

Videoaulas em Primeira Pessoa: suas Características e sua Contribuição para a EaD

Video Lessons in First Person: their Characteristics and their Contribution to Distance Education

ISSN 2177-8310
DOI prefix. 10.18264

Guilherme de Carvalho Pereira*¹, Lidiane Maria Magalini²

Resumo

Desde o início da utilização das ferramentas de vídeo para a educação a distância, vários modelos surgiram de maneira a contribuir com a interação entre aluno e professor. Dentre eles se encontra um modelo de videoaula por meio da captura da tela do computador para ensino de funcionalidades computacionais, entre outros conteúdos. Por utilizar o recurso de câmera subjetiva, tem focalização em primeira pessoa e, assim como no cinema e videogames, proporciona ao aluno-espectador o efeito de imersão e agenciamento, aproximando-o do professor, de quem observa e reproduz as ações. Como ferramenta prática para a EaD mediada por tecnologia, a videoaula em primeira pessoa pode auxiliar no aprendizado dos alunos, no trabalho dos professores e na gestão das instituições.

Palavras-chave: Videoaula, Primeira pessoa, *Screencast*.

¹ Especialista, Unesp – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Rua Garibaldi, 715 ap. 31 – Ribeirão Preto-SP – Brasil.
guilherme.pereira.viola@gmail.com

² Mestre, Centro Universitário Claretiano. Rua Dom Bosco, 466 – Batatais-SP – Brasil.
ead-editoracao@claretiano.edu.br

Video Lessons in First Person: their Characteristics and their Contribution to Distance Education

Abstract

Since the beginning of the use of video tools for distance education, many models for the interaction between student and teacher have emerged. Among those, it is found the screencast model for teaching computer features and other content. By using the subjective camera view and first-person focus, like in the movies and video games, the student is provided with the immersion and agency effects, and is brought closer to the teacher whose actions can be observed and reproduced. As a practical tool for distance education mediated by technology first-person video lessons can help students in the learning process, the teachers' work and the management of institutions.

Keywords: Video Lessons, First person, Screencast.

1. Introdução

A modalidade educação a distância se caracteriza pelo fato de professor e aluno estarem separados fisicamente, mas interagindo de forma síncrona e assíncrona, mediados por tecnologias de comunicação, sejam textos impressos ou digitais, telefone ou interatividade por dispositivos conectados à internet. Segundo Maia e Mattar (2007), a EaD beneficia pessoas impossibilitadas de comparecer a uma determinada instituição de ensino. Nesse sentido, a instituição “se desloca” até o aluno, e não o contrário.

Surge, pois, um dos fundamentos inerentes à Educação a Distância: a “distância transacional”. Maia e Mattar (2007, p. 14) a definem como “um novo ‘espaço’ pedagógico e psicológico, [...] em que ocorre uma forma diferente de comunicação, uma ‘transação’”. O que preencherá esse espaço é a interatividade, por meio das novas tecnologias de informação e comunicação (TIC), as quais fornecem diversas ferramentas digitais à modalidade a distância que substituem a sala física. Uma dessas ferramentas é o vídeo.

São inegáveis as contribuições do vídeo para o ensino, uma vez que estimula os sentidos, tornando visível a diversidade de elementos que perpassa o imaginário do aluno ao adentrar um determinado conteúdo. Segundo Moran,

o vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. [...] O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços. O vídeo combina a comunicação sensorial-sinestésica com a audiovisual, a intuição com a lógica, a emoção com a razão. Combina, mas começa pelo sensorial, pelo emocional e pelo intuitivo, para atingir posteriormente o racional (1995, p. 2).

Assistindo a uma aula em vídeo, a um documentário ou a um filme, “muitos alunos aprendem melhor quando submetidos a estímulos visuais e sonoros, em comparação com uma educação tradicional, baseada principalmente em textos” (Mattar, 2009, p. 3).

O atual avanço tecnológico permite fácil acesso a uma grande diversidade de vídeos educacionais, bem como o surgimento de novos modelos de aulas. Nesse sentido, visando aprimorar o aprendizado

por parte do aluno, facilitar o trabalho do professor-tutor e favorecer a comunicação entre docente e aprendiz – o que é, dentre outras, função da instituição de ensino –, faz-se necessária uma reflexão sobre a utilização de videoaulas, em especial as que têm como objetivo a aprendizagem de conteúdos digitais.

