



# EduKTeQ

Manual de Produção Audiovisual Didático

Ícaro Dias Diógenes  
Luís Gomes de Moura Neto

Ícaro Dias Diógenes  
Luís Gomes de Moura Neto



# EduKTeQ

Manual de Produção Audiovisual Didático

Mossoró  
2024

FICHA CATALOGRÁFICA  
Biblioteca IFRN – Campus Mossoró

D591	<p>Diógenes, Ícaro Dias. EduKTeQ : manual de produção audiovisual didático / Ícaro Dias Diógenes, Luís Gomes de Moura Neto – Mossoró, RN, 2024. 166 p. : il. color.</p> <p>Produto Educacional integrante da Dissertação: O uso da linguagem audiovisual como recuso didático-pedagógico no Ensino Médio Integrado. (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, 2024.</p> <p>1. Tecnologias. 2 Linguagem audiovisual. 3. Prática pedagógica 4. Produto educacional. I. Moura Neto, Luís Gomes. II. Título.</p> <p>CDU: 37.02(0.078)</p>
------	---

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária  
Elvira Fernandes de Araújo Oliveira CRB15/294

# FICHA TÉCNICA

## **Texto**

Ícaro Diógenes

## **Orientação**

Luís Gomes de Moura Neto

## **Revisão**

Sandra Faria de Resende Nascimento

## **Projeto gráfico, Diagramação e Capa**

Julio Pio

## **Fotografias autorais**

Ícaro Diógenes



Dedico

à Deus, pela força e sabedoria,

aos meus Pais, pelo amor e fortaleza,

à família, pela torcida e apoio,

aos amigos, pelo ânimo e incentivo,

a todos aqueles que contribuíram para esta obra,

a todos os educadores que lutam por uma educação de  
qualidade para todos.



# SUMÁRIO

## CAPÍTULO 1

A LINGUAGEM AUDIOVISUAL  
COMO RECURSO DIDÁTICO  
*P.9*

## CAPÍTULO 2

CONCEITOS TÉCNICOS E  
ESTÉTICOS SOBRE O VÍDEO  
*P.15*

## CAPÍTULO 3

VÍDEO DIDÁTICO  
(HORA DE PRODUIR!)  
*P.41*

## CAPÍTULO 4

ESTRATÉGIAS  
DE APLICAÇÃO  
*P.146*

## GLOSSÁRIO

*P.153*

## REFERÊNCIAS

*P.156*

# A APRESENTAÇÃO

A transmissão de conhecimentos faz do professor um agente de transformação social e de geração de oportunidades aos aprendizes, pois a educação, além de ampliar as suas visões de mundo, faz com que vislumbrem caminhos que podem ser escolhidos e percorridos a partir da sua identificação.

Neste construto, este profissional municia-se de diferentes estratégias e ferramentas para tornar o processo de ensino e aprendizagem qualitativo e prazeroso, buscando fazer uso de instrumentos que estejam em evidente interferência na sociedade, em seus mais diversos aspectos, como sociais, políticos, econômicos, comportamentais etc.

Em uma sociedade em que há uma crescente presença da tecnologia em vários campos, a linguagem audiovisual é fortemente explorada. São inúmeras ferramentas que levam conteúdo das mais diversas formas, a todo instante, à todos os lugares, moldando a forma como as pessoas lidam, compreendem e absorvem informação, resultando em uma geração fortemente mediatizada e em alunos cada vez mais resistentes a métodos tradicionais de ensino.

Isso se reflete no fazer pedagógico do professor, tornando-o ainda mais desafiador. A falta ou o precário conhecimento sobre as tecnologias, sobre como inseri-las em seu processo de ensino, por ser um campo distante da estrutura curricular das licenciaturas e de muitos bacharelados, e a dificuldade em acompanhar a velocidade de atualização dessas tecnologias e a baixa quantidade de referenciais bibliográficos para consulta, são fatores determinantes para o desenvolvimento de um processo complicado e desgastante.

Esses fatores motivam a busca por soluções que venham a tornar o processo de utilização das tecnologias, especificamente a linguagem audiovisual, como recurso didático no ensino mais fluido e eficiente, a partir da proposição de



instrumentos que venham a diminuir as lacunas existentes resultantes do processo de inserção e relacionamento com tecnologias na escola e sala de aula.

Este manual tem como propósito contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, tendo o vídeo didático como uma ferramenta de construção do conhecimento a partir de diferentes formas de abordagem e exposição da informação, não ofertando ao professor fórmulas prontas, mas sim subsídios que permitam o desenvolvimento da criatividade e inovação no seu fazer pedagógico, articulado com a contemporaneidade da realidade dos alunos, de modo a ressignificar o processo de ensino e aprendizagem e de torná-lo cada vez mais prazeroso e eficiente, ao estabelecer maior proximidade ao universo dos alunos.

Esta publicação traça um caminho progressivo sobre a produção audiovisual didática, visando estabelecer um entendimento claro e conciso sobre a concepção do vídeo, trazendo em seu primeiro capítulo uma contextualização acerca da inserção das tecnologias, especificamente da linguagem audiovisual na escola, do seu potencial contribuidor no processo de ensino-aprendizagem e das dificuldades que os docentes enfrentam em utilizá-la em seu dia a dia. No segundo capítulo, abordamos conceitos técnicos básicos e fundamentais para o desenvolvimento de qualquer produção audiovisual e apresentamos algumas propostas estéticas de vídeos didáticos a serem desenvolvidos. No terceiro capítulo, apresentamos um passo a passo detalhado de como criar um vídeo didático, utilizando como referência as propostas estéticas apresentadas no capítulo anterior, percorrendo as etapas de concepção (Pré-produção, Produção, Pós-produção e Distribuição). No quarto e último capítulo, apresentamos algumas estratégias de aplicação do vídeo didático, como forma de inspirar e fomentar o processo criativo para o desenvolvimento de muitas outras possibilidades.

Sabemos que os desafios que permeiam a educação brasileira são inúmeros, mas acreditamos que a união de inúmeras competências, trabalhando de forma coletiva com foco no mesmo resultado, é fator decisivo para a sua superação. Assim, este manual se apresenta como um importante contribuidor ao processo de melhoria da educação, colocando-se como uma referência que venha a melhorar o processo de utilização da tecnologia e da linguagem audiovisual na escola e de fomentar ainda mais estudos e publicações que ampliem os subsídios necessários para que os professores possam, a cada dia, exercer o

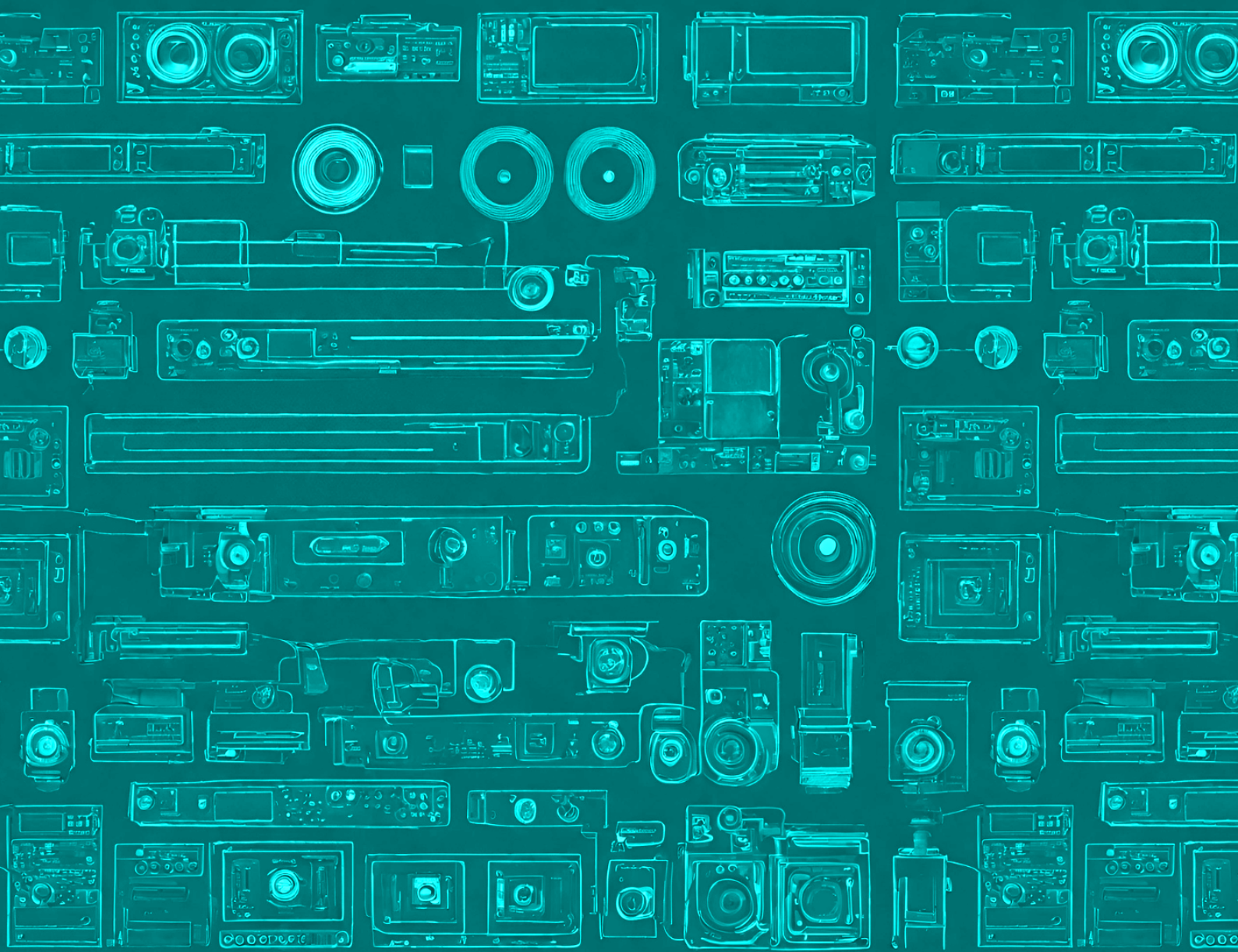


seu ofício com maior qualidade e menos dispêndio, promovendo ao aluno uma experiência de aprendizado melhor e mais prazerosa e uma educação cada vez melhor.

**Ícaro Dias Diógenes**

# CAPÍTULO 1

## A LINGUAGEM AUDIOVISUAL COMO RECURSO DIDÁTICO



# A LINGUAGEM AUDIOVISUAL COMO RECURSO DIDÁTICO

A linguagem audiovisual, desde o começo do século XX, no Brasil, vem sendo escalada como uma estratégia a ser utilizada nos espaços escolares, como uma forma de melhorar a aprendizagem dos alunos em sala de aula, pois apresenta potencial de tornar a aprendizagem uma experiência mais atrativa e significativa.

Para Coutinho (2006), o audiovisual se constitui em técnica e tecnologia, onde o cinema e a televisão nada mais são do que técnicas audiovisuais que captam através das imagens e sons a efemeridade da vida real. Ela define a linguagem audiovisual como a união de dois elementos que afetam dois importantes sentidos do ser humano, o sonoro e o visual. Metz (1968 *apud* Stam, 2003, p.132) complementa destacando que é uma linguagem que advém da linguagem cinematográfica, e é composta por cinco canais de expressão, a imagem fotográfica em movimento, os sons fonéticos gravados, os ruídos gravados, o som musical gravado e a escrita (créditos, intertítulos etc.).

A transmissão eletrônica de informações, para Milton José de Almeida (1994 *apud* Coutinho, 2006, p.28), configura-se em uma forma diferente de se trabalhar o conhecimento, saindo do tradicionalismo do conhecimento fonético-silábico, para se trabalhar também com as imagens e sons.

A história mostra que a relação entre a educação e a linguagem audiovisual é antiga, possuindo registros desse uso bem antes do século XX. Ferreira e Júnior (1986 *apud* Arnaud, 2017, p.41) registram em sua obra, a aparição do primeiro filme com caráter educativo, produzido no ano de 1897, pelo cineasta Oskar Messter para a marinha alemã.

De lá para cá, várias iniciativas foram pensadas para utilização de filmes como um recurso didático em sala de aula, pois como destaca Serafini (2009),

no contexto escolar, a linguagem audiovisual atua como uma importante sensibilizadora, trabalhando com vários sentidos do espectador, o que contribui bastante para o aprendizado.

Para Moran (2007), as tecnologias abrem a sala de aula para o mundo, a partir de formas diferenciadas de mostrar a realidade, provocando o desenvolvimento de diversos tipos de inteligência nos alunos.

A linguagem audiovisual, segundo Santos (2015), promove o desenvolvimento de múltiplas percepções a partir da imaginação, trazendo uma outra visão do mundo, o que difere da linguagem escrita, que trabalha mais a organização, a abstração e a análise lógica. Assim, mostra-se muito útil, pois a relação de várias linguagens, como a sensorial, visual, musical, entre outras, captura a atenção com maior eficiência, permitindo uma melhor transmissão de informação e conhecimento.

Ferrés (1996 *apud* Melo, 2021, p.60) mostra que o vídeo é uma ferramenta audiovisual potente e flexível para uso no ensino, pois, como destaca Moran (1995 *apud* Melo, 2021, p.60) a junção dos diversos elementos (visuais, música, escrita, etc.) promove informação e entretenimento de forma conjunta, transportando os alunos para vivenciar no processo de aprendizagem em sala de aula o mesmo que eles vivenciam em seus momentos de lazer, criando uma consistente e prazerosa conexão entre o aprendizado e o seu cotidiano (Berlezzi, 2017).

Berlezzi (2017) apresenta ainda como benefícios que o uso no processo de ensino-aprendizagem resulta na melhora da compreensão, da leitura crítica da informação, do debate de ideias, da interação dos alunos, a partir da mediação pedagógica do processo pelo professor que, segundo Mandarino (2002, *apud* Melo, 2021, p.61), constitui-se na reflexão do vídeo como recurso, a partir do que se objetiva pedagogicamente.

O avanço tecnológico e a democratização do processo de produção, para Moletta (2009), permitiu que a linguagem audiovisual possa ser acessada e desenvolvida em todas as camadas sociais, prescindindo, conforme Bonasio (2002) da aquisição de conhecimentos e habilidades para selecionar e aplicar os elementos estéticos da linguagem audiovisual que nos ajudem a traduzir com eficiência a mensagem proposta para o público-alvo.



No entanto, o seu uso não se mostra uma tarefa fácil para os professores, pois a falta de conhecimentos técnicos e práticos, se somam com a dificuldade em lidar com as tecnologias. Os dados apresentados pela pesquisa TIC Educação 2018 mostram o tamanho do déficit que esses profissionais possuem em relação a tecnologia. Segundo este estudo, 55% não cursaram nenhuma disciplina sobre o uso do computador e da internet aplicado a práticas em sala de aula durante a graduação, 70% informaram que não participaram de curso de formação continuada sobre aplicação do computador e da internet em atividades de ensino e 90% responderam que aprenderam sozinhos a utilizar a internet e o computador (CGI.BR, 2019 *apud* Silva *et al.*, 2021, p.4).

Uma nova rodada da pesquisa TIC Educação, realizada no ano de 2021 e publicada em 2022, trouxe dados que mostram a dimensão da dificuldade enfrentada por eles no uso das tecnologias na escola; 82% apontaram o baixo número de computadores por aluno, 73% a baixa velocidade de conexão com a internet, 66% a ausência de formação voltada para o uso do computador e internet em sala de aula e 42% destacaram a falta de apoio pedagógico para o uso do computador e da internet (CETIC, 2022).

A clara dificuldade apresentada por esses profissionais não está só em lidar, mas também de estabelecer uma relação pedagógica da tecnologia com o conhecimento a ser transmitido aos alunos. Isso se reflete no ambiente escolar, ensejando a necessidade de oferta, ainda no período de graduação desses indivíduos, de formações voltadas para o uso pedagógico das tecnologias, seja por meio da mudança curricular e do acréscimo de disciplinas ou através de outras estratégias de capacitações, para que o potencial oferecido pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) sejam bem aproveitadas. Como afirma Santos (2018), este potencial está imbricado ao trabalho do professor em transformar a sua prática e não na tecnologia em si.

Hargreaves (2004 *apud* Champagnatte, 2010, p.10) destaca a importância dos cursos de formação de professores, já ofertarem disciplinas ligadas a tecnologia, dando a esses docentes uma importante base, para que ao final da graduação e inserção no mercado de trabalho possam se atualizarem.

Segundo Oliveira e Moura (2020), somente a formação acadêmica não é suficiente para aprender a manusear as ferramentas tecnológicas. A falta de domínio e a relação a como aplicá-la em sala de aula, faz com que muitos acabem por não utilizá-las em sua prática pedagógica e tenham resistência em adotá-las.

Rosa (2013) destaca a importância de os docentes superarem o receio de fazer uso das tecnologias em sua prática pedagógica e passarem a adotá-la, como uma forma de explorar o seu potencial, experienciar possibilidades de ir rompendo com as formas tradicionais de ensino.

Vemos, assim, a necessidade de preparação dos professores para o uso da tecnologia em sala de aula, assim como da linguagem audiovisual, como ressaltam Basso e Amaral (2006), pois as gerações mais jovens já se apropriam dela e exigem do professor preparação para utilizar as novas linguagens dos meios de comunicação eletrônicos e tecnologias.

O desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) fez com que as mídias (especialmente os vídeos) passassem a ser cada vez mais utilizadas, produzidas e compartilhadas, popularizando-se. Este fato despertou para a “importância de se promover processos formativos voltados, especialmente, para o emprego consciente e crítico dessas tecnologias no ensino/aprendizagem, evitando-se assim o tecnicismo e a reificação em torno dessa linguagem” (Setton, 2004; Fischer, 2009; Belloni; Bévort, 2009 *apud* Perinelli Neto E Paziani, 2015, P.3), trabalhando essa ferramenta não apenas como um meio de reforçar o conteúdo que está sendo transmitido, mas sim como um elemento de ensino (Ramos; Silva, 2014).

Silva (2011 *apud* Oliveira e Moura, 2020, P.136) complementa destacando a importância de se buscar estratégias que facilitem o acesso a esse conhecimento pelos docentes, permitindo uma maior celeridade na atualização destes atores as rápidas mudanças de uma sociedade bastante volátil, já que o desenvolvimento educacional do ser humano, atualmente, sofre forte influência da tecnologia e seus dispositivos.

Toledo, Albuquerque e Magalhães (2012 *apud* Moreira, 2022, p.4), a partir das características dos estudantes pertencentes a geração Z, entendem que uma metodologia de ensino eficiente para esse público deve reunir atividades que trabalhem principalmente a criatividade, onde a tecnologia atue como instrumento motivador.

O professor atua diferente neste processo, mediando tanto as atividades individuais como em grupo, orientando os alunos de forma ativa, e o protagonismo ficando para eles (Moran, 2015 *apud* Santos, 2018, p.86).

Essa integração, segundo Silva *et al.* (2021), passa pela aquisição de competências específicas em relação ao uso dessas tecnologias de forma pedagógica, perpassando conhecimentos, habilidades e atitudes que permitem desenvolvê-las e inseri-las no cotidiano de planejamento e aulas, a partir da análise crítica da informação que produzem e entregam, assim como da acertada seleção das tecnologias.

Nessa perspectiva, Belloni (2001 *apud* Cerigatto, 2022, p.4) destaca duas possibilidades de abordagens pedagógicas relacionadas ao uso da mídia na educação que podem ser adotadas pelos professores na sua prática. A primeira tem a mídia como objeto de estudo primário e se denomina educação para as mídias ou mídia-educação; a segunda aborda a mídia como tecnologia educativa ou ferramenta pedagógica, denominada de comunicação educacional. É a partir desta segunda que este manual se pauta.





## CAPÍTULO 2

# CONCEITOS TÉCNICOS E ESTÉTICOS SOBRE O VÍDEO



# CONCEITOS TÉCNICOS E ESTÉTICOS SOBRE O VÍDEO

O processo de idealização e criação de um vídeo tem uma etapa muito importante que é conhecer os seus elementos constituintes e como eles se relacionam, resultando em um produto que transmita a informação pensada pelo professor.

Assim, começamos com uma questão bem básica: “O que é o vídeo?”.

Originada do latim *video*, refere-se a “[...] todos os aspectos da tecnologia de imagem eletrônica, diferente do filme cinematográfico.” (Watts, 1999, p.107); é a imagem eletrônica transmitida por impulso elétrico (Salles, 2009).

É um meio de comunicação que utiliza imagens em movimento e som para transmitir uma informação. O vídeo se difere do cinema na forma como as imagens são captadas e processadas.

No cinema, o processo de formação da imagem é o mesmo da fotografia analógica, utilizando a película fotográfica ou filme fotográfico, material este



Imagem 1: Película cinematográfica [Freepik]

composto de haletos de prata que ficam imersos em uma composição gelatinosa, que ao ser exposto à luz, a partir da projeção de uma imagem por uma lente, sofrem alteração a partir de uma reação química, resultando na impressão desta imagem na película,

transformando-a em um “negativo”, onde a partir da revelação (processo químico de tratamento do filme fotográfico), tem-se a imagem visível (Salles, 2009), onde a partir do seu agrupamento em sequência com outras imagens, divididos em intervalos de 24 (vinte e quatro) imagens por segundo, temos uma imagem em movimento.



Imagem 2: Equipamento Fotográfico [pvproductions / Freepik]

No vídeo, o processo é similar, mas ao invés da imagem projetada por uma lente ser captada por um filme fotográfico, ela incide em um sensor eletrônico, que fica localizado dentro da câmera, após a lente e transforma essa projeção em impulsos elétricos, que são conduzidos para um sistema de processamento composto de vários circuitos eletrônicos. Nos atuais sistemas, irão realizar um processo chamado de codificação, que é o agrupamento desses sinais na forma de dados binários (assim como na informática, salvos em milhares de sequências de 0's e 1's), e transformados em um arquivo codificado (MP4, MOV, AVI etc.), que tanto pode ser armazenado na própria câmera, que hoje dispõe de disco rígido, como em dispositivos de armazenamento móveis, como cartões de memória.

Apresentadas as principais diferenças entre o cinema e o vídeo, passamos agora a conhecer alguns conceitos técnicos básicos fundamentais, aplicados para a criação de um vídeo.

## COMPOSIÇÃO

É o começo da concepção do vídeo, pois é aqui que você imagina os elementos necessários para passar a informação que você deseja. Compor, segundo Moletta (2009), é descartar aquilo que não será interessante aparecer no vídeo.

Exemplo: Você professor, vai gravar um vídeo sobre o assunto “Y”, e resolveu escolher o seu quarto como cenário, pois ele tem um quadro muito

bonito, que faz relação ao assunto abordado, mas ao posicionar a câmera do seu celular para gravar, percebeu que além do quadro, estava aparecendo também a imagem do seu guarda-roupas, com as portas abertas e um pouco

bagunçado. Eita, aí não, né! A imagem do guarda-roupas não tem nada a ver com a proposta do vídeo, ou seja, não tem nada a ver com a composição pensada. Assim, você resolve mudar a posição da câmera, para não gravar o elemento indesejado.



Imagem 3: Composição [Foto do autor]

Como destaca Bonasio (2002), é organizar os elementos, de modo a que eles estabeleçam uma relação harmônica com o vídeo, resultando em uma produção esteticamente agradável de assistir.

Moletta (2019) complementa:

“[...] quando um jovem realizador procura melhorar visual e esteticamente os elementos cenográficos no fundo de seu quarto para gravar um vídeo. Intuitivamente ele coloca mais iluminação, seleciona os objetos que vão aparecer em cena, escolhe as cores de fundo, a cor da roupa etc.” (Moletta, 2019, p.30).

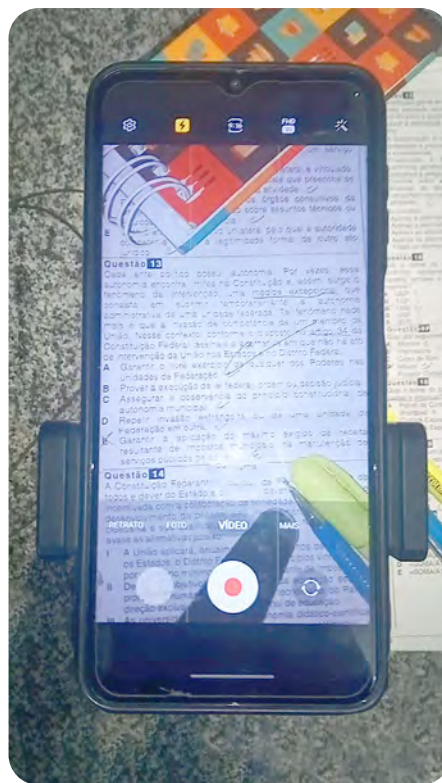


Imagem 4: Enquadramento [Foto do autor]

## ENQUADRAMENTO

Após definir os elementos que irão compor o seu vídeo, partimos então para o enquadramento, que nada mais é do que delimitar aquilo que será apresentado ao seu público (Bonasio, 2002), definindo o que será organizado, distribuído e mostrado dentro da imagem (Moletta, 2009).

Exemplo: Vamos seguir na realização do vídeo sobre o assunto “Y”, que vimos anteriormente. Ao compor o vídeo, o professor decidiu gravar no seu quarto pois tem um quadro que tem relação com o assunto abordado, mas que ao posicionar inicialmente a câmera, viu que a imagem do seu guarda-roupas desorganizado estava aparecendo também, ou seja, estava no mesmo “enquadramento” da imagem do quadro que ele queria que aparecesse. E qual foi a solução encontrada? Ele mudou o posicionamento da câmera, de forma a mudar o enquadramento, retirando a imagem indesejada do guarda-roupas, para deixar somente no enquadramento, a imagem do quadro por trás dele, atendendo assim ao que ele pensou para o seu vídeo.

Pode parecer confuso o sentido de enquadramento com composição, mas é só pensar da seguinte forma: composição é escolher os elementos que irão compor o meu vídeo, enquadramento é delimitar os elementos a serem apresentados.

“O enquadramento define o que o realizador escolher como prioridade para ser mostrado na imagem.” (Moletta, 2019, p.31);

## REGRA DOS TERÇOS

A regra dos terços é um fundamento complementar ao enquadramento, que ajuda você a escolher o melhor posicionamento do seu personagem ou da informação no vídeo, para que o seu público tenha a atenção atraída para ele; como define Moletta (2019, p.30-31) “[...]princípio que ajuda a direcionar o olhar do espectador para a leitura da imagem.”

### EXEMPLO:

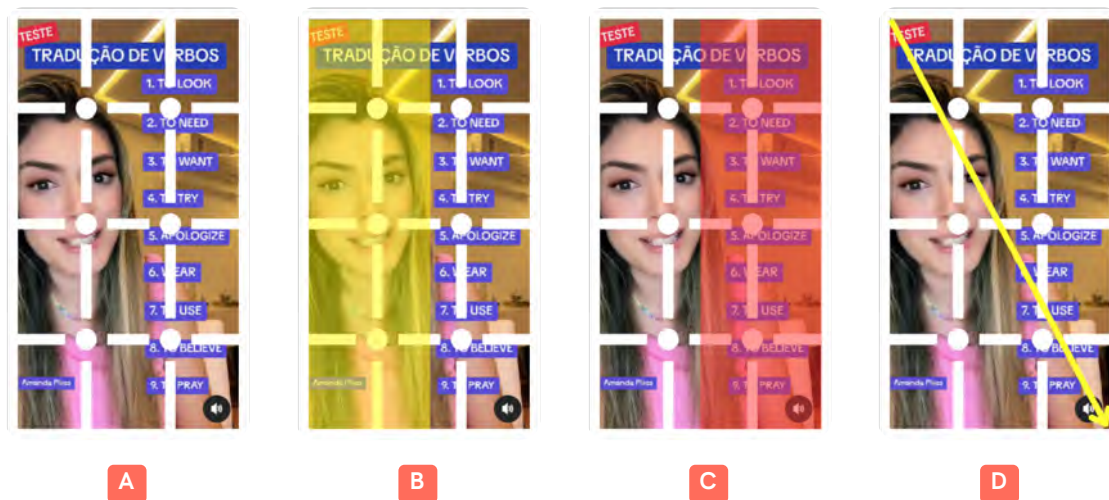
Uma professora de inglês decide fazer um vídeo didático sobre a tradução de verbos, com uma estética de abordagem do conteúdo na forma



de tópicos, onde cada tópico é um verbo em inglês e ela deixou um espaço embaixo de cada palavra para inserir a tradução na forma de texto, à medida que ela fala (imagem A).

Observe que aplicando a regra dos terços no enquadramento, nós visualizamos a tela em 03 (três) partes, onde ela (professora) ficou localizada na esquerda (imagem B - destacada em **amarelo**), e as palavras na direita (imagem C - destacada em **vermelho**).

Você deve estar se perguntando neste momento o porquê de ela ter utilizado este posicionamento, e a explicação é simples. Nós, ocidentais, temos uma forma de leitura particular, visualizando as informações da esquerda para a direita e de cima para baixo (imagem D); assim, para que a informação seja transmitida de forma eficiente para que o público tenha o máximo de atenção e compreensão, é fundamental que a sua organização para a leitura siga este princípio, que provém desde a antiguidade, a partir do desenvolvimento da leitura silenciosa, é bastante utilizado na computação gráfica.



Ao produzir os seus vídeos, professor, não esqueça de observar a regra dos terços, e caso você utilize uma estética que tenha a apresentação de informações gráficas ou escritas, utilize preferencialmente essa distribuição, onde você (professor) fica localizado à esquerda e a informação fica localizada à direita.

## DIMENSÃO E PROPORÇÃO (RESOLUÇÃO/ASPECTO/POSIÇÃO)

Estes são elementos importantes, pois estão diretamente relacionados com a forma e onde o seu vídeo será apresentado.

Ambas nos permitem avaliar o tamanho de um objeto. Enquanto a dimensão mede altura e largura, a proporção demonstra se a altura e a largura do objeto estão de acordo com o todo onde está inserto. (Moletta, 2009, p.72)

A partir da dimensão, você definirá qual será o tamanho do seu vídeo, pensando onde ele será exibido (TV, Redes Sociais etc.) se em um ou mais canais de exibição e se estes suportam o tamanho planejado.

Além disso, há outro aspecto dentro da dimensão que devemos tratar que é a resolução, que se refere à definição da imagem exibida, ou seja, à qualidade do que se assiste.

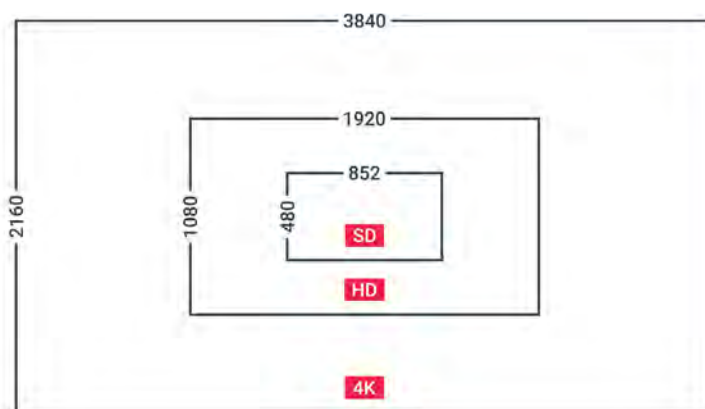


Imagem 5: Resoluções de vídeo

Exemplo: Quando você, professor, foi comprar uma televisão para a sua casa, com certeza o vendedor, ao apresentar as opções, falou assim: “Olhe, leve esta daqui, pois ela tem uma imagem excelente, é FULL HD!” Ele fez referência à qualidade de imagem dela, pois FULL HD, quer dizer que ela possui 1920X1080, ou seja, 1920 pixels de resolução na horizontal e 1080 pixels de resolução na vertical.

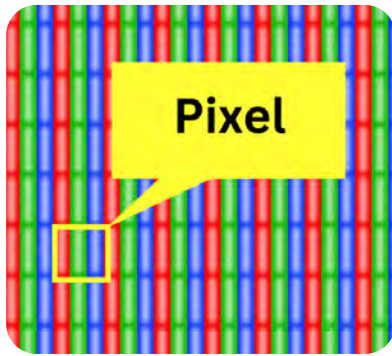


Imagem 6: Pixel [Canva]

O Pixel é a menor unidade de uma imagem digital, sendo um milimétrico ponto luminoso, formado pelas três cores básicas da imagem (Vermelho – Red, Verde – Green e Azul – Blue), que, a partir do sinal eletrônico, se alternam.

Quanto mais pixels uma imagem possui, maior definição ela terá. No caso deste exemplo, nós temos 1920 desses pontinhos organizados na horizontal e 1080 pontinhos organizados na vertical, formando uma imagem.

Então, quando você ler ou ouvir falar em dimensão e resolução, são parâmetros complementares e referem-se respectivamente ao tamanho e qualidade da imagem.

Já a proporção, também chamada de relação de aspecto (aspect ratio), está relacionada a como a imagem está distribuída onde será exibida, considerando o formato da tela.

### RELAÇÃO DE ASPECTO

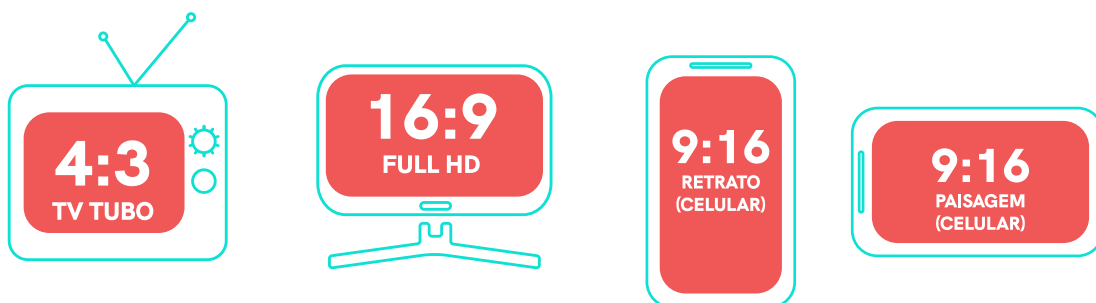


Imagem7: Relação de aspecto (Aspect ratio)

Aproveitando o exemplo passado, professor, a sua nova televisão FULL HD, possui uma relação de aspecto de 16:9, ela possui um formato retangular, ou tecnicamente chamado de *widescreen*, e foi inspirado no cinema, objetivando dar ao espectador uma visão mais ampla do que se assiste a partir do aumento das dimensões laterais da imagem.

Aí você pode se perguntar: e o que aconteceria, se eu assistisse um filme cuja dimensão fosse 1920x1080 (FULL HD) com relação de aspecto 16:9, em uma antiga TV de tubo?

A resposta seria: a imagem seria exibida em um formato menor, e com umas barras pretas na parte superior e inferior, pois a antiga TV de tubo, possuía uma relação de aspecto 4:3, e de dimensões 720x480, ou seja, resultando em um formato quadrado, reduzindo a imagem de origem, para se adequar aonde está sendo exibida.

Por último tratamos da posição, pois hoje, o avanço tecnológico permitiu o surgimento de novas possibilidades estéticas para os produtos audiovisuais, onde além do vídeo tradicional, na posição horizontal, temos também os vídeos na posição vertical, que recebem diversas nomenclaturas, como “vídeo selfie”, “vídeo reels”, entre outros.

Esse é mais um elemento a ser considerado para o indivíduo que vai produzir um vídeo, pois a posição, além de oferecer diferentes possibilidades estéticas, também segmenta os canais de distribuição da sua produção, pois um vídeo produzido na posição horizontal, por exemplo, não deve ser postado como um “vídeo reels” do Instagram, pois este tipo de vídeo, é para ser produzido na posição vertical (retrato), como você subiu fora do formato, ele vai aparecer modificado, ou com o tamanho reduzido, ou com partes cortadas.

Assim, ao considerar esse aspecto para o seu vídeo, lembre-se, você pode produzi-lo a partir de 02 (duas) posições:

### PAISAGEM



- Horizontal
- Aspecto 16:9
- Formato tradicional

### RETRATO



- Vertical
- Aspecto 9:16
- Formato bastante explorado nas redes sociais do tipo Instagram, Tik Tok, Snapchat, entre outras.

## LUZ E SOMBRA

Não dá para criar um vídeo didático sem considerarmos a luz e sombra, pois “[...] a base do cinema, e também do vídeo, é a captação de luz e sombra dos objetos. Então, podemos dizer que tanto o cinema quanto o vídeo são feitos basicamente de luz e sombra.” (Moletta, 2009, p.72). Começando pela luz, é importante entendermos que tanto podemos produzir o vídeo didático, utilizando uma luz natural, como também uma luz artificial. Mas o que caracterizam uma ou outra?



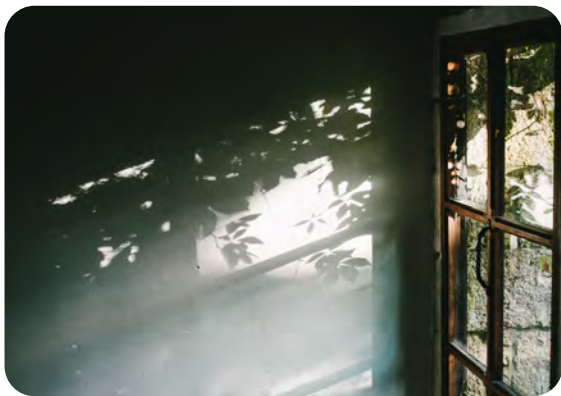


Imagem 8: Luz natural [Domínio Público]

A luz natural é a iluminação proveniente do sol, e além da intensidade, oferece uma boa nitidez de cores para as imagens, sendo uma opção sem custos para ser utilizada, devendo apenas observar alguns detalhes:

**A) EXTERNAS (Gravação ao ar livre):** Caso o vídeo seja

gravado em um local aberto, deve-se tomar cuidado quanto ao horário de gravação, evitando horários extremos, como entre 11h e 14h (horário em que a intensidade da luz é muito forte e pode prejudicar a captação da imagem, pois pode a imagem ficar sem definição por conta do excesso de luz “estourada”) e entre 17h e 18h (horário em que a intensidade de luz diminui bastante, o que pode dificultar a captura de imagens, pois a pouca ou ausência de luz prejudica também a definição, ficando pouca ou sem nitidez — “imagem escura”).



Imagem 9: Luz artificial [frimufilms/Freepik]

**B) INTERNAS (Gravação em ambiente fechado):** Caso a gravação do vídeo seja interna (ou seja, dentro de uma casa, sala, quarto, escritório etc.) é importante verificar se este ambiente possui portas, janelas suficientes para que ofereçam uma boa entrada de luz para a captação de imagens. Dê preferência a realização da gravação próximo a elas, para aproveitar o máximo da

iluminação, tomando sempre cuidado com o excesso de luz.

Moura (2009) destaca que a utilização da iluminação natural através de janelas, tem a vantagem de se obter uma luz suave, direcionada e que ainda oferta sombras delicadas e equilibradas.

Veremos mais à frente, o que vem a ser uma luz suave, e trataremos das sombras, mas agora, vamos entender as características de uma luz artificial.

A luz artificial provém de lâmpadas (incandescentes, halógenas, fluorescentes, led) e podem ser encontradas no próprio ambiente (luminárias, abajures etc.) ou serem colocadas no local através de equipamentos como refletores externos, ring lights etc. Proveniente do teatro, migrou para o cinema e consequentemente para o vídeo como forma de ampliar as possibilidades de criação artística. Seja natural ou artificial, a luz pode ser também quente ou fria. Opa, mas espere um pouco! Como assim, quente ou fria? Calma, isso está relacionado a um parâmetro que se aplica à luz, chamado de temperatura de cor.



Imagem 10: Luz quente [Wirestock/Freepik]

A luz quente tem essa definição por apresentar tons que vão do amarelo ao avermelhado, fazendo referência as cores do fogo. Ao se realizar uma

gravação externa, utilizando a luz natural, pode-se obter em poucos intervalos de tempo, no período da manhã entre 6h e 8h e à tarde entre 16h e 17h, esse tipo de temperatura de cor. No caso de utilizar luz artificial, ao usar lâmpadas do tipo incandescentes ou halógenas, elas gerarão luz com essa tonalidade.



Imagem 11: Luz fria [frimufilms/Freepik]

do sol (luz natural), no período da manhã entre 9h e 11h e à tarde entre 14h e 16h; no caso de se utilizar luz artificial, a utilização de lâmpadas fluorescentes ou de led, vão gerar esse tipo de temperatura de cor.

Já a luz fria apresenta tons que vão do azul ao esverdeado, e podem ser obtidos ao se usar a luz

Outro aspecto importante na utilização da luz, está ligado à sua intensidade, sendo importante o seu equilíbrio, para que se tenha um excelente

resultado no seu uso. Assim, temos a luz dura, que caracteriza-se pela projeção da luz de forma intensa e direta, resultando na produção de sombras fortes e bem definidas; as matérias jornalísticas geralmente utilizam a luz desta forma. Deve-se tomar cuidado ao se trabalhar com a luz dura, para que ela não distorça a imagem que está sendo gravada com excesso de luz — “luz estourada”.

A luz suave, também chamada de luz difusa, possui uma projeção de menor intensidade, e caracteriza-se por ser mais distribuída, homogênea e não produz sombras tão definidas. É um tipo de luz bastante utilizada em produções de baixo custo, como produções de vídeos para redes sociais como Instagram e Tik Tok, que geralmente utilizam refletores do tipo ring light, que oferecem essa projeção de luz.

Por último temos a sombra, que cumpre um papel importante no vídeo, por dar volume e dimensão a imagem, permitindo que possamos perceber a altura, largura e profundidade dos elementos presentes no vídeo.

Assim, professor, para o seu vídeo didático, dê preferência a trabalhar com a luz suave, para que além de uma boa iluminação, você consiga também uma sombra harmônica e que vai se somar positivamente à sua produção.

## CODIFICAÇÃO DE VÍDEO E ÁUDIO (EXTENSÕES DE VÍDEO E ÁUDIO)

Este aspecto que vamos ver agora é fundamental, pois a codificação é um processo de compactação de dados que parte de dois fundamentos principais: reduzir cada vez mais o tamanho dos arquivos, e manter o máximo de qualidade.

A codificação de vídeo veio com o advento do vídeo digital e a necessidade de ampliar a capacidade de horas de gravação, assim como o seu armazenamento e distribuição. A codificação de áudio foi desenvolvida a partir do crescimento da internet e da necessidade de transmitir música com alta qualidade, assim como também de atender a demanda dos formatos de vídeo, que necessitavam de uma maior taxa de compressão dos dados de áudio, que ficavam junto dos arquivos de vídeo e acabavam influenciando no aumento do tamanho dos arquivos.

O responsável por este processo é um algoritmo chamado de codec (codificador-decodificador), termo este emprestado da telefonia (Filho, 2013)

que tanto pode ser um equipamento físico, como um software, e realiza o processo de codificação do áudio e do vídeo, utilizando como parâmetro a taxa de bits.

Essa taxa está relacionada à qualidade do som e da imagem do arquivo codificado (Dias, 2006). Assim é importante utilizar um codificador (codec) que ofereça uma ótima qualidade de som e imagem, e um tamanho de arquivo final que não seja grande, para que você professor possa distribuir o seu vídeo, seja postando em alguma rede social ou de outra forma.



Imagem 12: Codificações de vídeo e áudio / Próprio autor

Existe uma infinidade de codificadores (codec), mas os mais conhecidos e utilizados são os MPEG, sigla do grupo desenvolvedor que criou o codec MPEG-4 parte 10 para vídeo, conhecido também por MP4 e H.264 AVC. Para áudio foi criado o MP3, que permite reduzir o tamanho de um arquivo de áudio de um CD de 10 a 12 vezes com baixa perda de qualidade. O codec de vídeo MP4 utiliza como codec de áudio em seus arquivos o MP3.

São estes codificadores de vídeo e áudio professor, que indicamos para que você utilize na produção do seu vídeo didático, pois eles possuem além do que já foi apresentado, aceitação por quase todos os equipamentos de gravação de vídeo e áudio (câmeras, tablets, smartphones, gravadores de áudio etc.), assim como todos os programas de edição de vídeo e áudio, também os aceitam.



## SOM (VOLUME, ECO E RUÍDO)

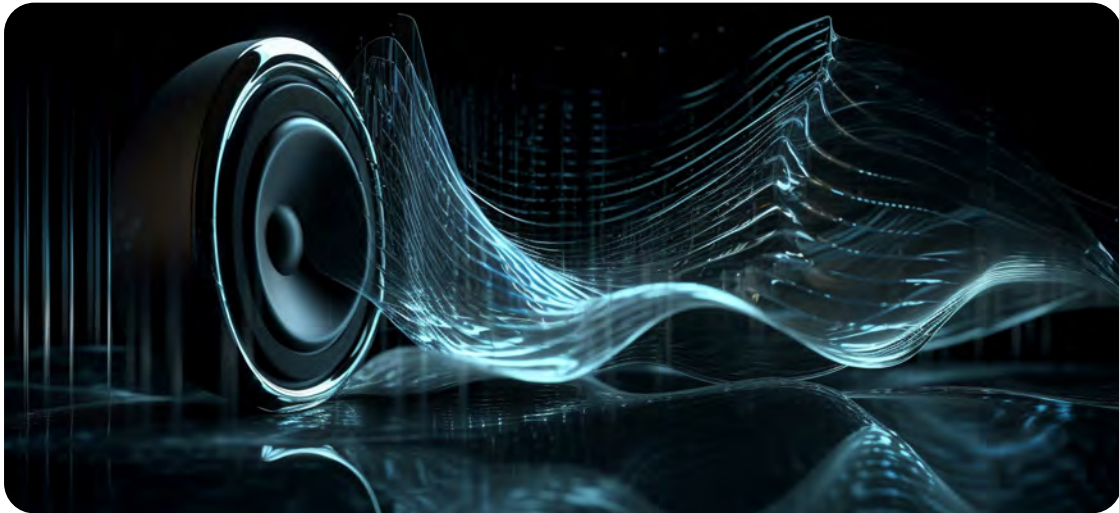


Imagem 13: Som [Vecstock/Freepik]

O som é um elemento muito importante dentro de um vídeo didático, professor, pois ele dá ritmo e complementaridade ao que está sendo apresentado, além de poder adicionar outros elementos estéticos, como alegria, leveza etc..

Como afirma o autor Alex Moletta, “Um áudio ruim pode comprometer seriamente o produto final.” (Moletta, 2019, p.33). Assim destacamos alguns importantes elementos que devem ser observados, para a obtenção de um áudio de qualidade durante o processo de produção.

Para começar, é fundamental estar atento ao volume, pois quando falamos de volume, estamos tratando da intensidade do som, ou seja, “Quanto maior a quantidade de energia usada, maior a variação de pressão e, conseqüentemente, maior a intensidade do som.” (Bonasio, 2002, p.164).

O excesso de volume provoca a distorção do áudio, tornando-o de difícil ou até não compreensão pelo público. Como forma de se evitar esse problema, é importante saber como se mede o volume de um som, e para isso utilizamos o decibel (dB).

Como explica Bonasio (2002), decibel é uma escala logarítmica que expressa valores grandes em uma escala pequena, facilitando o entendimento e acompanhamento. Na produção audiovisual, alguns equipamentos de gravação como câmeras e gravadores de áudio, assim como softwares de edição de áudio

e vídeo apresentam o VU METER (Medidor de unidade de volume), que é uma ferramenta de medição do volume do som em decibéis (dB).



Imagem 14: Medidor de unidade de volume [VU METER] / Canva

Como você pode ver na imagem, a escala vai de valores negativos (-40, -30, etc.) à valores positivos (+1, +3, +5 etc.), onde a leitura vai variar da forma como o medidor se apresente para você. Há medidores onde a leitura se dá na horizontal, da esquerda para a direita, Em outros medidores, a leitura se dá na vertical, de baixo para cima.

Para que o som esteja com qualidade e sem distorções, ele vai ser registrado no medidor de volume (VU Meter) até o valor “0”; essa é a medida ideal. Quanto mais acima do “0” mais próximo de distorcer o áudio estará. Quanto mais abaixo do “0”, menor será o volume, podendo o áudio ficar em um nível que fique difícil de ser ouvido pelo seu público.

