possibilitar a conexão e a troca de informações entre usuários de diferentes realidades sociogeográficas. Como está sendo demonstrado neste estudo de caso, a interconexão de estudantes e professores parece estar passando por uma de suas melhores fases. Entretanto, como explicitado com o propósito da criação da Comunidade Enemzeiro, há uma grande preocupação com o aperfeiçoamento da interatividade estudante-estudante, afinal, sob uma perspectiva de ensino a distância, apesar de a interatividade com o professor ser essencial e de suma importância para o acúmulo de conhecimento, o professor hoje não deve se portar como único detentor do saber.

Na Era da Informação a qual vivemos a função do professor “deverá tornar-se parceiro dos estudantes no processo de construção do conhecimento, isto é, em atividades de pesquisa e em busca de inovação pedagógica” (BELLONI, 2006).

Uma das inovações propiciadas pela plataforma do EA para gerar tal engajamento pedagógico se deu na idealização do quadro “Dicas de Alunos”. Neste material, os alunos são convidados a pesquisar e a produzir vídeos curtos explicando conteúdos²⁵ recorrentes no ENEM. Os vídeos são enviados ao e-mail da produção²⁶ e transmitidos ao vivo durante as videoaulas, além de figurar posteriormente no conteúdo gravado que fica disponível gratuitamente no site. Esta dinâmica propicia a valorização de habilidades autodidatas, incute na atual geração de estudantes uma cultura de produção de conteúdo próprio, de autonomia e de proatividade, e tira o professor do centro da produção de conteúdo. Embora saibamos que, mesmo em vista da situação proposta, a função do professor enquanto

²⁵ A escolha dos conteúdos não é imposta, de tal modo a considerar a seleção do próprio aluno em relação a produção de seu vídeo.

²⁶ contato@desenrolado.com.

monitor e instrutor de conteúdo pedagógico neste processo ainda é – e sempre será – de vital importância.

2.1 DETALHES DO PROCESSO DE GRAVAÇÃO

Antes de todas as gravações são sugeridas a equipe de produção alguns procedimentos para garantir o bom funcionamento das videoaulas. O estúdio é devidamente preparado: a lousa é apagada e enquadrada, os materiais (giz, tablet ou folha contendo o conteúdo/questões que serão aprofundados em aula, etc.) que serão utilizados na aula são posicionados, os equipamentos de transmissão (computadores, microfones e câmera) são testados e o estúdio é ambientado com a música que o professor gosta.

Ademais, é recomendado que durante a gravação o professor não esteja utilizando brincos grandes, cordões ou relógios e esteja maquiado. A roupa utilizada nas gravações do EA é padrão; utiliza-se uma camiseta de cor variável com a logomarca do projeto. A escolha da padronização do figurino surgiu da demanda citada por Pelúcio em entrevista durante a escrita deste artigo em propiciar uma identidade ao projeto simultâneo a criação de uma identidade também com o público consumidor.

É importante destacar que toda as transmissões de videoaulas ao vivo são tratadas como grandes eventos que demandam uma pré-produção e uma pós-produção tão minuciosamente arquitetada como a própria produção de conteúdo. A divulgação e o marketing feito para esses eventos são também de fundamental importância.

Nós percebemos que a videoaula não é apenas uma aula, mas um evento. E como todo evento, nele constam o pré-evento, o evento e o pós-evento. No pré-evento é lançado um arquivo com uma lista de exercícios ou de um material, então eu já estou inserindo o aluno dentro do ambiente do ao-vivo. Esse é o diferencial do digital. Então a aula já começa antes do próprio ao vivo. (PELÚCIO, 2017)

Como citado na entrevista acima, o material da aula disponibilizado antes mesmo do início desta é uma alternativa para imergir o aluno na atmosfera que essa aula vai apresentar. O material gratuito é ainda uma estratégia de fidelizar o estudante ao conteúdo exibido, prender a atenção do aluno à aula e reter a audiência das transmissões até o fim. O

material funciona como uma “second screen”²⁷, de acordo com o termo utilizado por Pelúcio, algo fundamental para a dinâmica da própria internet como veículo de conteúdos.

Tendo em vista que a duração de uma hora para cada videoaula ao vivo é um tempo bem acima da média de tempo de 4 minutos e 30 segundos²⁸ gasta por usuários por página acessada, o material tem a função de hiperlink²⁹ do conteúdo visto em aula e gera uma maior dinamicidade de acesso, visto que o aluno não consumirá o tempo total em apenas uma página e ainda terá a oportunidade de produzir conhecimento com a resolução das questões, textos e leituras propostas pelos materiais divulgados com critério minucioso de qualidade pedagógica.