2. Exemplos de Aulas Mediadas por Vídeo

Quando José Manuel Moran (1995) escreveu seu artigo “O Vídeo na Sala de Aula”, os recursos tecnológicos então disponíveis não alcançavam as possibilidades dos que surgiram dez anos depois. O vídeo era compreendido como uma ferramenta de apoio e suporte pedagógicos, mas não como a possibilidade de se tornar uma aula em si.

Imagine-se a cena: um professor ensinando, diante de sua classe, determinado conteúdo. Ao fundo, vê-se uma lousa com apontamentos escritos, eventualmente uma mesa ou uma bancada, criando assim um espaço padrão para a prática do ensino. Este é um cenário comum tanto para um aluno da modalidade presencial quanto para o de educação a distância. A diferença está na utilização ou não de mediação tecnológica, ou seja, se o professor está diante do aluno fisicamente ou se está sendo filmado por uma câmera, que o grava e/ou faz a transmissão para um público não presente, gerando assim uma aula em vídeo.

Esse modelo de aula mediada por vídeo pode ser observado nos diversos ambientes virtuais de aprendizagem de EaD, além de ser o mais utilizado. Em alguns casos, há um público de alunos presentes, em outros há um público virtual conhecido pelo professor e ainda há aqueles em que o público não está presente nem é conhecido.

Para Moran (2009), as “videoaulas” são aquelas gravadas e/ou produzidas em estúdio, o que permite edição: cortes de eventuais falhas na fala do professor, inserção de elementos multimídia como gráficos, imagens, sons e vídeos que possam vir a exemplificar e ilustrar os elementos do discurso. Também podem ser utilizados recursos de filmagem, como *zoom*, variação de planos, câmera subjetiva, cenários virtuais etc., bem como um roteiro previamente estabelecido, o que permite ao docente ensaiar sua fala e seguir uma linha de pensamento sem interrupções. Todos esses fatores contribuem para uma alta qualidade no produto final da videoaula. Entretanto, observa-se menos naturalidade na atuação do professor, fazendo com que a interação seja um pouco mais distante e fria. Há casos de videoaulas com público presente, como pode ser observado em algumas aulas do programa *Saber Direito*, da TV Justiça ¹.

O padrão mais comum de videoaula, que é muito utilizado por instituições de educação a distância, é aquele em que o professor discursa para uma câmera, sendo visto de maneira frontal e utilizando um roteiro para sua fala. Do ponto de vista cinematográfico, esse modelo lança mão do recurso de câmera objetiva, em que o espectador não se confunde com a cena, mas apenas a observa de fora: a focalização é externa à cena.

Às aulas dos Telecursos ² (1º e 2º graus e 2000), Moran (2009) também chamará de videoaulas – ainda que contem com a encenação de uma história na qual aquele conteúdo será abordado – por sua natureza de gravação, ensaios e produção em estúdio. Quanto à utilização dos recursos de filmagem nessas videoaulas, observa-se uma maior valorização da narrativa e da focalização, pois o conteúdo é explicado por meio de uma história. Por essa razão, há necessidade de destacar

1 Disponível em: <http://www.tvjustica.jus.br/index/ver-detalle-programa/idPrograma/212891/youtubeid/>. Acesso em 6 jun. 2016

2 Idealização da Fundação Roberto Marinho e transmitido pela TV Globo e TV Cultura.

personagens com o uso de recursos cinematográficos, como variação de ângulos e planos de filmagem, prevalecendo a utilização da câmera objetiva.

O modelo de aula transmitida de maneira síncrona, ou seja, em que alunos e professor estão simultaneamente conectados, Moran (2009) chama de teleaula. O autor mantém essa nomenclatura para a aula que fora transmitida de maneira síncrona, mas que fica gravada e à disposição dos aprendizes. Portanto, a natureza síncrona da gravação não se modifica, ainda que seja vista de maneira assíncrona.

Na teleaula, o aluno se aproxima mais do docente, pois este atua de maneira mais natural e espontânea, por não utilizar um roteiro previamente ensaiado. Pode-se entender a natureza de uma teleaula como sendo, paradoxalmente, uma aula presencial a distância, pois ocorre de maneira síncrona, ou seja, não há separação no tempo, apenas no espaço.