No próximo capítulo apresentaremos mais detalhes de como você pode utilizar essa ferramenta no processo de gravação (produção) e também na edição (pós-produção) do seu vídeo didático.

Outro elemento a ser observado é a reverberação, que é popularmente chamada de “eco”. É um fenômeno físico que ocorre devido à reflexão do som emitido pela fonte sonora nas paredes, teto e chão do ambiente. Você deve ter atenção ao eco, pois ele pode prejudicar o som do seu vídeo, dificultando a escuta e compreensão das informações.

Principalmente, professor, se você for gravar em uma sala de aula, pois a maioria delas são revestidas com gesso liso e possuem paredes lisas ou com revestimentos lisos (cerâmicas etc.) e pisos lisos de cerâmica ou outros materiais que facilitam a reflexão do som e podem trazer problemas. E como evitar um problema como este ao gravar o vídeo didático?

É simples! Primeiro é importante destacar que não dá para acabar totalmente com o eco, mas você pode controlá-lo de modo que ele não esteja tão destacado no som do seu vídeo, a ponto de prejudicar a compreensão do conteúdo.

Feito o destaque, vamos a solução: coloque o microfone que você vai utilizar para captar o som da sua voz bem próximo a você, assim, a sua voz será captada em maior volume, se sobrepondo ao eco da sala. O mesmo princípio vale para o caso de você utilizar o fone de ouvido headset (fone que possui o microfone integrado) do seu telefone celular.

Como último elemento, tratamos do ruído, que é um som desagradável ao ouvido dos indivíduos. Podemos dizer também que ruído é um som fora do contexto de onde ele está inserido.

Vamos a um exemplo: você professor de português, está gravando um vídeo didático na sala da sua casa, sobre "Tempos Verbais". Quando está gravando, o seu pai, que está na área da frente da sua casa, fazendo manutenção no carro, derruba a caixa de ferramentas. Eita, fez aquele barulhão de ferramentas caindo no chão e este som foi captado pela sua gravação. Podemos dizer que esse som foi um ruído? A resposta é sim, pois é um som que está fora do assunto abordado pelo seu vídeo.

Há vários outros tipos de ruído que podem atrapalhar e até afetar a qualidade do vídeo didático produzido por você, como de pessoas conversando, movimento de trânsito intenso, eletrodomésticos ligados como televisores, ventiladores, liquidificadores, próximo ao local onde você esteja gravando o seu vídeo.

E como posso resolver isso? A dica é: preferencialmente procure locais tranquilos, onde haja o mínimo desses ou outros tipos de interferência, ou então procure gravar o seu vídeo em horários com menos possibilidades de interrupção. Caso não seja possível, você pode utilizar a mesma estratégia para minimizar o eco, falando bem próximo ao microfone.



Imagem 15: Som direto [Próprio autor]

Entendendo esses elementos básicos, você consegue garantir um som de melhor qualidade para o seu vídeo didático, professor.

Para o proposto por este manual, trabalharemos com o som direto que, segundo Godoy (2014), é uma técnica de gravação do som que ocorre de forma síncrona à gravação das imagens, ou seja, ao mesmo tempo em que as imagens estão sendo captadas, além de possuir maior facilidade de execução.

Nós utilizaremos o telefone celular (smartphone) para gravação dos vídeos didáticos, assim como a gravação do som, ao mesmo tempo e no mesmo aparelho, onde utilizaremos os fones de ouvido com fio que acompanham a maioria dos aparelhos, que são do tipo headset, ou seja, já possuem um microfone integrado do tipo direcional no próprio aparelho,. Desse modo, conseguiremos uma melhor qualidade de áudio para o público.



## 2.1. PROPOSTAS ESTÉTICAS PARA OS VÍDEOS DIDÁTICOS

Após vermos alguns conceitos técnicos importantes para entendermos melhor o vídeo, antes de partirmos para a mão na massa, vamos ver as propostas estéticas que apresentamos, para que você, professor, possa se inspirar nelas e produzir o seu vídeo didático.

Essas estéticas foram definidas tendo como base os dados obtidos através de uma pesquisa acadêmica do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – PROFEPT do IFRN campus Mossoró, cujo título é “O uso da linguagem audiovisual como recurso didático-pedagógico no ensino médio integrado”, que ouviu 27 (vinte e sete) estudantes dessa instituição, pertencentes às turmas do 1º (primeiro), 2º (segundo) e 3º (terceiro) ano do ensino médio integrado do curso técnico de informática, sobre a relação que eles possuem com as tecnologias, as mídias digitais e o impacto na sua vivência em sala de aula.

A pesquisa apontou que a maioria dos alunos possui computadores portáteis do tipo notebooks com sistema operacional Windows (74,1%) e telefones celulares smartphones com sistema operacional Android (85,2%).

Internet banda larga (63%) e internet móvel (37%) foram os tipos de conexões de internet que a maioria dos participantes apontou que possui.

Todos (100%) indicaram que acessam a internet em sua casa, e 81,5% destes indicaram que também acessam a internet na escola.

A totalidade dos participantes (100%) informou que possui a rede social WhatsApp, e além dela, 96,3% apontaram que também possuem conta na rede social Instagram.

Com relação ao tempo médio de acesso às redes sociais por dia, 29,6% dos alunos informaram que passam entre 3 (três) e 4 (quatro) horas diárias, conferindo-se assim como a resposta majoritária.

Ao final da pesquisa, foram apresentadas 5 (cinco) afirmativas, onde os alunos participantes expressavam o seu nível de concordância e justificavam o porquê da escolha. Apresentamos na planilha abaixo a análise realizada a partir das respostas majoritárias deste público

Nº	AFIRMATIVA	ANÁLISE DA RESPOSTA DOS ALUNOS
1	Gosto muito das redes sociais porque nelas eu encontro muitos tipos diferentes de conteúdo e as maneiras de mostrar esses conteúdos são bem interessantes, com fotos, vídeos e textos. Eu adoro explorar essas redes e ver tudo o que elas têm para oferecer.	A maioria dos respondentes apresentou concordância total a esta afirmação, destacando que a forma como os conteúdos são transmitidos, geram interesse e prazer em consumir, despertando o gosto pela sua frequente utilização e exploração, seja para estudo ou lazer.
2	As redes sociais que usam animações e vídeos são mais interessantes do que aquelas que têm apenas fotos ou textos.	A maioria dos participantes apresentou concordância total a afirmação, mostrando que como os vídeos e animações apresentam uma maior quantidade de detalhes ao transmitir um conteúdo, a partir do ritmo e movimentos que são trabalhados em cima das imagens, aliado a elementos gráficos e de som, eles geram maior interesse, atração e consequentemente capturam fortemente a atenção do público, tornando a experiência de consumo para este público, fácil, interessante e divertida.
3	Os vídeos que duram mais de um minuto nas redes sociais chamam muito mais a nossa atenção do que aqueles que têm menos de um minuto.	A maioria dos respondentes apresentou discordância parcial à afirmação apresentada, destacando que os vídeos com duração de até 01 (um) minuto geram maior atração no público por ofertarem informação com maior objetividade e diretividade, diminuindo a possibilidade de perda de interesse ou desistência em assisti-lo, já que não ficam entediantes e permitem que o espectador possa consumir mais conteúdos diferentes, embora destaquem como fator positivo aos vídeos com duração acima de 1 (um) minuto, a quantidade de conteúdo que conseguem abordar, mas o fator tempo é um ponto que pesa para os participantes na não preferência por este último tipo de vídeo.

Nº	AFIRMATIVA	ANÁLISE DA RESPOSTA DOS ALUNOS
4	As aulas que usam vídeos, áudios e conteúdo das redes sociais para ensinar são muito mais interessantes e nos deixam mais animados para participar e aprender.	A maioria dos participantes concorda totalmente com a afirmação, justificando a concordância por estes recursos possibilitarem um maior didatismo e dinamicidade ao conteúdo transmitido, tornando o processo de aprendizado mais fácil, intuitivo, interessante, motivador e prazeroso, já que estabelece uma relação próxima à realidade vivenciada pelo público.
5	As aulas em que lemos livros, capítulos de livros, textos diferentes e resolvemos questões são muito legais e nos deixam mais animados para participar e prestar atenção. Afinal, essas aulas nos ajudam a aprender melhor e adquirir mais conhecimentos.	A maioria dos respondentes apontou discordância parcial a afirmação, destacando que essas estratégias apontadas por eles como "tradicionais" têm a sua importância e são sim contributivas ao seu aprendizado. Porém ressaltam que depende do conteúdo que será trabalhado a partir destes métodos, pois o seu uso em excesso torna o processo de aprendizagem cansativo, desinteressante e desmotivador.

Assim, as estéticas apresentadas tomam como referência o formato “reels do Instagram”, com duração máxima dos vídeos de 60 segundos (até 1 minuto, como apontado pela pesquisa).

Você deve estar se perguntando neste momento: e porque não o WhatsApp, já que todos os alunos (100%) indicaram possuir acesso a esta rede social?

O WhatsApp utiliza como formas de acesso a conteúdos audiovisuais, de forma mais específica a vídeos, dois mecanismos. O primeiro se dá por meio do compartilhamento de links externos de repositórios de vídeos, como Youtube, Vimeo, entre outros. O segundo acontece com envio do vídeo, via função específica, dentro da aplicação, onde esta última forma mostra-se dificultosa pelas seguintes questões:

a) O WhatsApp aceita várias extensões de vídeo, como exemplo, AVI, FLV, MP4, MOV, entre outras, mas somente na extensão MP4, ele permite

que o usuário veja o vídeo na própria aplicação, necessitando da realização de download do arquivo. O mesmo para as outras extensões, diferenciando somente o fato de que o usuário só conseguirá assistir ao vídeo, em uma outra aplicação, no caso um player de vídeo externo.

b) Como exposto anteriormente, para acesso a mídias do tipo vídeo no WhatsApp é necessário que se faça o download do arquivo para o dispositivo, para que se assista o conteúdo, o que acaba por consumir rapidamente o armazenamento interno do aparelho, fato esse que traz dificuldades e transtornos para aqueles indivíduos que possuam um equipamento mais antigo, menos robusto e com espaço de armazenamento interno limitado.

c) O WhatsApp possui restrições de duração e de tamanho do vídeo a ser enviado, aceitando arquivos com até 16 mb (dezesesseis megabytes) de tamanho, o que pode trazer dificuldades no desenvolvimento de alguns conteúdos.

Assim, esses aspectos descredenciam o WhatsApp para distribuição dos vídeos didáticos, mesmo sendo a mídia mais popular da atualidade.

Vejamos a seguir as propostas de estéticas dos vídeos didáticos, organizadas por grau de dificuldade, começando dos mais simples de produzir aos mais complexos.



## ESTÉTICA 1 - "CERTO OU ERRADO?"

### CARACTERÍSTICAS

Apresentação do conteúdo em duas colunas, onde uma apresenta as indicações erradas ao conteúdo tratado (localizada na coluna da esquerda), e a outra apresenta as indicações corretas (localizada na coluna da direita). Abaixo o professor insere mais um texto complementando as informações visuais já apresentadas.

1. O professor faz a apresentação e explicação do conteúdo em áudio.

2. Acima (canto superior) ele insere o título do vídeo que pode ser ou o nome da disciplina ou o assunto abordado.

3. Abaixo (canto inferior) ele insere um texto com o nome dele, como forma de identificação.

4. Utiliza como plano de fundo (background) uma tela de cor bege com um viés mais minimalista.

### FORMATO

**RESOLUÇÃO**  
1080x1920

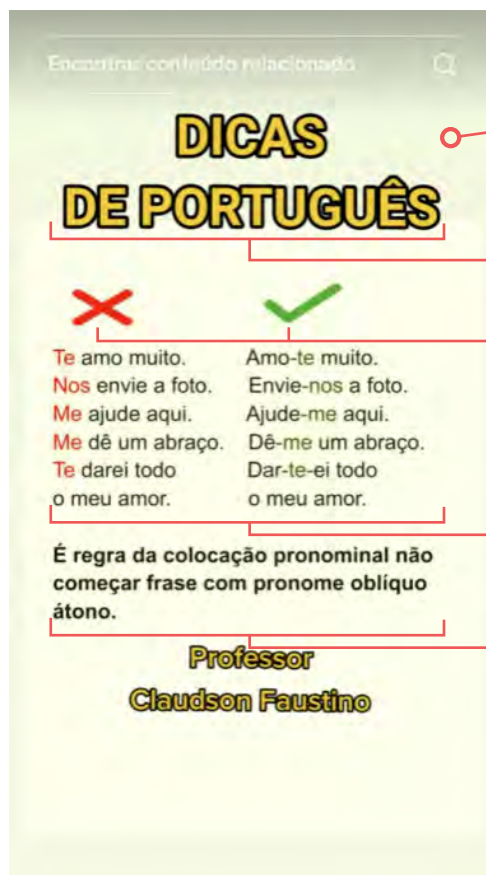
**PROPORÇÃO**  
(ASPECTO | POSIÇÃO)  
9:16 / Vertical / Retrato

**EXTENSÃO DO VÍDEO**  
(CODIFICAÇÃO)  
MPEG4 - MP4

**ÁUDIO**  
MP3 - 128kbps

**APLICAÇÃO**  
- Stories e Reels do Instagram  
- Shorts do Youtube  
- TikTok

**DURAÇÃO**  
60 segundos



### ELEMENTOS

• Fundo (plano de fundo/background na cor bege).

• Gráfico com o título do vídeo em destaque.

• Duas imagens gráficas que fazem referência ao errado (X) e certo (Check).

• Gráficos com os textos apresentados em colunas com as informações correspondentes em cada uma delas.

• Gráfico contendo texto complementar.

### EQUIPAMENTO UTILIZADO

**IMAGEM**  
Digital, produzida em Computador.

**SOFTWARE**  
CapCut versão online.

**ÁUDIO**  
Fone de ouvido com fio ou sem fio (tecnologia bluetooth) do tipo headset (possui alto-falantes para escuta e microfone para captação do som integrados em um único aparelho).

### DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa

Inglês

Espanhol

Geografia

História

Filosofia

Sociologia

Matemática

Física

Química

Biologia

## ESTÉTICA 2 - QUIZ

### CARACTERÍSTICAS

- Apresentação do conteúdo na forma de um quiz, utilizando uma ou várias arte(s) gráfica(s) que apresentam a pergunta e as alternativas de resposta.
- O professor pode inserir também uma imagem ou um pequeno vídeo referente ao assunto tema da pergunta, como forma de ilustração ao quiz.
- Ele, com sua voz, faz a leitura da questão e das alternativas de resposta; posteriormente ele anuncia qual a resposta correta.

### FORMATO

#### RESOLUÇÃO

1080x1920

#### PROPORÇÃO

(ASPECTO | POSIÇÃO)

9:16 / Vertical / Retrato

#### EXTENSÃO DO VÍDEO

(CODIFICAÇÃO)

MPEG4 - MP4

#### ÁUDIO

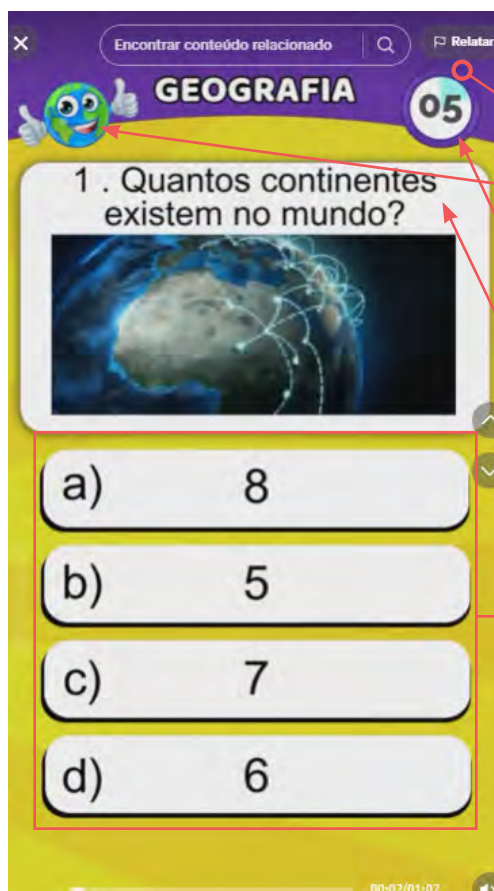
MP3 - 128kbps

#### APLICAÇÃO

- Stories e Reels do Instagram
- Shorts do Youtube
- TikTok

#### DURAÇÃO

60 segundos



### ELEMENTOS

- Diversas imagens gráficas:
- Globo terrestre como um personagem sorrindo e acenando.
- Animação de uma contagem regressiva.
- Título.
- Retângulo contendo título e dentro dele uma animação do planeta terra girando.
- 4 retângulos contendo (cada um) as alternativas de resposta à questão.

### EQUIPAMENTO UTILIZADO

#### IMAGEM

Digital, produzida em Computador.

#### SOFTWARE

CapCut versão online.

#### ÁUDIO

Fone de ouvido com fio ou sem fio (tecnologia bluetooth) do tipo headset (possui alto-falantes para escuta e microfone para captação do som integrados em um único aparelho).

### DISCIPLINAS SUGERIDAS

Língua Portuguesa

Inglês

Espanhol

Geografia

História

Filosofia

Sociologia

Matemática

Física

Química

Biologia

## ESTÉTICA 3 - ESCRITA NA MESA

### CARACTERÍSTICAS

- Apresentação do conteúdo em um papel, onde o enunciado de uma questão já pode vir impressa, e o professor faz anotações referentes a resolução com uma caneta. O professor pode também utilizar o papel todo em branco e fazer anotações referentes ao conteúdo que ele está abordando como fórmulas e ou dicas e macetes.
- A câmera fica posicionada a cima do papel, dando uma visão onde o papel é apresentado em maior destaque. O contexto de imagem apresentado, complementado com objetos decorativos que fazem referência ao conteúdo, e/ ou disciplina ou a educação.

### FORMATO

#### RESOLUÇÃO

1080x1920

#### PROPORÇÃO

(ASPECTO | POSIÇÃO)

9:16 / Vertical / Retrato

#### EXTENSÃO DO VÍDEO

(CODIFICAÇÃO)

MPEG4 - MP4

#### ÁUDIO

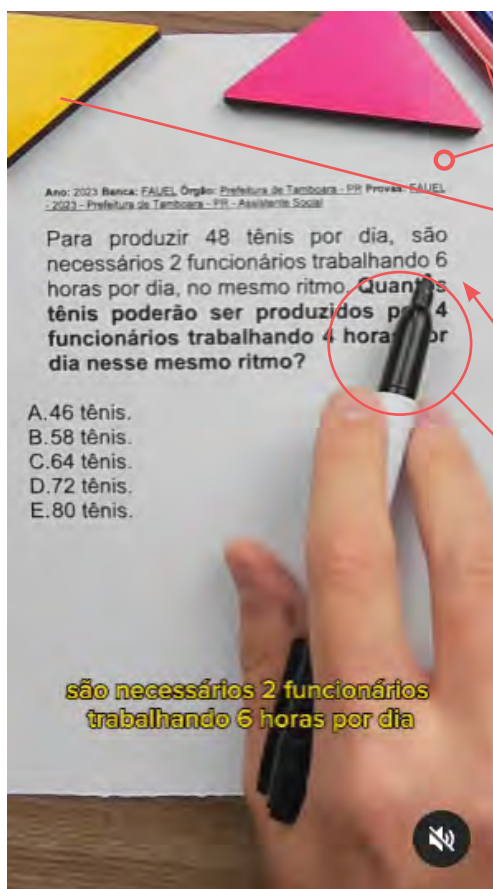
MP3 - 128kbps

#### APLICAÇÃO

- Stories e Reels do Instagram
- Shorts do Youtube
- TikTok

#### DURAÇÃO

60 segundos



### ELEMENTOS

- Imagem do papel sobre a mesa.
- Em cima do papel há alguns objetos/ 02 pequenos triângulos e 02 canetas coloridas.
- O papel apresenta o conteúdo já impresso.
- O professor utiliza uma caneta para fazer anotações.

### EQUIPAMENTO UTILIZADO

#### ILUMINAÇÃO

Luz do local (luz de lâmpadas da sala/ luz de LED ou Fluorescente/ Luz branca).

#### IMAGEM

Telefone celular Smartphone para gravação das imagens (Utilizando a câmera traseira do aparelho). Tripé fotográfico ou tripé de mesa com adaptador para fixação do celular

e ajuste de posicionamento e de altura em relação ao professor.

#### ÁUDIO

Fone de ouvido com fio ou sem fio (tecnologia bluetooth) do tipo headset (possui alto-falantes para escuta e microfone para captação do som integrados em um único aparelho).

### DISCIPLINAS SUGERIDAS

∞ Matemática

⚡ Física

⚗ Química

## ESTÉTICA 4 - TÓPICOS

### CARACTERÍSTICAS

- Apresentação do conteúdo na forma de uma conversa, em um ambiente neutro, como a sala de estar de uma casa, ou escritório etc.. É uma conversa informal.
- O professor se encontra em destaque (primeiro plano/ mas deixando espaço acima da cabeça e na lateral) e fica posicionado à esquerda (A referência se dá pela visão de quem assiste, ou seja, você identifica a partir da visão que você está tendo para ler este texto; é esta que você utiliza como referência).
- Na parte superior, acima da sua cabeça, você insere o tema do vídeo, na forma de texto, funcionando como título.
- No lado direito, você insere textos na forma de tópicos, que você considere importantes sobre o tema que você esteja falando, para que o seu público possa acompanhar.
- Na parte de baixo (inferior) do lado esquerdo, em cima da sua imagem, você insere um outro texto identificando-se com seu nome.

### FORMATO

**RESOLUÇÃO**  
1080x1920

**PROPORÇÃO**  
(ASPECTO | POSIÇÃO)  
9:16 / Vertical / Retrato

**EXTENSÃO DO VÍDEO**  
(CODIFICAÇÃO)  
MPEG4 - MP4

**ÁUDIO**  
MP3 - 128kbps

**APLICAÇÃO**  
- Stories e Reels do Instagram  
- Shorts do Youtube  
- TikTok

**DURAÇÃO**  
60 segundos



### ELEMENTOS

- Móveis da sala de estar / luz do teto/ decoração.
- Professor (em destaque/ em primeiro plano/à esquerda).

### DISCIPLINAS SUGERIDAS

- 📖 Língua Portuguesa
- 🗣️ Inglês
- 🇪🇸 Espanhol
- 🌐 Geografia
- ∞ Matemática
- ⚡ Física
- ⚙️ Química
- 🔬 Biologia

### EQUIPAMENTO UTILIZADO

**ILUMINAÇÃO**  
Luz do local (luz de lâmpadas da sala/ luz de LED ou Fluorescente/ Luz branca).

**IMAGEM**  
Telefone celular Smartphone para gravação das imagens (Utilizado no modo selfie/utiliza a câmera frontal do aparelho). Tripé fotográfico ou tripé de mesa

com adaptador para fixação do celular e ajuste de posicionamento e de altura em relação ao professor.

**ÁUDIO**  
Fone de ouvido com fio ou sem fio (tecnologia bluetooth) do tipo headset (possui alto-falantes para escuta e microfone para captação do som integrados em um único aparelho).



## ESTÉTICA 5 - SALA DE AULA

### CARACTERÍSTICAS

- Apresentação do conteúdo como se estivesse em uma sala de aula, ministrando conteúdo.
- O professor se encontra em primeiro plano (à frente do quadro), podendo ficar posicionado à esquerda ou à direita do quadro, de modo a poder virar-se para o objeto para escrever, à medida que apresenta o conteúdo.

### FORMATO

**RESOLUÇÃO**  
1080x1920

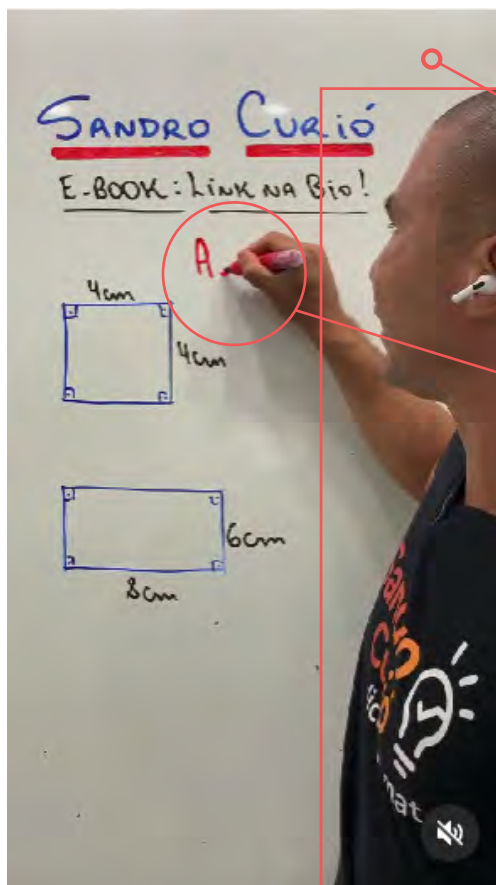
**PROPORÇÃO**  
(ASPECTO | POSIÇÃO)  
9:16 / Vertical / Retrato

**EXTENSÃO DO VÍDEO**  
(CODIFICAÇÃO)  
MPEG4 - MP4

**ÁUDIO**  
MP3 - 128kbps

**APLICAÇÃO**  
- Stories e Reels do Instagram  
- Shorts do Youtube  
- TikTok

**DURAÇÃO**  
60 segundos



### ELEMENTOS

- Quadro branco (ao fundo/ em segundo plano/ background)
- Professor (à frente/em primeiro plano/à direita ou à esquerda).
- Caneta de cores variadas para escrita e destaque de informações.

### EQUIPAMENTO UTILIZADO

**ILUMINAÇÃO**  
Luz do local (luz de lâmpadas da sala/ luz de LED ou Fluorescente/ Luz branca).

**IMAGEM**  
Telefone celular smartphone para gravação das imagens (Utilizado no modo selfie/ utiliza a câmera frontal do aparelho).  
Tripé fotográfico com adaptador

para fixação do celular e ajuste de posicionamento e de altura em relação ao professor.

**ÁUDIO**  
Fone de ouvido com fio ou sem fio (tecnologia bluetooth) do tipo headset (possui alto-falantes para escuta e microfone para captação do som integrados em um único aparelho).

### DISCIPLINAS SUGERIDAS

- 📖 Língua Portuguesa
- 💬 Inglês
- 🇪🇸 Espanhol
- ∞ Matemática
- ⚡ Física
- ⚗️ Química
- 🌱 Biologia



## CAPÍTULO 3

# VÍDEO DIDÁTICO (HORA DE PRODUZIR!)

# 3 VÍDEO DIDÁTICO (HORA DE PRODUZIR!)

## 2.1. O COMEÇO DE TUDO, A PRÉ-PRODUÇÃO!

A pré-produção é considerada a etapa mais importante quando estabelecemos o projeto de um vídeo didático, pois nela a ideia passa a ser planejada, e tudo que for necessário para que ele seja realizado deve ser pensado e providenciado (Briglia *et al.*, 2018).

Segundo Riga (2020, p.9).

É onde se definem os aspectos iniciais da produção: escolha de argumento, desenvolvimento do roteiro, levantamento de recursos financeiros (se houver necessidade), estudos de viabilidade comercial, busca de locações etc. É a fase de preparação da filmagem, quando são resolvidos os problemas identificados na análise técnica do roteiro e elencados todos os recursos necessários para a realização do filme.

Trata-se de organizar como será desenvolvido o processo de produção do vídeo didático, detalhando os passos necessários de forma a viabilizar uma gravação fluida, rápida e eficiente, “[...] a pré-produção se ocupará destes pormenores técnicos de organização, que, quanto mais desenvolvidos estiverem, menor será a dor de cabeça durante a produção [...]” (Salles, 2008, p.103).

O que influenciará na qualidade do material produzido, pois um resultado de excelência será alcançado a partir do melhor planejamento executado (Bonasio, 2002), assim, invista na observação aos detalhes desta fase, pois ela se refletirá nas etapas seguintes, permitindo a concretização da ideia na etapa de pós-produção (Briglia *et al.*, 2018).

Nesta fase, professor, ao identificar que um determinado assunto da sua disciplina poderá ser mais bem trabalhado a partir da elaboração de um vídeo didático, você irá escolher que aspectos do conteúdo que esteja trabalhando ou vá trabalhar, você quer tratar no vídeo. Ao fazer isso, você estará definindo a temática da sua produção.

Após a definição do que será abordado, passamos a escolha de como será o seu vídeo, ou seja, o formato, como você quer apresentar ao seu aluno. Como visto no capítulo anterior, as etapas de construção do vídeo serão desenvolvidas tomando como exemplo um dos formatos de vídeo adotados pela rede social Instagram. No caso, trabalharemos com o formato “Reels”.

Escolhida a forma como será apresentado, o passo seguinte é definir qual estética o vídeo terá, ou seja, os elementos que irão compor a produção, tipo o local que será gravado, se será em ambiente externo (ar livre), ou interno (dentro de uma sala de aula, quarto ou escritório) onde utilizaremos uma das propostas estéticas apresentadas no capítulo 2 deste manual.

O passo seguinte se constitui no estabelecimento dos recursos materiais necessários para a produção do vídeo, que se adequam à estética estabelecida. Assim, seguimos o que foi apresentado no capítulo anterior.

Finalizando o planejamento, estabelecemos o cronograma de produção, ou seja, quantos e quais dias serão necessários para que tenhamos o vídeo pronto. Esse aspecto pode sofrer a interferência de inúmeros fatores, tanto internos quanto externos, como falha no funcionamento dos equipamentos no dia estabelecido para a gravação, a ocorrência de interrupções e ou interferências no local escolhido para gravar, queda de energia, motivos de saúde, entre outras várias situações.

Assim, sugiro o estabelecimento de um prazo de 7 (sete) dias para o cronograma de produção de um vídeo didático, levando em consideração não só os fatores técnicos e demais imprevistos que possam acontecer, mas também os aspectos relacionados ao dia a dia do trabalho do professor, que podem acarretar a necessidade de mudança no planejamento de execução das etapas.

O esquema a seguir apresenta as etapas de pré-produção a serem seguidas:



## ETAPAS DA PRÉ-PRODUÇÃO



Vamos a um exemplo de aplicação para um melhor entendimento do processo:

Você teve a ideia de falar sobre o **assunto X**, e este tema possui inúmeros dados, fórmulas, esquemas, que são importantes de serem apresentados. Assim, no processo reflexivo, você idealiza o vídeo da seguinte forma: ***“vou abordar este assunto, onde para melhorar o entendimento do aluno, é importante que eu escreva esses dados, ilustrando o que eu vou falar e fazendo as relações necessárias de forma clara e objetiva”***. Perfeito! Temos aí a temática do seu vídeo, ou seja, o que será abordado. Você escolhe disponibilizar o mesmo no Instagram, para um melhor e fácil acesso dos seus alunos, já que observa que eles utilizam bastante essa rede social, e percebe também, que eles assistem, discutem e compartilham bastante os “reels” dentro dessa mídia. Desta feita, você decide que o seu vídeo será produzido no formato “Reels do Instagram”, como uma forma de atrair maior interesse dos alunos pelo conteúdo que você irá disponibilizar.

Durante a tempestade de ideias, você já esboçou em parte como será a estética do seu vídeo, indicando que necessita apresentar os dados escritos no trecho ***“é importante que eu escreva esses dados, ilustrando o que eu vou falar”*** o que nos leva a indicação dos recursos materiais que serão necessários para você realizar essa produção. No caso, se você precisa escrever esses dados para ilustrar a sua explicação, entende-se que o comum é você utilizar um quadro branco para fazer as anotações necessárias. Complementando a definição estética do vídeo proposto, você decide fazê-lo como estivesse em uma sala de aula, com o quadro branco atrás de você, ou seja, como plano de fundo, você à frente falando, e em momentos específicos da sua exposição, você se vira para o quadro, para escrever os dados. Joia! Fechamos a estética do vídeo e agora precisamos fechar o restante dos recursos materiais necessários para realizarmos a gravação. Já temos o quadro branco, e como escolhemos a



estética de uma sala de aula, já sabemos que será em um ambiente interno, que pode ser em uma sala de aula mesmo. Ao mesmo tempo, já providenciamos a questão da iluminação para o vídeo, onde faremos uso das luzes da própria sala como iluminação; o próximo passo está em responder a seguinte pergunta: **“como vou gravar a imagem e o som?”**. A partir da provocação do questionamento, chegamos ao que vai ser utilizado; vou utilizar o meu telefone celular para gravar a imagem e o áudio, utilizando o fone de ouvido dele para captar o som; para apoiar o telefone durante a gravação, vou utilizar um tripé de câmera fotográfica emprestado de um amigo fotógrafo, adaptado com um suporte para celular. Ótimo! Para fecharmos o planejamento, vou definir o cronograma de produção (ver modelo abaixo), então estabeleço que gravarei no final da manhã da terça-feira, das 10h às 11h, após minha aula. Editarei o vídeo na quinta no começo da tarde, das 13h às 15h e, na sexta-feira ao final da tarde, às 17h, postarei o “Reels” no Instagram e disponibilizarei para os meus alunos. Perfeito! Temos aí todo o processo de planejamento do vídeo didático realizado por você professor.

CRONOGRAMA DE PRODUÇÃO (MODELO)								
Vídeo Didático: <b>ACESSO E VIVÊNCIA A REDES SOCIAIS</b>								
ETAPA/TURNO		SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB	DOM
PRÉ-PRODUÇÃO	Manhã							
	Tarde	14H-16H						
	Noite							
PRODUÇÃO	Manhã		10H-11H					
	Tarde							
	Noite							
PÓS-PRODUÇÃO	Manhã							
	Tarde				13H-15H			
	Noite							
DISTRIBUIÇÃO	Manhã							
	Tarde					17H		
	Noite							

Antes de partirmos para a parte final do planejamento, que é a construção do roteiro, é bom checarmos se não esquecemos algum detalhe; para isso é bom fazermos uso de um checklist, já que geralmente o processo de organização não se dá de forma linear e em um momento único. Ao iniciar a uma produção, dificilmente fazemos tudo em uma única tentativa. Por um motivo ou outro interrompemos o fluxo de trabalho. Pausamos, repetimos, reescrevemos. Quando retomamos o processo, podemos nos confundir sobre em qual passo estávamos, esquecer pequenas minúcias, enfim. São coisas que acontecem com nós, meros mortais. Por isso, faz-se fundamental o uso de instrumentos que nos ajudem a superar esses percalços, e o checklist é uma boa ferramenta, pois permite uma visualização clara de todos os processos e se eles foram cumpridos.

Apresentamos aqui um modelo a ser utilizado no seu processo de planejamento:

MODELO CHECKLIST ETAPAS PRÉ-PRODUÇÃO (MODELO)			
Vídeo Didático: <b>ACESSO E VIVÊNCIA A REDES SOCIAIS</b>			
ETAPAS	STATUS		
	PENDENTE	INICIADO	FINALIZADO
ESCOLHA DA TEMÁTICA DO VÍDEO DIDÁTICO			<b>X</b>
DEFINIÇÃO DO FORMATO DO VÍDEO		<b>X</b>	
ESCOLHA DA ESTÉTICA DO VÍDEO DIDÁTICO	<b>X</b>		
DEFINIÇÃO DOS RECURSOS MATERIAIS (EQUIPAMENTOS)	<b>X</b>		
CRONOGRAMA DE PRODUÇÃO	<b>X</b>		

### 3.1.1. Roteiro

Após o planejamento do vídeo, partimos agora para a construção do roteiro. Ele é fundamental para guiá-lo com segurança nas etapas de produção e pós-produção, pois nele você estrutura todo o conteúdo do seu vídeo, de forma a garantir que se cumpra o que foi planejado.






A palavra roteiro tem origem no francês antigo route e do latim via rupta, significando estrada, caminho. É assim que podemos interpretá-lo, como uma espécie de roteiro de viagem (Moletta, 2009), “[...] definido como uma descrição detalhada da história, um guia minucioso para a filmagem, contendo todos os elementos técnicos, artísticos e conceituais de um filme [...]” (Riga, 2020, P.11).

Existem inúmeros modelos de roteiros audiovisuais, adequados aos mais diferentes tipos de produtos audiovisuais existentes. Para o proposto por este manual, apresentamos um modelo que venha a tornar o processo de organização do conteúdo fácil e otimizado, a partir do formato de vídeo “Reels do Instagram”. Esse método pode ser utilizado também para outros formatos.

Vamos apresentar o modelo, a partir de um vídeo didático com estética de tutorial, desenvolvido para orientar de forma clara e objetiva alunos adolescentes a responderem as questões de uma seção de um questionário de pesquisa acadêmica.

Como dito anteriormente, o objetivo do documento é organizar as informações de forma a facilitar a sua compreensão e produção, onde a partir dele, você consiga visualizar como ficará o seu vídeo, e na hora de gravá-lo você consiga realizar com facilidade e eficiência.

**ROTEIRO DO VÍDEO DIDÁTICO (MODELO)**Vídeo Didático: **ACESSO E VIVÊNCIA A REDES SOCIAIS**

 <b>FORMATO</b>	 <b>TEMÁTICA</b>	 <b>DURAÇÃO</b>
<i>Reels do Instagram</i>	<i>Seção tecnologias e mídias digitais (questionário de pesquisa)</i>	<i>60 SEGUNDOS</i>
 <b>ESTÉTICA</b>		
<i>Tutorial (Mostra as questões da seção correspondente no formulário e a minha voz descreve e explica o que é mostrado).</i>		
 <b>TEXTO PARA VÍDEO</b>		
<p><i>Olá!, saudações!</i></p> <p><i>Neste vídeo, trato da seção acesso a tecnologias e mídias digitais, que traz perguntas relativas a sua vivência com as tecnologias e as mídias digitais.</i></p> <p><i>Nesta questão, você deve informar que dispositivo eletrônico você possui, podendo escolher mais de uma opção, assim como não responder.</i></p> <p><i>Na questão seguinte, você deve informar o tipo de internet que possui, escolhendo uma opção.</i></p> <p><i>Na próxima, você indica quais redes sociais possui.</i></p> <p><i>Em que tipo de conteúdo você acessa, você pode escolher mais de uma opção, apontando os conteúdos que você consome nas redes sociais.</i></p> <p><i>Na última questão desta seção, você indica o tempo em média que você passa acessando as redes sociais.</i></p> <p><i>Em todas as questões dessa seção, você tem a opção de não responder.</i></p> <p><i>No próximo vídeo, trago detalhes sobre a última seção deste questionário, até lá!!!.</i></p>		

Como dito anteriormente, o objetivo do documento é organizar as informações de forma a facilitar a sua compreensão e produção, para que a partir dele você consiga visualizar como ficará o seu vídeo, e na hora de gravá-lo você consiga realizar com facilidade e eficiência.

Um dos grandes desafios enfrentados por quem vai produzir este tipo de conteúdo está em agrupar as informações de forma objetiva e clara em uma duração tão curta. Parece impossível, mas não é! E aqui, vamos apresentar algumas ferramentas tecnológicas que possam te ajudar no processo de adaptação das informações.

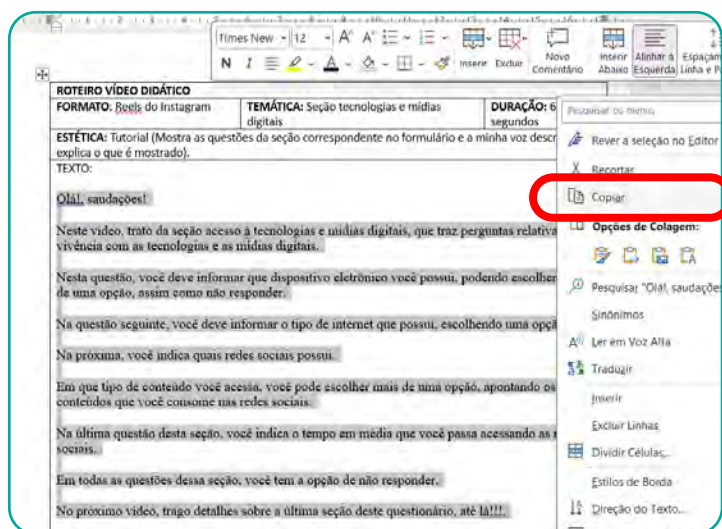
## SAGICAPRI

A SAGICAPRI, produtora de vídeos, oferece no seu site <https://www.sagicapriprodutora.com.br/calcule-o-roteiro/> uma ferramenta gratuita que possibilita o cálculo de duração de leitura do texto/vídeo, a partir do conteúdo do seu roteiro. Ela permite que você tenha uma previsão de duração do seu vídeo, a partir do texto que você preparou com a temática do seu vídeo didático. A utilização é bastante simples. Vamos exemplificar a utilização desta ferramenta a partir do texto presente no modelo de roteiro que vimos anteriormente.

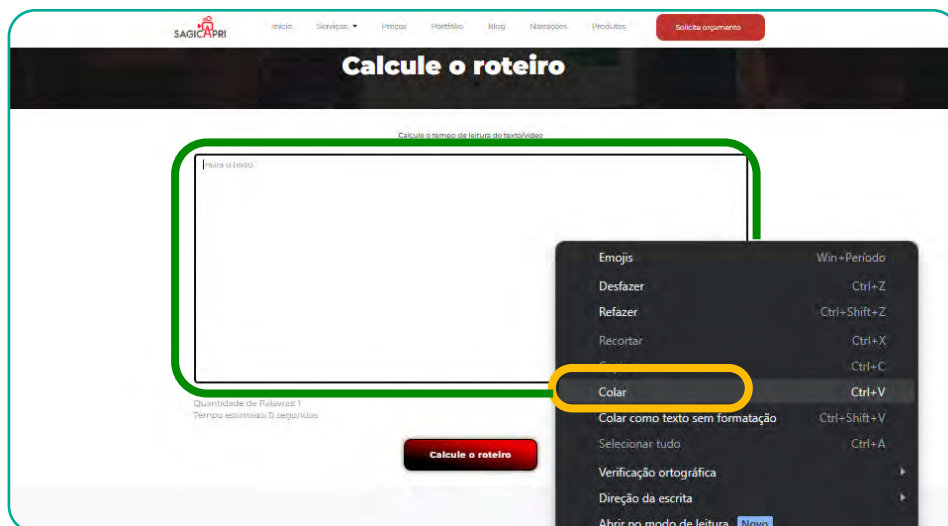
➤ **Passo 1** Acesse o site da SAGICAPRI pelo link <https://www.sagicapriprodutora.com.br/calcule-o-roteiro/>. Ao entrar na página, essa será a imagem que você verá.



➤ **Passo 2** Acesse o documento que contém o roteiro do seu vídeo didático, selecione e **copie** o texto (clcando com o botão direito do mouse e selecionando a opção copiar) que contém as informações organizadas e que serão lidas por você.



➤ **Passo 3** Retorne ao site da SAGICAPRI e dentro da janela destacada em **verde** e que está com a informação “Insira o texto”, clique com o botão direito do mouse e selecione a opção colar que está destacada em **amarelo**.



➤ **Passo 4** Com o texto inserido na ferramenta, você clica no botão calcule o roteiro, conforme destacado em **azul**.

**Calcule o roteiro**

Calcule o tempo de leitura do texto/vídeo

Olá, saudações!

Neste vídeo, trato da seção acesso à tecnologias e mídias digitais, que traz perguntas relativas a sua vivência com as tecnologias e as mídias digitais.

Nesta questão, você deve informar que dispositivo eletrônico você possui, podendo escolher mais de uma opção, assim como não responder.

Na questão seguinte, você deve informar o tipo de internet que possui, escolhendo uma opção.

Na próxima, você indica quais redes sociais possui.

Em que tipo de conteúdo você acessa, você pode escolher mais de uma opção, apontando os conteúdos que você consome nas redes sociais.

Na última questão desta seção, você indica o tempo em média que você passa acessando as redes sociais.

Em todas as questões dessa seção, você tem a opção de não responder.

Quantidade de Palavras: 1  
Tempo estimado: 0 segundos

**Calcule o roteiro**

➤ **Passo 5** Pronto, a ferramenta realiza o cálculo e apresenta, conforme destacado em **vermelho** a quantidade de palavras que contém o texto e uma estimativa de tempo de duração da leitura.

**SAGIAPRI** Início Serviços Propostas Portfólio Blog Narrações Produtos **Solicite orçamento**

**Calcule o roteiro**

Calcule o tempo de leitura do texto/vídeo

Olá, saudações!

Neste vídeo, trato da seção acesso à tecnologias e mídias digitais, que traz perguntas relativas a sua vivência com as tecnologias e as mídias digitais.

Nesta questão, você deve informar que dispositivo eletrônico você possui, podendo escolher mais de uma opção, assim como não responder.

Na questão seguinte, você deve informar o tipo de internet que possui, escolhendo uma opção.

Na próxima, você indica quais redes sociais possui.

Em que tipo de conteúdo você acessa, você pode escolher mais de uma opção, apontando os conteúdos que você consome nas redes sociais.

Na última questão desta seção, você indica o tempo em média que você passa acessando as redes sociais.

Em todas as questões dessa seção, você tem a opção de não responder.

**Quantidade de Palavras: 129  
Tempo estimado: 57 segundos**

**Calcule o roteiro**

Ao apresentar a estimativa de tempo, esta ferramenta não considera o fator ritmo de leitura, característica particular a cada indivíduo e que influencia na duração total do vídeo, aumentando ou diminuindo o tempo final do produto. Assim, ao construir o texto para o roteiro do seu vídeo didático e utilizar esta ferramenta, atente-se a esse detalhe, realizando várias leituras e observando o seu ritmo, para adequar a quantidade de informação ao formato e duração planejados.

## STARTSTUDIO

A produtora STARTSTUDIO disponibiliza também em seu site <https://startstudio.com.br/mobile/textos/index.php> uma ferramenta gratuita para cálculo de tempo do texto, apresentando como diferencial a ferramenta apresentada anteriormente, oferecer como opção uma projeção de tempo do texto, a partir do estilo de leitura/locução que você possua, proporcionando um maior detalhamento na organização das informações e construção do texto para o roteiro. A utilização desta ferramenta também é bastante simples.

➤ **Passo 1** Acesse a ferramenta no site da STARTSTUDIO pelo link <https://startstudio.com.br/mobile/textos/index.php>, onde aparecerá para você a imagem abaixo:

A interface da ferramenta STARTSTUDIO apresenta o título "QUANTO TEMPO TEM MEU TEXTO" e o logo "startstudio AUDIO - VIDEO".

**COMO FUNCIONA?**

- 1 - DIGITE OU COLE SEU TEXTO NO CAMPO ABAIXO
- 2 - SELECIONE O ESTILO DE LOCUÇÃO NA COLUNA DA DIREITA
- 3 - CLIQUE EM **CALCULAR** E A DURAÇÃO DO TEXTO SERÁ APRESENTADA

OBS.: ESCREVA OS NÚMEROS POR EXTENSO (TRÊS, QUATRO, CINCO, ETC.)

Existem três botões no topo direito: INICIAR, PAUSAR e ZERAR.

Um relógio digital no topo direito mostra o tempo 00:00.

Abaixo, há um campo de texto rotulado "Seu texto...".

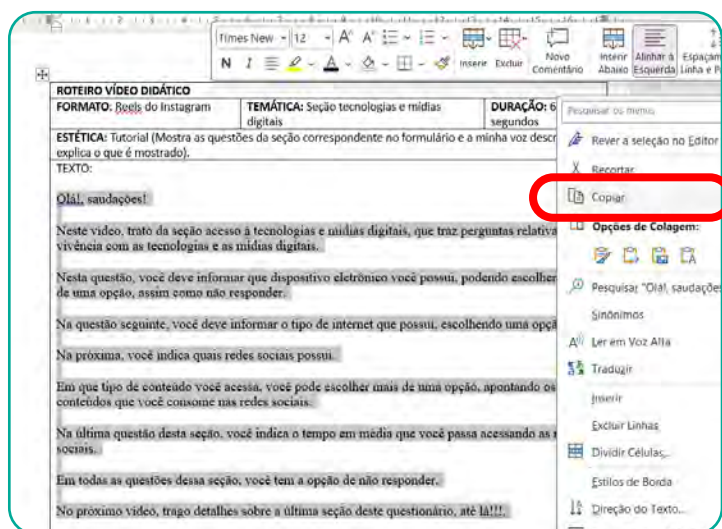
À direita do campo de texto, há uma seção "Estilo de locução" com três opções: PAUSADA, NORMAL e RÁPIDA.