3. A RELAÇÃO DO PROFESSOR E DO INTERMEDIADOR EM COMUNICAR

Nesta seção do artigo foram utilizadas excertos de entrevistas com professores concedidas oralmente ou por meio de mensagens textuais. Todas as citações feitas na presente seção fazem parte desta coletânea de entrevistas feita pelo próprio autor deste trabalho. Para tal, foram selecionados quatro professores das diferentes áreas³⁰ que são compreendidas pelo ENEM, o foco do curso preparatório do projeto de videoaulas que está sendo analisado.

A função da pesquisa contida nesta seção visa traçar um panorama das estratégias comunicativas observadas por professores das mais diferentes áreas do conhecimento enquanto comunicadores sociais. No formulário questionado aos professores, foram abordados pontos essenciais para a construção de uma videoaula ao vivo, entre eles: as diferenças entre comunicar em uma sala de aula com alunos presenciais e de frente a uma câmera, as diferenças de linguagem para a internet, como lidar com a diferença sociogeográfica, como se dá o planejamento de conteúdo, quais as estratégias para despertar a atenção do alunado e qual o “peso” do ao vivo durante as gravações. O professor de

²⁷ Tradução literal: segunda tela.

²⁸ Segundo dados do Google divulgados pela Folha de São Paulo:

<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2015/08/1673254-tempo-gasto-por-brasileiro-em-paginas-da-web-diminui-diz-google.shtml>.

²⁹ Para entender a importância do hiperlink:

<http://motordeconteudo.com.br/estrategia-de-marketing-digital/importancia-do-hyperlink-em-sua-estrategia-de-marketing-de-conteudo/>.

³⁰ Ciências Humanas, Ciências da Natureza, Linguagens e códigos e Matemática.

Filosofia Thiago Brazil apresentou a seguinte análise acerca da diferente experiência de gravar uma aula ao vivo:

A diferença é que na sala de aula você pode consumir o tempo de outras maneiras [...] enquanto na videoaula tem que estar tudo já pronto, então não contabiliza o tempo que você enrola, contabiliza o tempo [de conteúdo] gravado. Na sala de aula você tem um espaço para as perguntas dos alunos que na verdade são deixas, quando somos professores experientes, já sabemos as perguntas que os alunos vão fazer. Isso não ocorre na aula online, então você já tem que pressupor que o aluno vai ter aquela dúvida e já perguntar-se retoricamente durante a aula. Claro que há uma grande diferença de linguagem, na câmera você geralmente já é bem mais objetivo, isso quando você não quer fazer o que pateticamente algumas pessoas fazem. Pateticamente as pessoas querem usar a mesma metodologia da sala de aula convencional diante da câmera. Ou seja, fazer o tradicional com a perspectiva do novo, o que na verdade é fazer o tradicional do mesmo jeito. (BRAZIL, 2017)

Enquanto que na sala de aula os professores necessitam prender a atenção dos estudantes para que o foco na aula não seja desviado ou, até mesmo, para que o aluno não durma em sala, a principal preocupação de quem trabalha em transmissões virtuais é impedir com que o espectador feche a página, ou seja, a retenção de audiência é essencial para o sucesso de um projeto desse porte. A professora de Língua Portuguesa Nádyá Gurgel aborda algumas estratégias comunicativas que captam a atenção do usuário.

Temos que falar de uma maneira dinâmica, interessante e que prenda o alunado (...), na videoaula nós temos que conversar e olhar para a câmera como se ela fosse aquela mesma sala lotada. Temos que arrancar risos, lágrimas ou reflexões. Sempre sendo dinâmico. (...) A estratégia é o carisma, você tem que falar olhando para a câmera como se fosse o olho do aluno. É tocar o coração. É ser ora conteudista, ora engraçada, ora amiga, ora otimista. Empolgação na transmissão do saber. (GURGEL, 2017)

Durante a análise das entrevistas, percebeu-se um consenso na fala dos professores que a linguagem utilizada em programas deste formato deve ser bastante concisa, objetiva e dinâmica. Para o professor de Matemática Carlos Alex, a maior dificuldade para o professor durante as gravações é achar um padrão de linguagem para comunicar e transmitir o conteúdo proposto de maneira que seja eficaz para a maior parte dos alunos, visto que em um portal de videoaulas gratuito como o EA observa-se uma vasta pluralidade de perfis de usuários. Para Igor Pelúcio, a menor das diferenças entre o público do projeto é a regional. A maior dificuldade é achar um meio-termo para contemplar alunos que possuem um maior conhecimento agregado e também aqueles que possuem mais carências educativas.