Dentro do modelo de teleaula, há a videoconferência, se transmitida por televisão ou via satélite, e a webconferência, se transmitida via internet (Oliveira, 2013). As novas plataformas virtuais de transmissão de vídeo favorecem a interatividade, possibilitando o diálogo síncrono por meio de ferramenta de *chat*, para envio de perguntas e comentários, o que permite a interação aluno-professor, professor-aluno e aluno-aluno.

Em outro contexto, o termo videoaula é utilizado por Melillo e Kawasaki como sendo

vídeos produzidos com a captura da tela do computador, também conhecidos pela denominação *screencasts*. Pode-se defini-las como aulas gravadas a partir da captura de tela do computador que podem incluir sons diversos, inclusive instruções dadas pelo docente, utilizando microfone. O professor pode gravar uma videoaula apresentando qualquer *software* disponível em seu computador, as ações realizadas nestes, bem como páginas de navegações na internet (2013, p. 475).

Nesse modelo definido pelas autoras, em geral o professor não pode ser visto por estar gravando e agindo a partir da tela do seu computador. O aluno vê apenas a tela do professor e seus comandos, ouve suas explicações, mas não o vê. O docente, utilizando um programa de gravação específico para esse fim, acaba aplicando o recurso de filmagem de câmera subjetiva. Segundo Brito (2007), “na linguagem do cinema fala-se em câmera subjetiva toda vez que aquilo que se vê na tela coincide com a visão de um (ou de mais de um) dos personagens”.

Percebe-se que a definição utilizada por Melillo e Kawasaki (2013) é compatível com a de Moran (2009) quanto à natureza da aula gravada, ou seja, assíncrona. Porém limita a compreensão de videoaula como sendo apenas aquela realizada a partir da captura da tela do computador para o ensino de utilização de *softwares*.

Por atender ao conceito de videoaula proposto pelo José Manuel Moran, mas ter uma característica específica, faz-se necessário rever o termo videoaula aplicado à definição proposta por Melillo e Kawasaki (2013).

3. Câmera Subjetiva e Visão em Primeira Pessoa

O recurso da câmera subjetiva é extensamente utilizado na filmagem cinematográfica, de maneira a enriquecer a narrativa. O espectador pode, assim, assistir à história com os “olhos” do personagem dos quais a câmera faz a vez. Dessa maneira, “a câmera subjetiva insere imaginariamente o espectador dentro da cena, permitindo-lhe vivenciá-la como um sujeito vidente implicado na ação” (Machado, 2002).

Percebe-se ainda que, com o crescente desenvolvimento tecnológico, tal recurso não ficou reservado ao cinema. Os videogames contam com os chamados “jogos em primeira pessoa”, em que o jogador não vê o personagem controlado por ele, pois a tela visualizada mostra o que os olhos do personagem veem. Segundo Machado,

em grande parte dos videogames, o jogador se insere no jogo como o seu agente visualizador. Nas simulações de corridas de automóveis ou de voos de aviões, por exemplo, essa inserção se dá através da modalidade clássica da câmera subjetiva, com o jogador assumindo o assento do piloto e observando na tela do vídeo o percurso que ele próprio determina pelo manejo dos instrumentos de bordo. Nesse caso, as imagens são mostradas sempre a partir desse ponto de vista cativo do jogador confundido visual e acusticamente com a personagem principal da intriga (2002, p. 7).

Além das plataformas de jogos, vê-se a crescente utilização de vídeos amadores de caráter jornalístico e documental, filmados por smartphones ou dispositivos similares, bem como por câmeras de segurança. Conforme Martins (2014), se configuram como registros com focalização em primeira pessoa, em que a câmera expõe o ponto de vista do sujeito que flagra a cena, mas também é ator do flagrante.

Também se observa de maneira crescente, na plataforma YouTube, a disponibilidade de vídeos amadores e profissionais que têm como principal característica a gravação das atividades da tela do computador. Mediante um programa específico, o utilizador não necessita de câmera externa para realizar a filmagem, pois o próprio programa faz a captura das ações na tela, permitindo inclusive gravação de voz, para que o criador do filme narre tais ações e faça comentários adicionais. Os exemplos mais encontrados são de vídeos de jogadores que procuram explicar ao público como alcançar objetivos específicos ou até finalizar um jogo. Além destes, são encontrados vídeos contendo orientações de comandos em sistemas operacionais e programas variados.