Abaixo dessas opções, há um botão "CALCULAR".

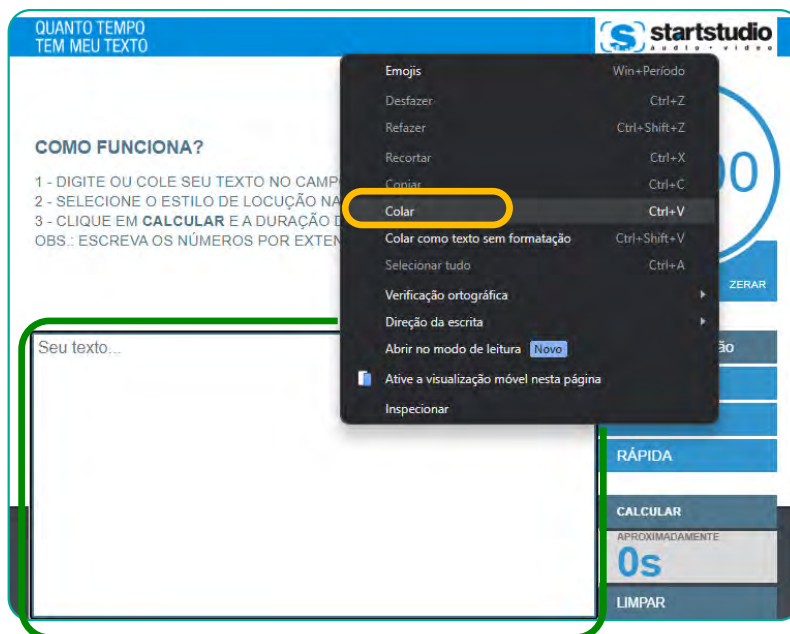
Logo abaixo do botão "CALCULAR", há o texto "APROXIMADAMENTE" seguido de "0s".

No rodapé da interface, há um botão "LIMPAR".

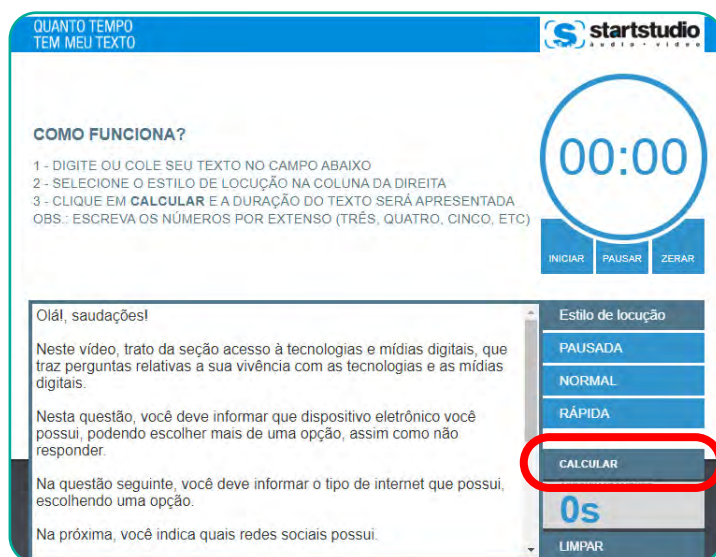
➤ **Passo 2** Acesse o documento que contém o roteiro do seu vídeo didático, selecione e copie o texto (clique com o botão direito do mouse e selecionando a opção **copiar**) que contém as informações organizadas e que serão lidas por você.



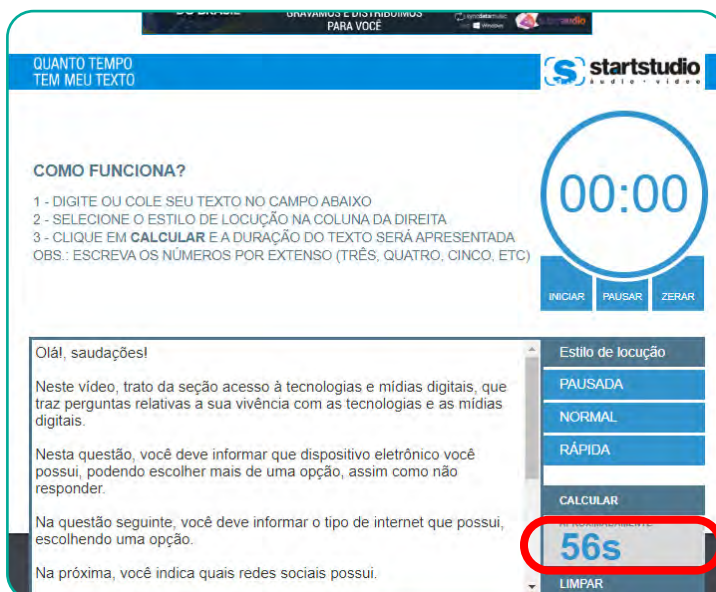
➤ **Passo 3** Retorne ao site da STARTSTUDIO e dentro da janela destacada em **verde** e que está com a informação "Seu texto", clique com o botão direito do mouse e selecione a opção **colar** que está destacada em **amarelo**.



➤ **Passo 4** Com o texto inserido na ferramenta, você clica no botão calcular, conforme destacado em **vermelho**.

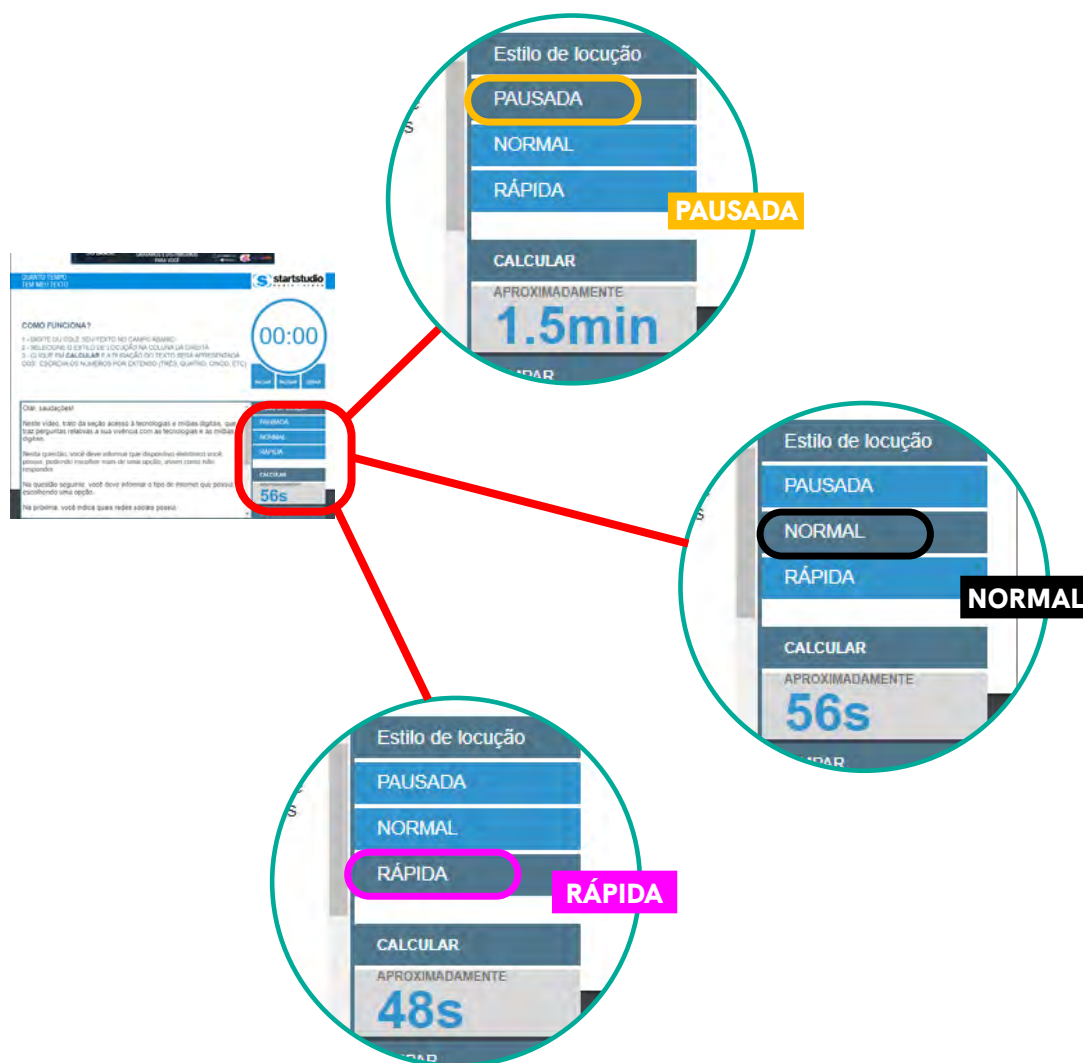


➤ **Passo 5** Pronto, a ferramenta realiza o cálculo e apresenta, conforme destacado em **vermelho**, a estimativa de tempo de duração da leitura.



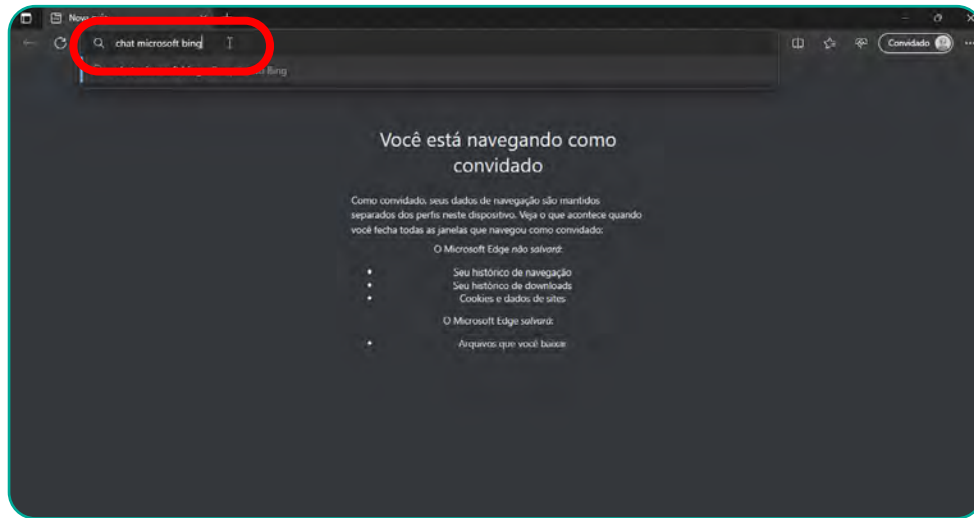


Como citado no início, esta ferramenta da STARTSTUDIO, oferece também a opção de cálculo do tempo do texto, a partir da influência do parâmetro estilo de locução, que apresenta três modos de leitura, **PAUSADA**, **NORMAL** e **RÁPIDA**. Você consegue ter uma maior precisão de qual será a duração final do seu vídeo, ajudando no processo de construção do texto para o roteiro.

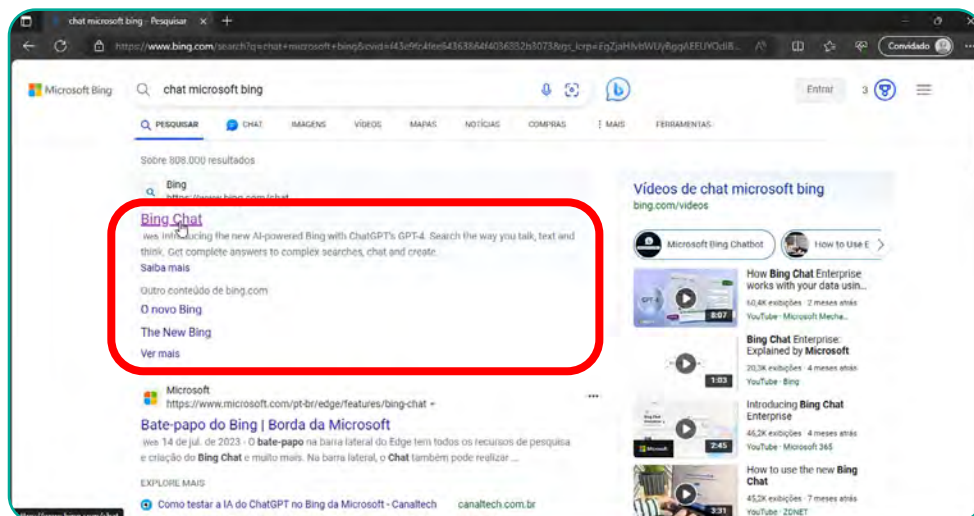


Antes de finalizarmos este capítulo, apresentaremos para você mais uma ferramenta para te auxiliar na construção de um texto enxuto, objetivo e com qualidade para o roteiro do seu vídeo didático de 60 segundos: é o chat com o GPT-4 do buscador Microsoft Bing.

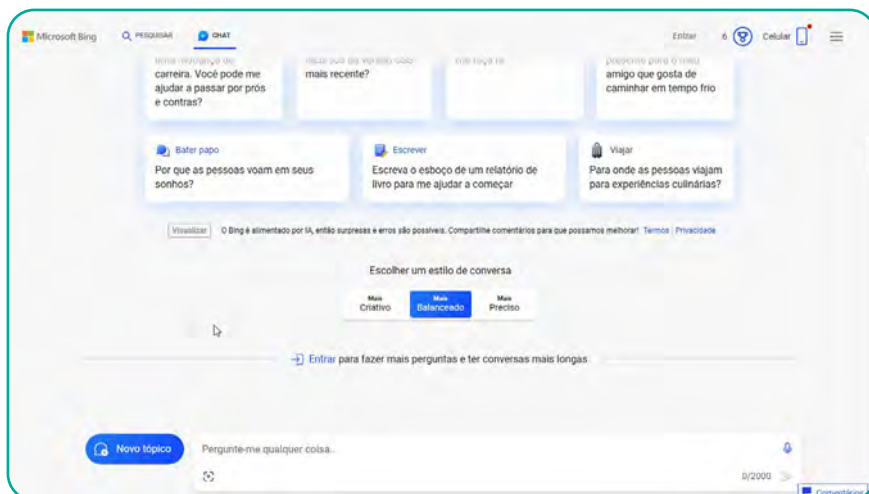
Ela é uma ferramenta online gratuita e pode ser encontrada digitando na barra de busca do seu navegador de internet “*chat microsoft bing*”.



Quando aparecer os resultados da busca, é só clicar no primeiro link destacado em **vermelho**.



Você será redirecionado para a tela inicial do chat do Bing com o GPT-4, onde aparecerá algumas informações e configurações que ficam à disposição do usuário, mas para o que nós iremos usar da ferramenta, não há necessidade de nenhuma configuração prévia.

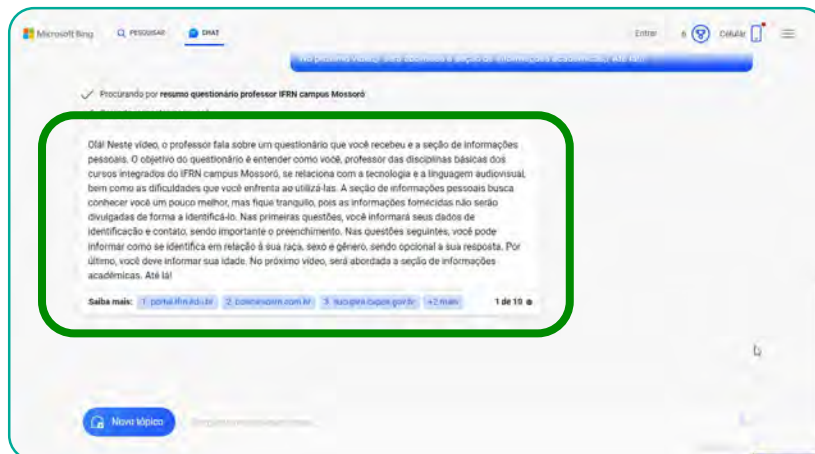


Como dito no começo, utilizaremos essa ferramenta para ajudá-lo a resumir o texto do seu vídeo didático para a duração de 60 segundos, o que não é uma tarefa simples, mas também não é o mais complexo dos mundos.

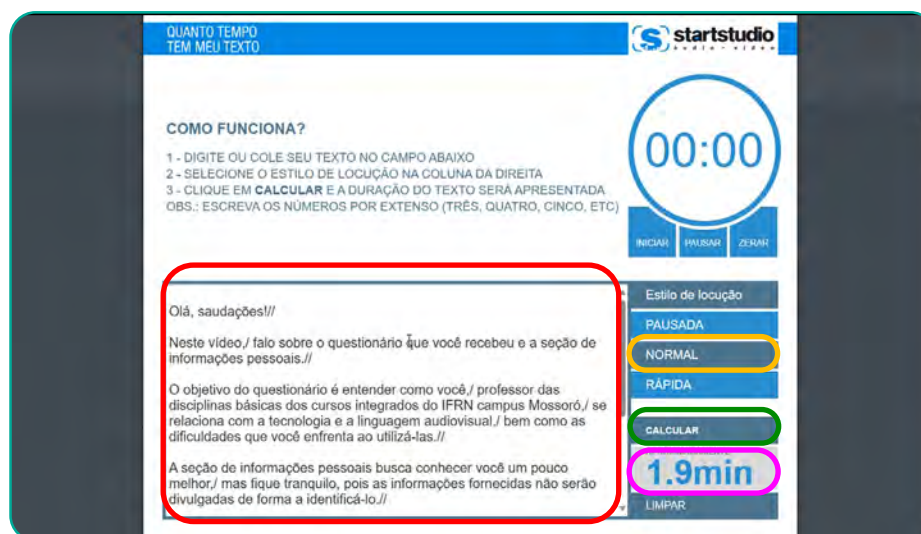
Após você produzir o texto para o seu vídeo didático, você vai levá-lo para dentro da ferramenta, mas antes você deve indicar a ferramenta o que você quer que ela faça. Assim digite a seguinte instrução ***“Me apresente uma versão resumida do seguinte texto:”***. Logo após, utilizando as ferramentas copiar e colar (CTRL+C | CTRL+V no teclado do seu computador) ou então utilizando o botão direito do mouse insira o seu texto, e clique na seta azul (destacado em **amarelo**.) para que ele execute a instrução.



Ao fazer isto, a ferramenta começa a executar o pedido e logo apresenta uma proposta de texto resumido (destacado em **verde**), conforme passado na instrução feita por você.



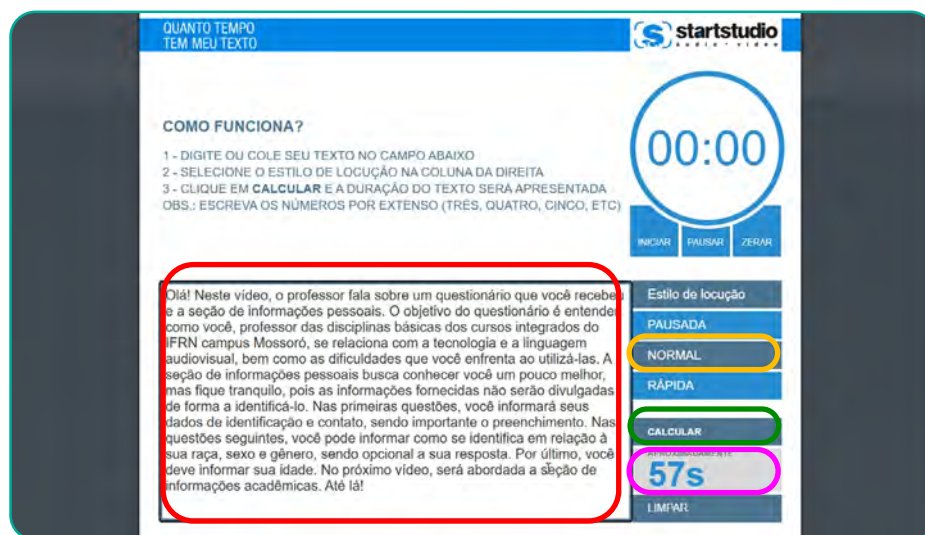
Para que você tenha ideia do quanto essa ferramenta pode ser um importante aliado na produção dos textos para os seus vídeos, vamos fazer um comparativo da versão original com essa versão resumida, levando os dois para o Startstudio. Utilizando as ferramentas copiar e colar (CTRL+C | CTRL+V no teclado do seu computador) ou então utilizando o botão direito do mouse insira o seu texto original, no espaço seu texto (destacado em **vermelho**), logo após selecione o estilo de locução "Normal" (destacado em **amarelo**) e clique em calcular (destacado em **verde**). Como pode observar, o tempo do texto original está em "1.9 minutos" (destacado em **rosa**) ou seja, quase 02 (dois) minutos, bem distante do tempo de 60 segundos, que é o ideal.



Vejamos agora como ficou o texto depois de resumido pelo chat GPT-4 do Microsoft Bing, repita o procedimento de copiar e colar (CTRL+C | CTRL+V no teclado do seu computador) ou então, utilizando o botão direito do mouse, e insira o texto adaptado pelo chat no Starstudio (destacado em **vermelho**).

Repetindo os procedimentos realizados na inserção do texto original, selecione o estilo de locução "Normal" (destacado em **amarelo**) e clique em calcular (destacado em **verde**).

Observe a cronometragem (destacada em **rosa**): o texto resumido ficou com 57 segundos de duração no modo normal de leitura, abaixo dos 60 segundos, que é o tempo ideal de duração para os vídeos didáticos propostos.



Agora, há detalhes que devem ser observados para uma correta utilização da ferramenta e para que ela contribua efetivamente com o seu trabalho:

- 1) Ao colar o texto ou informação que você instruiu a ferramenta a buscar, junto com o resultado, ela vai colar também algumas referências que utilizou para lhe dar a informação. Isso pode alterar o tamanho do seu texto, caso a instrução tenha sido a de resumir o texto, então atenção a isso. Para resolver, é simples, é só retirar essas referências, que não serão necessárias.
- 2) Sempre leia o texto resumo apresentado pela ferramenta para ver se todas as informações que você colocou foram mantidas, pois nenhum instrumento é perfeito e ela possui limitações, podendo ocorrer



problemas desse tipo. Caso ocorra, é só você realizar os ajustes necessários, destacando que não é nada que dificulte o seu trabalho.

Pronto, professor! Planejamento concluído e roteiro preparado, é hora de partirmos para a próxima etapa no processo de elaboração do vídeo didático, a produção!

### ***3.2. Tudo planejado, é hora da AÇÃO! A produção.***

Originada do latim productio onis, significa ato ou efeito de fabricar, realizar (Moletta, 2009). É a etapa de materialização da ideia concebida e planejada na etapa anterior (pré-produção), ou seja, é o momento de dar “vida” ao construído na sua mente através dos vários processos reflexivos, tempestade de ideias e registrado no papel. Como diz uma famosa frase referente às produções de cinema “é hora da ação!”.

Nesta seção, detalharemos o passo a passo de como você, professor, pode produzir cada proposta estética apresentada. As propostas aqui demonstradas são apenas ideias, não se prenda apenas a elas. Os conceitos aqui trabalhados permitem que você deixe a sua criatividade fluir e criar e experimentar muitas outras possibilidades de vídeos didáticos, então ouse, use e abuse!

## **PRODUZINDO A ESTÉTICA 01 – VÍDEO DIDÁTICO CERTO OU ERRADO**

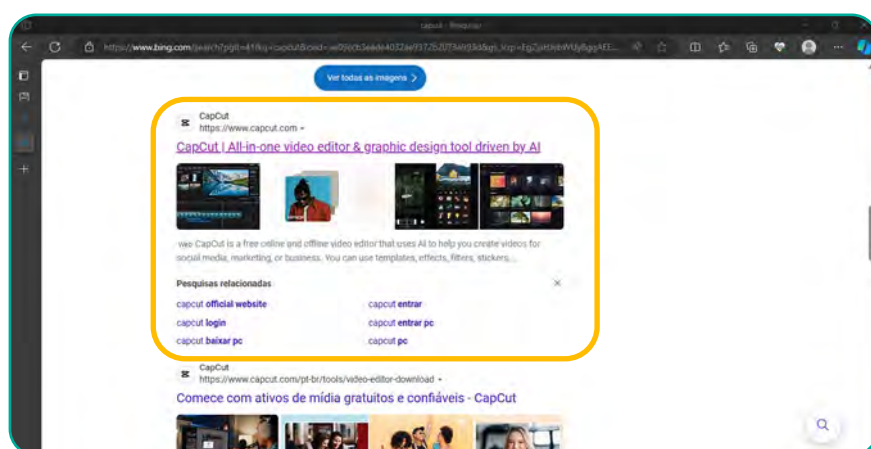
Essa estética tem como característica não necessitar de captação de imagens (do professor ou outras), utilizando somente imagem digital produzida em computador, o que torna o processo de produção mais simples, pois você professor não precisa se preocupar em organizar equipamento para gravar (smartphone, tripé etc.), utilizando apenas o seu computador para produzi-lo.

Utilizaremos como software para a produção não só deste vídeo, mas também dos demais, o CapCut, software gratuito, que possui versões instaláveis para computador (sistemas operacionais Windows e Mac OS), versão online que pode ser executado em qualquer sistema operacional (Windows, Linux, Mac OS) sendo compatível como os navegadores mais populares (Google

Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge etc.). Há também uma versão para smartphones (sistemas operacionais Android e Apple IOS).

A versão online foi a eleita para uso a partir do navegador Mozilla Firefox, considerando como fatores para escolha sua estabilidade e possibilidade de uso em uma vasta gama de sistemas operacionais.

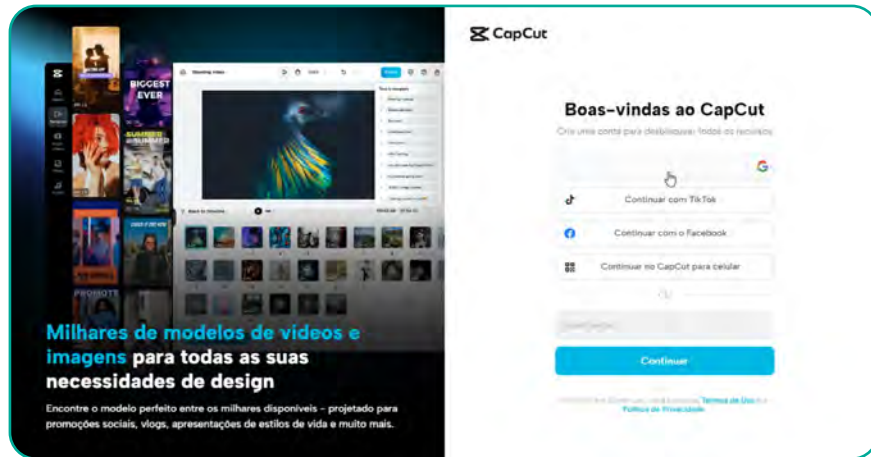
Antes de iniciarmos a produção do vídeo, vamos ver como criar uma conta no CapCut para utilizá-la. Abra o navegador de internet da sua preferência e digite na ferramenta de busca **“capcut”**. Clique no link conforme mostrado na imagem abaixo (destaque em **amarelo**).



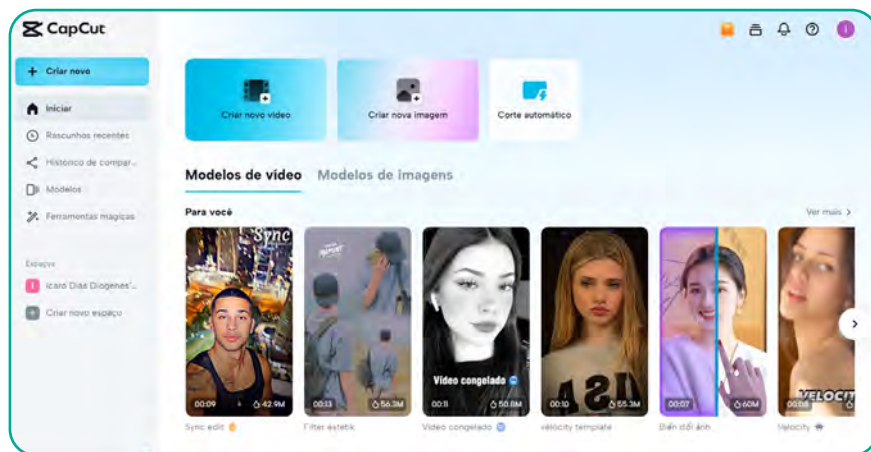
Ao clicar, você será direcionado para a página na qual você irá criar a sua conta para utilizar a ferramenta. Ao criar a sua conta, você poderá utilizar qualquer versão do software (computador, online e smartphone).

Ele oferece várias possibilidades para a criação do seu acesso. Você pode utilizar alguma conta que você possua da Google, ou do TikTok, do Facebook, do celular, caso você tenha criado a sua conta a partir da aplicação para smartphone, ou utilizar um outro e-mail.

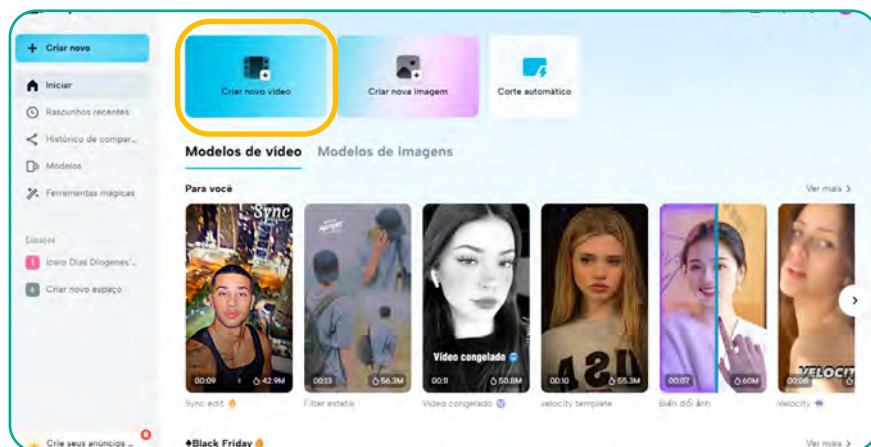
Deixamos aqui a sugestão de utilizar a conta do Google como forma de otimizar o processo e torná-lo mais simples e ágil para você.



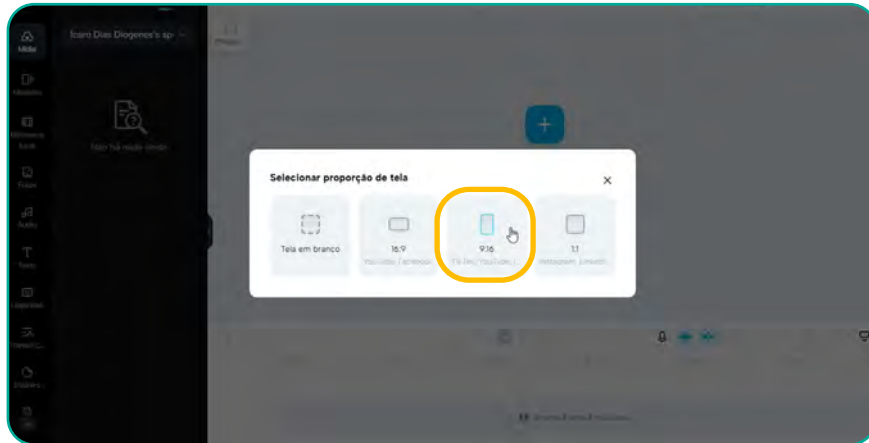
Feito isso, a sua conta será criada e você será redirecionado para a página inicial do software.



Partimos agora para a produção do vídeo didático com a estética 01. Para iniciarmos o processo, clique na opção “Criar novo vídeo” (destacado em **amarelo**).

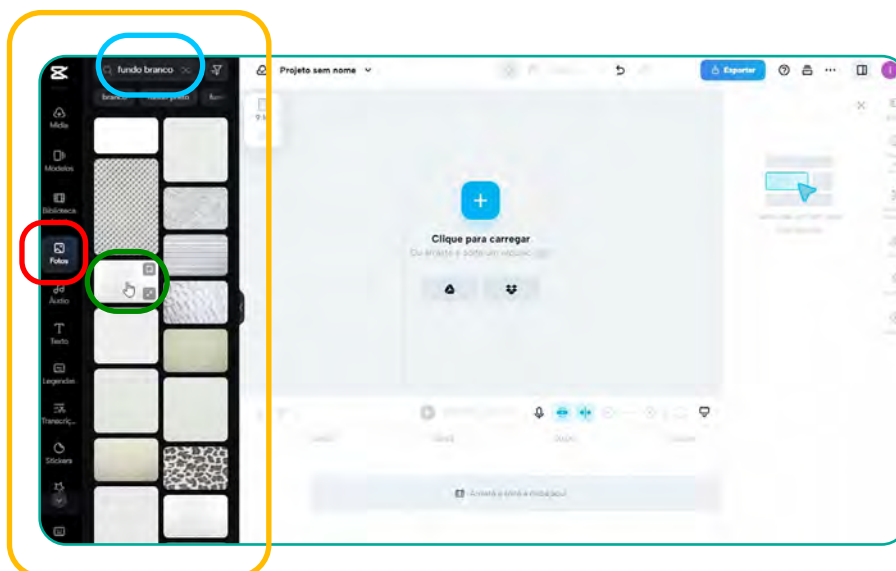


Você será redirecionado para uma outra janela onde você deverá selecionar a proporção de tela que o vídeo terá. Como foi definido lá na fase de pré-produção, este vídeo terá a proporção (9:16), ou seja, formato retrato (destaque em **amarelo**).

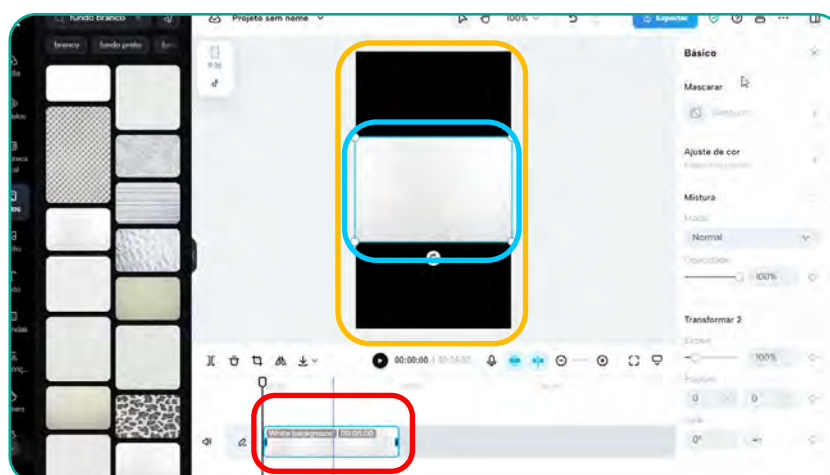


Feito isso, passamos a inserir os elementos que irão compor o vídeo, começando pelo fundo (background).

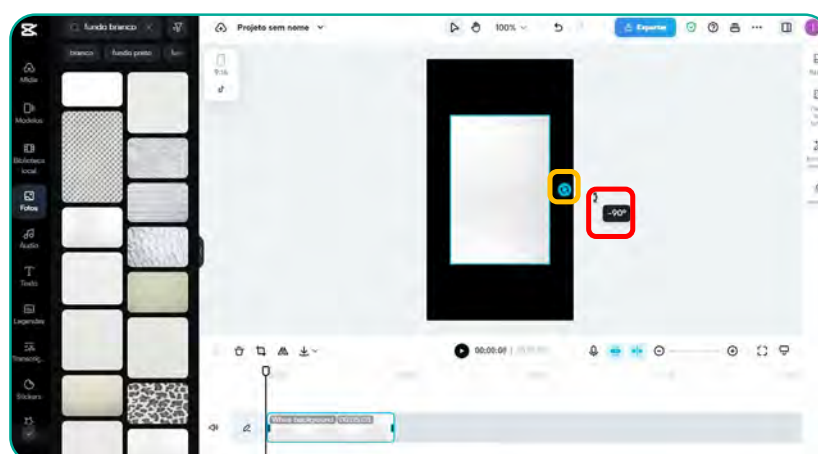
À esquerda da sua visão (destaque em **amarelo**), temos uma barra com várias opções de materiais à disposição. Para o background, selecione fotos (destaque em **vermelho**); em seguida, na barra de busca, na parte superior (destaque em **azul**) insira “fundo branco” e clique na lupa para iniciar a pesquisa. Várias opções aparecerão; selecione uma delas, clicando em cima da opção escolhida (destaque em **verde**).



O fundo [background] escolhido foi inserido na área de trabalho (destaque em **amarelo**) e na linha do tempo [timeline] (destaque em **vermelho**), ou seja, já pode ser trabalhado. Observe que ele aparece menor do que o tamanho da tela “imagem em preto” (destaque em **azul**). Assim teremos que fazer um redimensionamento, ou seja ajustar o tamanho do fundo [background] para que ele fique do tamanho da tela.

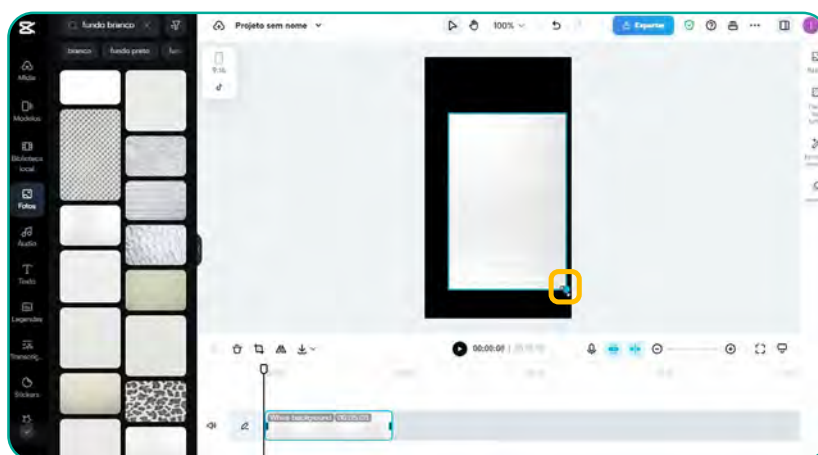


Você vai clicar com o botão esquerdo do mouse neste círculo com essa figura (destaque em **amarelo**), vai manter o botão do mouse pressionado e vai girá-lo da esquerda para a direita (sentido anti-horário) até ele indicar [-90°] (destaque em **vermelho**).

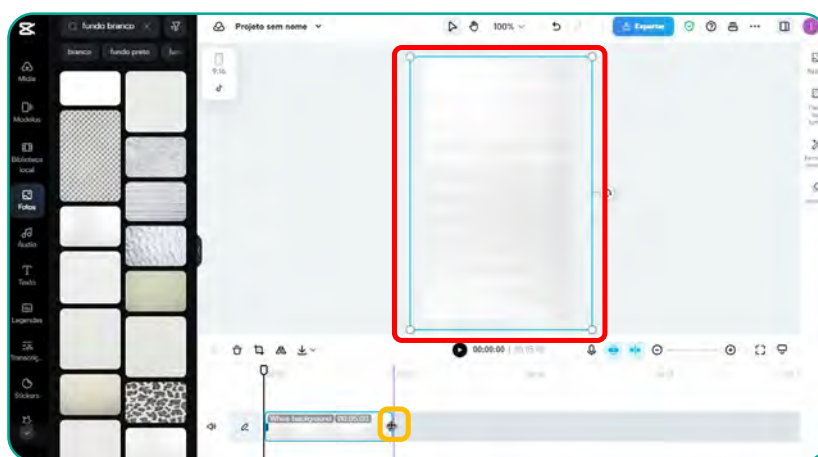


Feito isso, você irá clicar com o botão esquerdo do mouse na extremidade inferior direita (destaque em **amarelo**), manter o botão pressionado e puxar de forma a que o fundo (background) preencha, cobrindo a parte preta. Repita o mesmo procedimento nas outras extremidades.

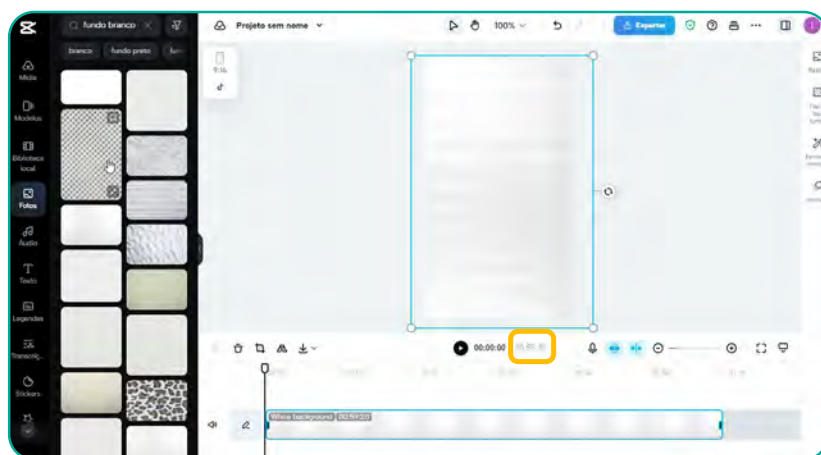




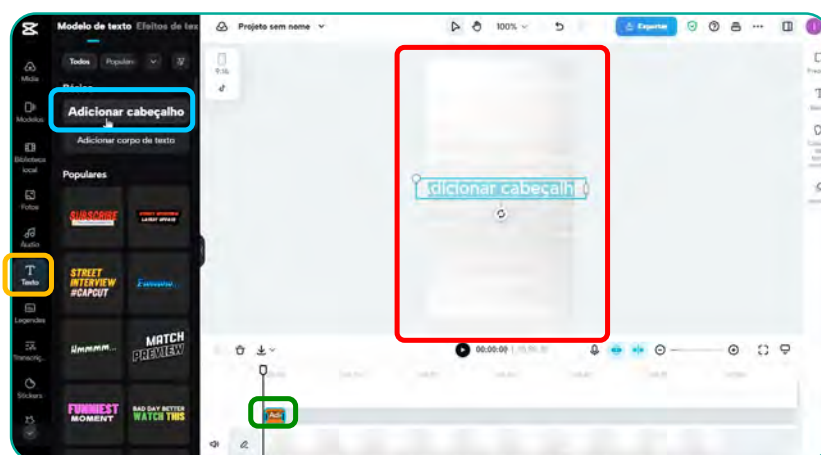
Pronto, o fundo [background] foi redimensionado de acordo com a proporção escolhida (destaque em **vermelho**). Agora vamos ajustar a duração da pista **“White background”** que refere-se ao fundo [background] que inserimos na área de trabalho e que simultaneamente também é inserido na linha do tempo (timeline). É na linha do tempo que definimos a duração de aparição de um determinado elemento no vídeo; no caso, o fundo [background], queremos que ele apareça durante todo o vídeo, assim vamos ajustá-lo para a duração que estabelecemos. Para isso, clique com o botão esquerdo do mouse nesta lateral da pista **“White background”** (destaque em **amarelo**), mantenha o botão do mouse selecionado e puxe para a esquerda.



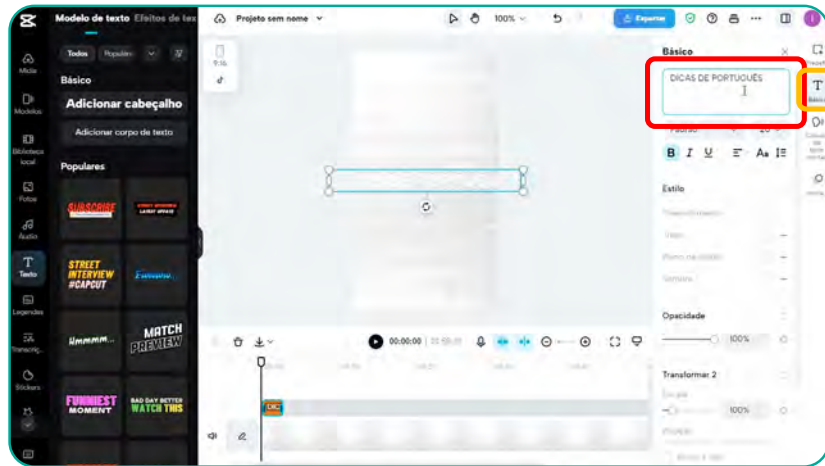
Pronto, definimos a duração final de 59 segundos (destaque em **amarelo**). Por mais que tenhamos definido o tempo do vídeo de 60 segundos, é interessante não deixar o tempo fechado, deixando uma margem, como neste caso, 59 segundos e 20, onde o vinte significa frames.



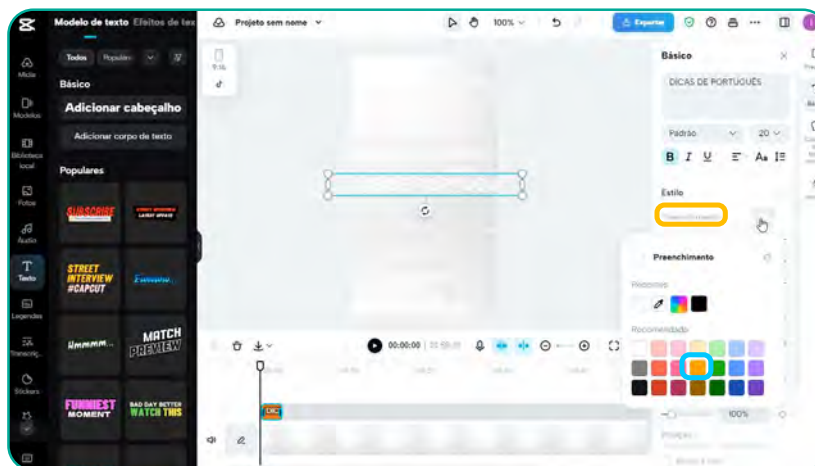
O passo seguinte está em inserir o texto cabeçalho. Para isso, na barra de tarefas localizado à esquerda, clique na opção texto (destaque em **amarelo**), em seguida, clique na primeira opção que aparece na seção básico (destaque em **azul**). Você verá que ele será inserido na área de trabalho (destaque em **vermelho**) e na linha do tempo [timeline] (destaque em **verde**).



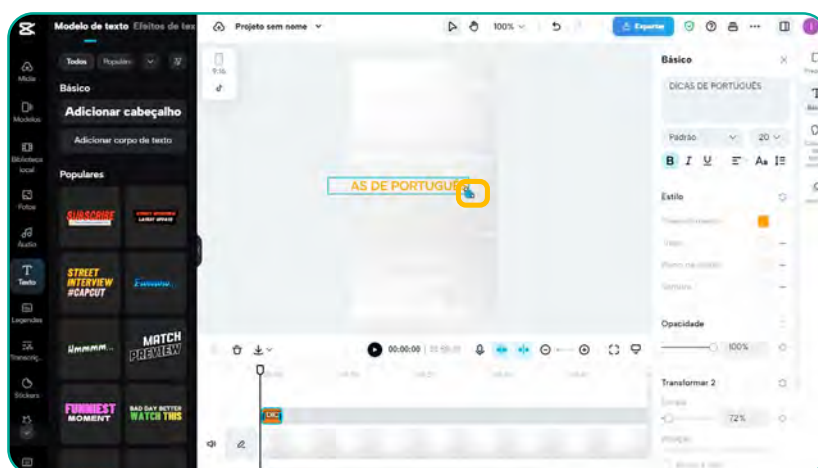
Agora, vamos ajustar o texto que inserimos. Primeiro clicamos com o botão esquerdo do mouse na opção que fica localizada ao lado direito (destaque em **amarelo**) chamada de "T básico". Várias opções de ajustes do texto que inserimos vão aparecer. Inicialmente, vamos alterar o texto, e na parte superior (destaque em **vermelho**), vamos inserir o texto "DICAS DE PORTUGUÊS" em caixa alta.