Conforme Pelúcio, “o bom aluno em sala de aula vê no EA um complemento e o aluno que sente dificuldade com o ensino convencional busca na plataforma uma oportunidade de aprender.”.

Temos que ser claros para todos os níveis, então para aquele que tem uma boa formação, mas também para aquele que não tem. Então, além de ser capaz de dar uma definição clara, eu preciso ser capaz de dar espaço e exemplos que o aluno possa vincular. Por isso que acho que o humor ajuda tanto. Por isso tenho que sair do prático para o teórico e voltar do teórico para o prático recorrentemente durante a aula. (BRAZIL, 2017)

Ainda sobre as diferenças de perfis de alunos, a professora Nády Gurgel concorda com a opinião de Brazil e do professor de Química Felipe Custódio ao declarar que a linguagem utilizada deve ser a mesma para todos os níveis.

O desafio de interagir com alunos de diferentes realidades é mostrar que apesar de serem heterogêneos, eles possuem objetivos em comum. Independente da região do país, a linguagem tem que ser universal, com otimismo, você vai passar, mostrar a matéria no cotidiano [...] os interesses são os mesmos e há de haver uma irmandade no aprender. (GURGEL, 2017)

Um assunto de bastante relevância na pesquisa apresentada é o impacto de estar ao vivo enquanto a transmissão acontece. Sobre esta temática, a análise dos professores foi diversa, dentre os quatro entrevistados, dois enfatizaram o ao vivo como um peso real durante as gravações, e os outros dois professores encaram o ao vivo com fascinação e otimismo. Entretanto, todos concordaram que a interatividade com os alunos é um fator positivo e que, apesar de haver pressão pela demanda de um ao vivo conter o mínimo de erros e não haver a possibilidade de regravação, a experiência com o ao vivo é rica e válida.

Custódio não encara o ao vivo como um peso, pelo contrário, considera o formato ao vivo melhor do que o tipo de videoaula tradicional por haver interatividade com os alunos, fator de destaque no discurso de Gurgel:

O ao vivo é fascinante. A ideia é que possamos atingir o máximo de alunos e quando sabemos que a audiência está interessante nós temos mais vontade de melhorar, isso é instigante. O professor tem que estar seguro [...] dinamismo é essencial. (GURGEL, 2017)

Já Brazil e Alex enfatizaram a realidade das videoaulas como um universo de alunos desconhecido, fator que gera certa tensão, mas que não atrapalha, em contrapartida: a interatividade é concebida como um fator essencial.

O peso do ao vivo é total, porquê quando é editado eu posso voltar, refazer os trajetos da aula. Até em uma sala de aula normal quando eu escrevo uma palavra errada, alguns alunos poderão até nem notar, mas no ao vivo será gravado. Então ele não é só ao vivo, ele se torna memória que será reproduzido daqui a dez, vinte anos. É uma aula em que não há espaço para erros, nem para falhas, pois apesar de ser ao vivo, essa aula vai perdurar por muito tempo depois. (BRAZIL, 2017)

Nesse contexto, um grande aliado no favorecimento da tão citada interatividade é o MC ou Mestre de Cerimônias como o intermediador das videoaulas ao vivo e como uma ponte comunicativa entre estudante e professor. O MC tem a função de iniciar a aula contextualizando o espectador sobre a justificativa da transmissão, intervir o professor para a realização de dúvidas e comentários pertinentes propostos pelos alunos e de ser a ponte de comunicação entre a produção, – Desenrolado e Devry Brasil – o professor e o público. O MC é também responsável pela moderação das janelas de bate-papo, pela seleção de comentários e perguntas que vão ao ar e pela consolidação da imagem e da identidade do projeto, e, para tal, convém utilizar-se de estratégias argumentativas verbivocovisuais³¹ a fim de criar uma relação de identificação e fidelização do espectador. Para este efeito, são utilizados emoticons, ou emojis³² nas salas de bate-papo e é estabelecido desde o início da transmissão um canal de comunicação com os estudantes-espectadores.