Por ter como característica a coincidência da visão do espectador com a da câmera, entende-se que tais vídeos utilizam o recurso da câmera subjetiva, ainda que não utilizem uma câmera física. Sua focalização, portanto, é em primeira pessoa (Brito, 2007).

No modelo de videoaula descrita por Melillo e Kawasaki (2013), o olhar do aluno deixa de ser do espectador passivo, que observa a cena como ele/ela (terceira pessoa), para se tornar ativo, que participa da cena como eu (primeira pessoa). A teoria da narrativa, tanto no cinema quanto na literatura, aprofunda essa participação das personagens, narrador e espectador. Entretanto, não cabe aqui um estudo sobre tal, mas apenas a apropriação do termo de focalização em primeira pessoa para videoaulas em que o aluno vê a aula com os olhos do professor.

Considera-se, assim, que uma videoaula gravada com o objetivo de ensinar a utilização de programas computacionais, seus recursos e comandos, quando gravada a partir da captura da tela do computador, é uma videoaula em primeira pessoa. O termo videoaulas, por se enquadrar no modelo de Moran (2009); e em primeira pessoa quanto à sua focalização utilizando o recurso de câmera subjetiva.

4. Videoaulas em Primeira Pessoa e suas Características

Há vinte anos, se um professor precisasse gravar um vídeo para seus alunos com explicações sobre os comandos de determinado software, teria que fixar uma câmera de filmagem diante da tela de seu computador e, além disso, ter organização espacial para que conseguisse manusear o programa sem atrapalhar a gravação.

Hoje, a produção de videoaulas em primeira pessoa é realizada a partir de programas específicos que capturam e gravam a tela e as ações nela realizadas, podendo ser feita de forma caseira e prática, no próprio computador do autor do vídeo, sem necessidade de câmeras externas. Programas como Camtasia, Screencast-o-matic e CamStudio, entre outros, além de gerar screencasts, possibilitam a utilização do microfone de maneira síncrona à gravação, permitindo que o realizador passe instruções, narre suas ações e dialogue com o público. Entretanto, apenas alguns desses programas permitem que, além das capturas de tela e áudio, seja utilizada a *webcam*, gerando assim uma pequena janela em que o autor do vídeo pode ser visto realizando a gravação (Figura 1).

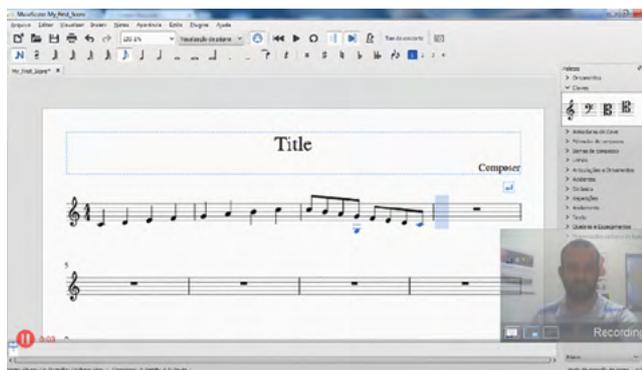


Figura 1: Videoaula em primeira pessoa para edição de partitura no programa MuseScore.

Fonte: Acervo pessoal.

Apesar de ter a possibilidade de ser realizada em computador doméstico e de maneira caseira, a gravação da videoaula em primeira pessoa pode ser realizada em alta qualidade de áudio e vídeo, permitindo também que o arquivo gerado seja editado como uma gravação de estúdio, transformando um vídeo caseiro em profissional.

No que concerne às produções amadoras de videoaulas, apesar das críticas de alguns autores, segundo Oliveira (2013) e Mattar (2009), há personalidade e proximidade geradas na relação professor-aluno quando o vídeo é elaborado pelo próprio docente: ele assume o papel de “protagonista no processo de ensino-aprendizagem” (Oliveira, 2013).

Ainda nesse contexto, João Mattar (2009) considera que os vídeos de produção amadora (dentro da plataforma YouTube) já fazem parte do universo cultural dos alunos e devem ser utilizados como estratégia pedagógica.