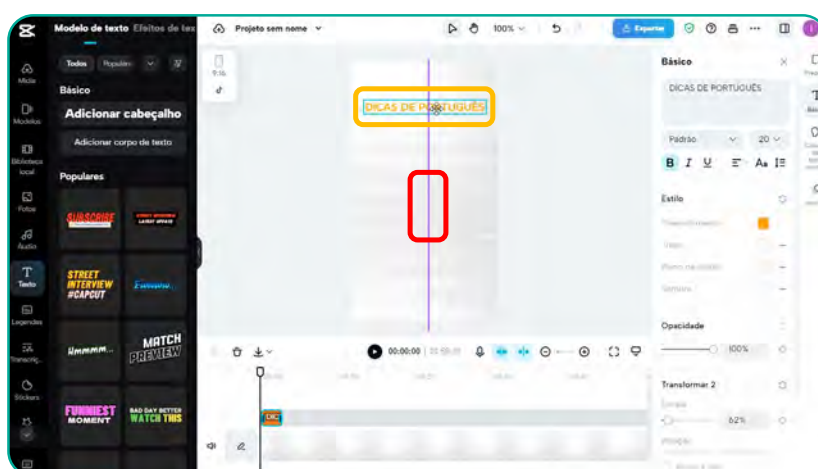
O próximo passo é alterar a cor do texto. Para isso, clicamos na opção preenchimento (destaque em **amarelo**), onde aparecerão opções de cor. Depois, selecionaremos a cor que queremos para o texto (destaque em **azul**).



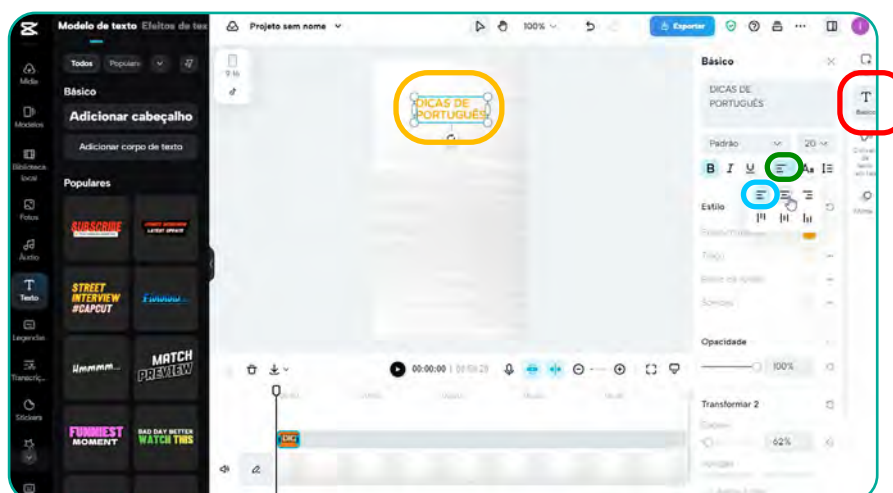
Seguindo, vamos redimensionar o texto ajustando o seu tamanho e posicionamento para que ele fique dentro da área do vídeo e localizado na parte superior do vídeo, como um título. Para isso, você deve repetir os mesmos passos que você executou para redimensionar o tamanho do fundo [background]. Você irá clicar com o botão esquerdo do mouse na extremidade inferior direita (destaque em **amarelo**), manter o botão pressionado e puxar de forma que o texto vá diminuindo de tamanho.



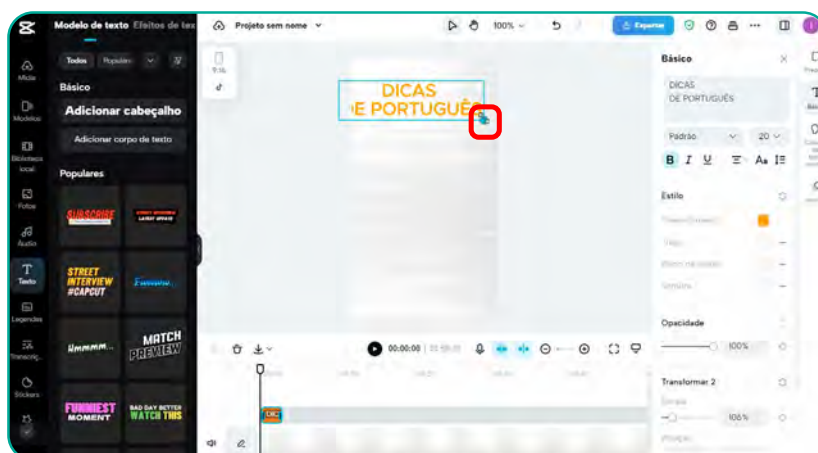
Ajuste o tamanho de modo a que o título fique dentro do quadro e posicione-o na parte superior da área de trabalho (destaque em **amarelo**). Observe que ao movimentar o título aparece essa linha lilás no meio da área de trabalho (destaque em **vermelho**), essa é uma guia automática do próprio programa para te orientar quanto ao posicionamento horizontal do texto, para que você possa ter a referência de quando ele está no meio.



Vamos fazer um novo ajuste no texto, para que fique como no modelo de referência (ver capítulo 2),. Para isso, clique duas vezes no texto com o botão esquerdo do mouse, quando ele ficar selecionado, posicione o cursor antes da frase “de Português” e dê enter, para que ela vá para a linha de baixo da caixa de texto (destaque em **amarelo**). Depois, vá a barra de opções de ajuste que fica no canto direito “T Básico” (destaque em **vermelho**) e clique na opção alinhamento (destaque em **verde**), ela apresentará várias opções de alinhamento do texto. Selecione a centralizada (destaque em **azul**).

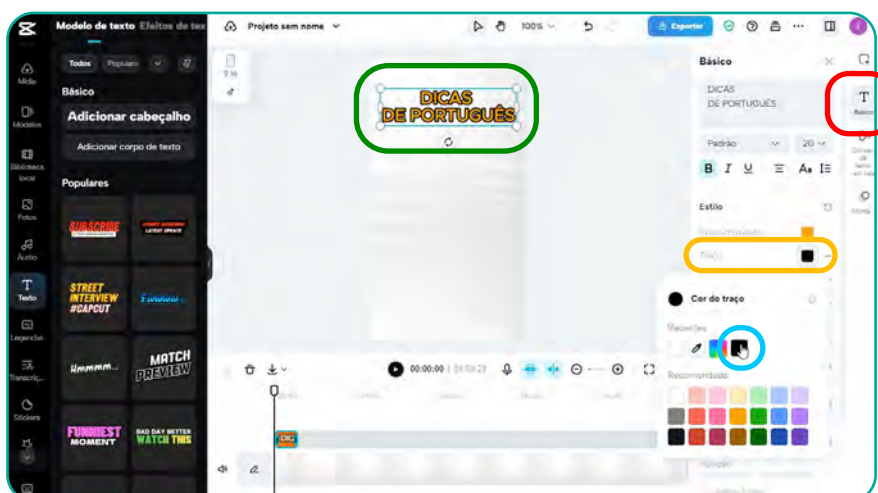


Faça um novo redimensionamento para melhorar a visão e posicionamento do texto, repetindo o procedimento realizado antes, clique com o botão esquerdo do mouse na extremidade inferior direita (destaque em **vermelho**), mantenha o botão pressionado e puxe de forma que o texto aumente de tamanho. Depois, posicione-o novamente no centro da área de trabalho.

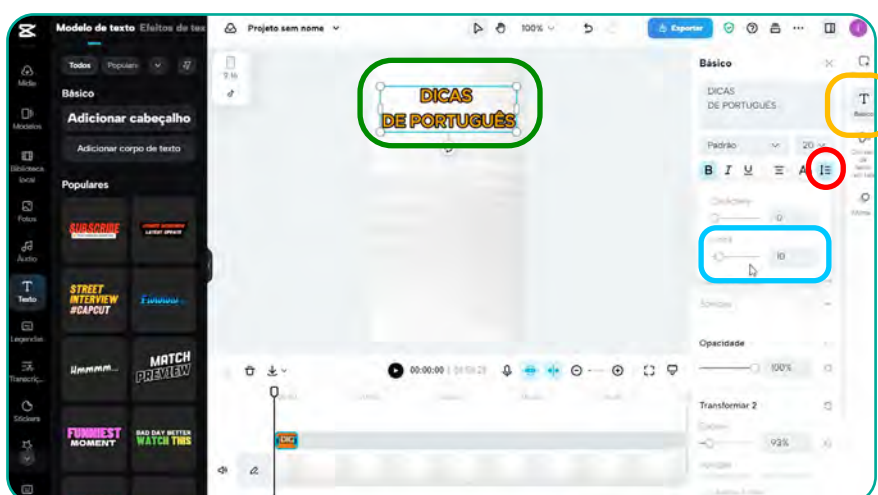


Vamos agora dar uma aprimorada nesse texto, colocando um contorno para dar um efeito de preenchimento nas letras. Para isso, vá a barra de opções de ajuste que fica no canto direito "T Básico" (destaque em **vermelho**), e clique na opção "Traço" (destaque em **amarelo**), e em seguida selecione a cor preta (destaque em **azul**) e veja como fica o resultado no texto (destaque em **verde**).



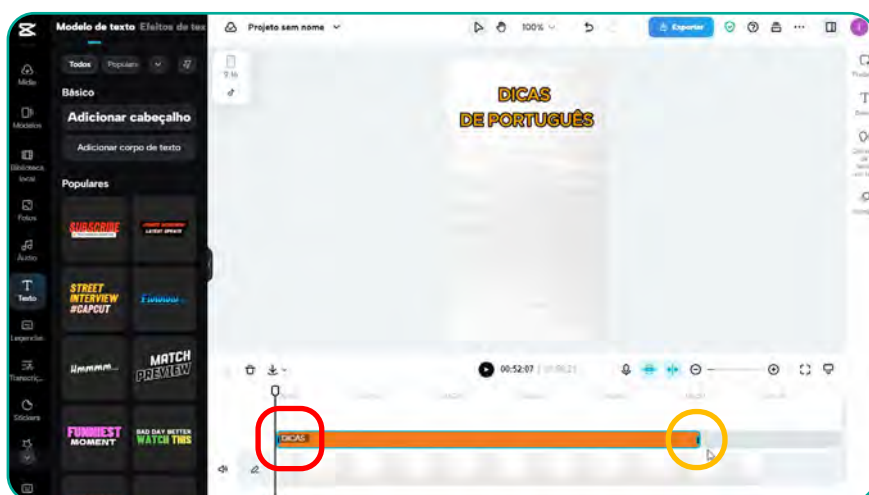


Vamos agora ajustar o espaço entre as palavras a partir da ferramenta de ajuste, na barra de opções de ajuste que fica no canto direito “T Básico” (destaque em **amarelo**). Clique na opção de espaçamento vertical (destaque em **vermelho**), depois, no parâmetro linha (destaque em **azul**). Você tem a opção de, movimentando um controle em forma de linha, ir testando vários níveis de alinhamento, ou então já ir à caixa de valor ao lado e inserir um número. No nosso caso, vamos inserir o valor “10”, e você perceberá de imediato no texto a alteração no espaçamento (destaque em **verde**).

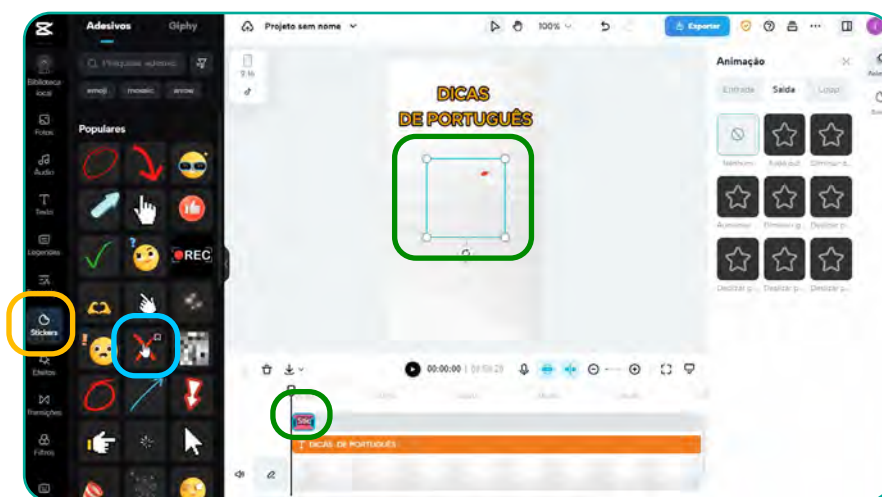


O passo seguinte será ajustar a duração da trilha “*Dicas*” na linha do tempo (timeline) em acordo com o tempo que queremos que ela fique aparecendo no vídeo. Neste caso, é para ela aparecer durante toda a duração do vídeo didático, assim sendo, ajustamos a duração estendendo a trilha para a direita (destaque em **amarelo**) até a marcação de tempo total do vídeo (00:59:20) ou

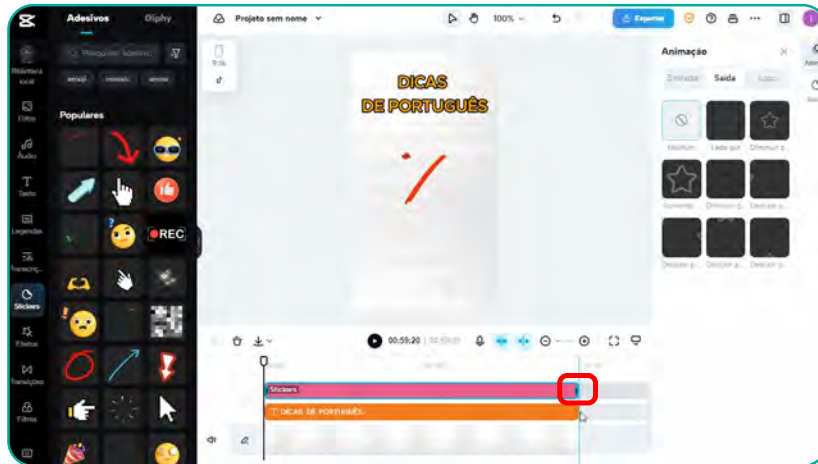
seja 59 segundos e 20 frames clicando com o botão esquerdo do mouse na aba lateral da linha do tempo correspondente ao texto e deslocamos para a direita. Caso a trilha não esteja logo no começo da linha do tempo, na marcação zero (00:00:00), podemos fazer o mesmo procedimento, só que para o lado esquerdo (destaque em **vermelho**).



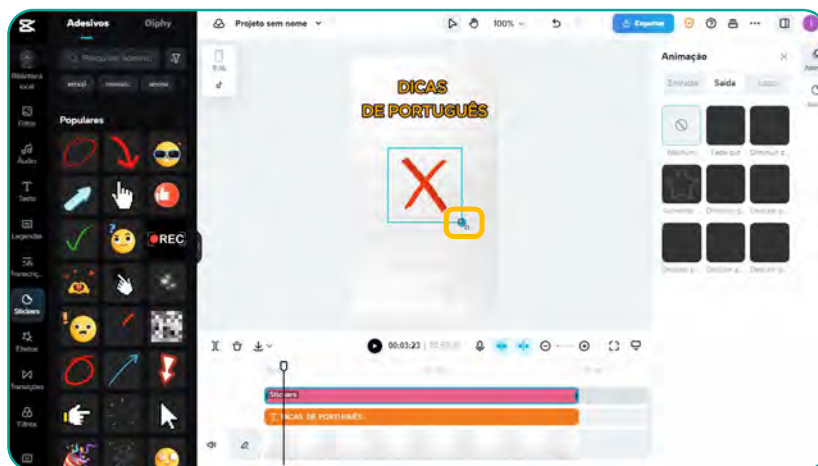
Agora, vamos inserir uns elementos em movimento (animados) que façam referência a errado (✗) e a certo (✓) para deixar o vídeo mais interessante. Na barra de opções, localizada no canto esquerdo da janela da aplicação, selecione a opção "Stickers" (destaque em **amarelo**). Essa opção apresenta várias figurinhas animadas ou não, que você pode utilizar para deixar o seu vídeo didático divertido e diferente. Busque a opção que apresenta um (✗) em movimento (animado), ao encontrá-la (destaque em **azul**), clique nela para inseri-la na área de trabalho e consequentemente na linha do tempo [timeline] (destaque em **verde**).



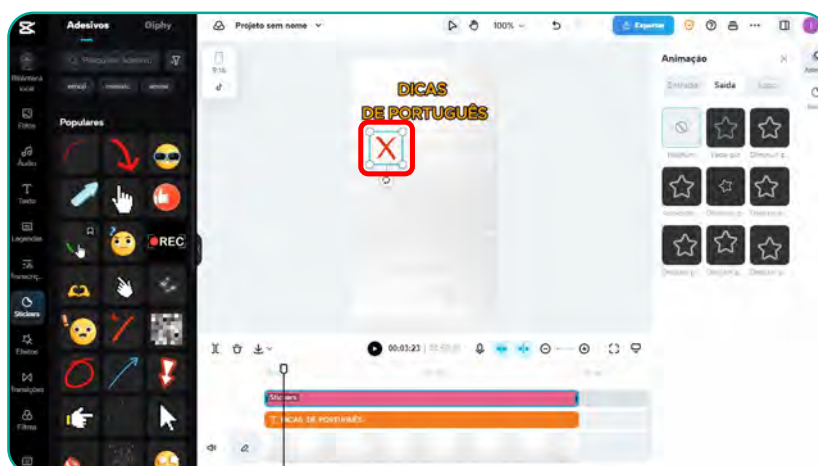
Ajustamos a duração do elemento na linha do tempo (timeline) para que fique durante todo o vídeo (00:59:20), clicando com o botão esquerdo do mouse na aba lateral da linha do tempo correspondente ao texto e deslocamos para a direita (destaque em **vermelho**).



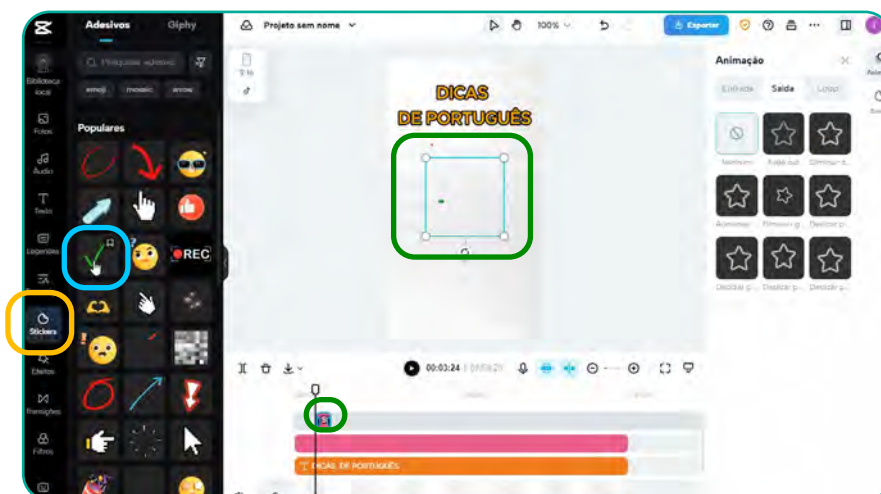
Realizamos agora o redimensionamento do elemento, clicando no canto inferior direito e mantendo o botão esquerdo do mouse pressionado (destaque em **amarelo**), onde deslizamos para cima, de modo a reduzir o tamanho da figura.



Após a realização deste procedimento, é só clicar na figura e arrastá-la para a parte superior esquerda, tomando como referência a letra **"E da palavra DE"** e o **"P da palavra PORTUGUÊS"**, posicionando-o abaixo delas (destaque em **vermelho**).



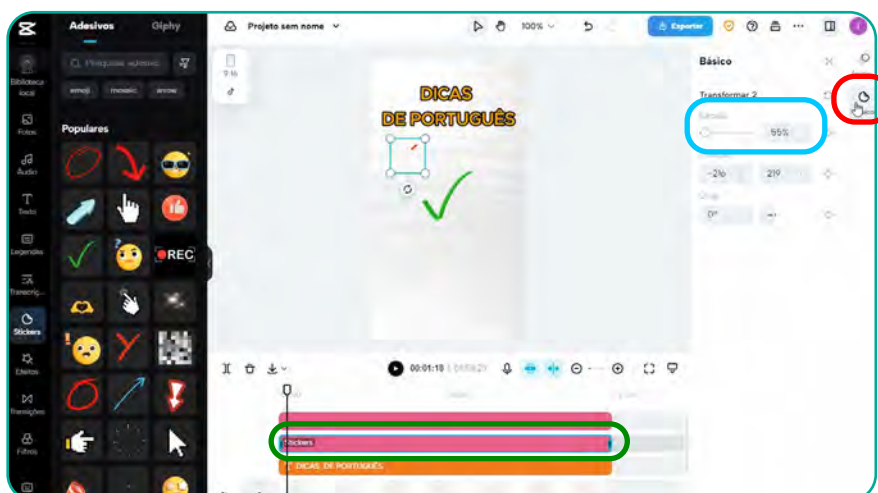
Vamos inserir agora o segundo elemento animado, sendo este referente a certo (✓). Retorne à opção “Stickers” na barra de opções localizada à esquerda (destaque em **amarelo**), procure uma figura que faça referência à resposta certa, ao encontrá-la clique com o botão esquerdo do mouse para inseri-la na área de trabalho (destaque em **azul**) e ao mesmo tempo na linha do tempo [timeline] (destaque em **verde**). Após inserí-la, vá na linha do tempo e ajuste a duração na linha do tempo (timeline) para que fique durante todo o vídeo (00:59:20), clicando com o botão esquerdo do mouse na aba lateral da linha do tempo correspondente ao texto e desloque-a para a direita.



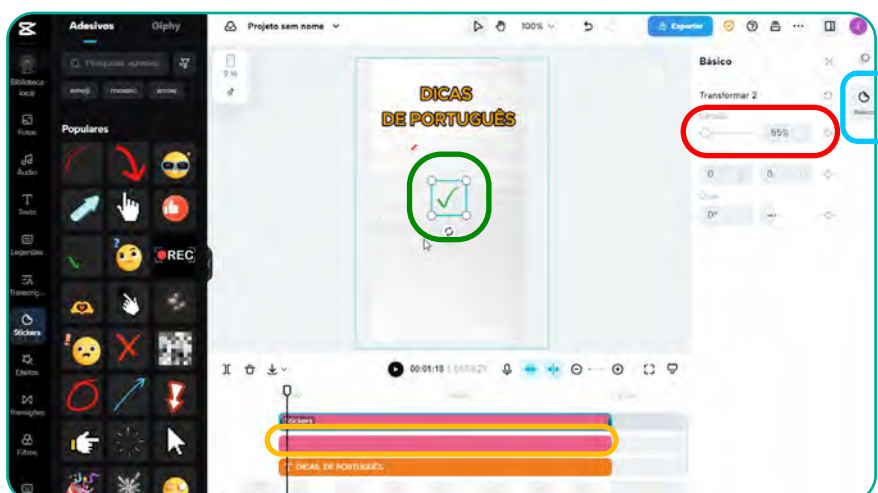
Assim como fizemos com o primeiro elemento, vamos agora fazer o redimensionamento deste, mas não vamos repetir o mesmo procedimento, faremos de modo diferente. Primeiro, clicamos na trilha referente ao elemento (X) (destaque em **verde**), em seguida, clicamos na opção básico, que aparece na barra de ferramentas localizado à direita (destaque em **vermelho**). Essa



seleção apresenta várias opções de ajustes de dimensionamento do elemento, como escala, posição e rotação. Vamos tomar a porcentagem de escala como referência (destaque em **azul**), para que possamos deixar os dois elementos com a mesma dimensão.

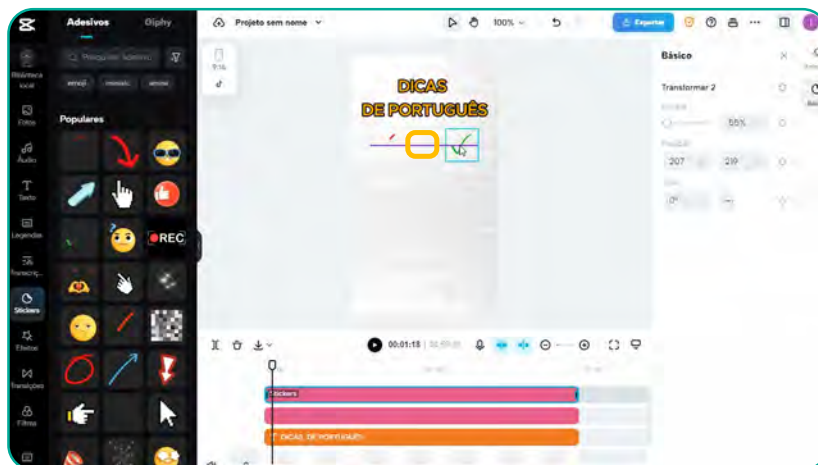


Em seguida, clicamos na trilha referente ao elemento (✓) (destaque em **amarelo**), vamos a barra de ferramentas à direita, clicamos em básico (destaque em **azul**), e ao abrir as várias opções de ajuste, vamos lá em escala (destaque em **vermelho**), e no espaço destinado para inserção de valores de porcentagem de escala, clicamos com o botão esquerdo do mouse e executamos o comando de colar (CTRL+V no teclado do seu computador) ou então utilizando o botão direito do mouse; o valor copiado da trilha do elemento (✗) vai ser inserido, e ao apertar enter, o elemento será redimensionado, ficando com a mesma dimensão do primeiro (destaque em **verde**).

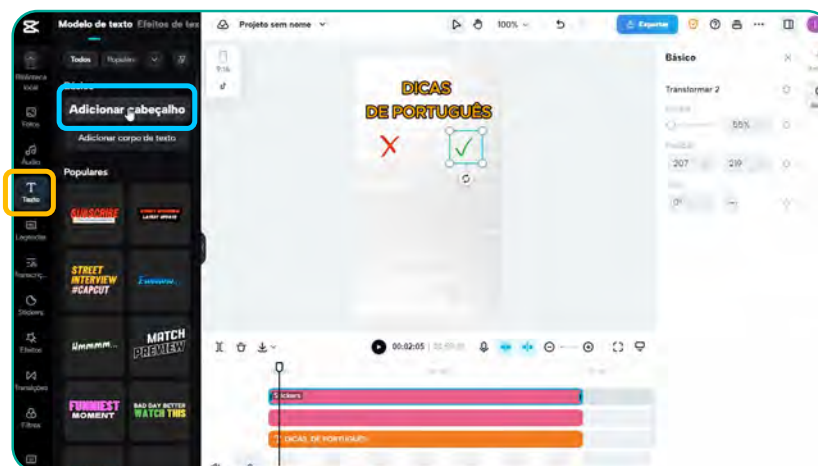




Posicionamos o elemento no mesmo alinhamento do primeiro elemento, onde ao deslocá-lo, você verá que o próprio software apresentará uma linha de referência de alinhamento (destaque em **amarelo**), para que você possa se certificar que estão no mesmo alinhamento.

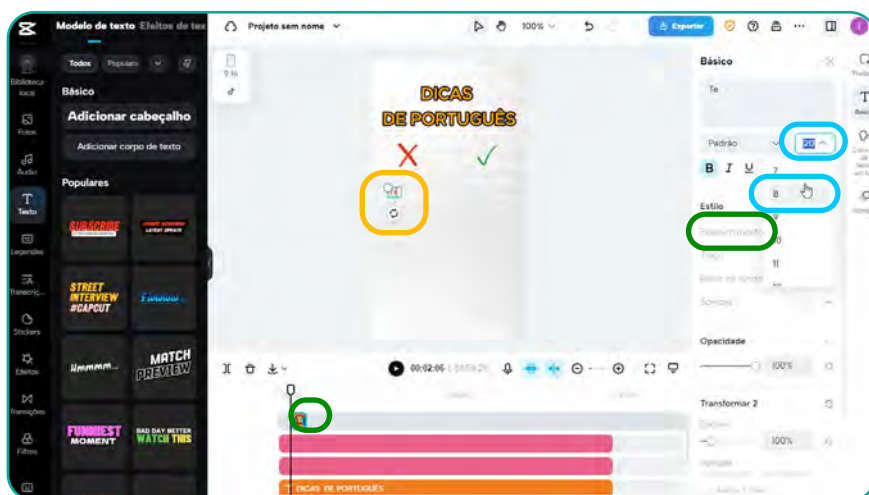


Agora faremos a inserção dos demais textos. Selecione a opção “Texto” na barra de ferramentas localizada à esquerda (destaque em **amarelo**), depois, clique na primeira opção de texto básico (destaque em **azul**).



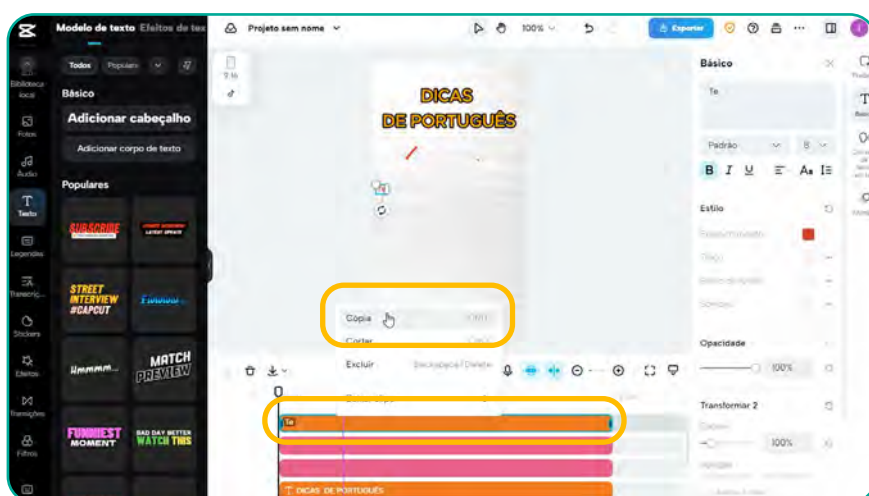
Após inserido na área de trabalho e ao mesmo tempo na linha do tempo (timeline), modifique o texto para a palavra “Te” (destaque em **amarelo**) e, logo após, desloque o texto para a parte superior esquerda, posicionando abaixo do elemento (X). Altere a cor, clicando na opção preenchimento (destaque em **verde**) e escolha a cor vermelho. Seguindo, ajuste o tamanho do texto, clicando na caixa de seleção (destaque em **azul**) e selecione o tamanho “8”. Para finalizar, ajuste a duração na linha do tempo [timeline], clicando na

trilha correspondente ao elemento “Te”, e ajuste a duração na linha do tempo (timeline) para que fique durante todo o vídeo (00:59:20), clicando com o botão esquerdo do mouse na aba lateral da linha do tempo correspondente ao texto, deslocando-a para a direita.

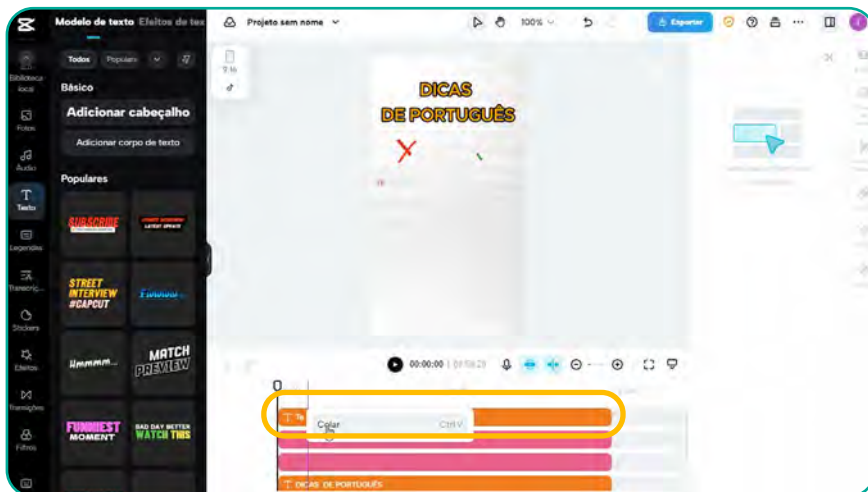


A partir da construção deste primeiro texto, para os demais que compõem essa estética, utilizaremos uma outra metodologia que dará maior agilidade. Utilizaremos o copiar/colar, onde partiremos sempre do último texto produzido, alterando somente parâmetros de cor e posicionamento.

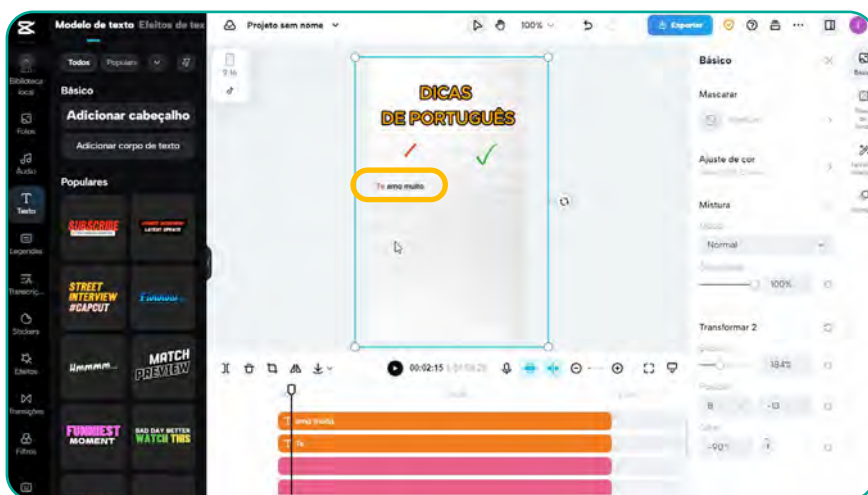
Assim, clique com o botão direito do mouse em cima da trilha que você quer copiar na linha do tempo (timeline) e selecione a opção “**cópia**” (destaque em **amarelo**) ou utilize o atalho CTRL+C no teclado do seu computador.



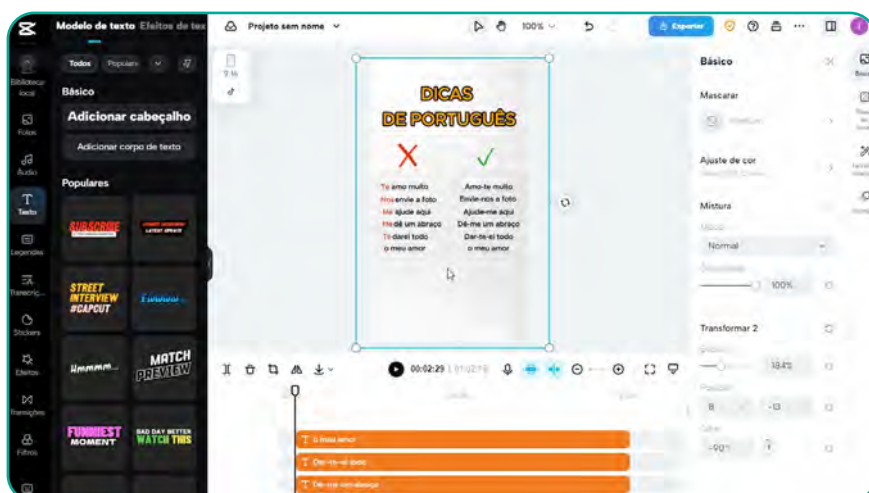
Depois, é só clicar em cima da linha do tempo [timeline] com o botão direito do mouse e selecionar “colar” (destaque em **amarelo**) ou utilize o atalho CTRL+V no teclado do seu computador.



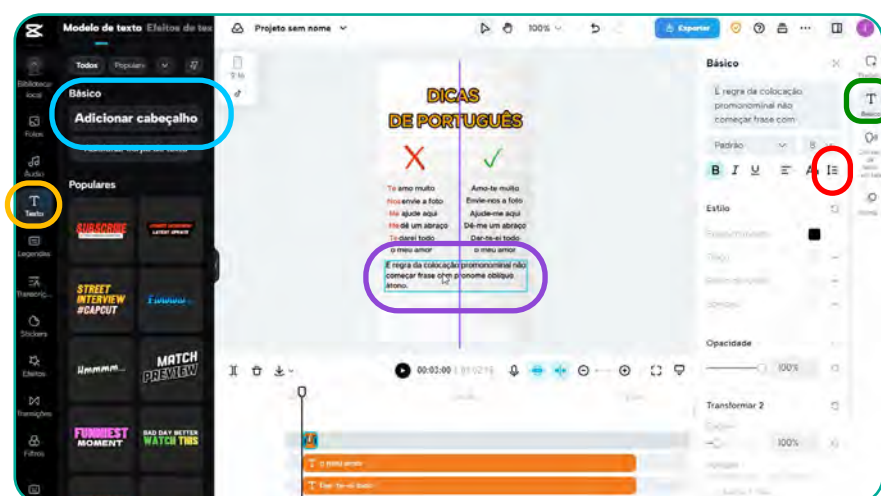
Ele irá duplicar o texto “Te” já inserido. Basta você clicar em cima com o botão esquerdo do mouse, segurar o botão pressionado e deslocar o texto para a direita, onde o software exibirá a linha de alinhamento para que você possa deixar o texto alinhado com o primeiro. Clique duas vezes no texto para alterar o conteúdo, colocando “*amo muito*” e depois altere a cor do preenchimento para preto (destaque em **amarelo**).



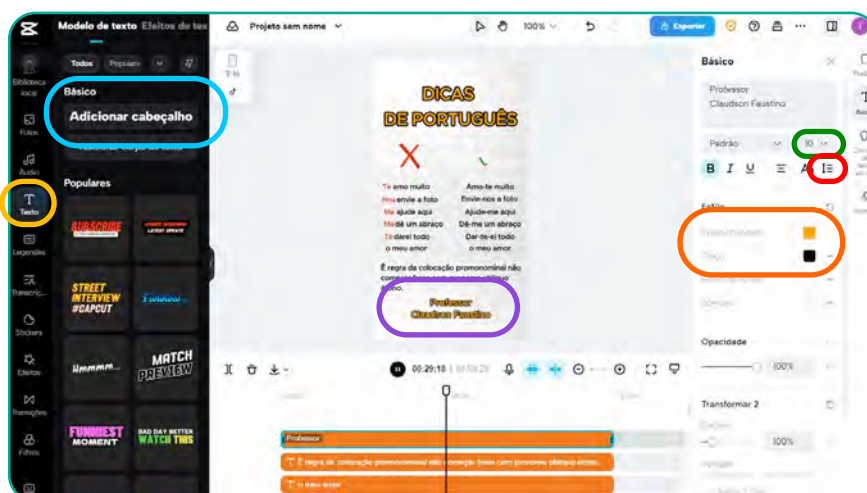
Faça isso nos demais textos, posicionando-os conforme o modelo da estética 01.



Para inserir o parágrafo com mais informações sobre o assunto trabalhado, execute os mesmos passos dos textos que já foram inseridos (destaques **amarelo** e **azul** para inserção do texto), fazendo os ajustes de tamanho da fonte (destaque em **verde**), posicionamento (destaque em **roxo**) e distanciamento entre as linhas (destaque em **vermelho**).



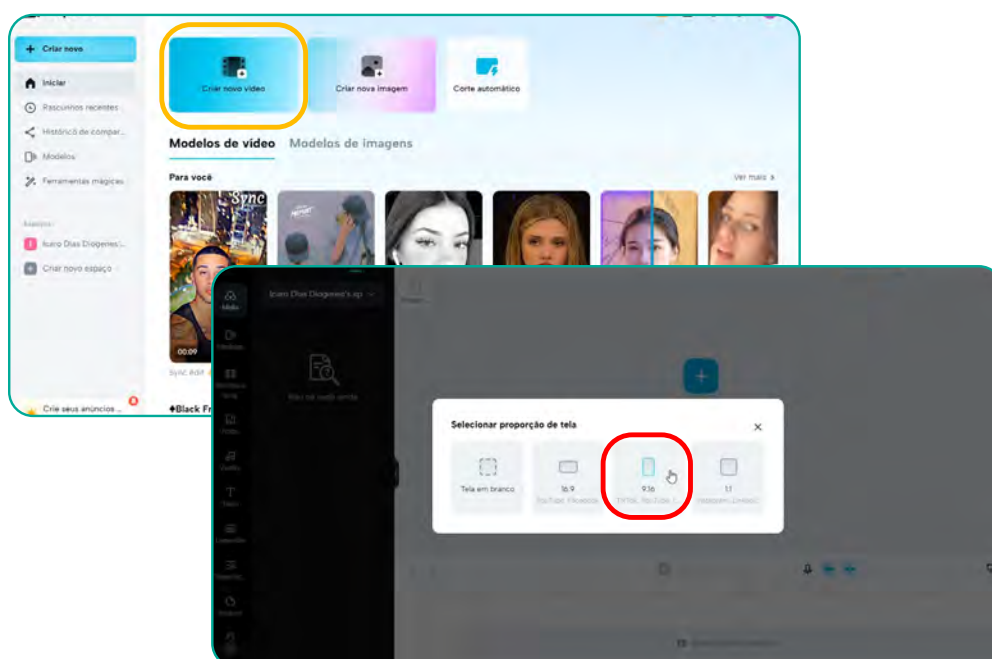
Para finalizarmos a produção dessa estética, inserimos o texto de assinatura com o nome do professor, onde os passos são os mesmos. Para inserção dos textos (destaques **amarelo** e **azul**), fazendo os ajustes de tamanho da fonte (destaque em **verde**, preenchimento e inserindo um traço de realce (destaque em **laranja**), posicionamento (destaque em **roxo**) e distanciamento entre as linhas (destaque em **vermelho**). Após realizados esses passos, o vídeo didático está pronto para ser finalizado na etapa de pós-produção.



## PRODUZINDO A ESTÉTICA 02 – VÍDEO DIDÁTICO QUIZ

Assim como a proposta estética anterior, ela não necessita de captação de imagens (do professor ou outras), utilizando somente imagem digital produzida em computador, através do software CapCut, em sua versão online.

Na página inicial do software, clique em **“Criar novo vídeo”** (destaque em amarelo) e selecione a proporção de tela **[9:16]** (destaque em vermelho).

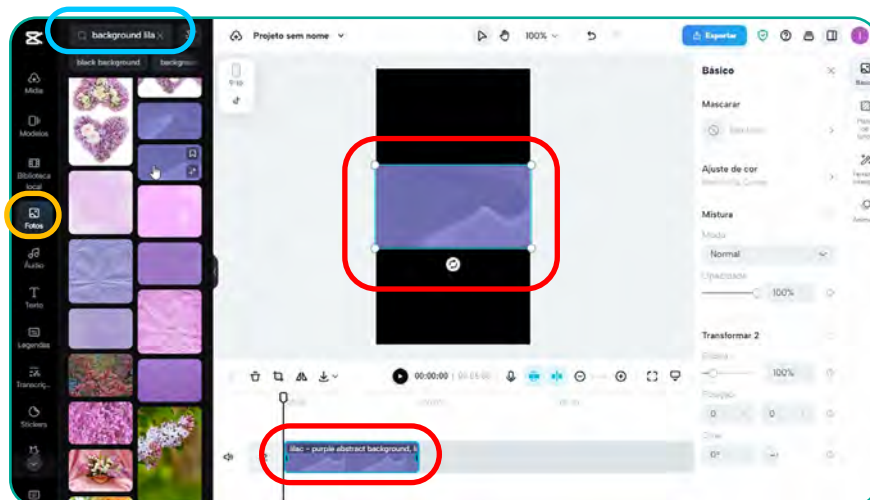




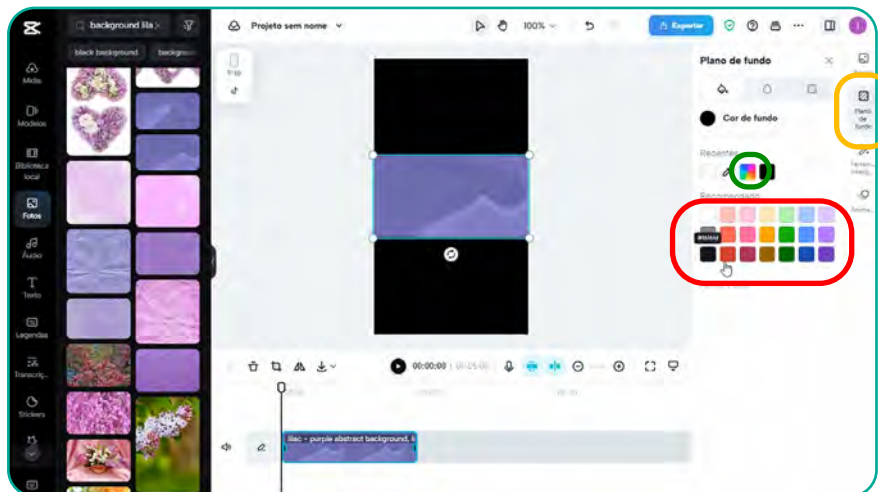
Em seguida, na barra de opções localizada à esquerda, clique em **“Fotos”** ((destaque em **amarelo**), e na barra de busca (destaque em **azul**), digite **“background lilac”** que significa **“fundo lilás”** e clique enter para realizar a busca.

Antes de seguirmos, uma observação: software é originalmente desenvolvido na língua inglesa, algumas funcionalidades e elementos disponibilizados estão no idioma original, assim, caso você não tenha fluência na língua inglesa, utilize uma ferramenta de tradução de idiomas gratuita (Google tradutor, DeepL Translate etc.) para te auxiliar.

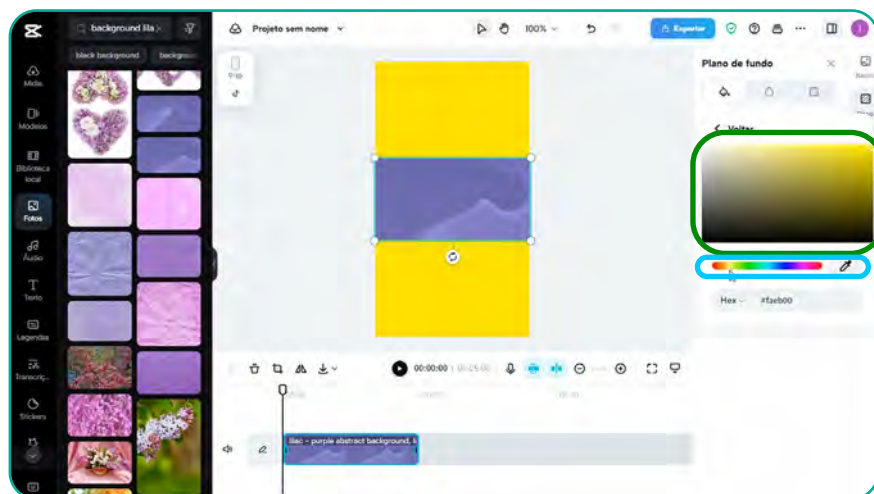
Dando continuidade, a partir das opções apresentadas, escolha uma e clique com o botão esquerdo do mouse para inserí-la na área de trabalho e na linha do tempo [timeline] (destaque em **vermelho**).