Por meio do MC, o aluno tem sua função sedimentada como um agente inteiramente ativo e modificador da videoaula, afinal, o estudante não só pode, como se utiliza das ferramentas dispostas para mudar o rumo de uma aula e as demandas propostas para aquela videoaula quando planejada. O próprio *feedback* ou retorno dos alunos dado aos professores pode modificar o comportamento de um professor e aperfeiçoá-lo enquanto profissional. Há alunos que, inclusive, utilizam a ferramenta como um espaço em que pode desabafar e ser aconselhado por outros alunos e o resultado dessa interação é, não só, um maior intimismo durante as transmissões como também um excelente meio de traçar perfis de estudantes e analisar demandas com vista a aperfeiçoar ainda mais o conteúdo das videoaulas.

³¹ Termo empregado com o sentido de que dá igual importância à palavra escrita, oralidade e aspecto gráfico/apelativo de um texto oral ou escrito.

³² Emoji é de origem japonesa, composta pela junção dos elementos “e” (imagem) e “moji” (letra), e é considerado um pictograma ou ideograma, ou seja, uma imagem que transmite a ideia de uma palavra ou frase completa.

CONCLUSÃO

Este artigo demonstrou com riqueza de detalhes o processo de gravação, divulgação e aperfeiçoamento do gênero videoaula enquanto transmitido e veiculado ao vivo pela internet. Por meio deste artigo, pôde-se perceber uma clara evolução nos formatos de videoaulas e na modalidade pedagógica de Educação a Distância. Ademais, estabelece-se com clareza a necessidade de cada vez mais inovação neste setor audiovisual e educacional que ascende cada vez mais e tende a uma democratização cada vez maior por meio da rede mundial de computadores, conforme analisado no estudo projeto EA, da Devry Brasil.

A importância e relevância deste trabalho se nota pela precariedade de materiais acadêmicos que estudam as videoaulas como prática audiovisual e ao vivo. Durante a pesquisa bibliográfica deste artigo, notei a defasagem em novas pesquisas sobre este campo, entre outros fatores pela constante renovação da própria internet como instrumento de comunicação e pela constante evolução das TIC que permitem uma vasta melhora nesta prestação de serviços e no aperfeiçoamento de ferramentas. A maioria do material existente que trata sobre as problemáticas da videoaula apresenta conteúdos e formatos ultrapassados e engessados, realidade contrária ao perfil dos alunos desta geração que anseiam cada vez mais por novidades, inovação e dinamicidade na formação educacional.

Também é importante destacar que, contrariando as tendências no mercado das videoaulas – que apontavam para formatos com duração cada vez menor e menos profundidade na abordagem dos conteúdos – o formato do ao vivo de uma hora de duração é extremamente válido como uma alternativa de videoaula que aprofunda conhecimentos e que alia educação a entretenimento. Há espaço para os dois tipos de formato, visto que o público de internet é vasto, difuso e plural. O formato abordado de videoaulas ao vivo aposta no aprofundamento de conteúdo, em uma identidade estabelecida com o espectador, em uma linguagem descontraída e objetiva e no seu maior trunfo que é a interatividade em tempo real com os alunos, fator que promove uma autêntica simulação de uma aula presencial ao utilizar a internet como meio.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Julio Cesar (Org.). **Internet & ensino**: novos gêneros, outros desafios. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

BELLONI, Maria Luiza. **Educação a distância**. 4. ed, Campinas, SP: Autores Associados, 2006 (Coleção educação contemporânea).

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

DOLGHIE, Jacqueline Zirolto; FONTELES, Heinrich Araújo; CAMPOS, Breno Martins. **Cultura, Mídia e Educação**: abordagens transdisciplinares. São Paulo: LivroPronto, 2008.

DOTTA, S.; JORGE, E.; PIMENTEL, E.; BRAGA, J.; **Análise das Preferências dos Estudantes no uso de Videoaulas**: Uma experiência na Educação a Distância. Santo André, 2013.

MACHADO JUNIOR, Felipe Stanque. **Interatividade e interface em um ambiente virtual de aprendizagem**. Passo Fundo: Ed. IMED, 2008.

MARTINS, S.; BARRETO, B.; BORGES, L.; **Audiovisual e Educação**: a videoaula e as novas implicações pedagógicas. João Pessoa: Intercom, 2009.

PALLOFF, Rena M. e PRATT, Keith. **O aluno virtual**: um guia para trabalhar com estudantes *on-line*. Tradução: Vinícius Filgueira. Porto Alegre: Artmed, 2004.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura e cognição. 3. ed, Porto Alegre: Sulina, 2011. (Coleção: Cibercultura).

ROCHA, Adriano Medeiros da. **Videorelações**: o audiovisual na construção da nova escola. Ouro Preto: UFOP, 2012.