De acordo como Melillo e Kawasaki (2013), o elaborador da videoaula em primeira pessoa a utiliza para o ensino de programas (*softwares*), seus comandos e páginas da internet. Compreende-se que o universo apresentado por uma *screencast*, com objetivos de ensino, são programas e/ou atividades na internet que sejam pertinentes ao conhecimento a ser transmitido. Tais programas podem ser utilizados como base para o ensino de algo, como, por exemplo, AutoCAD para ensinar a alunos princípios de projetos arquitetônicos ou o MuseScore para ensinar teoria musical.

Uma videoaula em primeira pessoa também pode ter como objetivo, antes de transmitir o conteúdo de determinada disciplina, ensinar o domínio dos comandos principais do programa a ser utilizado.

Outra característica fundamental nas videoaulas em primeira pessoa é o efeito de “imersão” gerado a partir da utilização do recurso de câmera subjetiva. Segundo Machado (2002, p. 1), “o sujeito ‘entra’ ou ‘mergulha’ dentro das imagens e sons gerados pelo computador”. Ainda que não esteja imerso em um ambiente de videogame, o aluno está em um ambiente de realidade virtual e interativa. Ao assistir à aula, não se concentrará apenas no que o professor diz, mas também no que o professor faz: seus comandos e

ações na tela do computador, com o objetivo de reproduzi-los para seu aprendizado.

Ocorre também o que Machado denomina “agenciamento”:

os povos de língua inglesa chamam de agenciamento (*agency*) a sensação experimentada por um interator de que uma ação significativa é resultado de sua decisão ou escolha (Murray, 1997, p. 126). Normalmente, quando lemos um romance ou assistimos a um filme, não esperamos que qualquer de nossas ações possa interferir na evolução da história, ou seja, não experimentamos nenhum sentimento de agenciamento. [...] Já nos meios digitais nós nos defrontamos o tempo todo com um mundo que é dinamicamente alterado pela nossa participação. Um ambiente virtual pode ser explorado da forma como o interator quiser (2002, p. 1).

Apesar de o agenciamento não ocorrer de maneira síncrona, ou seja, durante a videoaula, o espectador (aluno) experimenta tal sensação ao transformar a instrução assistida em atividade prática. Reproduzindo as ações do professor, pode expandir suas possibilidades no uso de um determinado programa, bem como no uso dos conhecimentos adquiridos.

5. Videoaulas em Primeira Pessoa e sua Contribuição para a EaD

Devido à sua caracterização mediada por tecnologia, a Educação a Distância lança mão de diversas ferramentas pedagógicas digitais; dentre elas, o vídeo, em seus padrões videoaula e teleaula, se apresenta como mais uma forma de transmissão do conhecimento. Entretanto, quando este versa sobre o aprendizado de conteúdos digitais, programas, comandos, bem como conteúdos que não são necessariamente digitais, mas que podem ser apresentados dentro de plataformas virtuais, propõe-se a utilização de videoaulas em primeira pessoa.

Aluno, professor e instituição podem se beneficiar com a utilização do modelo em primeira pessoa, pois esse formato de videoaula vem a contribuir de maneira específica na EaD devido às suas características.

Aluno

A sensação de solidão causada pela distância transacional, mencionada por Maia e Mattar (2007), experimentada pelo aluno, pode ser reduzida quando o aluno se sente participante ativo do seu processo de aprendizagem.

Ainda nesse contexto, segundo Guarezi e Matos,

a distância pode ser diminuída com base em um sentimento de colaboração e de afetividade criado por uma comunicação bem construída e pelo entendimento de que o aluno é a parte central do processo de ensino e aprendizagem (2012, p. 130).

O pensamento dessas autoras pode ser complementado por Caetano e Falkemback (2007), que consideram a autoria e coautoria como solução para um maior envolvimento do aluno:

mas existe um segredo que faz o aluno participar nesse processo de forma muito ativa. É só torná-lo autor ou coautor no processo de criação

(Santoro, 1997). Algo de que ele participou, ou que ele criou, toma uma dimensão muito diferente. E os professores deveriam de lançar mão dessa estratégia mais frequentemente. Ferrés (1996) fala sobre a ação liberadora, provocada pela tecnologia do vídeo quando colocada nas mãos dos alunos. Permite a eles a experiência da pesquisa, do avaliar-se, do conhecer e conhecer-se (Caetano; Falkemback, 2007, p. 3).