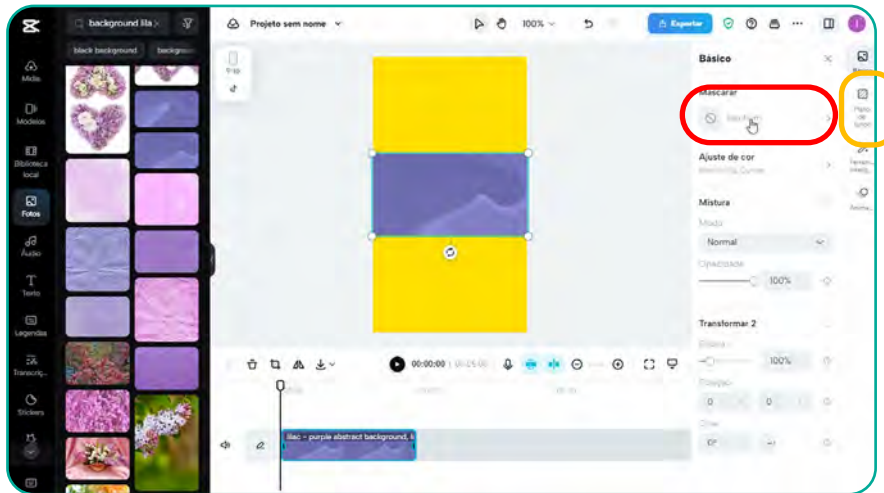
Inserido o primeiro elemento, vamos agora criar uma outra camada, que atuará na nossa proposta como fundo [background]. Na barra de ferramentas localizada à direita, clique com o botão esquerdo do mouse na opção **“plano de fundo”** (destaque em **amarelo**), onde serão apresentadas várias opções de cores de fundo [cores de background] (destaque em **vermelho**). Observe que buscamos a cor amarelo, de acordo com o modelo que estamos usando como referência. Como não está aparecendo nas opções de cores iniciais, recorreremos à opção prisma (destaque em **verde**) clicando com o botão esquerdo do mouse.



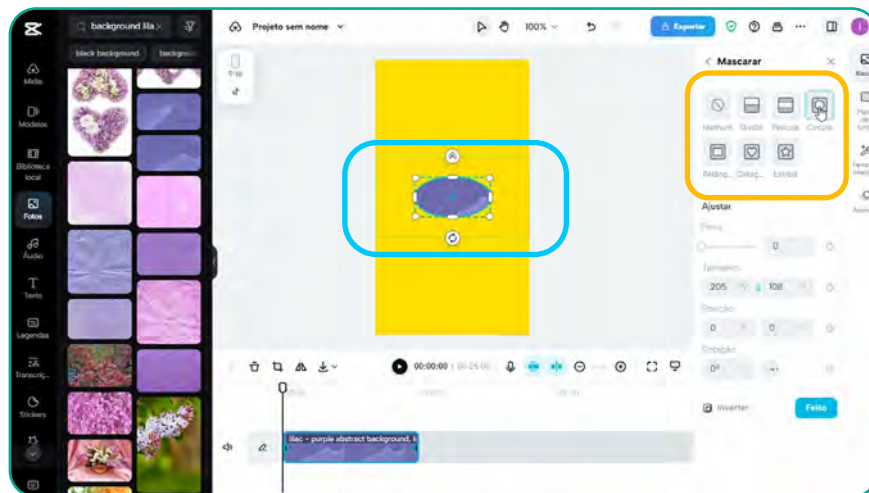
Ao acessar a função, você verá uma espécie de régua de cores (destaque em **azul**) e uma tela que apresenta a cor mesclada com tons de preto (destaque em **verde**) que se refere aos tons de contraste da cor selecionada na régua de cores. Deslize o controle da barra de cores para a direita selecionando a cor amarelo (destaque em **azul**).



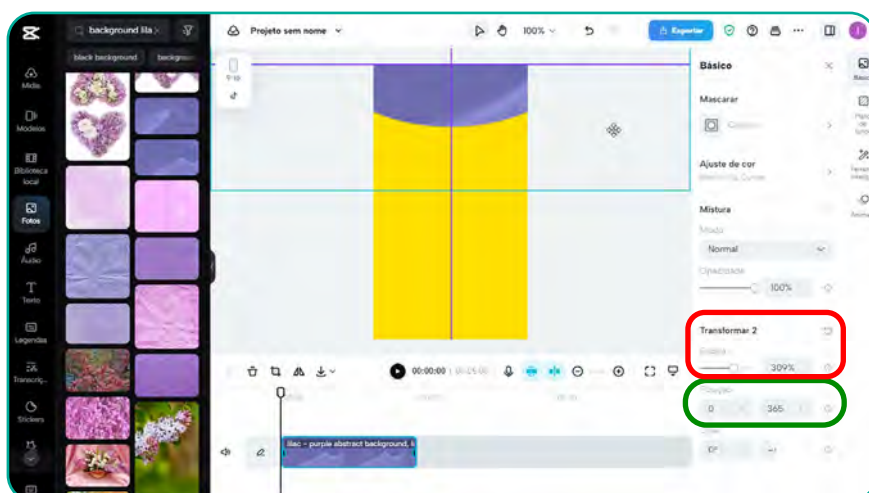
Vamos agora ajustar a camada em lilás, para posioná-la como um cabeçalho da arte que estamos construindo. Seguimos na barra de ferramentas localizada à direita, selecionando a função “básico” (destaque em **amarelo**), serão apresentadas várias opções de ajustes. Clique na opção “mascarar” (destaque em **vermelho**).



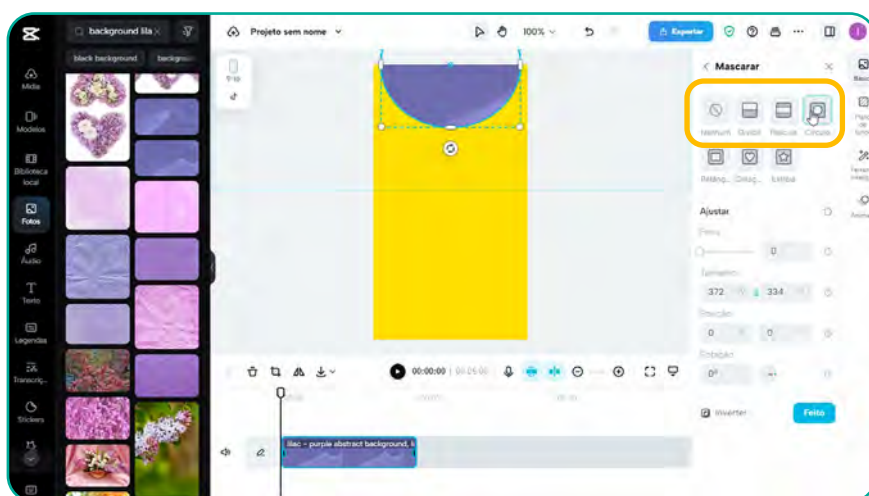
Essa opção apresenta formas pré-definidas de figuras que você pode utilizar, além de vários ajustes (destaque em **amarelo**). Selecione a opção círculo, onde ela será aplicada na área de trabalho (destaque em **azul**).



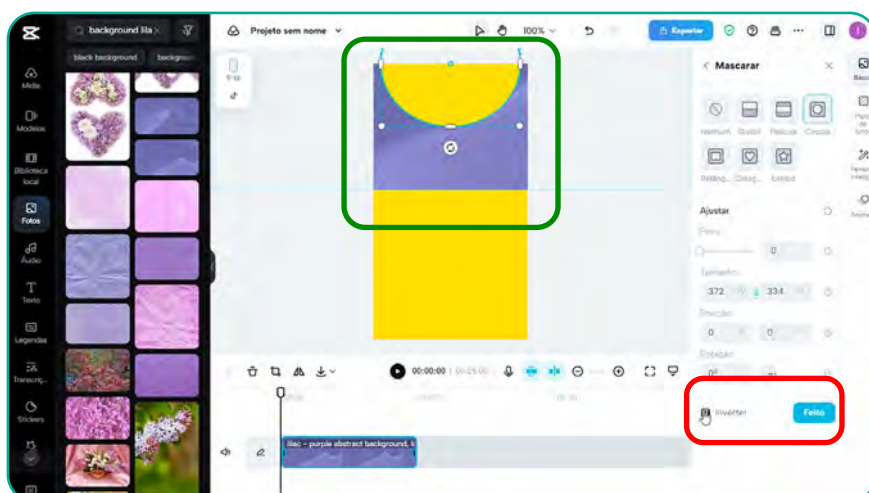
Ajuste a escala, ou seja, o tamanho do objeto na área de trabalho (destaque em **vermelho**) até **"309%"**. Você pode realizar o ajuste deslizando o controle para a direita, ou inserindo o valor na caixa de valores. Depois, clique com o botão esquerdo do mouse mantendo pressionado, no elemento círculo e o desloque até a parte superior da área de trabalho até a posição dos eixos X e Y (destaque em **verde**) **"0 X / 365 Y"**.



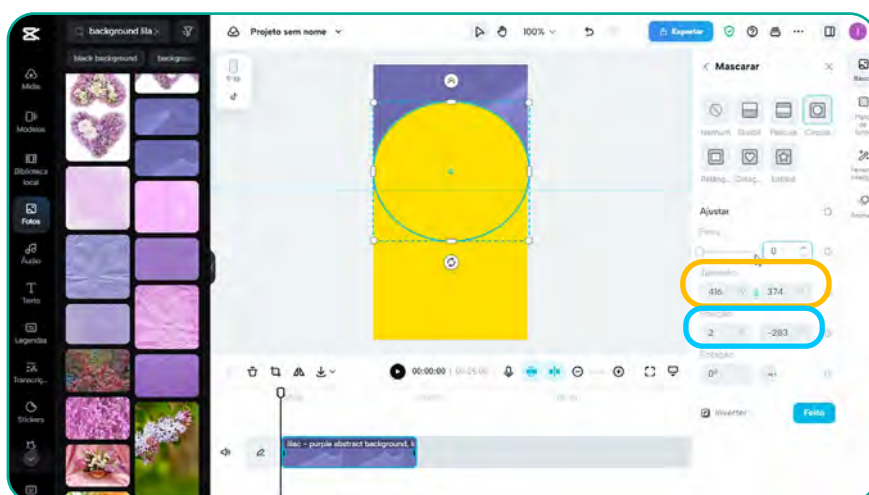
Voltamos à opção **“mascarar”** na barra de ferramentas localizada a direita, clicando com o botão esquerdo do mouse. Aplicaremos novamente o efeito de mascaramento **“círculo”** (destaque em **amarelo**), para que possamos realizar alguns ajustes, para montarmos o cabeçalho de acordo com o modelo.



Em seguida, clicamos na função **“inverter”** localizada na parte inferior (destaque em **vermelho**) e observamos que na área de trabalho houve uma mudança na figura, onde o elemento círculo que antes estava preenchido com a cor lilás, passou a estar dentro de uma espécie de **“quadrado lilás”** como se fosse uma moldura, e o círculo ficou como se estivesse transparente, apresentando a cor do fundo (background) amarelo (destaque em **verde**).

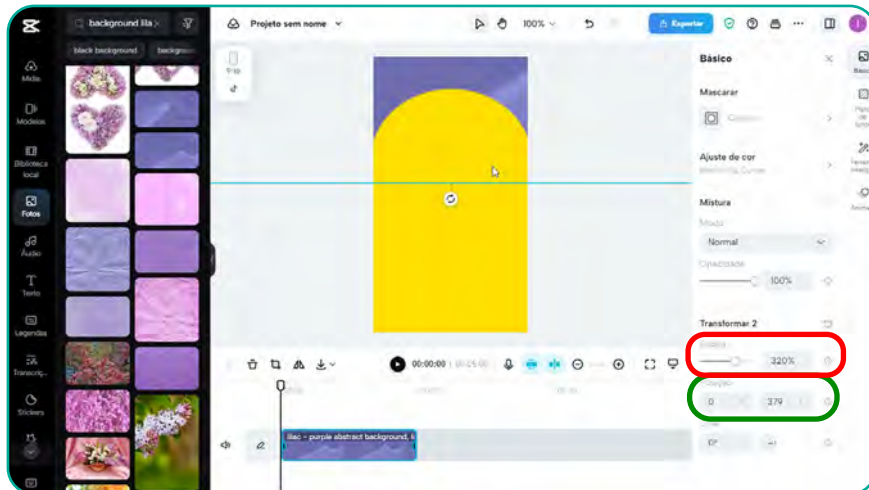


Desta forma, você consegue realizar ajustes no círculo dentro da moldura lilás, de modo que ele dê um efeito interessante de corte. Assim clicando e segurando o botão esquerdo do mouse, dentro do círculo. Reposicione-o deslocando para a posição dos eixos X e Y [**2 X / -283 Y**] (destaque em **amarelo**). Em seguida, ajuste o tamanho nos parâmetros W e H que significam respectivamente [W = width = largura] e [H = height = altura], colocando os valores de [**W= 416 / H= 374**] (destaque em **azul**).

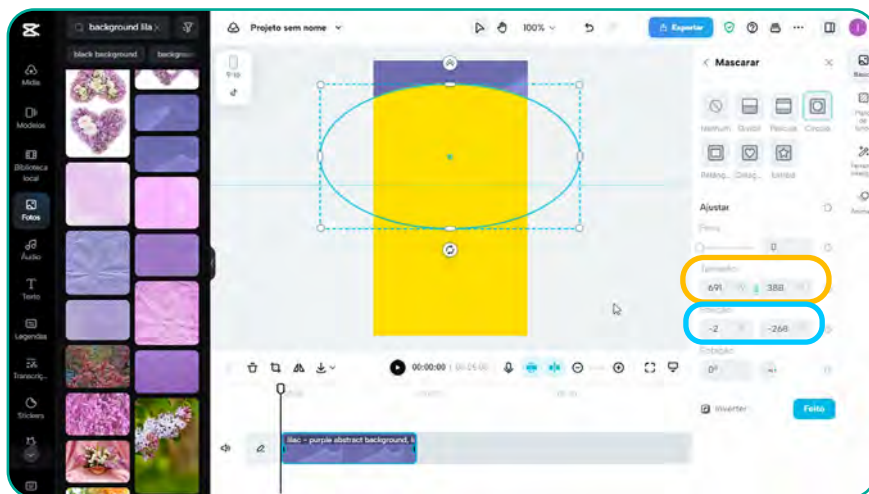


Retorne ao menu básico, clicando com o botão esquerdo do mouse na seta que fica localizada ao lado do nome **"mascarar"**. No menu básico, vamos ajustar o dimensionamento e posição do objeto, começando pela dimensão; em escala (destaque em **vermelho**) ajuste para **"320%"** deslizando o cursor para a direita ou inserindo o valor na caixa de diálogo; em seguida o posicionamento, ajustando a posição dos eixos X e Y para **"0 X / 379 Y"** (destaque em **verde**).

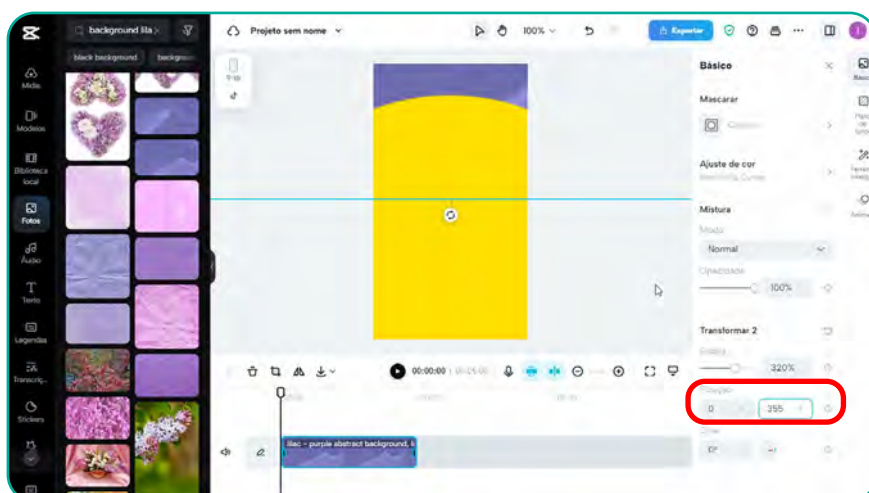




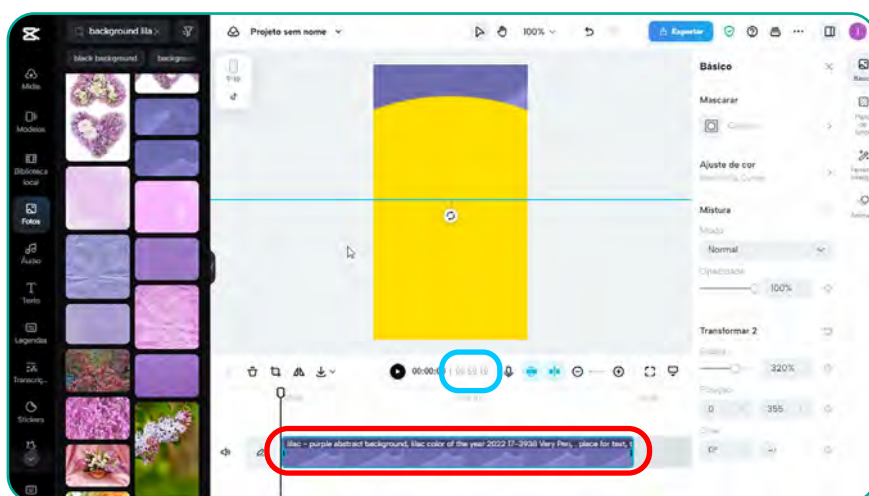
Vamos novamente ao menu **“mascarar”** onde vamos realizar um novo ajuste nos parâmetros tamanho e posição. Começando pelo tamanho, ajuste os parâmetros W e H (destaque em **azul**) em **“691 W / 388 H”**; em posição, ajuste o X e Y em **“-2 X / -268 Y”** (destaque em **amarelo**).



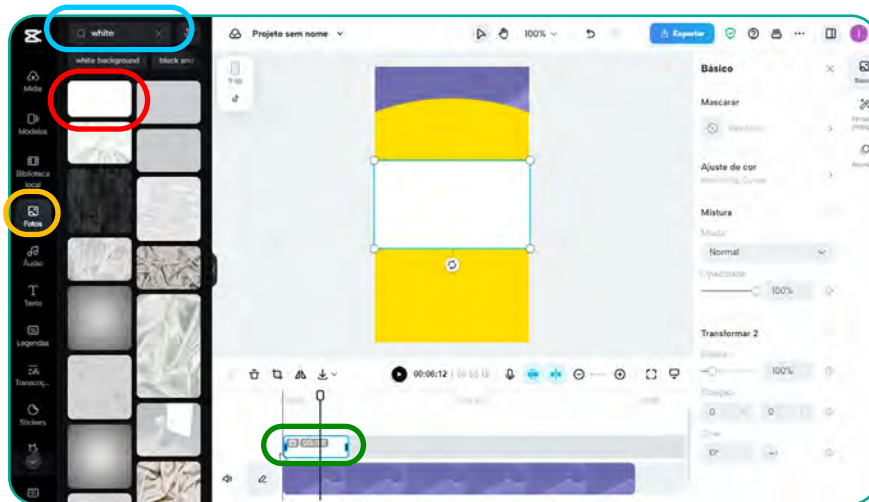
Para finalizar o ajuste no cabeçalho, retorne ao menu básico clicando com o botão esquerdo do mouse na seta localizada à esquerda do nome **“mascarar”**. Vá no parâmetro posição (destaque em **vermelho**) e realize o ajuste alterando os valores de X e Y para **“0 X / 355 Y”**.



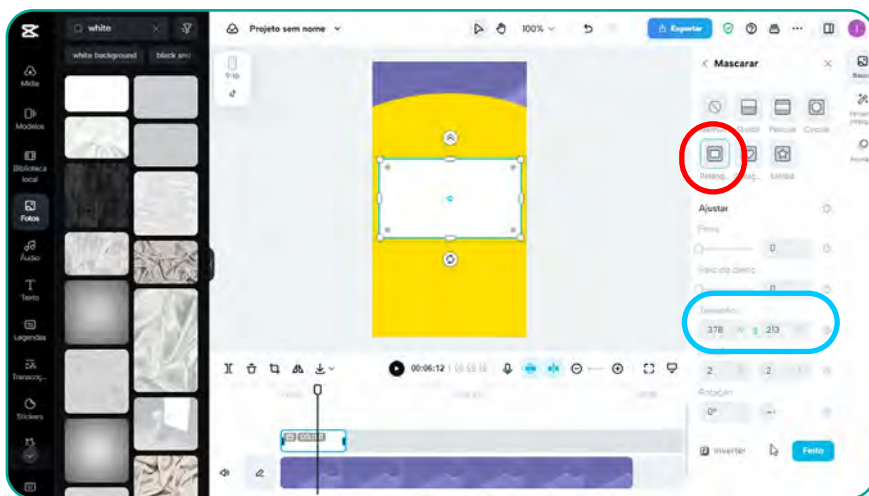
Vamos agora ajustar a duração do vídeo. Clique e mantenha o botão esquerdo do mouse pressionado, na pista referente ao elemento **“lilás”** (destaque em **vermelho**), e desloque para a direita, até a duração **“00:59:19”** (destaque em **azul**).



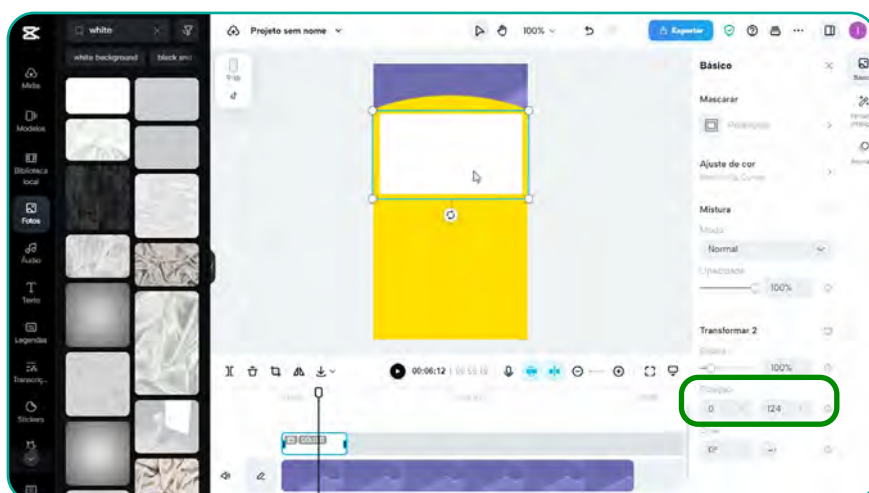
Próximo passo, vamos inserir um novo elemento clicando com o botão esquerdo do mouse na opção **“foto”** localizada na barra de opções localizada à esquerda (destaque em **amarelo**). Na caixa de busca (destaque em **azul**), insira o texto **“White”** e clique em enter para buscar. A partir das opções que forem apresentadas, selecione a primeira opção (destaque em **vermelho**), clicando e mantendo o botão esquerdo do mouse, para que você arraste o elemento para a pista acima do primeiro elemento na linha do tempo [timeline] (destaque em **verde**).



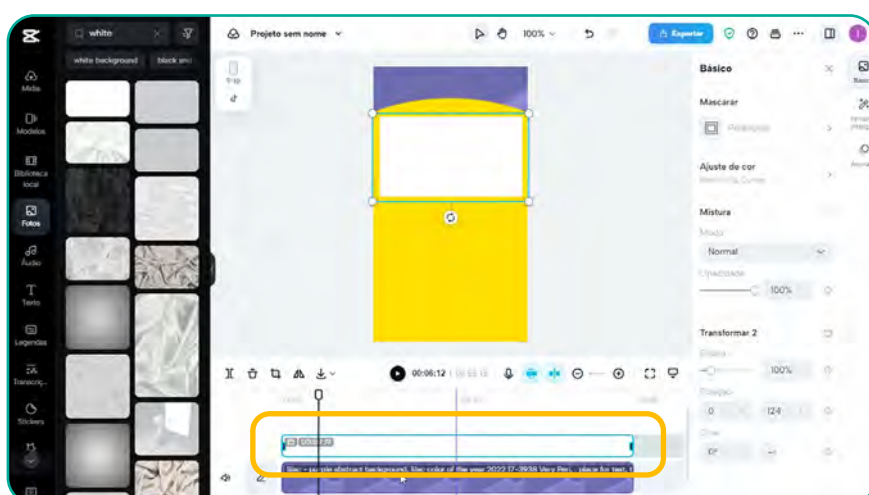
Feito isso, vá ao menu básico, localizado na barra de ferramentas à direita, e clique com o botão esquerdo do mouse na opção **“mascarar”**. Dentro dessa função, selecione **“retângulo”** (destaque em **vermelho**). Seguindo, ajuste o tamanho (destaque em **azul**) colocando os valores de W e H em **“378 W / 213 H”**.



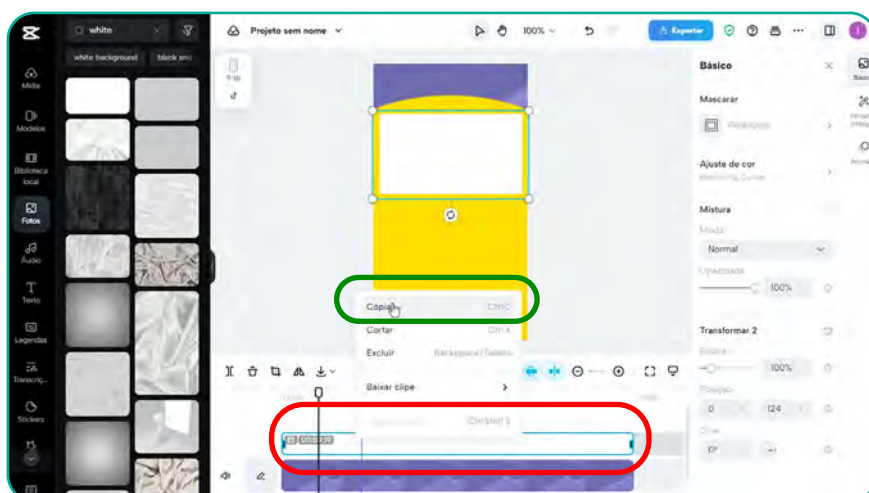
De volta ao menu básico, vamos ajustar o posicionamento do elemento retângulo branco; em posição (destaque em **verde**), nos parâmetros X e Y, digite **“0 X / 124 Y”**.



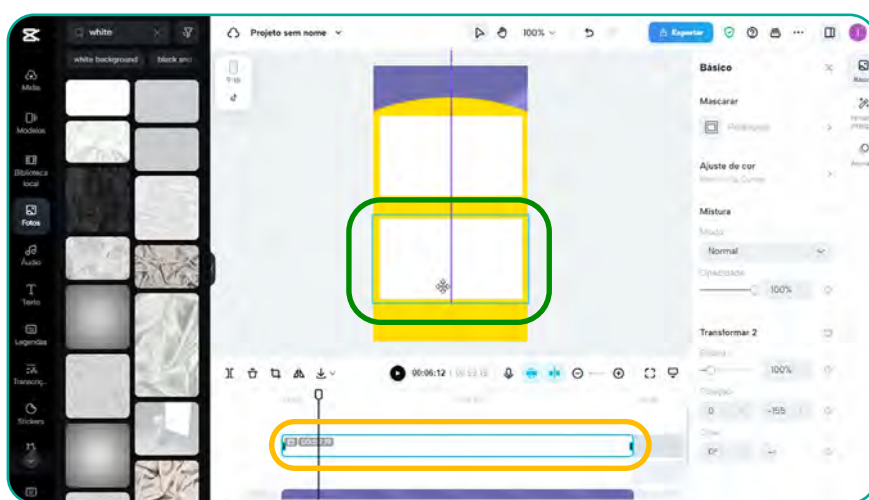
Vamos agora ajustar a duração da pista referente ao elemento retângulo branco, clicando e mantendo o botão esquerdo do mouse pressionado e deslocando para a direita, até a duração **“00:59:19”** (destaque em **amarelo**).



Vamos inserir os próximos elementos utilizando uma outra metodologia, de forma a tornar o processo mais ágil e eficiente. Vamos copiar o elemento retângulo branco clicando com o botão direito do mouse na pista referente ao mesmo na linha do tempo [timeline] (destaque em **vermelho**) e selecionando a opção cópia que aparece nas opções (destaque em **verde**). Você pode também utilizar o comando [CTRL+C] no teclado do computador.



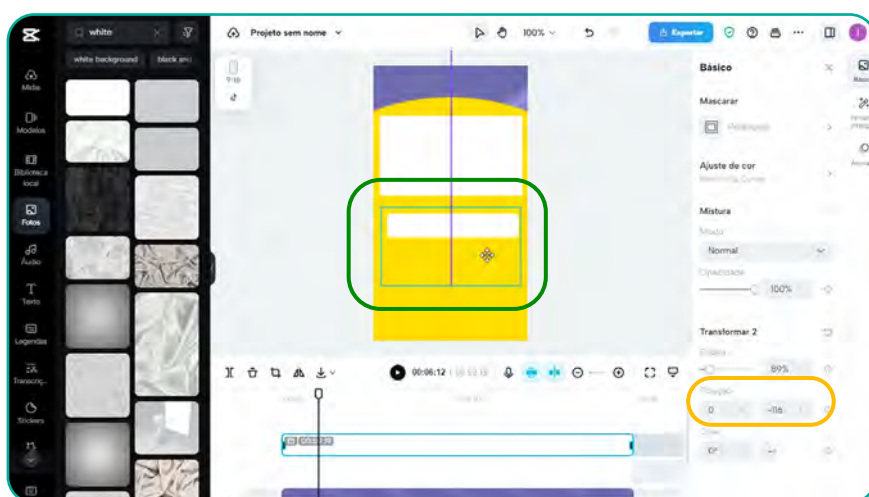
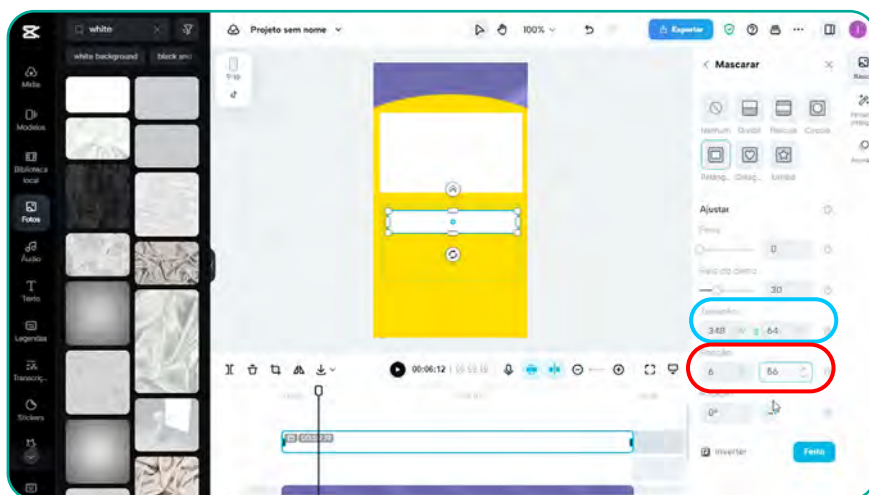
Para colar, basta clicar com o botão direito do mouse novamente na linha do tempo e selecionar a opção colar, ou então executar o comando [CTRL+V] no teclado do computador, que irá inserir a pista duplicada acima da pista original (destaque em **amarelo**), assim como também acima do elemento original na área de trabalho. Basta movê-la para baixo (destaque em **verde**) clicando e pressionando o botão esquerdo do mouse para movimentá-la.



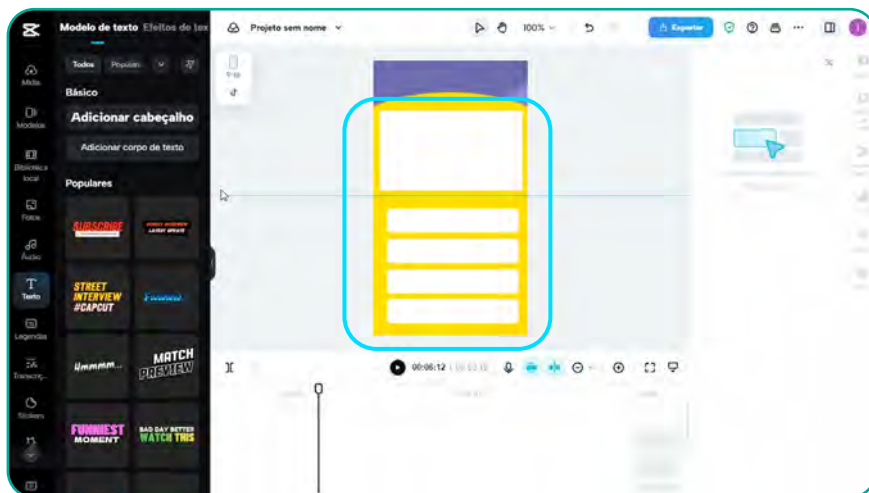
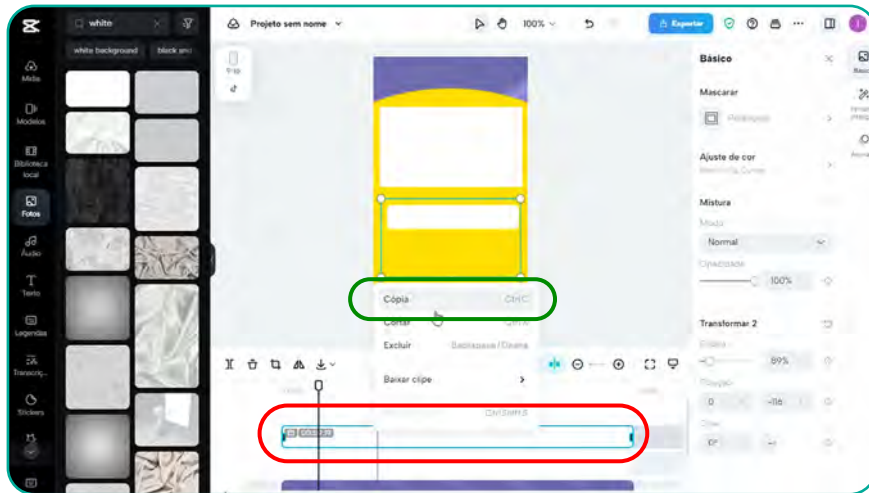
Vamos ajustar o tamanho deste novo elemento, indo na opção “mascarar” localizado no menu básico que fica à direita. Na opção tamanho (destaque em **azul**). Ajustamos os parâmetros W e H, que são referentes a largura e altura; insira os valores “348 W / 64 H”. Em seguida, ajustamos a posição (destaque em **vermelho**), inserindo nos parâmetros X e Y os valores



“6 X / 56 Y”. Por último, retornando ao menu básico, ajustamos a posição (destaque em **verde**) inserindo os seguintes valores nos parâmetros X e Y “0 X / -116 Y” (destaque em **amarelo**).

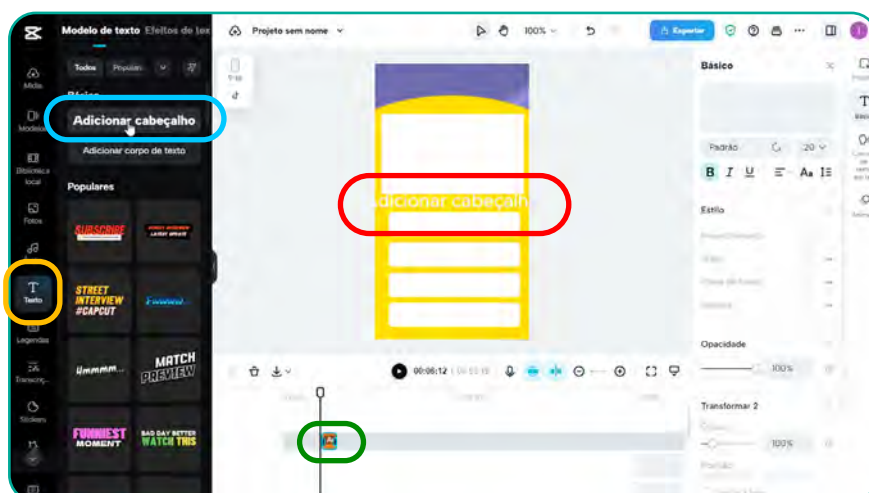


Vamos inserir os demais elementos utilizando o copiar, clicando com o botão direito do mouse na pista referente ao último elemento na linha do tempo [timeline] (destaque em **vermelho**) e selecionando a opção cópia que aparece nas opções (destaque em **verde**) ou utilizando o comando [CTRL+C] no teclado do computador. Para colar clique com o botão direito do mouse acima da última pista e selecione colar, ou utilizando o comando [CTRL+V] no teclado do computador. Repita esse procedimento até completar a quantidade de elementos em acordo com o modelo de referência (ver capítulo 2) da estética (destaque em **azul**).

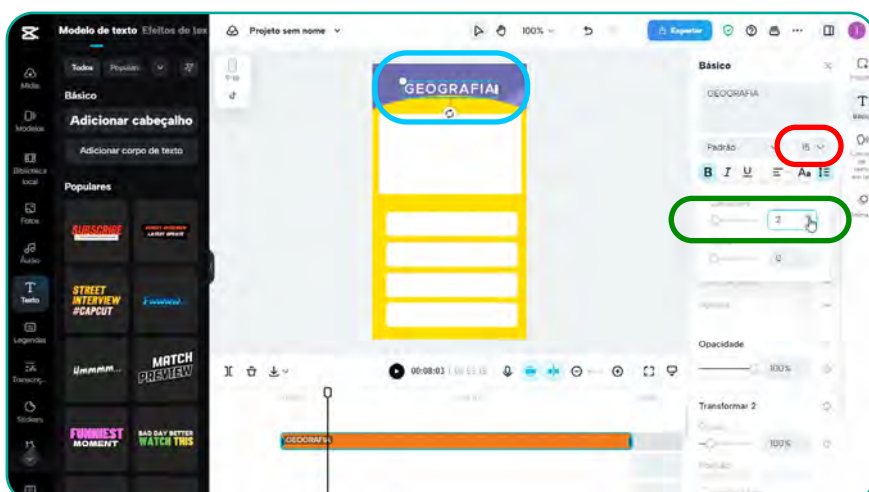


Não esquecer de verificar na linha do tempo [timeline] se todas as pistas estão com a mesma duração **"00:59:19"**.

Dando continuidade, vamos inserir os textos, começando pelo do cabeçalho; no menu de opções localizado à esquerda, clique com o botão esquerdo do mouse, na opção **"Texto"** (destaque em **amarelo**), e selecione a primeira opção de texto em **"básico"** (destaque em **azul**) clicando nela, o que já irá inserir o texto na área de trabalho e na linha do tempo [timeline] (destaque em **vermelho**). Depois disso, ajuste a duração do elemento para o tempo total do vídeo **"00:59:19"**, clicando e mantendo pressionado o botão esquerdo e deslocando a pista para a direita primeiramente. Repita o procedimento para a esquerda (destaque em **verde**).

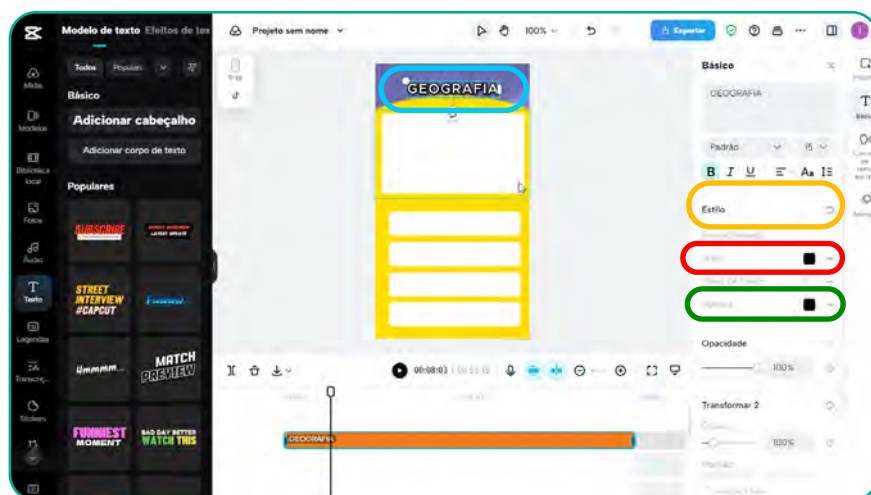


Altere o conteúdo do elemento texto colocando **“GEOGRAFIA”** em caixa alta e desloque-o para a parte superior da área de trabalho, no local destinado para o cabeçalho, clicando e mantendo pressionado o botão esquerdo do mouse, e realize a movimentação para cima (destaque em **azul**). Depois, vá ao menu básico, localizado à direita, e ajuste o tamanho do texto, colocando **“15”** (destaque em **vermelho**). Faça um ajuste no espaçamento das letras [caracteres], onde você pode utilizar o controle deslizante, alterando os valores de espaço, ou inserindo os valores na caixa de diálogo. Delimite o valor **“2”** (destaque em **verde**).

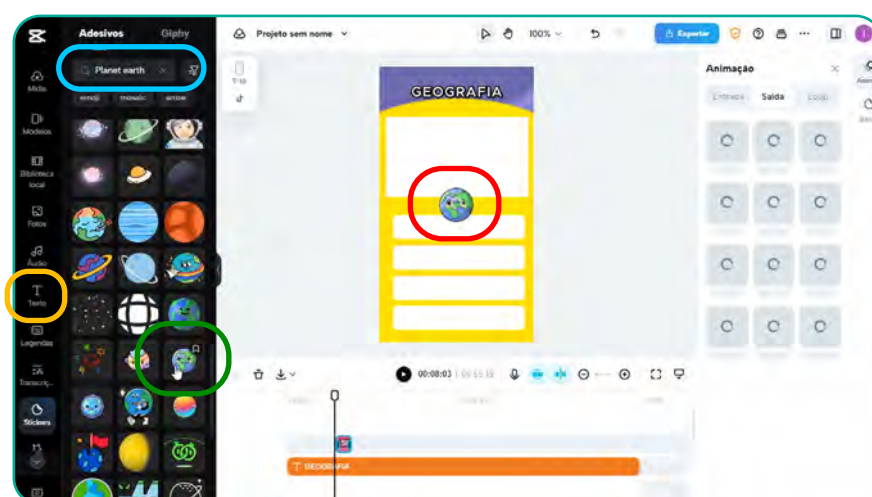


Vamos realçar o elemento com o texto de cabeçalho para dar-lhe um maior destaque. Continuamos no menu básico, localizado à direita; em estilo

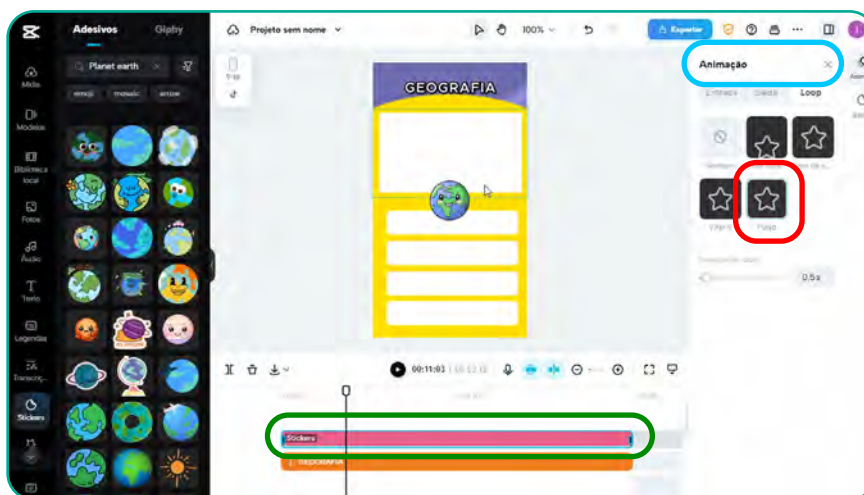
(destaque em **amarelo**), clique com o botão esquerdo do mouse em “**traço**” e selecione a cor “**preto**” (destaque em **vermelho**), após, clique em “**sombra**” e selecione a cor “**preto**” (destaque em **verde**). O resultado é visto aplicado na área de trabalho (destaque em **azul**).



Seguindo o modelo de referência (ver capítulo 2), vamos inserir uma ilustração (figurinha). Na barra de opções à esquerda, clique com o botão esquerdo do mouse na opção “**Stickers**” (destaque em **amarelo**). Na caixa de pesquisa, digite “**Planet earth**” (destaque em **azul**) e pressione enter para pesquisa. Várias opções de ilustrações serão apresentadas, onde você escolhe uma, clica nela (destaque em **verde**), e esta é inserida na área de trabalho e na linha do tempo [timeline] (destaque em **vermelho**).

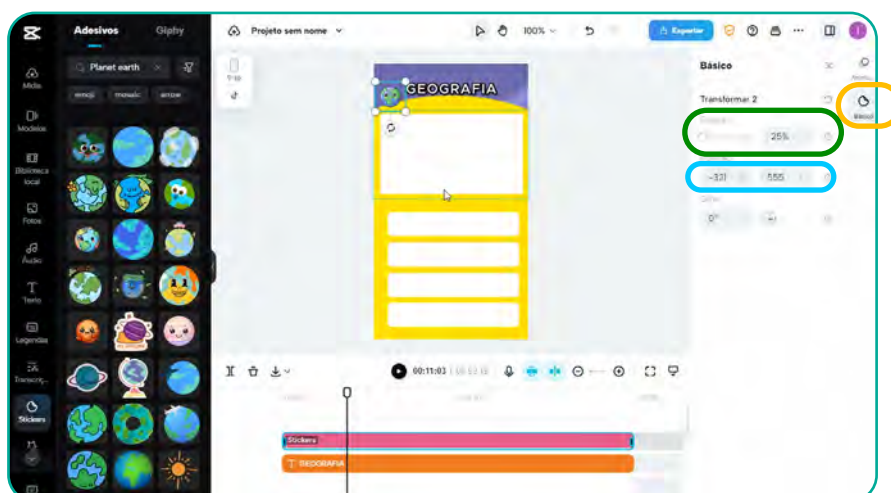


Incrementamos o elemento inserindo um efeito de animação. Após inserir a ilustração [figurinha] na área de trabalho e na linha do tempo, à direita, aparecerá um menu específico **“animação”** (destaque em **azul**), que apresenta três páginas com tipos diferentes de animação [Entrada, Saída e Loop], e abaixo, o tempo de duração do efeito [não vamos mexer neste parâmetro, deixando a configuração padrão]. Utilizaremos o efeito de **“pulso”** (destaque em **vermelho**) que está na página **“Loop”**. Para inserir, é só selecionar a ilustração [figurinha] que receberá o efeito, clicar com o botão esquerdo no mouse no efeito, e ele já será inserido. Depois, ajustamos a duração do elemento ilustração na linha do tempo [timeline], deixando-a presente em toda a duração do vídeo (destaque em **verde**).

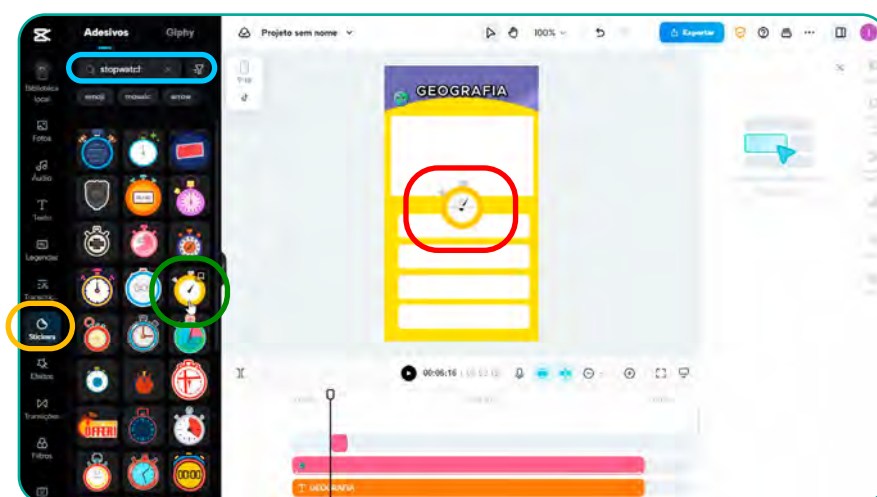


Feito isso, vamos redimensionar a ilustração [figurinha]: clicando com o botão esquerdo do mouse no menu **“básico”** (destaque em **amarelo**), vamos de início ajustar a escala [tamanho] desse objeto na área de trabalho. Você pode ajustar na barra deslizante ou inserindo um valor na caixa de diálogo (destaque em **verde**), ajuste para **“25%”**. Depois vamos aos parâmetros de posição, ajustar X e Y (destaque em **azul**), ajuste para **“-321 X / 555 Y”**.



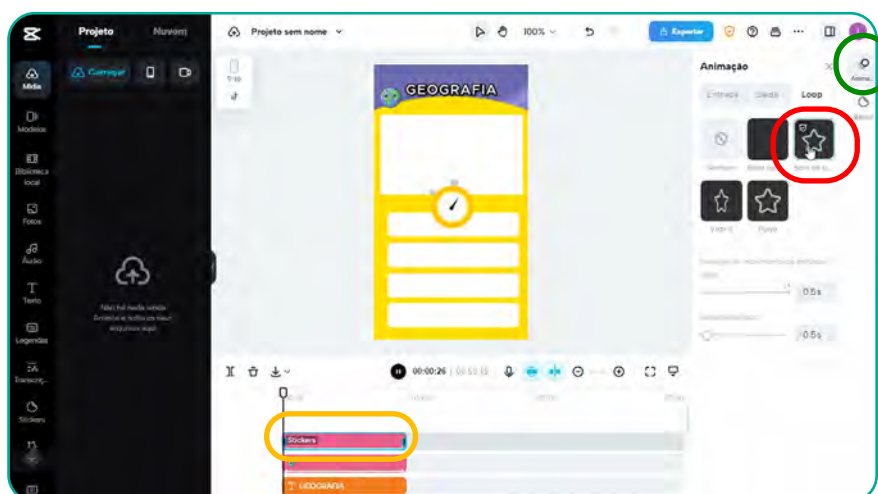


O próximo passo é a inserção de outro elemento do tipo ilustração [figurinha], onde vamos repetir os passos realizados para a inserção da primeira ilustração [figurinha]. Clique com o botão esquerdo do mouse na opção **“Stickers”** (destaque em **amarelo**). Na caixa de pesquisa, digite **“Stopwatch”** [que significa cronômetro] (destaque em **azul**) e pressione enter para pesquisar. Várias opções de ilustrações serão apresentadas, onde você escolhe uma, clica nela (destaque em **verde**), e ela é inserida na área de trabalho e na linha do tempo [timeline] (destaque em **vermelho**).

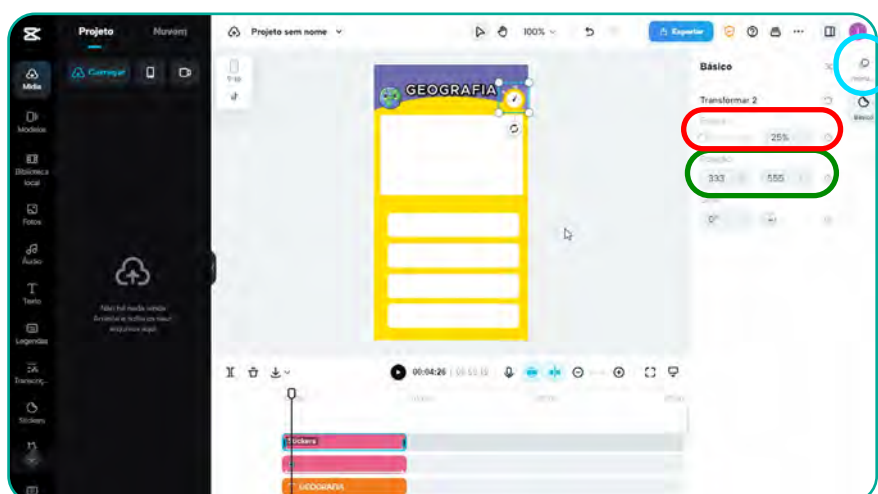


Seguindo, ajustamos a duração da trilha referente à ilustração [figurinha] do cronômetro, deixando-a igual ao tempo do vídeo (destaque em **amarelo**). Em seguida, inserimos uma animação nessa ilustração [figurinha] também; no menu **“animação”** à direita (destaque em **verde**), em **“Loop”**, selecione a animação **“Som de oscilação”** (destaque em **vermelho**) clicando

com o botão esquerdo do mouse, adicionando a ilustração e sem alterar os demais parâmetros.

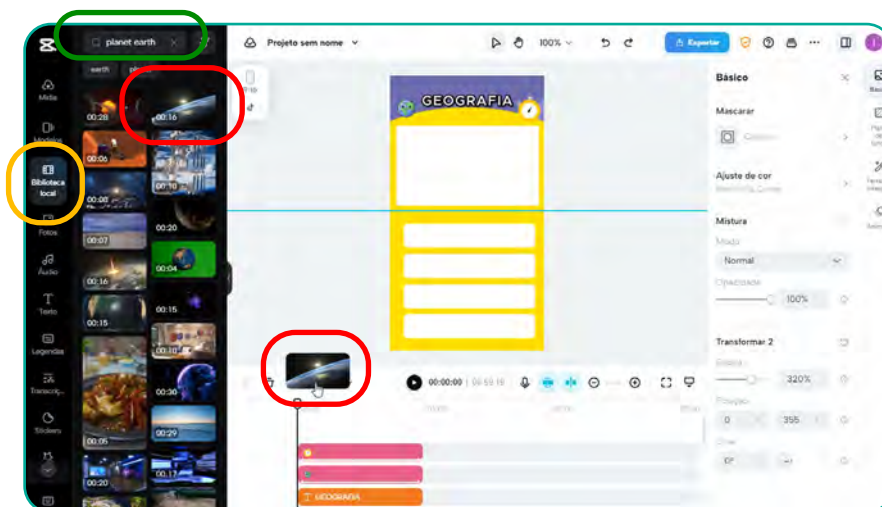


Vamos agora alterar o tamanho [escala] e a posição da ilustração [figurinha]. Clicamos em **“básico”** na barra de ferramentas à direita (destaque em azul), em **“escala”** definimos em **“25%”** o parâmetro (destaque em vermelho). Depois, em **“posição”**, ajustamos os parâmetros de X e Y em **“333 X / 555 Y”** (destaque em verde).

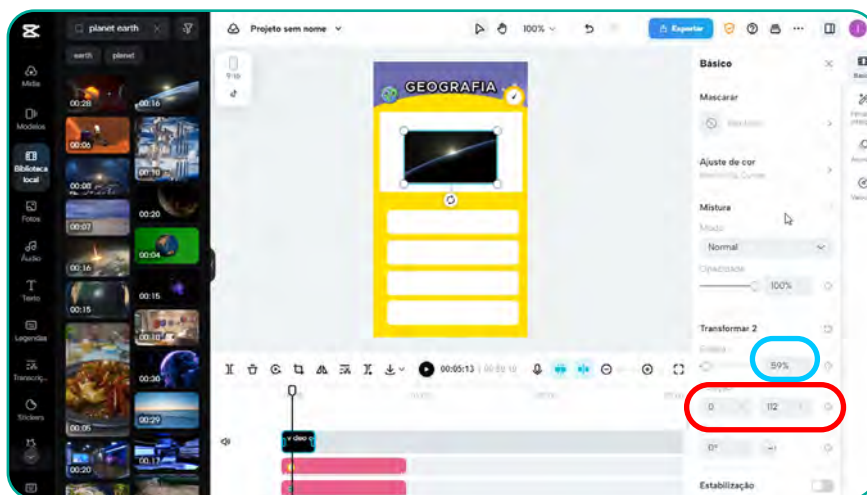


O passo seguinte, segundo o modelo de referência (ver capítulo 2), é inserir uma imagem [foto ou vídeo] dentro do retângulo branco. Para isso, clicamos com o botão esquerdo do mouse no ícone biblioteca local (destaque em amarelo), aí na caixa de busca, insira **“planet earth”** e clique enter para realizar a procura (destaque em verde). Várias opções serão apresentadas, escolha uma (destaque em vermelho), clique e segure o botão esquerdo do

mouse pressionado, para que você possa arrastar o elemento escolhido [vídeo] para a linha do tempo [timeline].

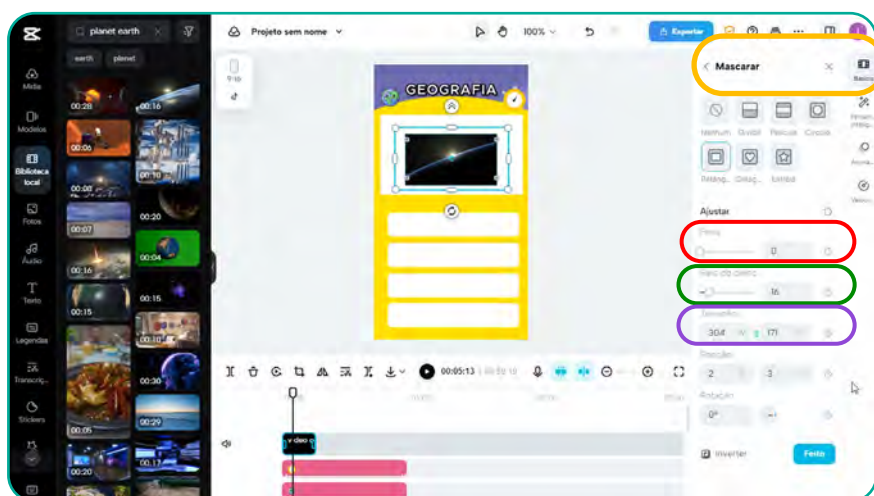


Faremos agora uns ajustes de dimensão e posicionamento no elemento inserido, começando pela escala (destaque em **azul**). Ajuste este parâmetro para “59%”; em seguida, ajuste a posição, colocando nos parâmetros de X e Y, os valores de “0 X / 112 Y” (destaque em **vermelho**).

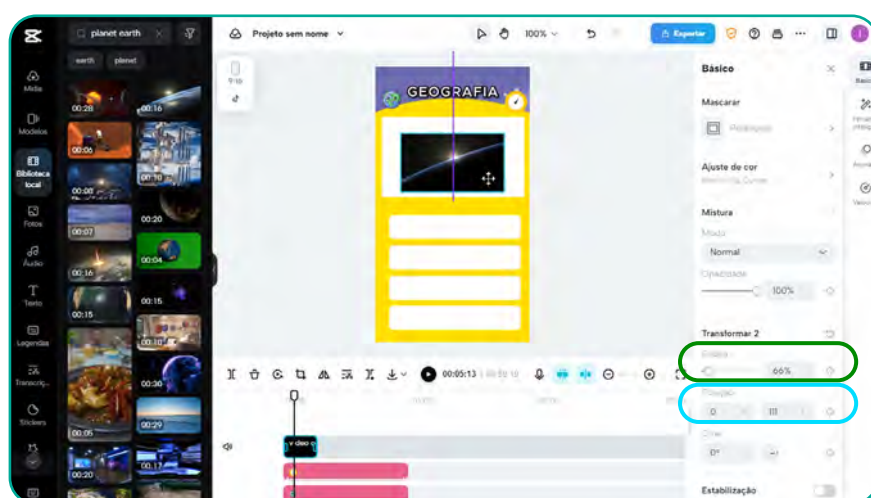


Vamos melhorar o ajuste de tamanho do elemento utilizando o recurso “**mascarar**” que fica localizado à direita, no menu básico (destaque em **amarelo**). Selecione a opção “**retângulo**” (destaque em **azul**); em “**ajustar**”, temos vários parâmetros que podem ser configurados, mas não vamos utilizar todos; em “raio do canto” ajuste o parâmetro para “16” deslizando o controle para a direita, ou inserindo o valor na caixa ao lado (destaque em **vermelho**); em “**tamanho**”, insira os valores “304 X / 171 H” (destaque

em **verde**); por último, em “*posição*”, nos parâmetros X e Y, insira “**2 X / 3 Y**” (destaque em **roxo**).



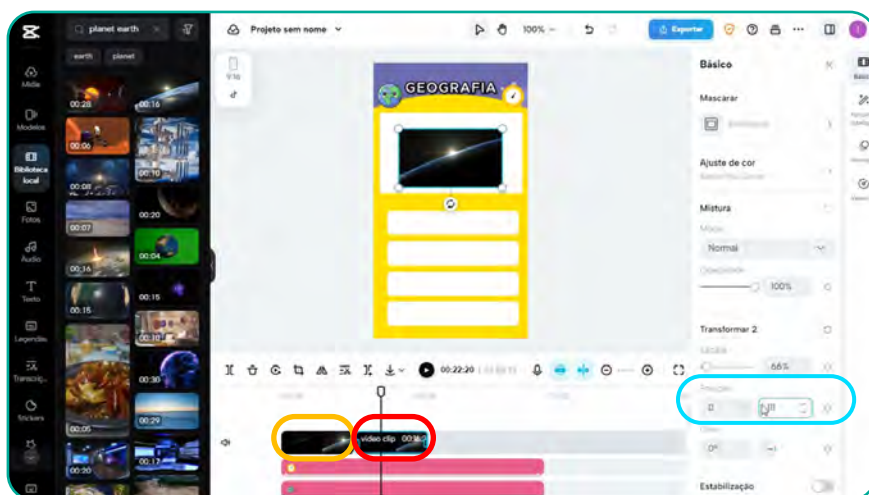
Para finalizar, realizamos um último ajuste na escala e na posição do elemento. Em “*escala*” (destaque em **verde**), coloque o valor de “**66%**”; em “*posição*”, nos parâmetros X e Y, coloque “**0 X / 111 Y**” (destaque em **azul**).



Ao se utilizar um elemento do tipo “vídeo”, da biblioteca do próprio CapCut, há vídeos com variados tempos de duração. No caso deste elemento de vídeo que estamos utilizando, ele possui apenas “16 segundos” (destaque em **amarelo**), e se observamos na linha do tempo [timeline], a trilha correspondente a ele não está com o mesmo tamanho das demais do vídeo, o que indica que ele está com uma duração menor. Outro ponto é que você não tem como aumentar a sua duração, aumentando o tamanho da trilha, deslocando-a para a direita. No caso do vídeo, isso não é possível e você

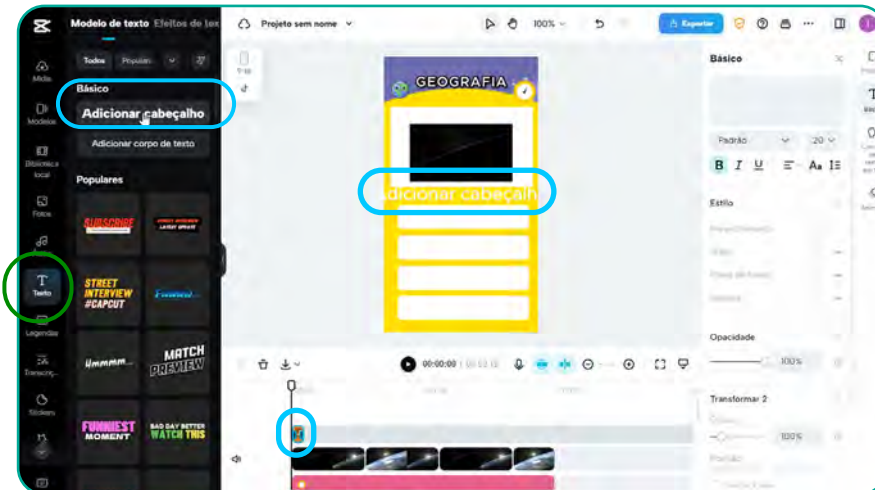


deve perguntar: "e aí, como resolver?" É simples, basta duplicarmos a trilha do elemento de vídeo, utilizando o comando copiar e colar [botão direito do mouse + seleciona a opção cópia | botão direito do mouse + seleciona a opção colar] ou utiliza os comandos do teclado [Ctrl+C para copiar | Ctrl+V para colar] (destaque em **vermelho**). Importante observar um detalhe, quando você "cola" uma trilha copiada, ela altera a posição do elemento "**colado**". Assim, ajuste os parâmetros X e Y da "**posição**" (destaque em **azul**), colocando o valor da primeira trilha, ou seja, "**0 X / 111 Y**". Caso o último clipe "**colado**" exceda a duração total do vídeo, é só reduzir a duração da trilha clicando e segurando o botão esquerdo do mouse e arrastando para a esquerda, até encaixar na duração total do vídeo.

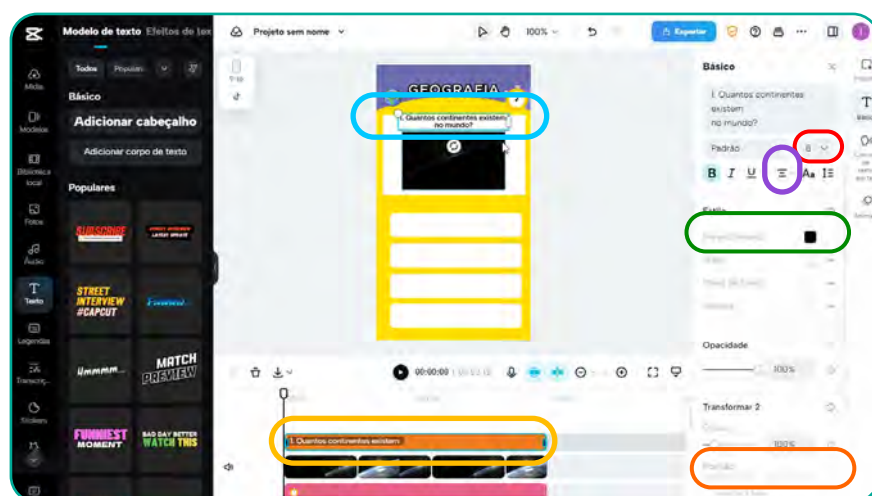


Vamos agora inserir os demais textos da estética, começando pelo texto da pergunta do quiz. Na barra de opções localizada à esquerda, clique em "**Texto**" (destaque em **verde**), em seguida clique com o botão esquerdo do mouse no modelo escolhido, onde ele será inserido na área de trabalho e na linha do tempo [timeline] (destaque em **azul**).

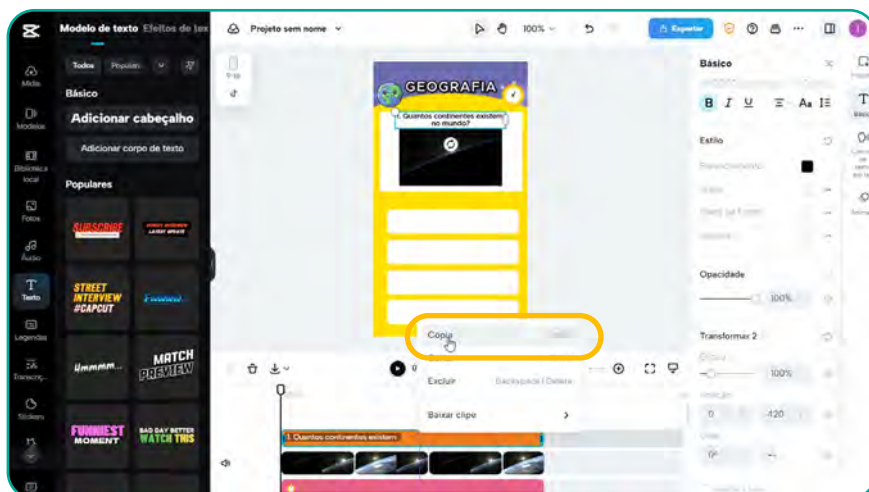




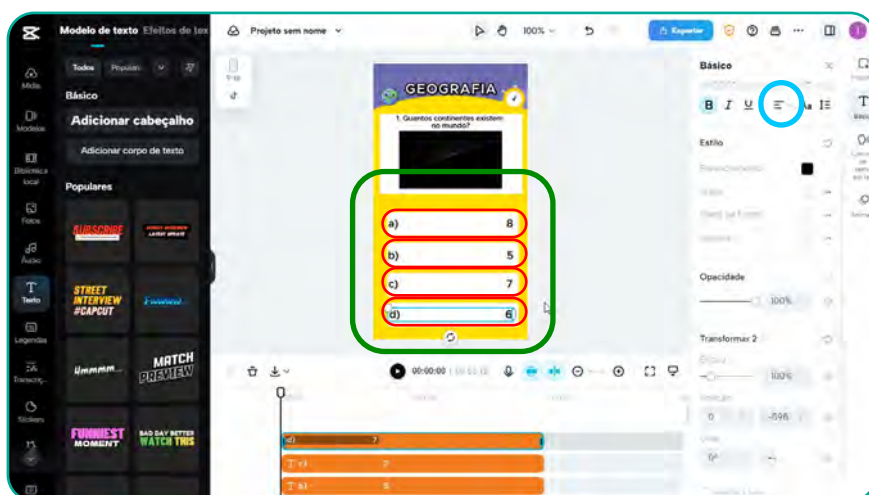
Em seguida, ajuste a duração da trilha do texto (destaque em **amarelo**) clicando e mantendo o botão esquerdo do mouse pressionado e arrastando a lateral da trilha até o ponto que indica a duração total do vídeo “00:59:19”. No próximo passo, altere a cor do texto, clicando em “preenchimento”, e selecionando a cor “preto” (destaque em **verde**). Em seguida, altere o texto colocando “1. Quantos continentes existem no mundo?” (destaque em **azul**). Ajuste o tamanho do texto, selecionando “8” (destaque em **vermelho**). Depois, ajuste o alinhamento do texto (destaque em **roxo**) para centralizado. Por último, ajuste os parâmetros X e Y da posição (destaque em **laranja**) para “0 X / 420 Y”.



Para os demais textos que compõem a estética, utilizaremos o recurso copiar e colar, onde você pode tanto utilizar o mouse [botão direito do mouse + seleciona a opção cópia | botão direito do mouse + seleciona a opção colar] ou utilizar os comandos do teclado [Ctrl+C para copiar | Ctrl+V para colar] (destaque em **amarelo**).

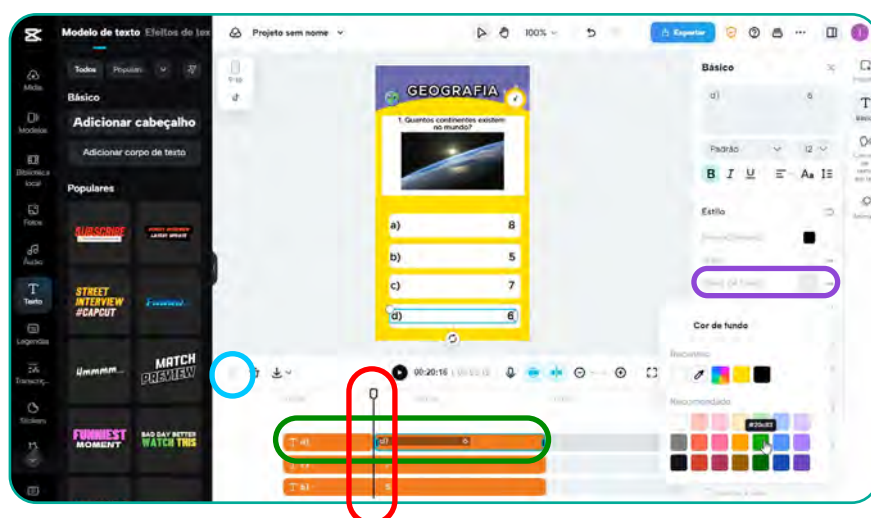


Posicione os textos em cada espaço destinado para as alternativas, do quiz. Depois altere os textos (destaque em **verde**), modifique o alinhamento para "à esquerda" (destaque em **azul**) e utilize a barra de espaço para ampliar o espaçamento entre a letra da alternativa e a resposta (destaque em **vermelho**).

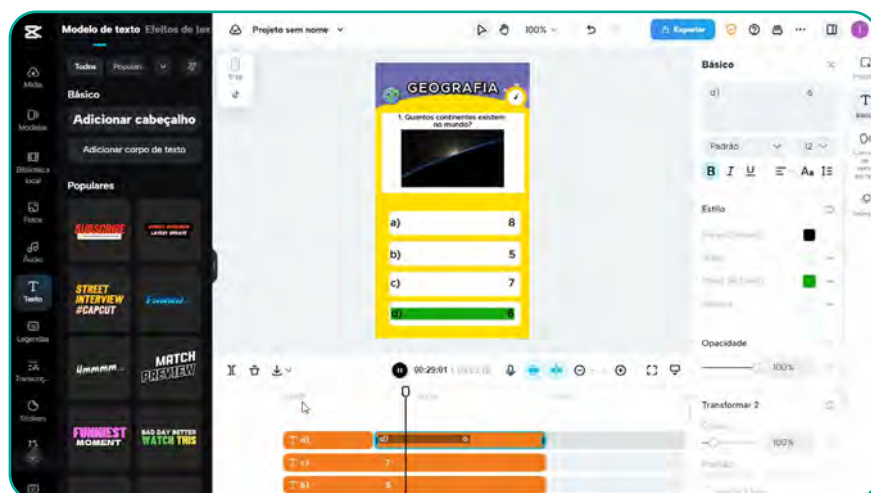


Para finalizar o quiz, precisamos destacar a alternativa correta. Para isso utilizaremos o recurso dividir: primeiro vamos definir o tempo em que a pergunta fica apresentando somente as alternativas, sugerimos entre

15 a 20 segundos; feito isso, desloque a agulha de reprodução (destaque em **vermelho**) até o ponto onde haverá a aplicação do recurso dividir. Em seguida, selecione a trilha correspondente à resposta correta (destaque em **verde**) e clique com o botão esquerdo do mouse no recurso dividir (destaque em **azul**). Pronto, o clipe foi dividido em dois! Observe que o da direita apresenta uma borda azul, diferente do da esquerda que não apresenta, isso significa que o da direita está selecionado, e isso é importante para o próximo passo. Com o clipe selecionado, clique em plano de fundo (destaque em **roxo**) e selecione a cor verde.



Feito isso, ao final do intervalo definido, quando você reproduzir o vídeo, aparecerá o destaque verde, indicando a resposta correta, finalizando assim a produção dessa estética de vídeo didático.



## PRODUZINDO A ESTÉTICA 03 – ESCRITA NA MESA

A partir dessa proposta estética de vídeo didático, começaremos a utilizar a captação de imagens e de áudio, através do seu telefone celular smartphone (Imagem A, ao lado esquerdo), professor, optando por aparelhos com o sistema operacional Android, pela popularidade, acessibilidade e maior oferta de aplicações gratuitas, além de utilizar o fone de ouvido do tipo headset (Imagem A, ao lado direito) do próprio aparelho, ou que seja compatível com o smartphone, por ele possuir além dos alto-falantes para escuta, possuir em sua estrutura um microfone direcional integrado. Desse modo, utilizaremos a metodologia de gravação do som de forma direta, ou seja, ao mesmo tempo que gravamos as imagens, o áudio é gravado.



Imagem A: Smartphone e headset [Montagem do autor/imagens por freepik]

Essa estética se caracteriza por apresentar o conteúdo em um papel, que pode ser em branco, onde você possa escrever toda a informação que você deseja passar sobre o conteúdo, ou então, de forma impressa, tipo o enunciado de uma questão com as alternativas e embaixo um espaço para que você possa apresentar a resolução ou, por último, a exposição de questões de uma prova, simulado etc., onde você responde e explica para o aluno.

Além do smartphone e do fone de ouvido headset, utilizaremos também para a produção desta estética: um tripé de mesa para smartphone (Imagem), que custa em média R\$ 25,00 e pode ser encontrado em lojas de acessórios



para telefones celulares, livrarias, lojas de informática, lojas de variedades e lojas online.

Utilizaremos como iluminação, a luz (Imagem B) da lanterna do próprio smartphone [luz artificial do tipo fria {temperatura de cor}].



Imagem B: Lanterna do smartphone (lado direito) e Tripé (lado esquerdo) [Fotos do autor]



Vamos começar montando o tripé de mesa e instalando o smartphone [Imagem C]. Esses tripés possuem a montagem bastante simples, assim como o seu ajuste de altura e posicionamento, pois possuem além da cabeça ajustável (destaque em **amarelo**), possuem as pernas ajustáveis (destaque em **azul**), permitindo amplas possibilidades de posicionamento. Em seu conjunto, ele possui também o suporte (destaque em **laranja**) para instalação do smartphone.

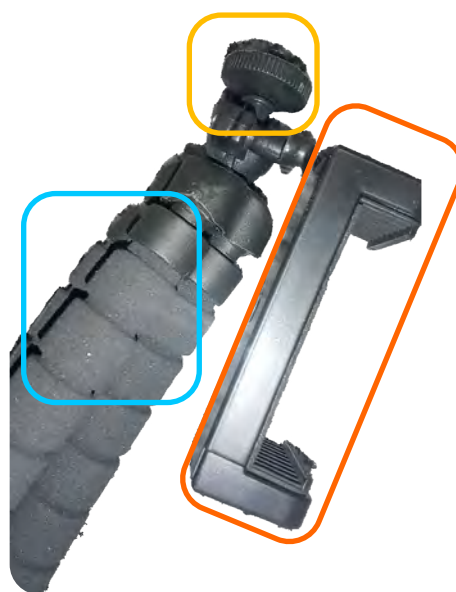


Imagem C



Posicione o suporte [Imagem D] para instalação do smartphone na posição horizontal (destaque em **azul**) e encaixe a cabeça do tripé na parte de baixo do suporte, girando esta peça (destaque em **amarelo**) para que ela fixe bem o encaixe no suporte, ficando desta forma [Imagem E] (destaque em **laranja**).

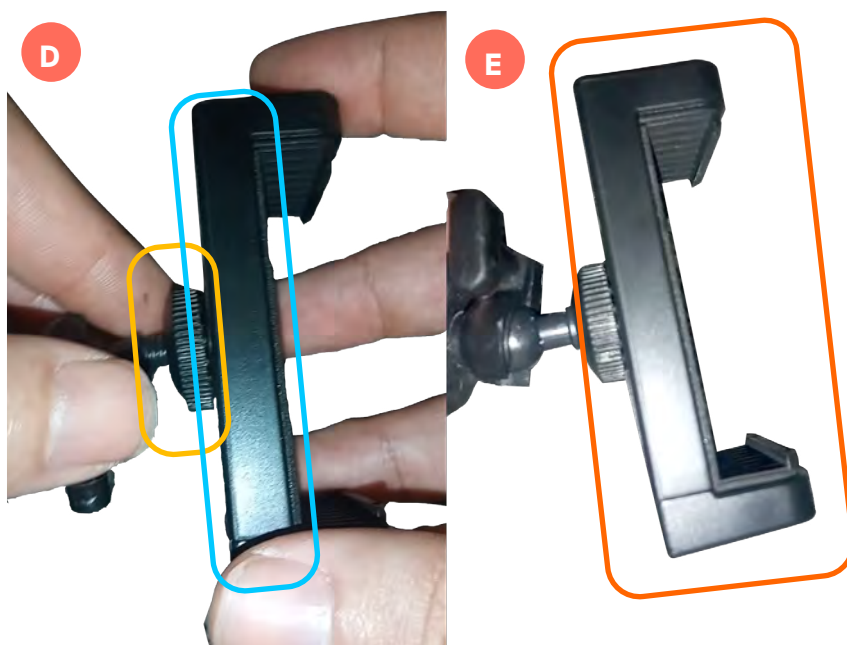


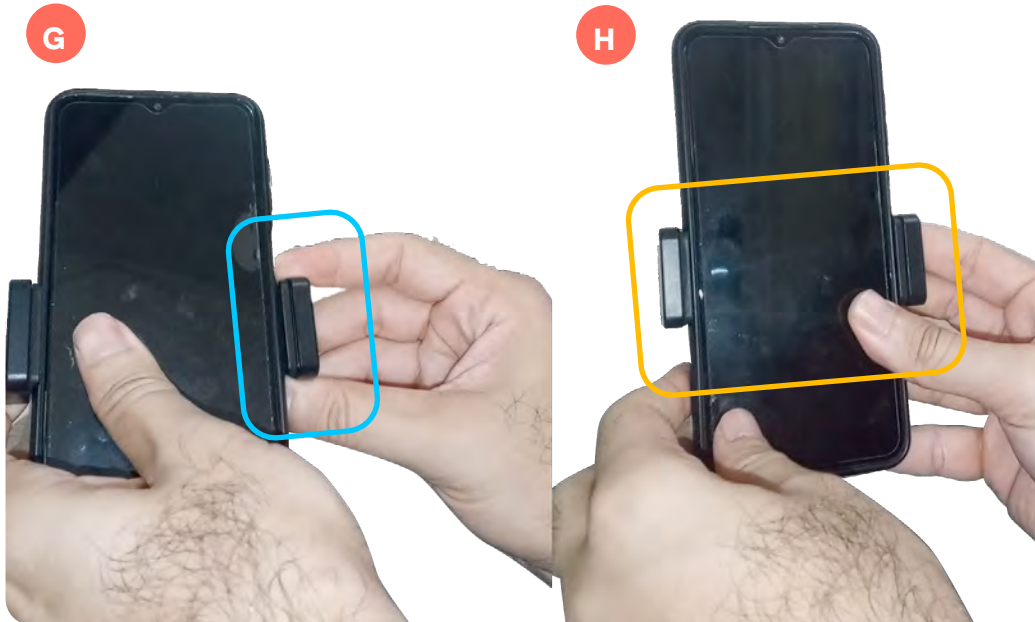
Imagem D e E: Encaixes do Tripé [Montagem e fotos do autor]

O próximo passo é ajustar o posicionamento das pernas do tripé, não abrindo-as muito, de modo a dar altura ao suporte do smartphone (Imagem F, destaque em **amarelo**).



Imagem F: Abertura das pernas do Tripé [Montagem e foto do autor]

Depois, vamos instalar o smartphone no suporte. O processo é simples, é só puxar uma das laterais do suporte [Imagem G] (destaque em **azul**), e encaixar o smartphone entre as laterais, para que ele fique bem ajustado (destaque em **amarelo**) [Imagem H].



Imagens G e H: Instalação do smartphone no suporte [Montagem e fotos do autor]

Depois, posicione o smartphone na horizontal (Imagem I, destaque em **amarelo**).



Imagem I: Posição horizontal no Tripé [Montagem e foto do autor]

Em seguida, vamos montar a composição do vídeo [Imagem J]. Posicione o tripé em cima do papel que tem o conteúdo que será mostrado. Para este exemplo, o vídeo tratará da análise de uma questão de prova. Seguindo a estética de referência, colocamos um bloco de anotações na parte superior à esquerda (destaque em **amarelo**), e umas canetas na parte inferior à direita (destaque em **vermelho**), como elementos decorativos. Ajustamos o enquadramento (destaque em **verde**) de modo a dar maior destaque ao conteúdo que será abordado [a questão de prova], e os elementos decorativos aparecem em menor proporção, de forma complementar. Caso no enquadramento, apareça um pouco do tripé, não há problema [Imagem K].

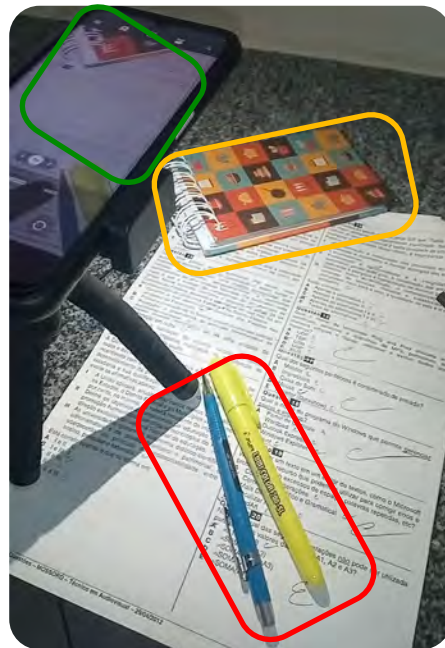


Imagem J [Foto do autor]

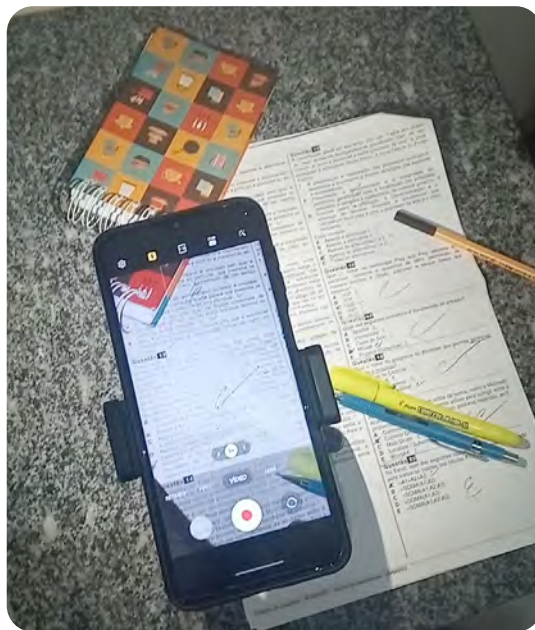


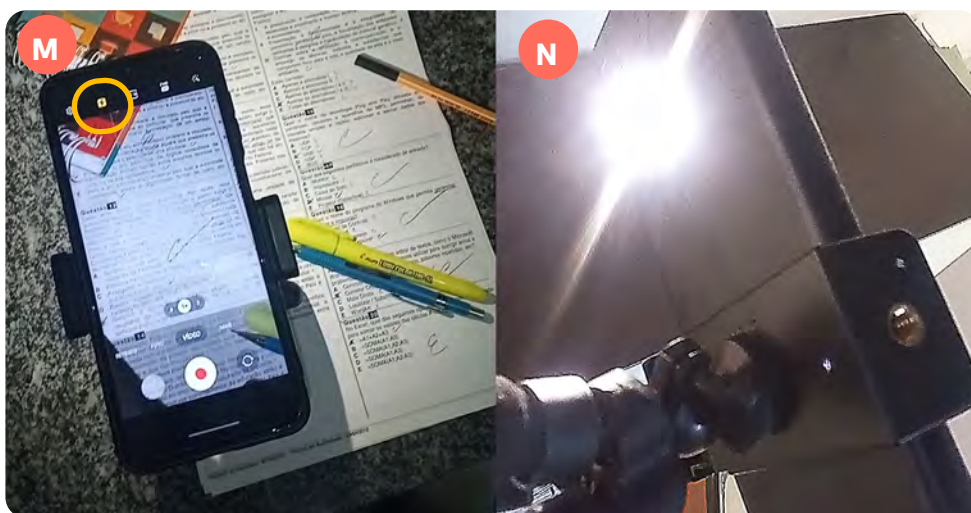
Imagem K: Enquadramento [Foto do autor]

O passo seguinte é conectarmos o fone de ouvido headset no smartphone, para gravarmos o som (destaque em **amarelo**). Dependendo do modelo do smartphone, a entrada para conexão do fone de ouvido pode estar localizada na parte de cima ou de baixo do telefone.



Imagem L: Enquadramento [Foto do autor]

O último passo é ativar a lanterna do smartphone (destaque em **amarelo**) [Imagens M e N].



Imagens M e N: Ativação da lanterna do Smartphone e Lanterna Acesa [Montagem e fotos do autor]



Feito isso, é só realizar a gravação do vídeo.

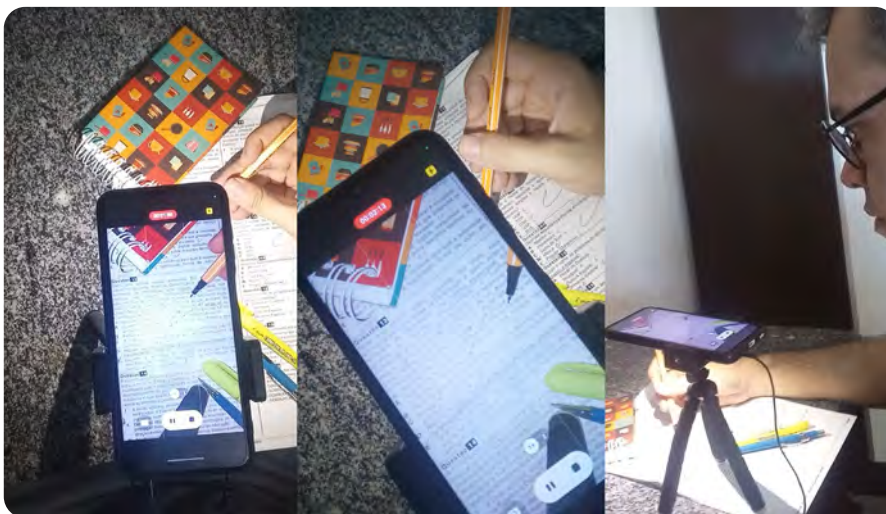


Imagem O: Configuração final [Foto do autor]

## PRODUZINDO A ESTÉTICA 04 – TÓPICOS

Essa proposta de estética de vídeo didático utiliza a mesma metodologia da anterior, ou seja, faremos a captação de imagens e de áudio, utilizando o seu telefone celular smartphone e utilizaremos o fone de ouvido do tipo headset do próprio aparelho, ou que seja compatível com o smartphone, por ele possuir além dos alto-falantes para escuta, possuir em sua estrutura um microfone direcional integrado; para iluminação utilizaremos a luz da própria sala, que se caracteriza por ser uma luz artificial e de temperatura fria (temperatura de cor); além desses materiais, utilizaremos também um tripé de mesa para

smartphone; mas, nessa estética, apresentamos uma outra solução, para aqueles que não possuam e ou não tenham como adquirir o tripé de mesa para o smartphone.

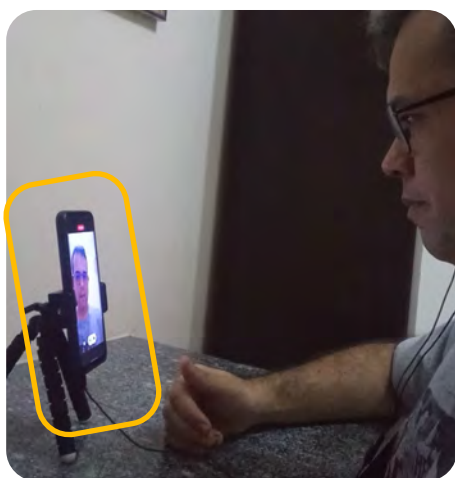
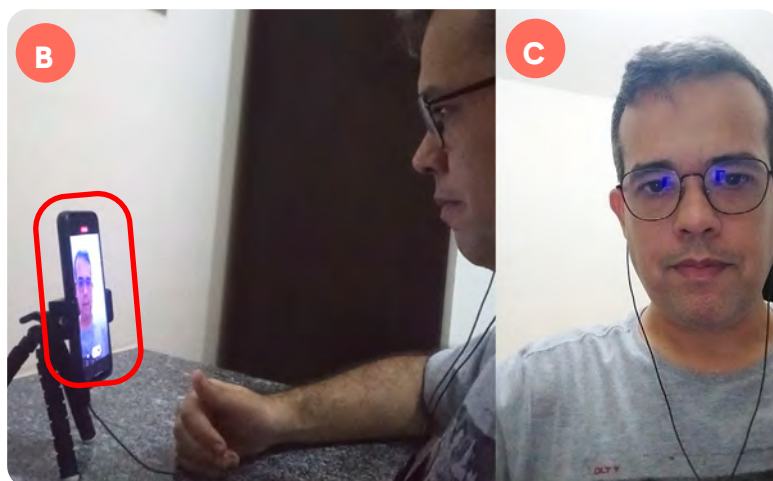


Imagem A: Posição Retrato [Foto do autor]

Iniciamos posicionando o tripé, ajustando o smartphone no suporte, colocando-o na posição vertical [retrato] (destaque em **amarelo**); em seguida, vamos realizar o enquadramento, seguindo o modelo de referência (ver capítulo 2).



Uma observação importante, ao utilizar a câmera frontal do smartphone, devemos atentar ao fato de ao gravar o vídeo, ela inverter a imagem. Veja: se você realizar o enquadramento, posicionando a sua imagem para a esquerda [Imagem B] (destaque em **vermelho**), no vídeo gravado, ela irá aparecer a direita [Imagem C] e vice-versa.

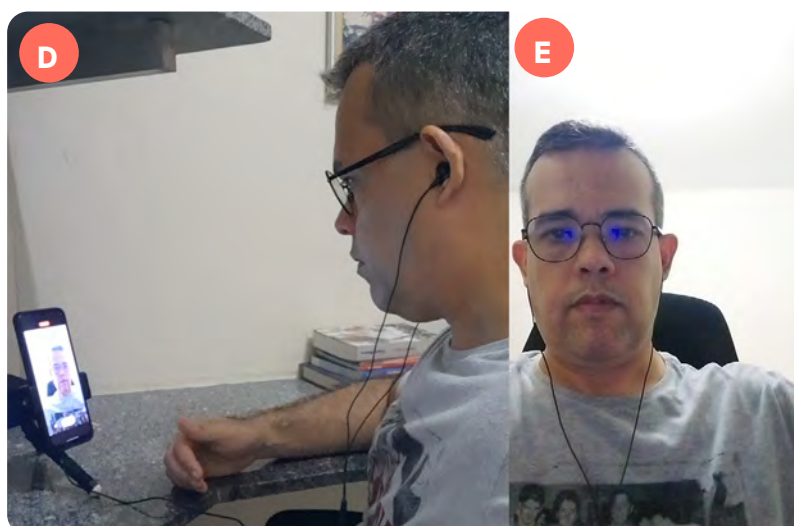


Imagens B e C: Posicionamento durante a gravação e Resultado final [Montagem e fotos do autor]



#### LEMBRE-SE SEMPRE!

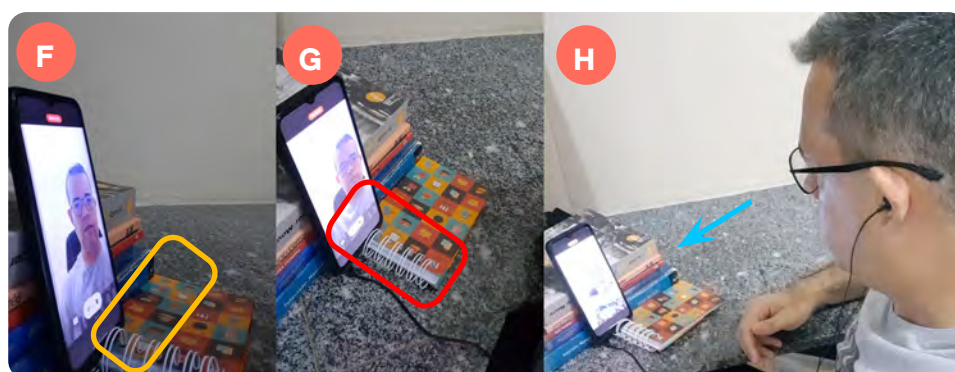
Sempre que utilizar a câmera frontal para gravar a minha imagem, devo observar que ela inverte a imagem no vídeo gravado; caso eu utilize uma estética em que seja necessário o posicionamento em uma das laterais, no momento da gravação, vou realizar o enquadramento na lateral oposta [Imagem D] a que eu quero que fique no vídeo final [Imagem E].



Imagens D e E: Posicionamento com espelhamento e Resultado final [Montagem e fotos do autor]

A seguir, conectamos o fone de ouvido headset ao smartphone e realizamos a gravação, finalizando a produção desta estética de vídeo didático.

Para aqueles que não possuem o tripé de mesa para smartphone ou não têm como adquirir, uma solução para que seja possível realizar a produção desta estética é utilizar um caderno ou bloco de espiral como substituto [Imagem F] (destaque em **amarelo**), utilizando a parte do espiral para sustentar o celular [Imagem G] (destaque em **vermelho**). Como reforço, você coloca uns livros por trás [Imagem H] (seta **azul**), para manter o smartphone em pé, onde, você pode ajustar o enquadramento, movimentando os livros para frente ou para trás, fazendo com que ele fique ou mais em pé, ou mais inclinado para trás.



Imagens F, G e H: Modelo improvisado de sustentação [Montagem e fotos do autor]

## PRODUZINDO A ESTÉTICA 05 – SALA DE AULA

Essa última proposta estética traz para o vídeo didático o ambiente de sala de aula, mas especificamente o quadro branco, que fica localizado por trás do professor (em segundo plano), onde ele, à frente, em momentos distintos, vira-se para o quadro branco para fazer anotações relacionadas ao conteúdo exposto.