A ferramenta da videoaula em primeira pessoa permite que o aluno participe de forma ativa no processo de aprendizagem, seguindo os passos do professor no aprendizado de comandos de programas ou conteúdos disciplinares. Também tem a oportunidade de ouvir³ e participar, mesmo que de maneira assíncrona, de uma atividade em conjunto com aquele que é seu orientador, sua referência. Alcançam-se, assim, um alto nível de pessoalidade na relação professor-aluno e uma experiência de aprendizado colaborativo.

Professor

A apropriação do conhecimento se torna mais ágil quando o aluno faz e atua do que somente quando lê instruções. Por essa razão, a modalidade em primeira pessoa auxilia também o professor que precisa de um aprendizado mais rápido por parte dos alunos, como por exemplo o domínio de comandos básicos de um programa que é fundamental para a aquisição de conhecimentos de uma disciplina. O docente, assim, pode ter melhor alcance na explicação do que se utilizasse apenas instruções escritas (Oliveira, 2013).

O professor de Educação a Distância ganha novas atribuições e, conforme Maia e Mattar (2007, p. 90),

precisa desenvolver novas habilidades, como focar poucos conceitos em cada aula; planejar o material de maneira que o aluno tenha tempo suficiente para percorrer as aulas e realizar as atividades; [...] fazer escolhas no material visual a ser utilizado nas aulas (como esquemas, diagramas, gráficos, tabelas, figuras, imagens, fotos, etc.).

Ele, portanto, assumindo um perfil de “*designer*”, pode utilizar diversas formas da videoaula em primeira pessoa transformando, por exemplo, a tela de seu computador em uma lousa interativa.

O docente pode contar com a facilidade no processo de gravação das videoaulas, pois programas de captura de tela são de manuseio simples. Alguns ainda apresentam versões em português e permitem a criação de vídeos de curta ou longa duração, alta ou baixa qualidade.

Instituição

Há alguns anos, a produção de vídeos era algo dispendioso. O equipamento profissional a ser utilizado, o tempo a ser gasto com as filmagens, produção e edição de vídeos representavam um gasto econômico e de tempo muito grande. Segundo Mattar (2009, p. 3), “hoje praticamente qualquer um pode capturar, editar e compartilhar pequenos vídeos, utilizando equipamentos baratos (como celulares) e *softwares* gratuitos e livres”.

Nesse sentido, a instituição de ensino que se beneficie do uso de programas de gravação de *screencasts* pode contar com vários exemplares gratuitos disponíveis na internet, inclusive sem custo de registro.

³ Para atender a pessoas com deficiência auditiva, é possível a inserção de legendas por meio de edição. Caso o vídeo seja adicionado à plataforma YouTube, poderá contar com legendas automáticas da própria plataforma.

Pode-se pensar que, por serem gratuitos, apresentariam baixa qualidade de produção, mas não é o que pode ser observado. Vídeos em alta resolução são produzidos por algumas versões gratuitas, o que propicia à instituição economia financeira e material didático de alta qualidade. Isso responde à pergunta em termos de ferramentas tecnológicas: “é possível diminuir o custo em educação, e especificamente em EaD, sem afetar a qualidade?” (Maia; Mattar, 2007, p. 95).

A instituição também pode inserir videoaulas em primeira pessoa nos diversos cursos oferecidos por ela, visto que, na Educação a Distância, a mediação tecnológica não é privilégio dos cursos que envolvem computação, pois ela está presente como fundamento da relação entre instituição + professor e aluno.

Além de apoio aos conteúdos dos cursos, a instituição de ensino pode se utilizar do modelo em primeira pessoa para orientar alunos ingressantes em seus primeiros contatos com o seu ambiente virtual de aprendizagem (AVA), de modo a apresentar seus comandos e funcionalidades. Há de se considerar que os calouros de um curso de EaD, por mais autônomos que se caracterizem, “não estão preparados para a aprendizagem independente” (Maia; Mattar, 2007, p. 17); portanto, a videoaula pode servir de primeiro contato com sua sala de aula virtual, de maneira a inserir o estudante na plataforma tecnológica e deixá-lo confiante e motivado a alcançar seu principal objetivo: o saber.

6. Considerações Finais

Dentre os vários modelos de aulas mediadas por vídeo, a videoaula em primeira pessoa se apresenta como a melhor opção para o ensino de conteúdos que envolvam *softwares*, internet e linguagem computacional ou conteúdos diversos que possam ser apresentados pela tela do computador.