Faremos a captação de imagens e de áudio, utilizando o seu telefone celular smartphone e o fone de ouvido do tipo headset do próprio aparelho, ou que seja compatível com ele. Para iluminação, utilizaremos a luz da própria sala, que se caracteriza por ser uma luz artificial e de temperatura fria (temperatura de cor). Além desses materiais, utilizaremos também um tripé fotográfico [Imagem A], utilizando um adaptador para smartphone, mas pode-se utilizar também um tripé para smartphone com Ring light (tipo de refletor de iluminação) [Imagem B].



Imagens A e B: Tripé [Canva] e Modelo com Ringlight [Freepik]

Iniciamos fazendo a montagem e posicionamento do tripé. Arme o tripé, abrindo ao máximo, as pernas do equipamento [Imagem C], deixando-o em pé, em formato triangular (conforme mostrado em linha pontilhada **vermelha**). Eleve-o até a altura máxima dos níveis (destaque em **amarelo**) das pernas do equipamento, assim como da coluna central (destaque em **azul**) [Imagem D] e posicione-o a uma distância entre 80 cm à 01 metro de você, professor [Imagem E] (seta **amarela**).

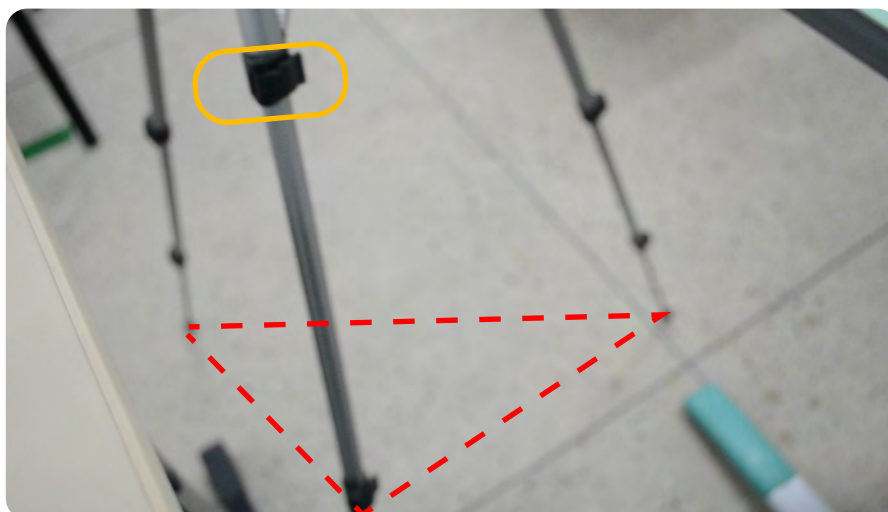


Imagem C: Configuração do tripé [Foto do autor]

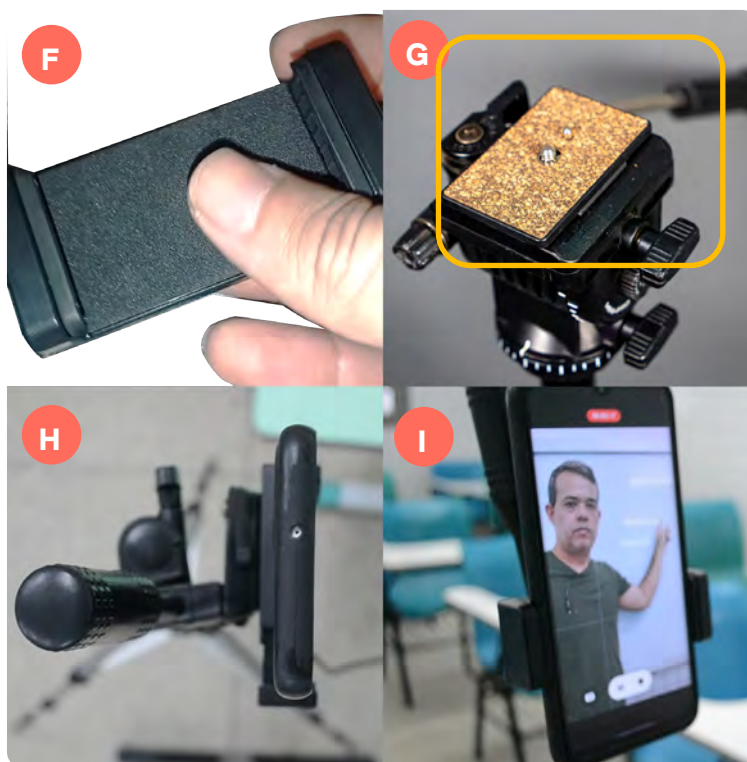


Imagem D: Coluna central do tripé [Foto do autor]



Imagem E: Distância do tripé em relação ao professor [Foto do autor]

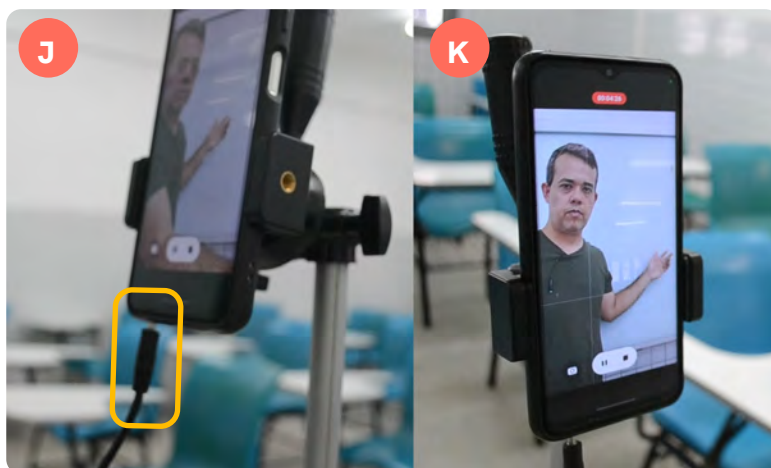
Após instalarmos o tripé, passamos à fixação do smartphone: fixe o suporte do celular [Imagem F] na “sapata” do tripé (destaque em **amarelo**) [Imagem G - esta peça acompanha todos os tripés fotográficos, e é utilizada para fixar dispositivos no equipamento] e após, posicione o celular na posição vertical (retrato) [Imagens H e I].



Imagens F, G e H e I: F - Suporte do Smartphone; G - "Sapata" do Tripé; H - Smartphone posicionado no tripé I - Imagem da Tela com smartphone posicionado no tripé [Imagem G por Canva / F,H e I - Montagem e fotos do autor]



Em seguida, conecte o fone de ouvido headset no smartphone (destaque em **amarelo**) [Imagem J] e realize o enquadramento [Imagem K], seguindo o modelo de referência (ver capítulo 2). Feito isso, é só realizar a gravação.



Imagens J e K : J - Conexão do fone de ouvido;

K - Realizando o enquadramento [Montagem e fotos do autor]

### 3.3. Vamos fechar os detalhes, a Pós-produção.

Vencida a etapa da produção, chegamos a última fase da concepção do vídeo didático, a pós-produção; essa etapa é também chamada de edição, montagem e finalização, e consiste na construção de um contexto a partir da imagem (Bonasio, 2002), ou seja, é dar ritmo e sentido ao vídeo (Riga 2020), concretizando o roteiro planejado lá na etapa de pré-produção. É um processo que pode tanto salvar como destruir uma produção, sendo apelidado segundo De Brito (2019), de “tenda dos milagres”. É o toque final.

## PÓS-PRODUZINDO AS ESTÉTICAS 01 E 02

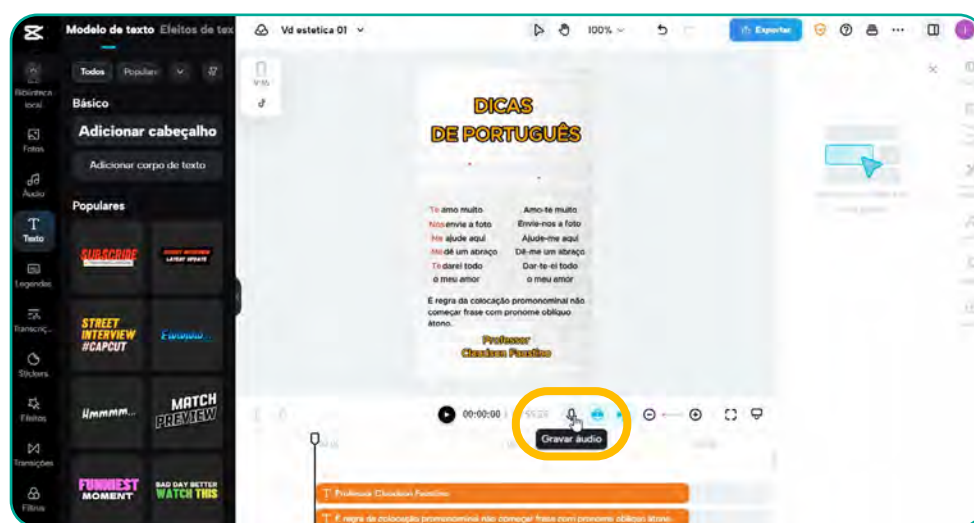
Como vimos na etapa de produção, essas duas estéticas se caracterizam por permitirem a sua construção integralmente no computador, utilizando somente o software de edição de vídeo, sem a necessidade de captação de imagens com o uso do smartphone.

Assim, reunimos as duas neste tópico, pois os procedimentos de finalização são os mesmos para ambos.

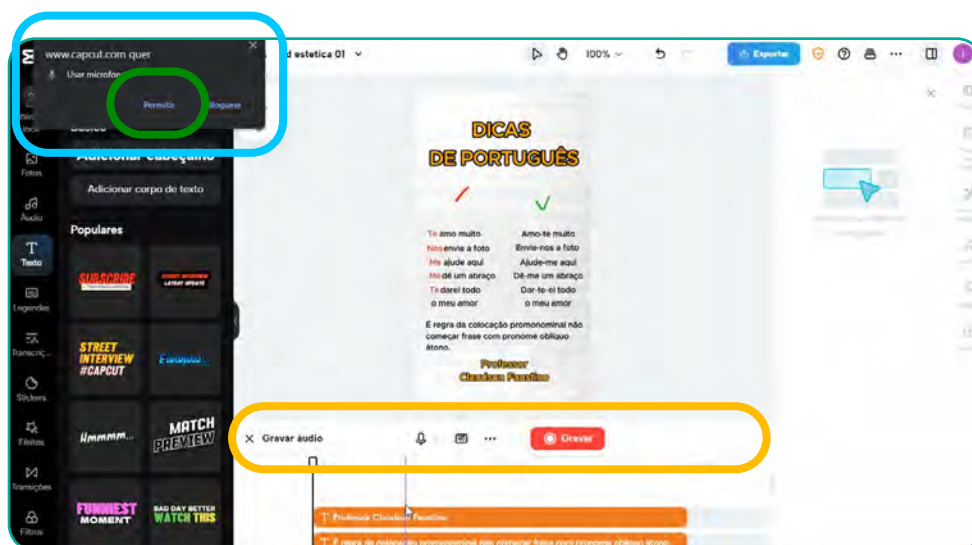
Iniciamos, inserindo um áudio, que no caso da [estética 01 – Certo ou errado] pode ser a explicação do conteúdo apresentado e no caso da [estética 02 – Quiz], a apresentação da pergunta e das alternativas em um primeiro momento, e após o anúncio da resposta correta.

O Capcut possibilita a gravação do som, já sincronizado com a imagem, o que facilita o processo de produção para o professor, pois ele fala em acordo com a imagem que está sendo apresentada.

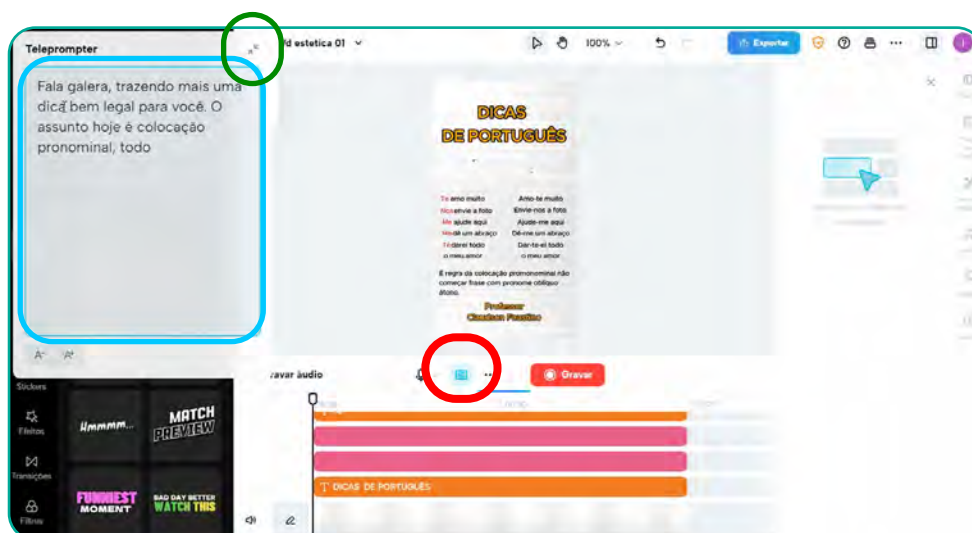
Clicamos com o botão esquerdo do mouse no ícone do microfone (destaque em **amarelo**) para habilitar o modo de gravação de áudio.



Quando selecionada essa opção, uma nova barra de ferramentas aparecerá para você (destaque em **amarelo**), oferecendo vários ajustes relacionados ao áudio. Ao mesmo tempo, o navegador de internet que você esteja utilizando para acessar a versão online do software Capcut emitirá essa mensagem (destaque em **azul**), pedindo autorização para utilizar o microfone do seu computador para a captura do áudio (no caso, ele pede autorização para acessar o dispositivo de áudio do seu computador e transferir para o software Capcut, o som obtido por ele a partir dos fones de ouvido headset). Clique em permitir (destaque em **verde**).

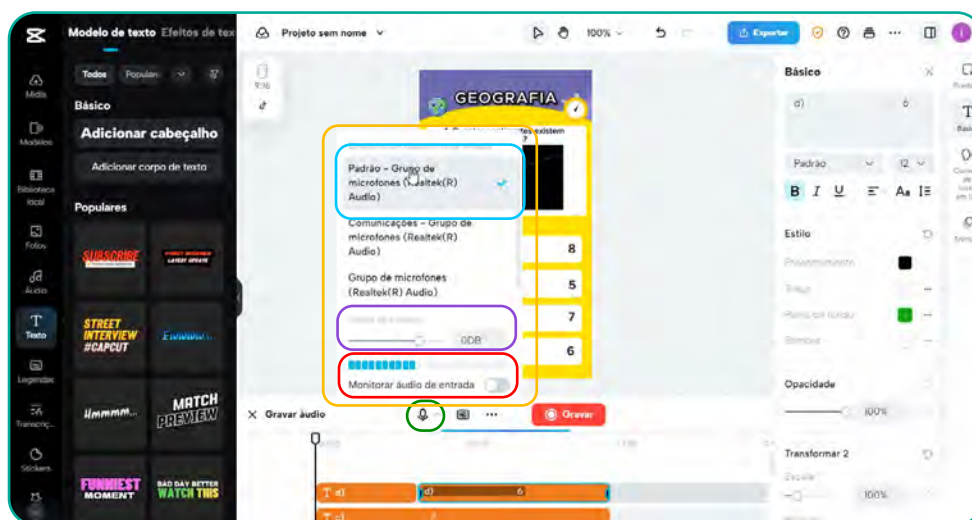


Uma opção bem legal que você pode utilizar para otimizar o seu processo de gravação do áudio, professor, está nesta opção (destaque em **vermelho**); é o teleprompter, inspirado no equipamento que é utilizado principalmente na produção de programas jornalísticos na TV, ele permite que você coloque o texto do seu vídeo didático construído na pré-produção, e possa lê-lo enquanto está gravando o áudio, sem que atrapalhe ou interrompa o processo de gravação. Para inserir o texto é simples: basta copiar o texto e colá-lo dentro dessa caixa de diálogo (destaque em **azul**); para fechar esta janela, é só clicar neste botão (destaque em **verde**).



Clicando com o botão esquerdo do mouse na seta (destaque em **verde**) que fica ao lado da figura do microfone, vai se abrir uma janela pop-up

(destaque em **amarelo**) apresentando as opções de dispositivos de entrada de som que o seu computador possu - por padrão, vem pré-definido nesta opção (destaque em **azul**), mantenha ela selecionada. As demais opções são “**ganho de entrada**” (destaque em **roxo**), onde você pode aumentar o volume de entrada do som que está sendo captado pelo microfone do fone headset e enviado ao dispositivo de som do seu computador e ao software Capcut. Observe que ele possui um controle deslizante [para esquerda ou direita] e uma caixa de diálogo com o valor expresso em decibel [DB], onde, por padrão, fica ajustado em zero; é indicado não utilizar essa função, para diminuir os riscos de distorção do áudio. Caso o volume do áudio tenha ficado baixo, você pode ajustá-lo posteriormente. Por último, temos um medidor de unidade de volume [VU meter] (destaque em **vermelho**) bem simples, onde você pode verificar como o som está chegando na placa de som do seu computador e no software a partir da variação da quantidade de quadrinhos que ficam azuis da esquerda para a direita. O ideal é que ele fique no meio ou passando no máximo uns três quadros para a direita, para não distorcer. É necessário monitorar áudio de entrada (destaque em **vermelho**), que lhe oferece a possibilidade de você se ouvir enquanto está realizando a gravação do áudio. Indicamos a não utilização desta função para que não ocorra confusão ou desconforto, assim, pode mantê-la desativada.



O passo seguinte é realizar a gravação. Você inicia clicando no botão “**Gravar**” (destaque em **vermelho**) [Imagem A], logo após, ele inicia uma contagem regressiva de 3 [três] segundos [Imagem B] e inicia a gravação, que pode ser verificada no cronômetro que aparece (destaque em **verde**), assim como na linha do tempo (destaque em **amarelo**) [Imagem C]; para finalizar, é

só clicar novamente no local do botão **“Gravar”** (destaque em **roxo**) [Imagem D]. Feito isso ele vai exibir uma mensagem **“Saving”** indicando que está salvando a gravação, e logo após o áudio estará pronto e inserido na linha do tempo do vídeo. Veja as imagens nas próximas páginas.

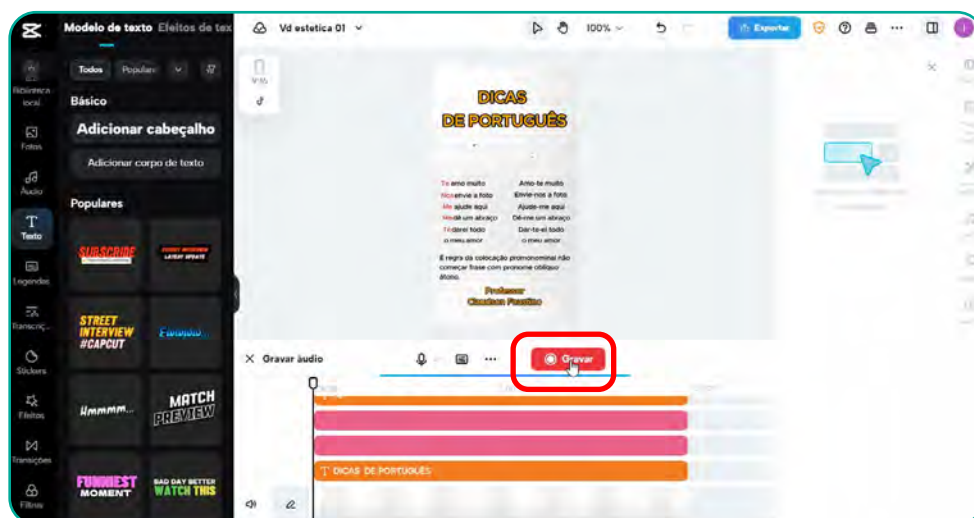


Imagem A

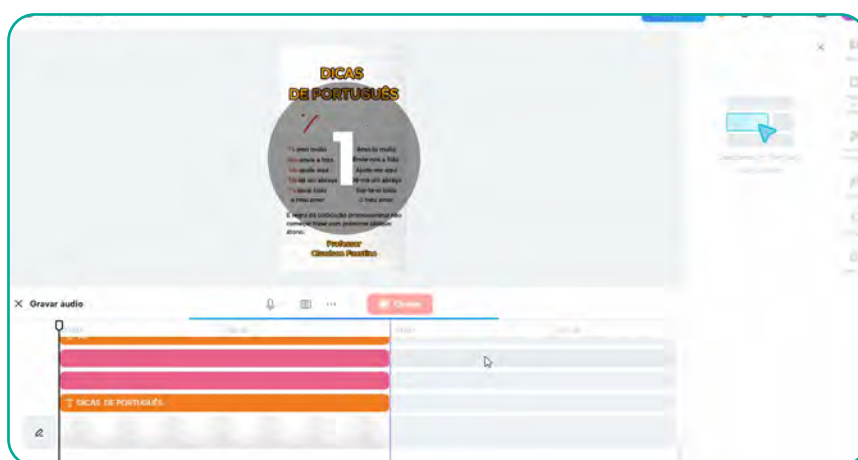


Imagem B



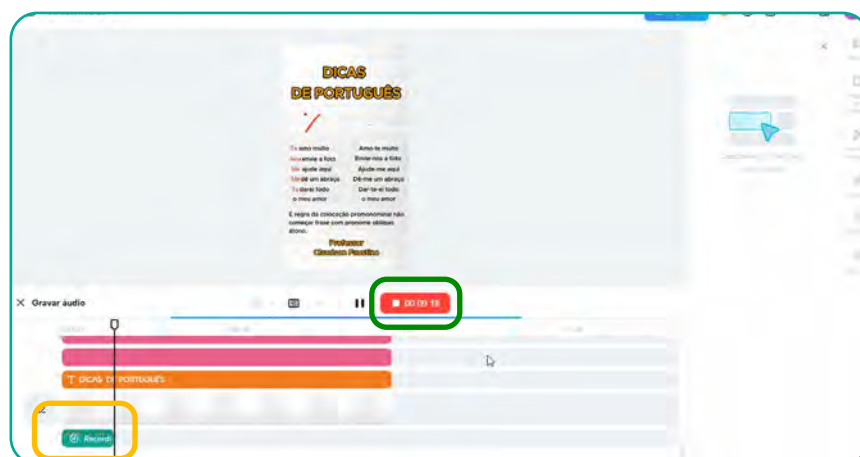


Imagem C

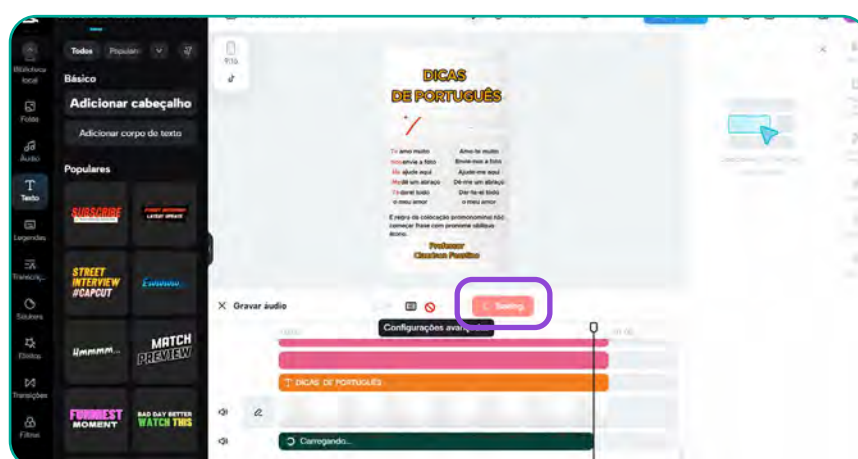
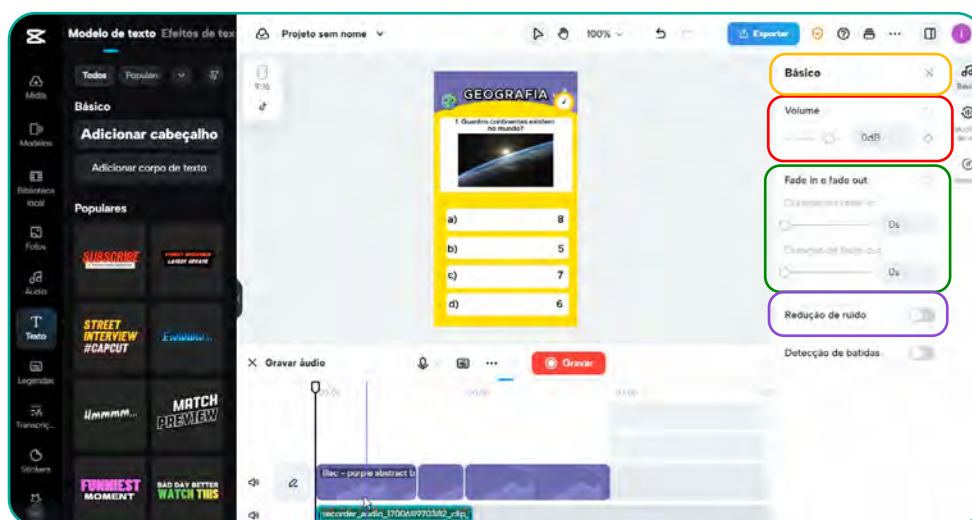


Imagem D

Ao finalizar a gravação do áudio, à direita, em **“Básico”** (destacado em **amarelo**), aparecerão várias opções de aprimoramentos que você pode aplicar no áudio gravado; em **“Volume”** (destacado em **vermelho**), você pode ajustar a altura do áudio gravado, aumentando, movimentando o controle deslizante para a direita, ou diminuindo, movimentando-o para a esquerda; em **“Fade in e fade out”** (destacado em **verde**), você pode inserir um efeito, para que no começo do áudio ele vá aumentando gradativamente o volume [fade in], definindo quantos segundos durará esse aumento gradativo do volume, até o volume final, que é o volume do vídeo todo; o **“Fade out”**, é o processo inverso, aplicado no final do vídeo, ele vai diminuindo o volume até deixar totalmente sem som, onde você define no parâmetro quantos segundos durará; **“Redução de ruído”** (destacado em **azul**), é uma função que aplica uma redução de ruídos no áudio, melhorando o sinal. Mas uma observação:

essa função deve-se utilizar com muito cuidado, pois em alguns casos, pode deixar o áudio distorcido.



Finalizando a pós-produção dessas duas estéticas, vamos agora efetivamente criar o vídeo didático por meio de um processo chamado **“exportação”** que consiste na transcodificação dos dados presentes no software em um arquivo de vídeo, que poderá ser executado em qualquer player de vídeo, ou seja, um programa que execute vídeos. Clique em **“Exportar”** (destaque em amarelo) [Imagem E].

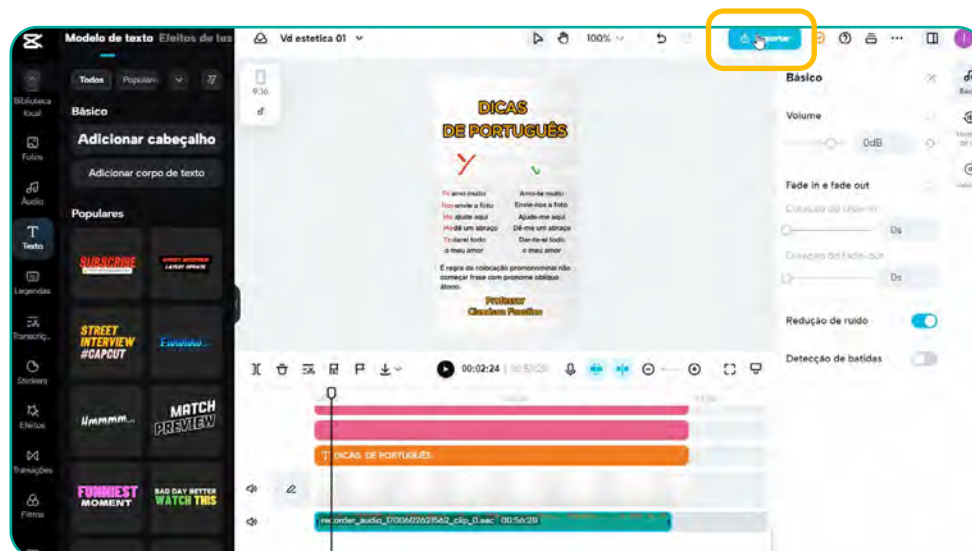


Imagem E

Uma janela pop-up vai aparecer com várias opções. Vamos aqui destacar duas delas: a primeira é a possibilidade de exportação do vídeo direto para

redes sociais [Tik Tok, Facebook e Reels do Instagram] e a mídia digital Youtube (destaque em **amarelo**) [Imagem F]. Para isso, você precisa se conectar na sua conta, ou na que você deseja postar o vídeo; a outra opção é a **“Baixar”** (destaque em **azul**). Clicando nela, outras opções aparecerão.

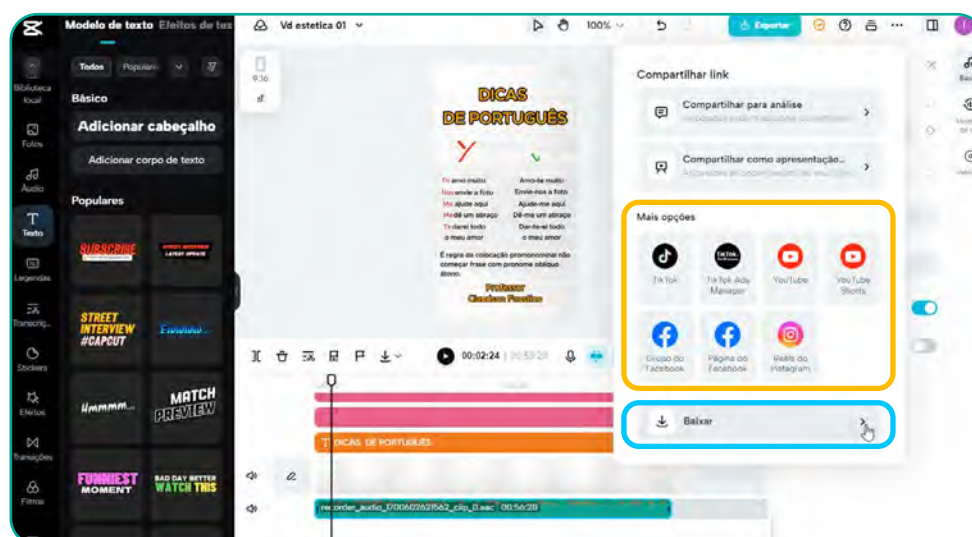


Imagem E

As opções são **“Nome”** (onde você insere o nome que o arquivo final terá), **“Resolução”**, **“Qualidade”**, **“Taxa de quadros”** e **“Formato”** (destaque em **vermelho**). Nestas últimas, você pode seguir os parâmetros que estão nos modelos de referência (ver capítulo 2). Ao final, é só clicar em **“Exportar”** (destaque em **amarelo**) [Imagem F].

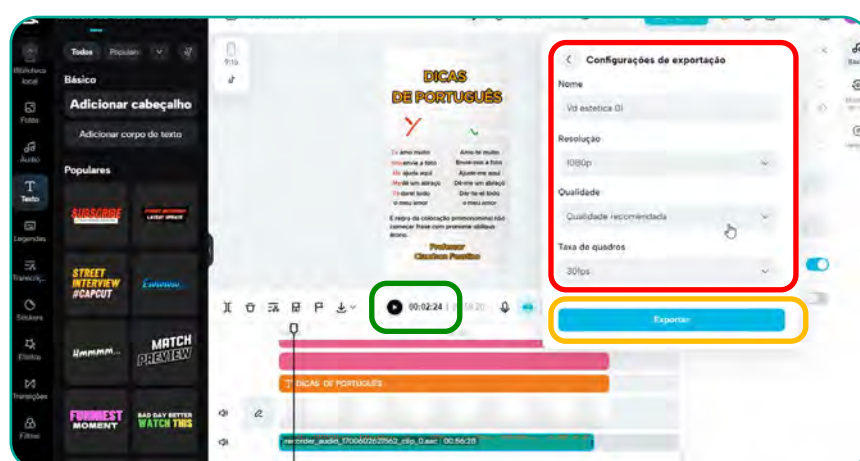
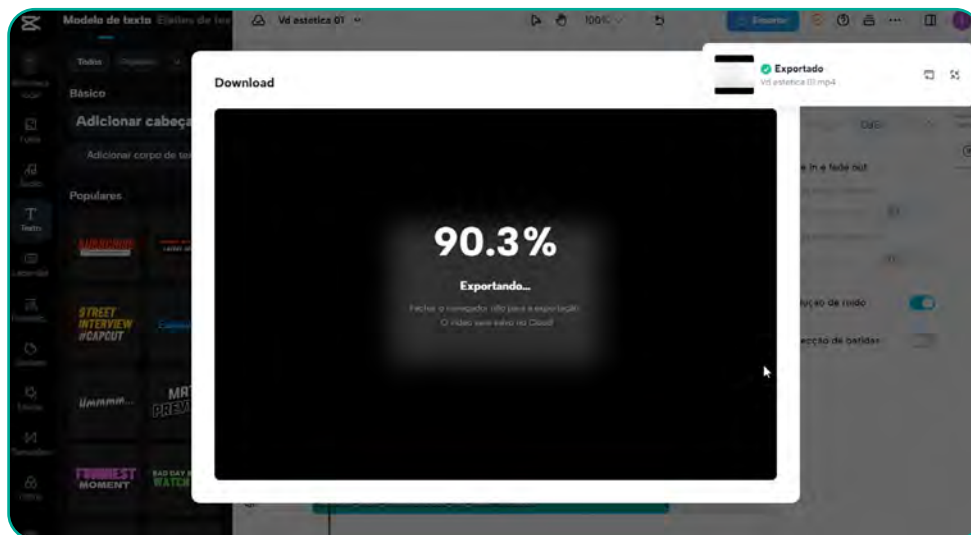


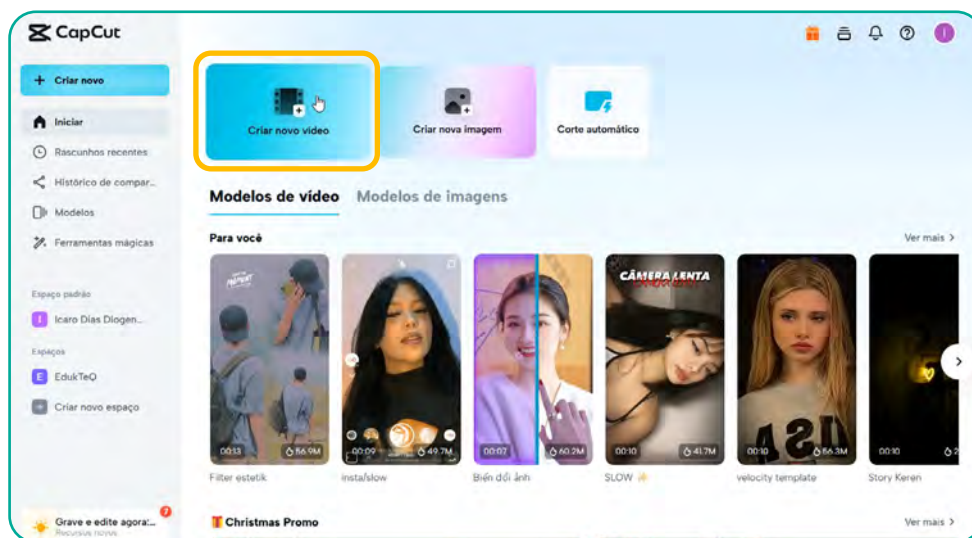
Imagem F

Aparecerá uma janela com a informação de progresso da exportação apresentada em porcentagem [Imagem G]. Ao final aparecerá uma opção para que você possa baixar [fazer o download] do vídeo pronto, salvar no seu computador e depois distribuí-lo.



## PÓS-PRODUIZINDO A ESTÉTICA 03

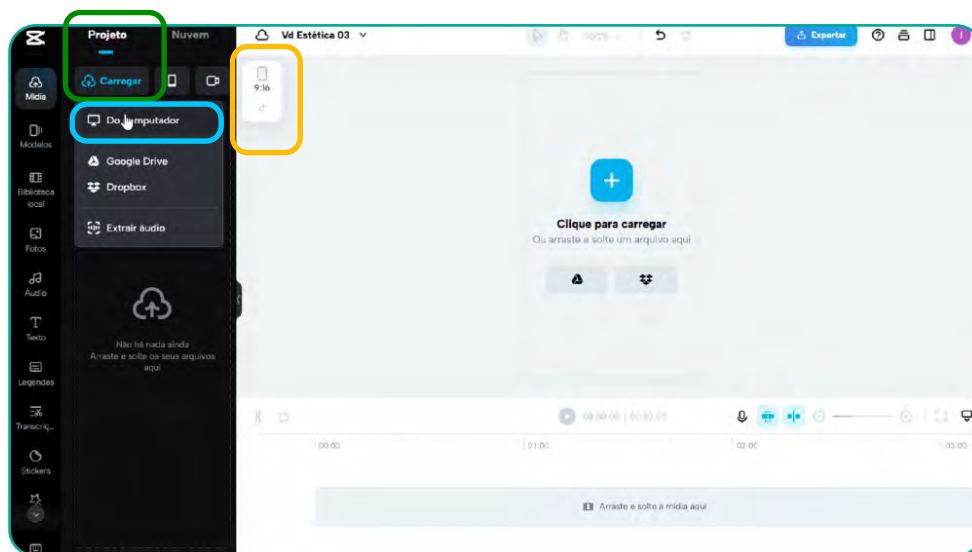
Começamos, no CapCut, criando um projeto em *“Criar novo vídeo”* (destaque em **amarelo**).



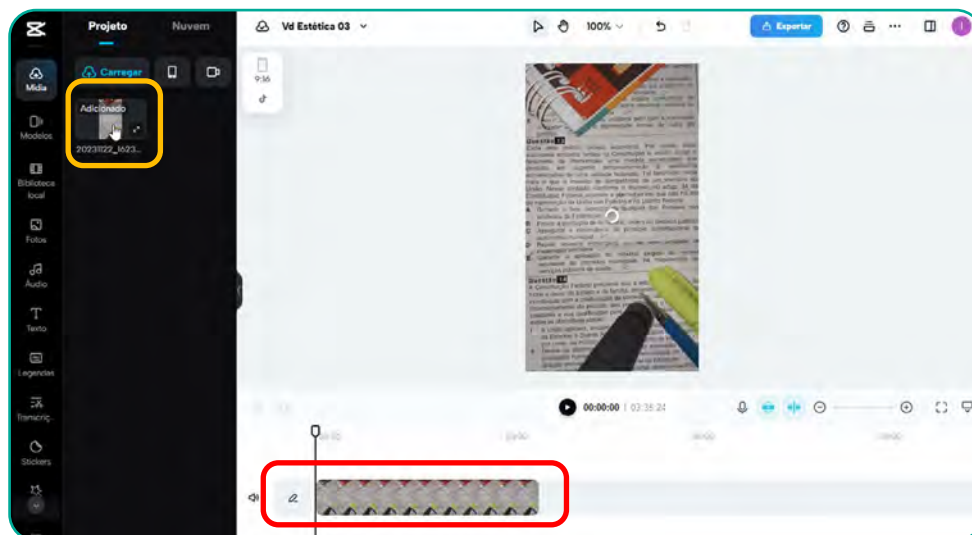
Em seguida, selecione a proporção de tela que terá o seu vídeo *“9:16”* (destaque em **amarelo**), após, à esquerda, na aba *“Projeto”*, clique com o botão esquerdo mouse em *“Carregar”* (destaque em **verde**), e depois em *“Do*



**computador**” (destaque em **azul**), para selecionar o arquivo de vídeo a ser editado que está salvo no seu computador e subi-lo para o software.

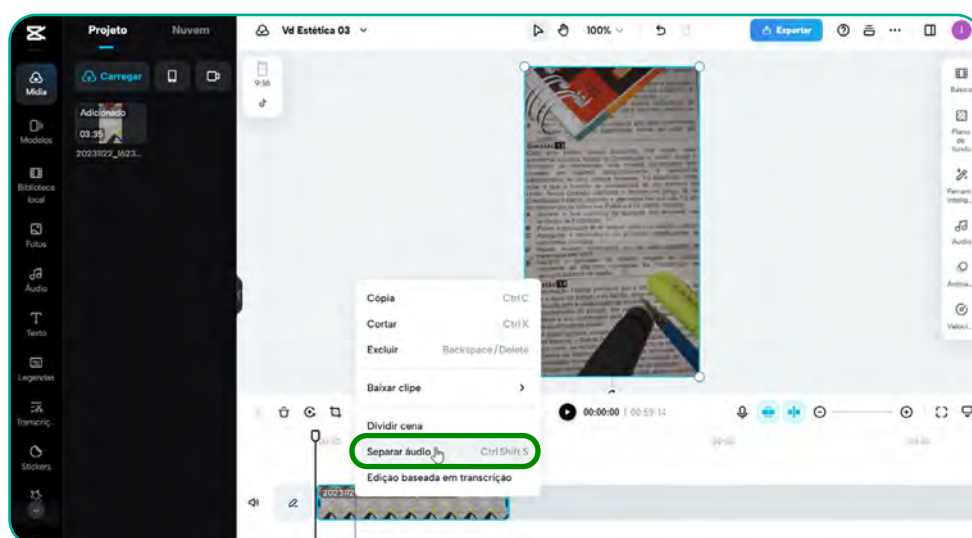


Após o arquivo de vídeo a ser editado ser inserido no software, clique com o botão esquerdo do mouse na miniatura do vídeo (destaque em **amarelo**), para inseri-lo na linha do tempo [timeline] (destaque em **vermelho**).

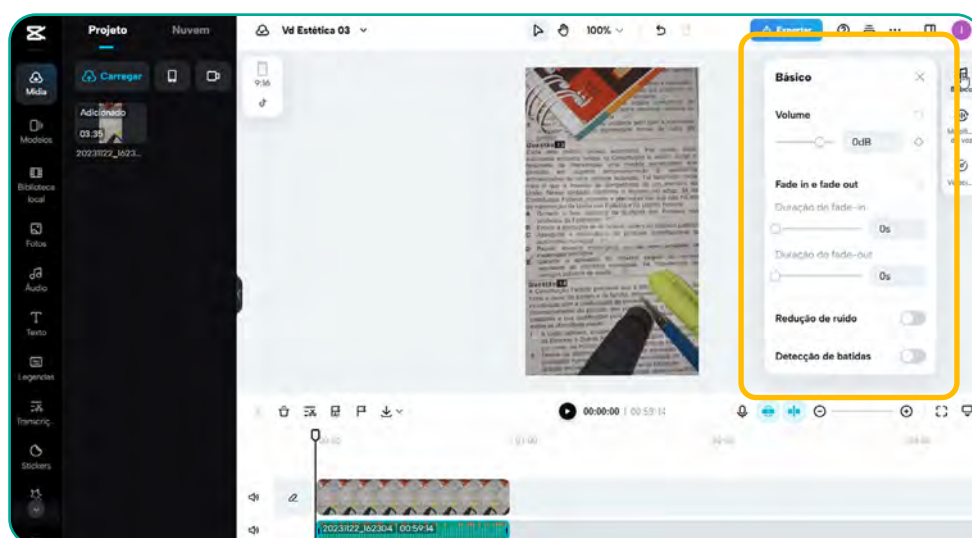


O passo seguinte é destacar o áudio na linha do tempo [timeline] para facilitar a visão e ajustes; clique com o botão direito do mouse no arquivo de vídeo na linha do tempo [timeline]. Ao aparecer a janela pop-up com várias opções, selecione a opção **“Separar áudio”** (destaque em **verde**); ao fazer isso, a faixa de áudio aparecerá abaixo da faixa de vídeo.



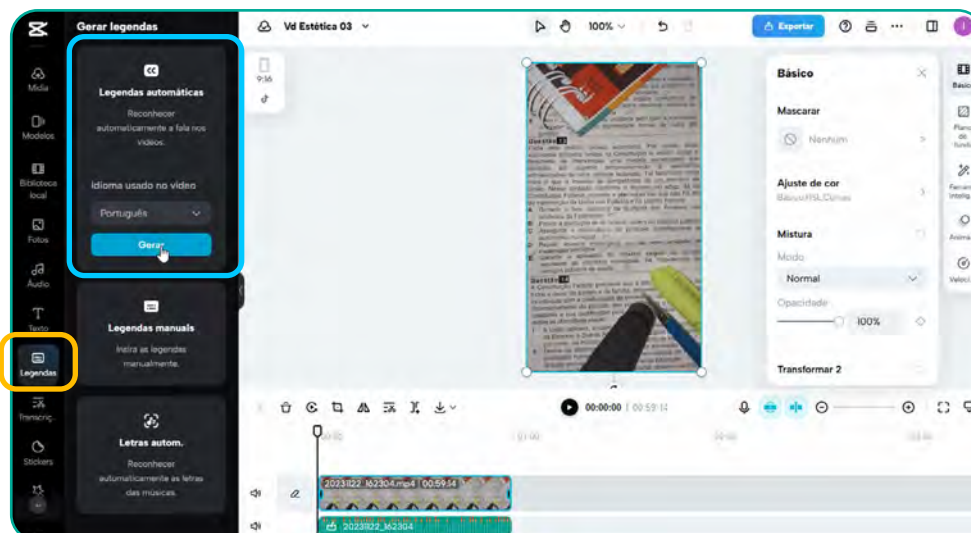


Ao clicar com o botão esquerdo do mouse na trilha de áudio (destaque em **amarelo**), à direita, aparecerão algumas opções de ajustes e melhorias no áudio que você pode realizar.

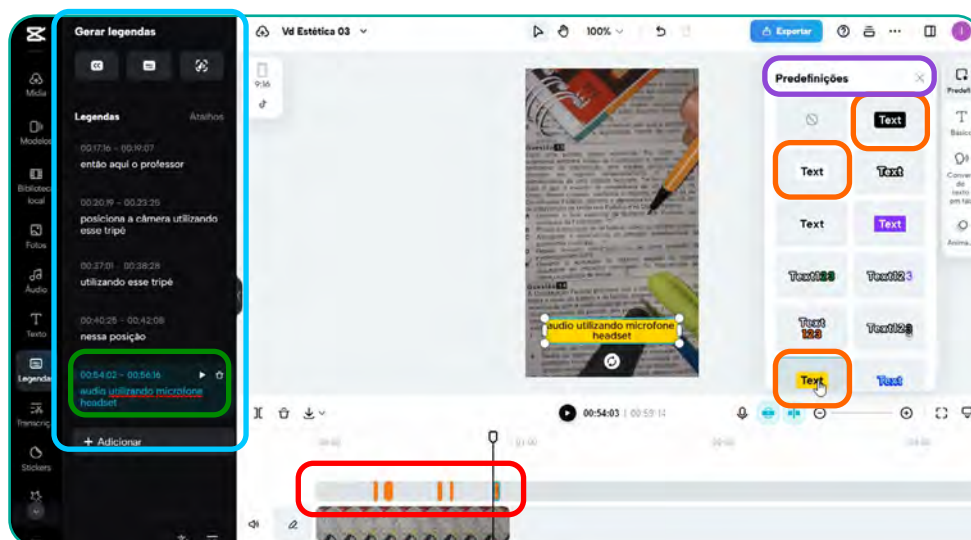


Você pode também adicionar ao vídeo, legendas, adicionando acessibilidade ao seu vídeo didático; à esquerda, clique com o botão esquerdo do mouse na opção **“Legendas”** (destaque **amarelo**). O CapCut, oferece três opções de legendas: a primeira, é a geração de legendas automáticas a partir do áudio presente no vídeo; a segunda é a inserção das legendas de forma manual, e por último, é um recurso aplicado a áudios de músicas, onde o programa reconhece automaticamente as letras das músicas. Iremos utilizar a opção de geração de legendas automáticas, clicando com o botão esquerdo do mouse,

onde, ao realizar o clique, aparece a opção de escolha do idioma que é utilizado no vídeo. Selecione **“Português”** e, em seguida, clique em gerar (destaque em azul).