Ademais, se mostra importante ferramenta de ensino por sua praticidade, economia e, principalmente, pela proximidade que ela é capaz de gerar na relação do aprendiz com seu professor, por meio dos efeitos de imersão e agenciamento.

Diante das mudanças de paradigmas na educação, Maia e Mattar (2007, p. 96) concluem:

São necessárias novas estruturas, novos procedimentos, novas tecnologias, novos modelos, novas culturas, novos planejamentos e novas estratégias. É necessário modificar os pressupostos pedagógicos e rever constantemente as escolhas tecnológicas.

A proposta da utilização do modelo em primeira pessoa na Educação a Distância vem atender à necessidade de repensar as ferramentas de ensino. Ela apresenta um novo formato de aula em que o conteúdo é a própria prática. Nela, a ação do professor é tão ou mais importante, para o aluno, do que o seu discurso.

Por fim, a videoaula em primeira pessoa auxilia o aluno no aprendizado e aproxima-o do professor, torna prático e objetivo o trabalho do docente e fornece à instituição um instrumento econômico, viável e sustentável.

Referências Bibliográficas

Brito, J. B. (2007). O ponto de vista no cinema. *Graphos*, João Pessoa, 9, n. 1, 7-12, jan.-jul. Disponível em <http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/graphos/article/view/4706>.

- Caetano, S. V. N. & Falkemback, G. A. M. (2007). YouTube: uma opção para uso do vídeo na EaD. *Renote*, Porto Alegre, 5, n. 1, jul. Disponível em <http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14149>.
- Camstudio. Version 2.7 (2013). In: Southend-on-Sea: CamStudio.org. Acesso em 3 de junho de 2016, disponível em <http://camstudio.org/>.
- Camtasia Studio. Version 8 (2016). Okemos: *TechSmith*. Acesso em 3 de junho de 2016. Disponível em <https://www.techsmith.com/camtasia.html>.
- Guarezi, R. C. M. & Matos, M. M. (2012). *Educação a Distância sem segredos*. Curitiba: Intersaberes. (Biblioteca Digital Pearson Prentice Hall).
- Machado, A. (2002). *Regimes de imersão e modos de agenciamento*. In XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Salvador. Disponível em http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2002/Congresso2002_Anais/2002_NP7MACHADO.pdf.
- Maia, C. & Mattar, J. (2007). *ABC da EaD: a Educação a Distância hoje*. São Paulo: Pearson Prentice Hall. (Biblioteca Digital Pearson Prentice Hall).
- Martins, M. A. (2014). *Reconfigurações no telejornalismo a partir da popularização das câmeras amadoras: sobre a narrativa em primeira pessoa*. In XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Foz do Iguaçu. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-0763-1.pdf>.
- Mattar, J. (2009). *YouTube na educação: o uso de vídeos em EAD*. In: Congresso da Associação Brasileira de Educação a Distância. São Paulo. Disponível em <http://www.pucrs.br/famat/viali/recursos/vlogs/YouTube.pdf>
- Melillo, K. M. C. F. A. L.; Kawasaki T. F. (2013). Kit de primeiros socorros: um guia para professores que, repentinamente, passam a atuar na EaD. *Bolema*, Rio Claro, 27, n. 46, 467-480, ago. Disponível em <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/bolema/article/view/8257>.
- Moran, J. M. (1995). O vídeo na sala de aula. *Comunicação & Educação*, São Paulo, ECA/Ed. Moderna, 2, 27-35, jan./abr. Disponível em http://extensao.fecap.br/artigoteca/Art_015.pdf.
- Moran, J. M. (2009). Aperfeiçoando os modelos de EaD existentes na formação de professores. *Educação*, Porto Alegre, 32, n. 3, 286-290, set./dez. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/5775/4196>
- Oliveira, D. S. de (2013). O uso do vídeo em EAD: desafios no processo de ensino aprendizagem. *Revista Cesuca Virtual*, Cachoerinha, 1, n. 1, jul. Disponível em: <http://ojs.cesuca.edu.br/index.php/cesucavirtual/article/view/422>.
- Screencast-O-Matic. Version 2 (2012). Washington: *Screencast-O-Matic*. Acesso em 3 de junho de 2016, disponível em <https://screencast-o-matic.com/home>