Após o aparecimento de um relógio de progressão em porcentagem, à esquerda aparecerão as legendas geradas (destaque em azul) e na linha do tempo [timeline] (destaque em vermelho). Na aba gerar legendas, caso alguma esteja errada, você pode editar a legenda, clicando duas vezes nela com o botão esquerdo do mouse (destaque em verde), reescrevendo-a; à direita, em predefinições (destaque em roxo), você tem vários estilos, onde você clica com o botão esquerdo do mouse, e escolhe uma das propostas. Sugerimos as destacadas (em laranja).



Por último, é só realizar a exportação do vídeo didático, clicando na opção **“Exportar”** (destaque em **amarelo**) [Imagem A], depois realizar a configuração em acordo com o modelo de referência [ver Capítulo 2] e clicar em **“Exportar”** (destaque em **vermelho**). Após a finalização da progressão em porcentagem, você pode fazer o download do vídeo pronto para o seu computador, para depois distribuí-lo (destaque em **verde**) [Imagem B].

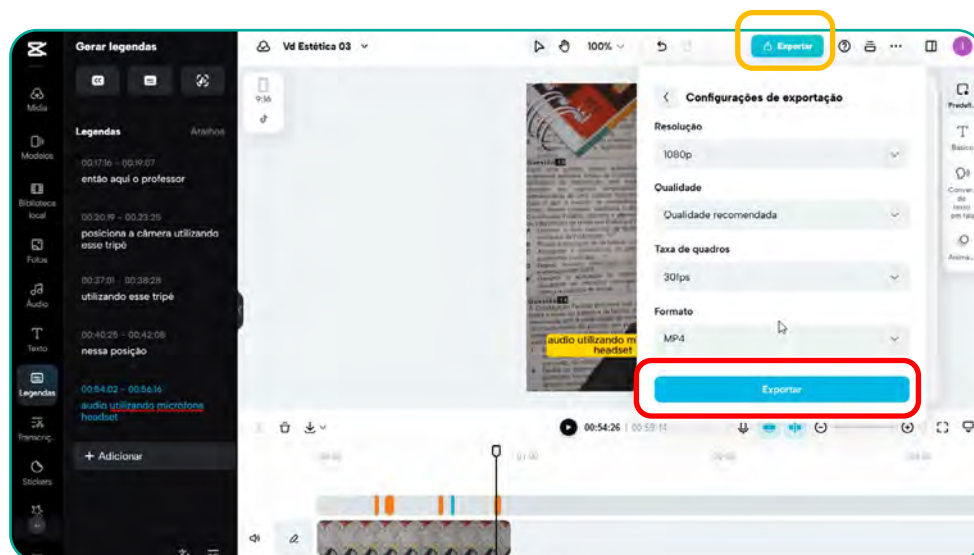


Imagem A

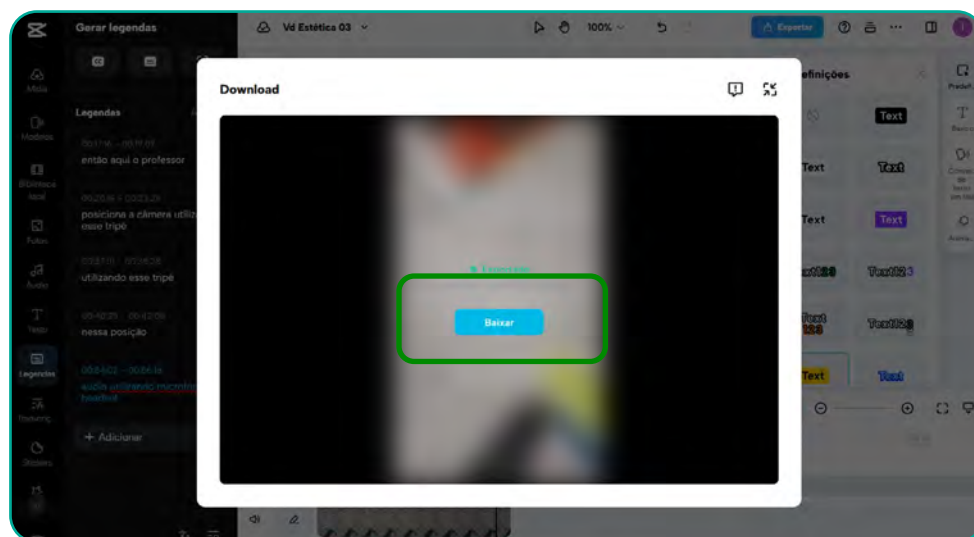


Imagem B

## PÓS-PRODUZINDO A ESTÉTICA 04

Iniciamos seguindo os mesmos passos realizados no vídeo da estética 03: clique em **“Criar novo vídeo”** (destaque em **amarelo**) [Imagem A]; selecione a proporção de tela que terá o seu vídeo **“9:16”** (destaque em **vermelho**), após, à esquerda, na aba **“Projeto”**, clique com o botão esquerdo mouse em **“Carregar”** (destaque em **verde**), e depois em **“Do computador”**, para selecionar o arquivo de vídeo a ser editado que está salvo no seu computador e subi-lo para o software (destaque em **azul**) [Imagem B].

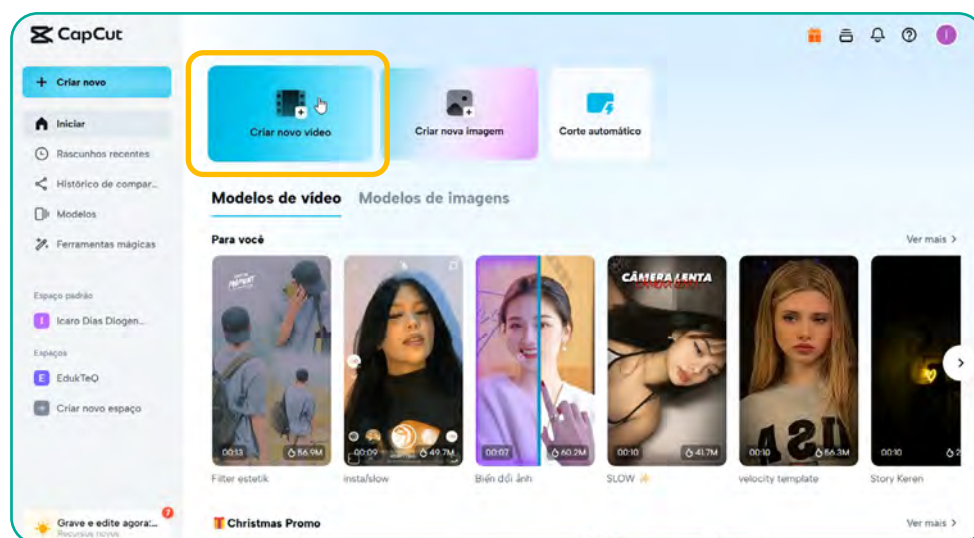


Imagem A

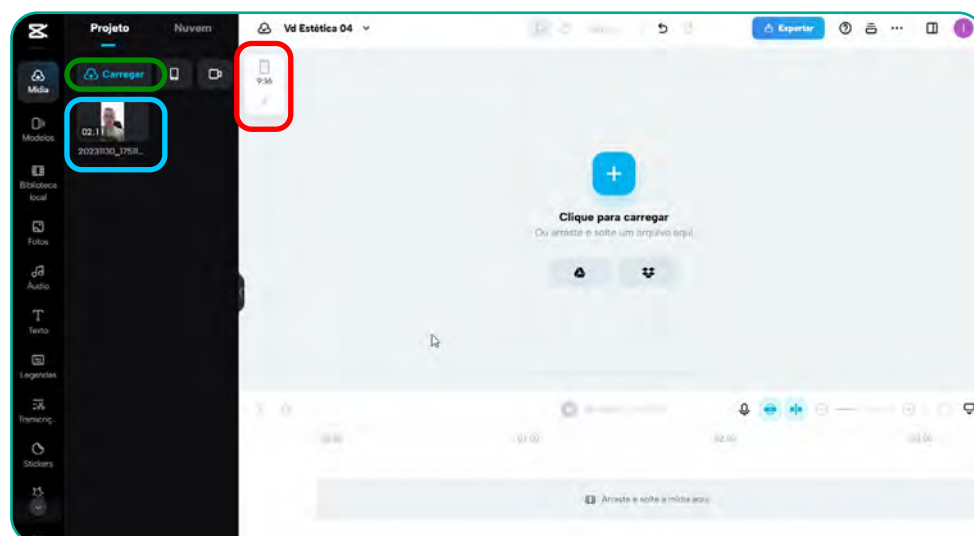
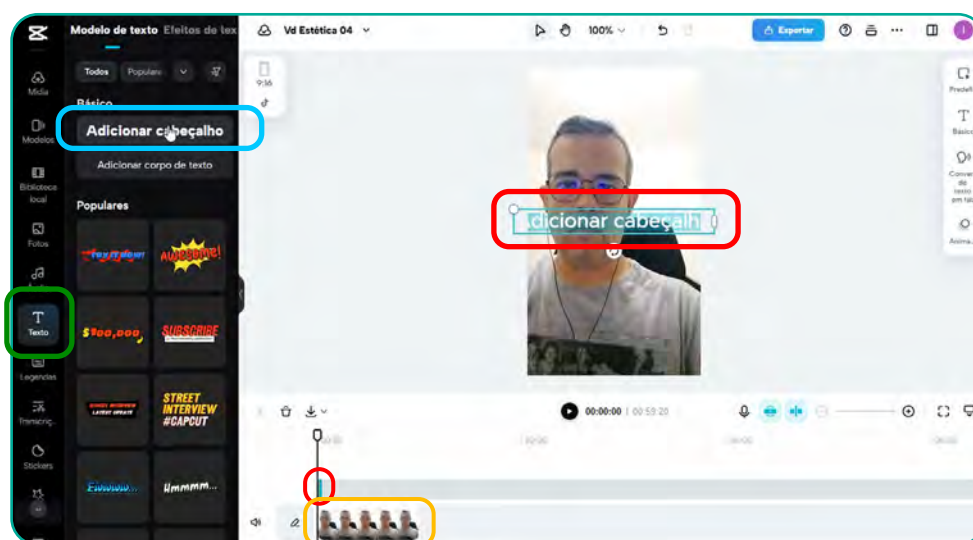


Imagem B

Após inserir o vídeo na linha do tempo [timeline] (destaque em **amarelo**), seguindo o modelo de referência [ver capítulo 2], vamos inserir os textos. À esquerda, clicamos com o botão esquerdo do mouse na opção **“Texto”** (destaque em **verde**), e na primeira opção de texto em **“Básico”** (destaque em **azul**), já inserindo na área de trabalho e na linha do tempo [timeline] (destaque em **vermelho**).



Clique com o botão esquerdo do mouse no texto inserido (destaque em **amarelo**) [Imagem C] e ajuste a redação do elemento para **“TRADUÇÃO DE VERBOS”**. Em seguida, à direita, ajuste o tamanho para **“12”** (destaque em **azul**) [Imagem C], e insira o plano de fundo azul (destaque em **vermelho**) [Imagem C]. Faça o ajuste da duração da trilha referente ao elemento de texto inserido, deixando igual a duração total do vídeo **[00:59:20]** (destaque em **verde**) [Imagem C]. Ajuste o posicionamento do elemento em **“Posição”**, colocando os seguintes valores **[0 X / Y 580]** (destaque em **amarelo**) [Imagem D].



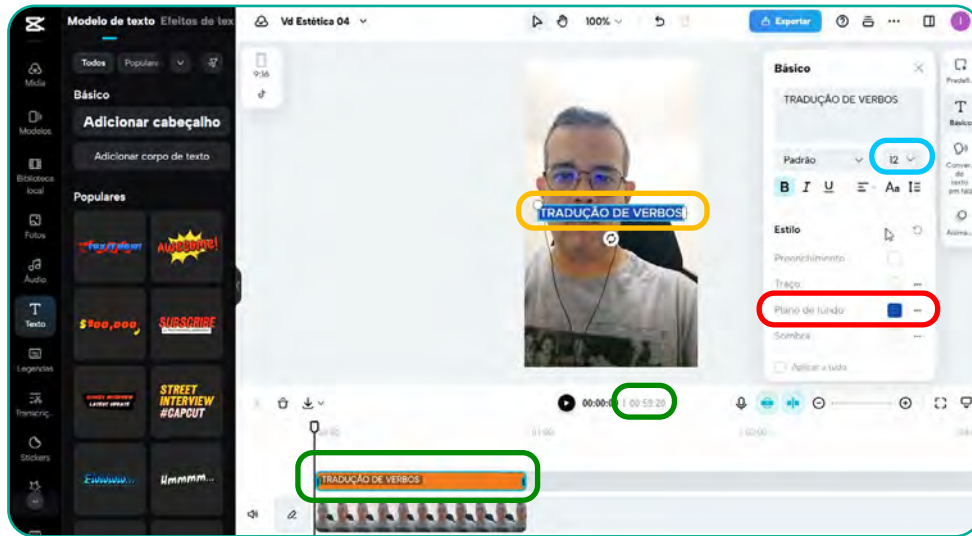


Imagem C

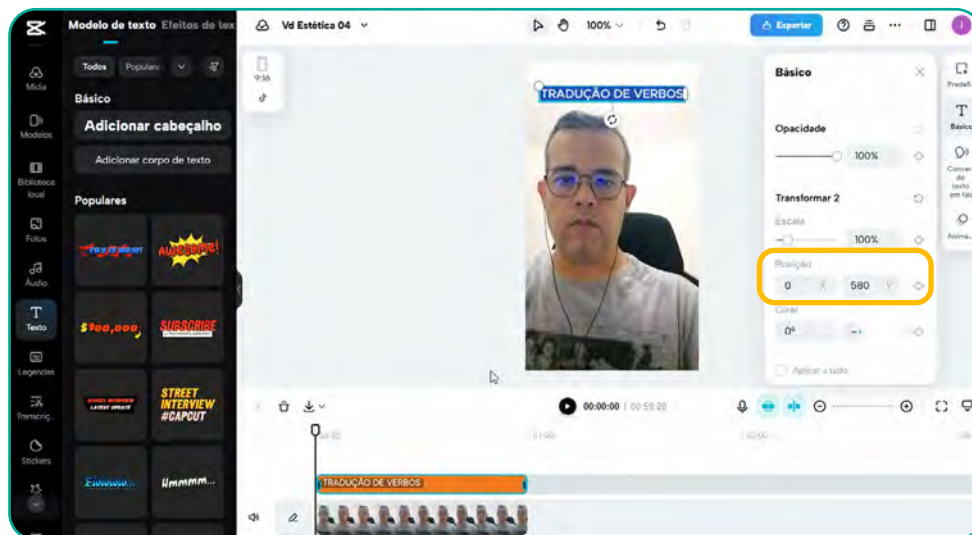


Imagem D

Vamos complementar o cabeçalho utilizando o primeiro texto como base, duplicando-o utilizando a ferramenta copiar e colar [CTRL+C | CTRL+V no teclado do seu computador] ou então utilizando o botão direito do mouse, clicando em cima da trilha ***“TRADUÇÃO DE VERBOS”*** (destaque em **amarelo**) [Imagem E]. Após inserido na linha do tempo [timeline], em ***“Básico”***, modifique a cor do plano de fundo para vermelho (destaque em **azul**) [Imagem F]; realize o redimensionamento do elemento em ***“Escala”***, colocando ***“70%”***, (destaque em **verde**) [Imagem F] e, em seguida, ajuste o posicionamento colocando os seguintes valores nos parâmetros X e Y ***“-333 X / -633 Y”***

(destaque em **azul**) [Imagem F]. Por último, em girar, coloque “-13°” (destaque em **vermelho**) [Imagem F], o que deixará o elemento um pouco inclinado.

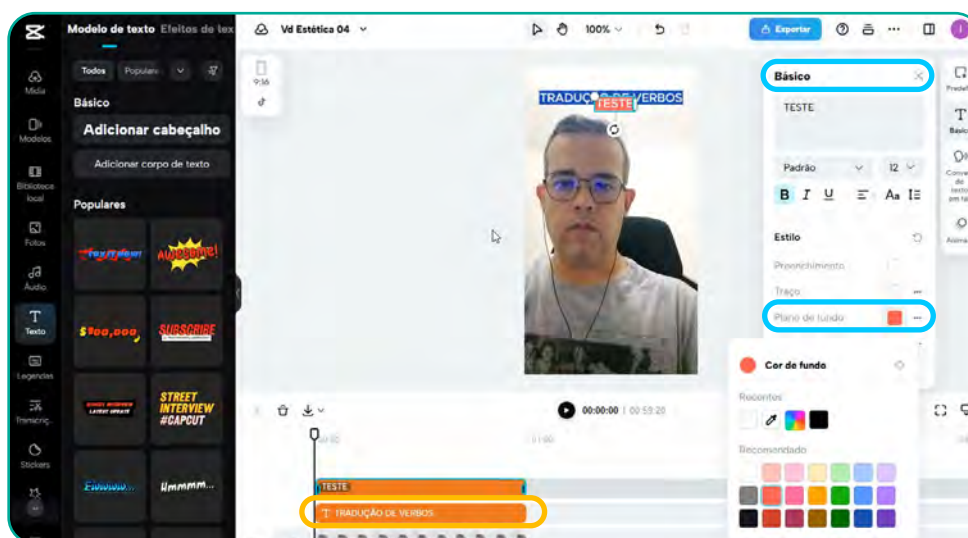


Imagem E

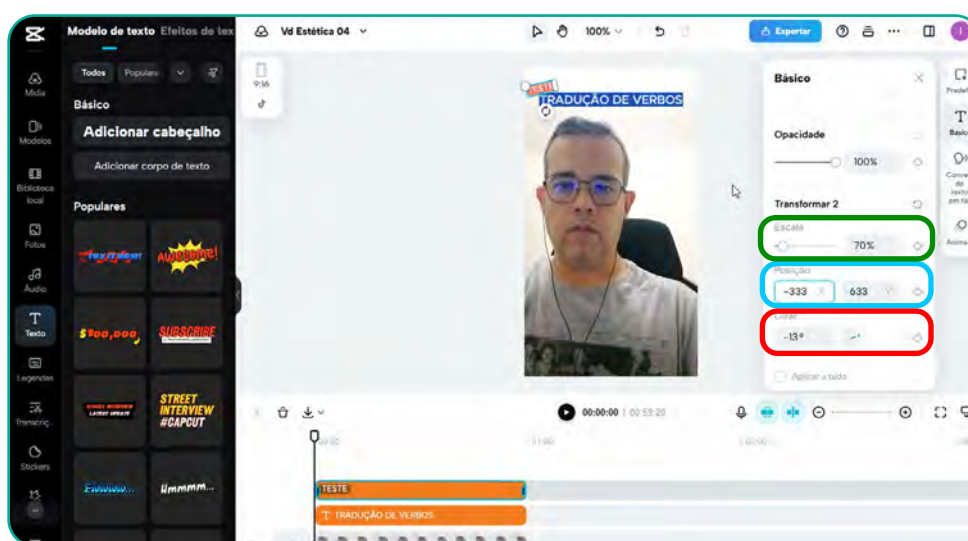
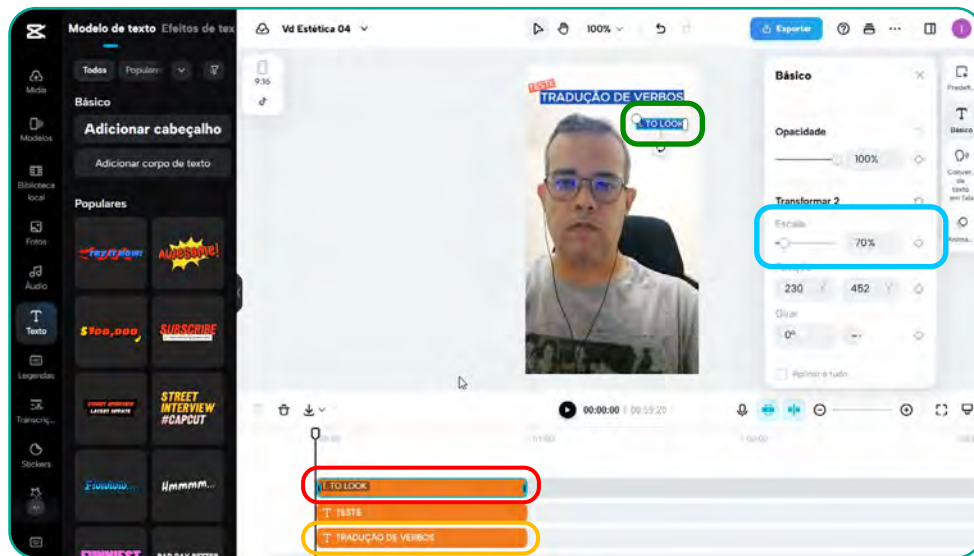


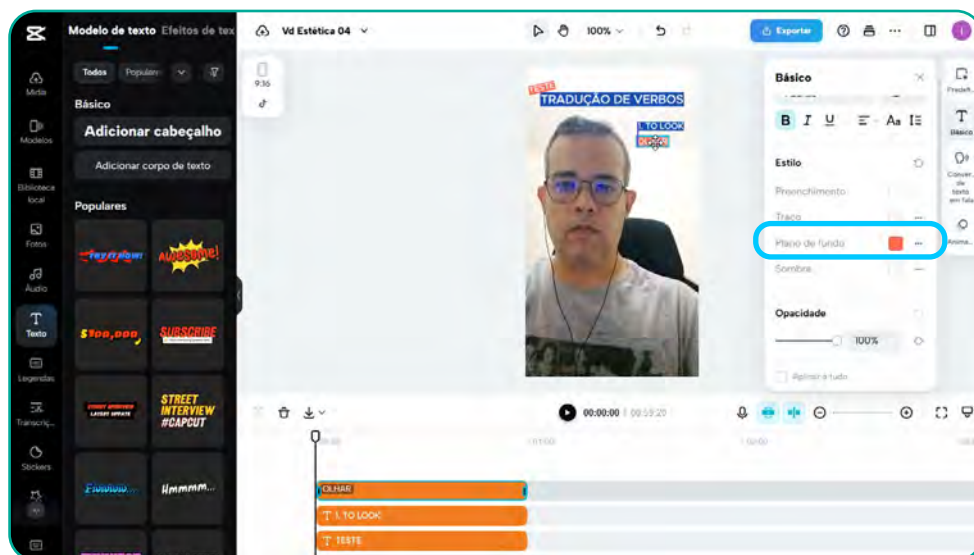
Imagem F

O passo seguinte é criar os tópicos relacionados ao tema tratado neste vídeo didático. Assim, seguindo o modelo de referência (ver capítulo 2), utilizamos a ferramenta copiar e colar, na trilha “**TRADUÇÃO DE VERBOS**” (destaque em **amarelo**), para duplicá-la e assim editar o texto (destaque em **vermelho**) e posicioná-la como o modelo indica que deve ficar os tópicos, à direita do vídeo (destaque em **verde**), clicando e mantendo pressionado o botão esquerdo do mouse no elemento do tópico e deslocando-o até a posição

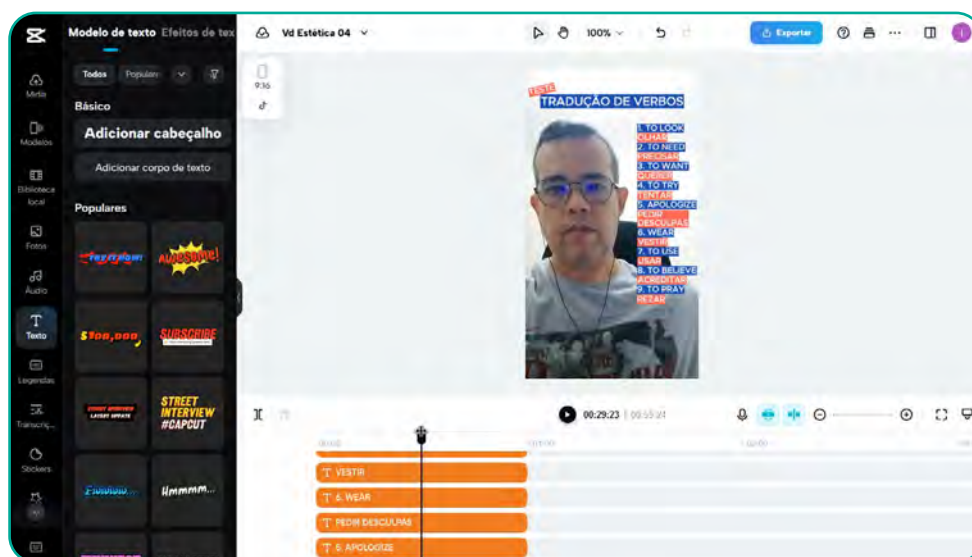
definida; redimensione o novo elemento na função escala, atribuindo ao parâmetro “70%” (destaque em **azul**).



A inserção das respostas à cada tópico segue a mesma metodologia, diferenciando-se somente na cor do plano de fundo (destaque em **azul**) que você atribuirá a elas. Selecione “vermelho”.



Repita os procedimentos anteriores para inserção dos demais tópicos e respostas.



O passo seguinte, será ajustar as trilhas das respostas para que elas apareçam somente quando forem citadas no áudio, e o procedimento para isso é bem simples: vamos utilizar a ferramenta **“Dividir”**. Estabeleça um intervalo de 5 segundos para que a resposta apareça; assim, é só posicionar a agulha de reprodução no local definido para o corte da trilha (destaque em **vermelho**) [Imagem G]. Feito isso, é só você posicionar o cursor do mouse em cima da agulha de reprodução. Ao fazer isso, aparecerá um menu suspenso indicando a opção **“dividir”** (destaque em **verde**) [Imagem G]; aí é só clicar com o botão esquerdo do mouse, que ela fará a divisão da trilha. Depois, é só excluir a da esquerda pressionando **“delete”** no teclado do seu computador e pronto (destaque em **azul**) [Imagem H]: quando der o play, o elemento só vai aparecer no momento determinado por você (destaque em **amarelo**) [Imagem I]. Faça isso em todas as trilhas referentes às respostas dos tópicos [Imagem J].



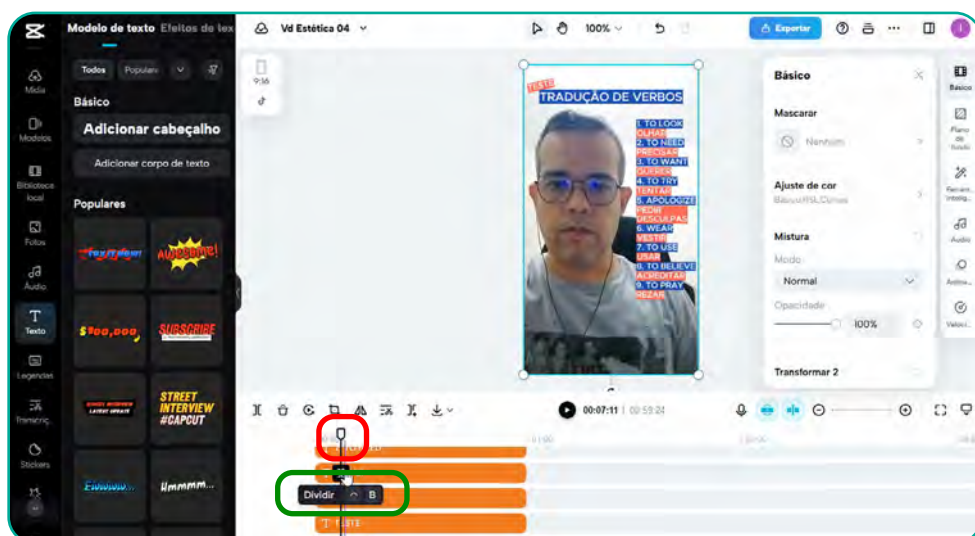


Imagem G

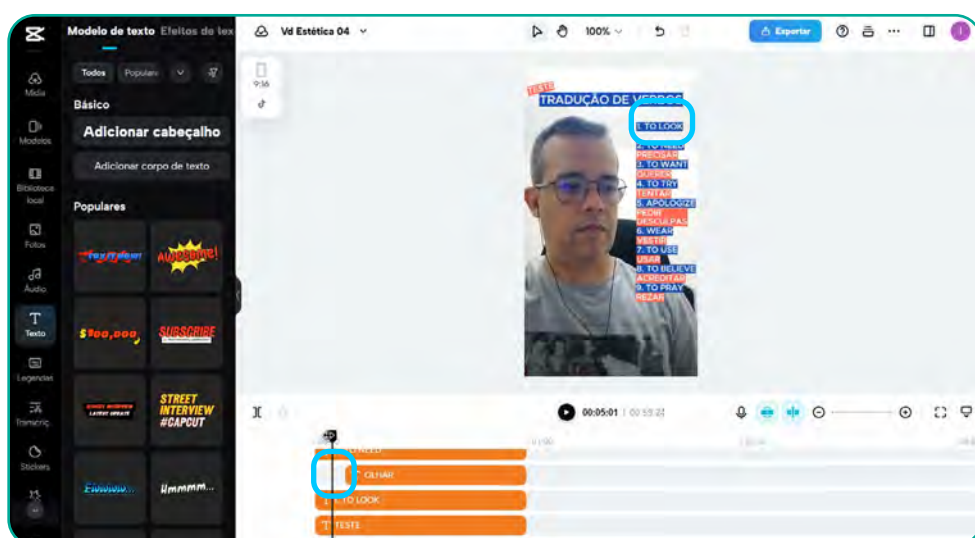


Imagem H



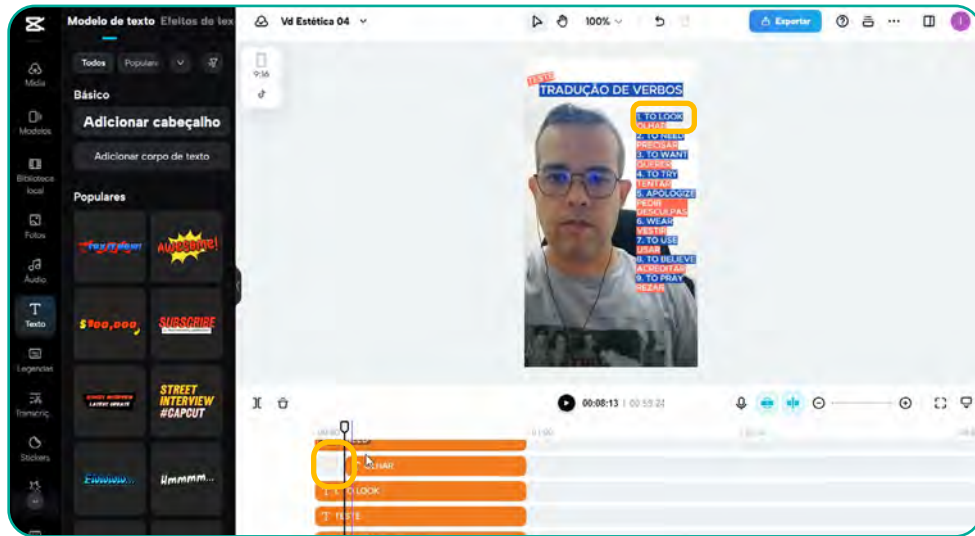


Imagem I

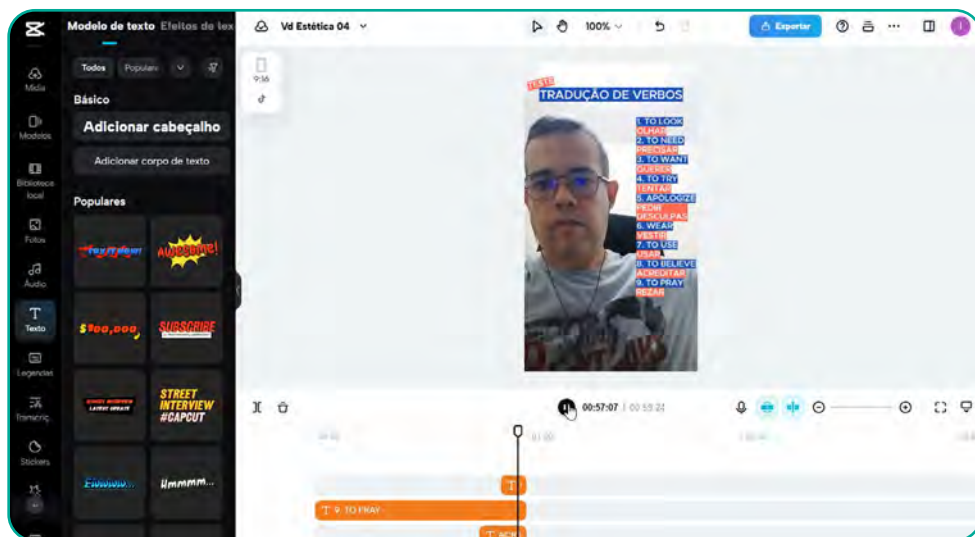


Imagem J

Finalizamos realizando a exportação desse vídeo didático, clicando na opção **“Exportar”** (destaque em **amarelo**) [Imagem K], depois em **“Baixar”** (destaque em **verde**) [Imagem K]; realize a configuração em acordo com o modelo de referência [ver Capítulo 2] e clique em **“Exportar”** (destaque em **vermelho**) [Imagem L]. Após a finalização da progressão em porcentagem, você pode fazer o download do vídeo pronto para o seu computador e depois distribuí-lo (destaque em **azul**) [Imagem M].

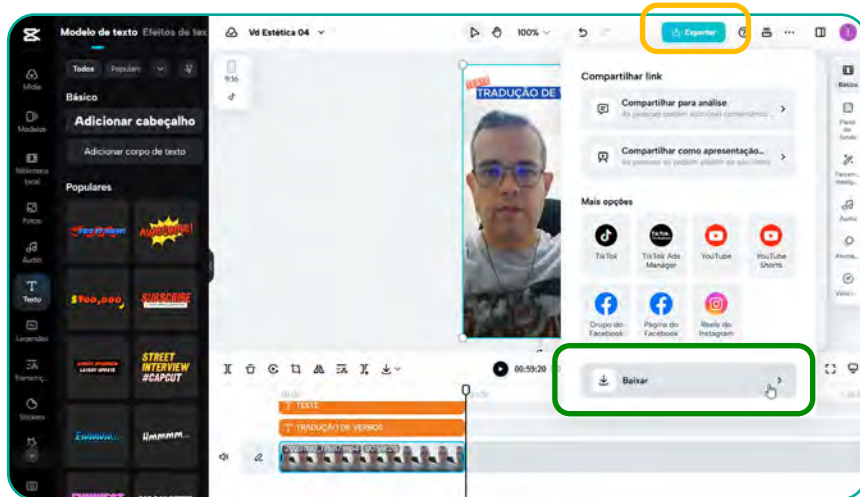


Imagem K

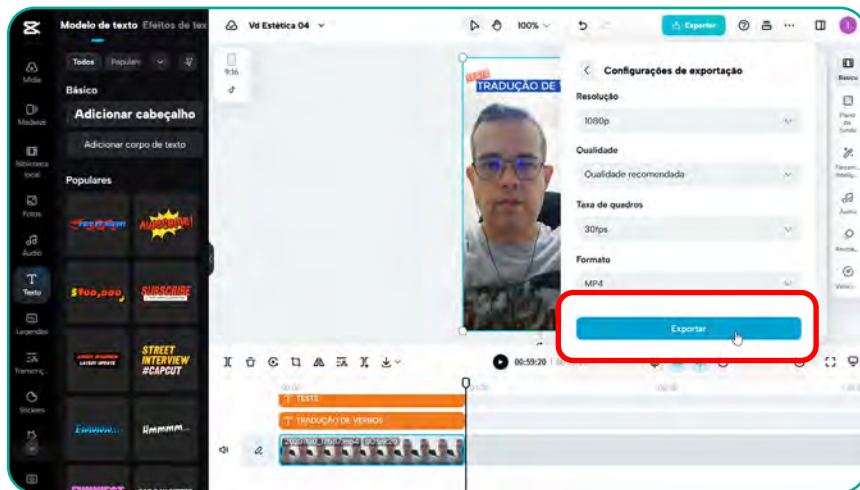


Imagem L

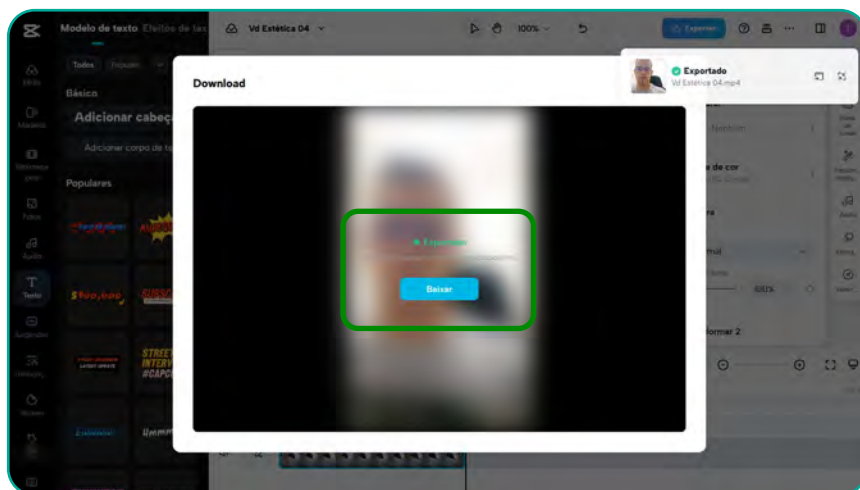


Imagem M

## PÓS-PRODUZINDO A ESTÉTICA 05

Iniciamos seguindo os mesmos passos realizados nos vídeos das estéticas 03 e 04: clicamos em **“Criar novo vídeo”** (destaque em **vermelho**) [Imagem A]; selecionamos a proporção de tela que terá o seu vídeo **“9:16”** (destaque em **azul**) [Imagem B], após, à esquerda, na aba **“Projeto”**, clique com o botão esquerdo mouse em **“Carregar”** (destaque em **amarelo**), e depois em **“Do computador”**, para selecionar o arquivo de vídeo a ser editado que está salvo no seu computador e subi-lo para o software (destaque em **verde**) [Imagem B].

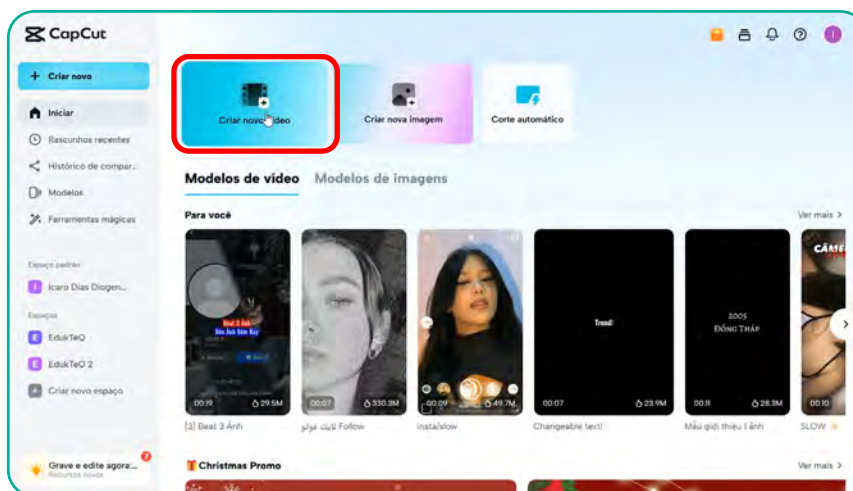


Imagem A

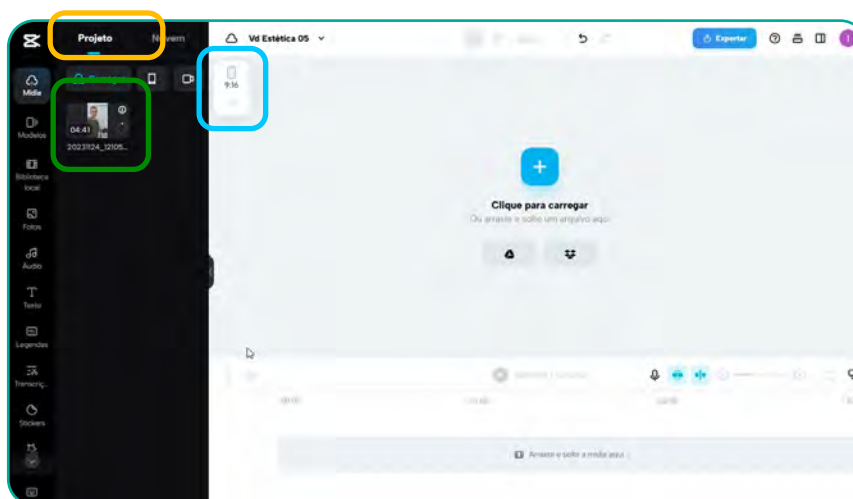
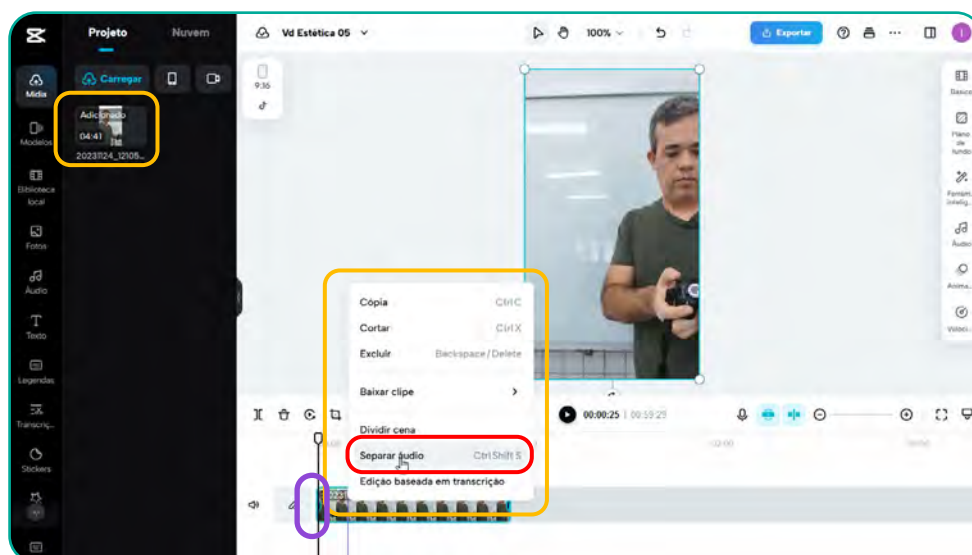


Imagem B

Clique com o botão esquerdo do mouse no arquivo de vídeo para que ele seja inserido na linha do tempo [timeline] (destaque

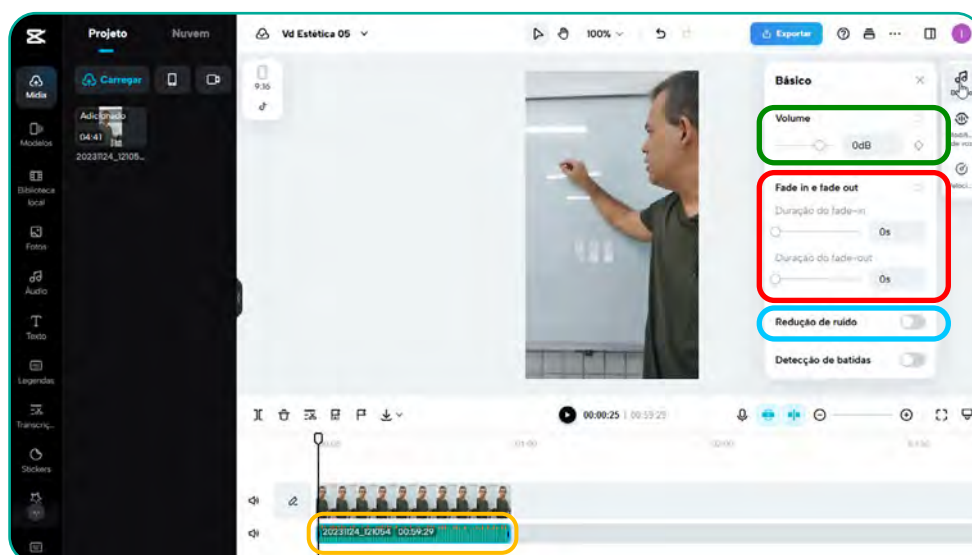
em **amarelo**). Caso seja necessário você retirar alguma parte indesejada do seu vídeo, você pode regravá-lo, ou utilizar no CapCut as abas laterais do vídeo, presentes à esquerda e à direita (destaque em **roxo**), onde você clicando e mantendo pressionado o botão esquerdo do mouse em qualquer uma delas e movimentando para à direita ou para à esquerda, você pode retirar a parte indesejada e utilizar somente aquilo que desejar. Você pode utilizar também a ferramenta **“Dividir”** [veja no tópico **“Pós-produzindo a estética 04”** como utilizá-la].

Vamos destacar o áudio para a linha do tempo clicando com o botão direito do mouse na trilha de vídeo, onde aparecerá uma janela pop-up com várias opções (destaque em **verde**). Selecione a opção **“Separar áudio”** (destaque em **vermelho**).



Com o áudio destacado para uma trilha específica (destaque em **amarelo**), clicando nele, à direita você verá em **“Básico”** várias opções de ajustes que você pode aplicar no áudio do seu vídeo; em **“Volume”** (destacado em **verde**), você pode ajustar a altura do áudio gravado, em **“Fade in e fade out”** (destacado em **vermelho**), você pode inserir um efeito, para que no começo do áudio ele vá aumentando gradativamente o volume [fade in], definindo quantos segundos durará esse aumento gradativo do volume, até o volume final, que é o volume do vídeo todo. O **“Fade out”** é o processo inverso, aplicado no final do vídeo, ele vai diminuindo o volume até deixar totalmente sem som, onde você define no parâmetro quantos segundos durará. Prosseguindo, **“Redução de ruído”** (destacado em

**azul**) é uma função que aplica uma redução de ruídos no áudio, melhorando o sinal. Uma observação: essa função deve ser utilizada com muito cuidado já que, em alguns casos, pode deixar o áudio distorcido.



Nesta estética aqui você também pode adicionar legendas, proporcionando acessibilidade ao seu vídeo didático (veja em Pós-produzindo a estética 03, como inserir as legendas).

Após realizados esses passos, fazemos a exportação do vídeo didático: clicando na opção “Exportar” (destaque em **amarelo**) [Imagem C], depois em “Baixar” (destaque em **verde**) [Imagem C]; realize a configuração em acordo com o modelo de referência [ver Capítulo 2] e clique em “Exportar” (destaque em **vermelho**) [Imagem D]. Após a finalização da progressão em porcentagem, você pode fazer o download do vídeo pronto para o seu computador [Imagem E].



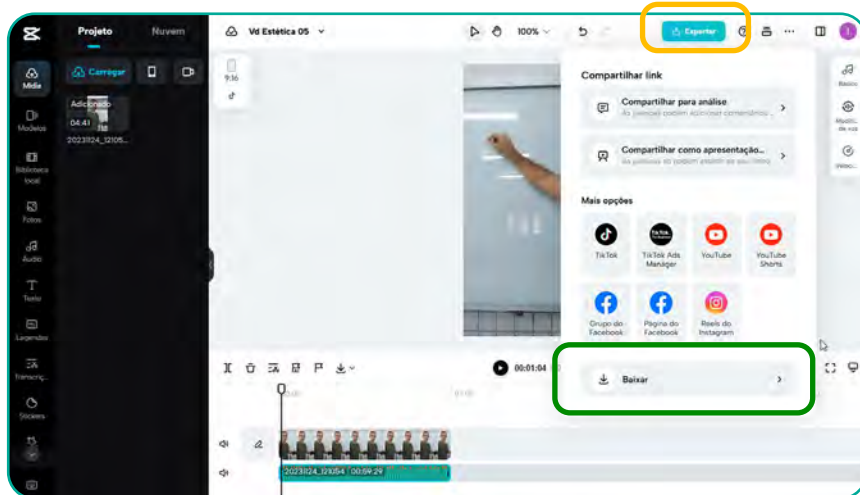


Imagem C

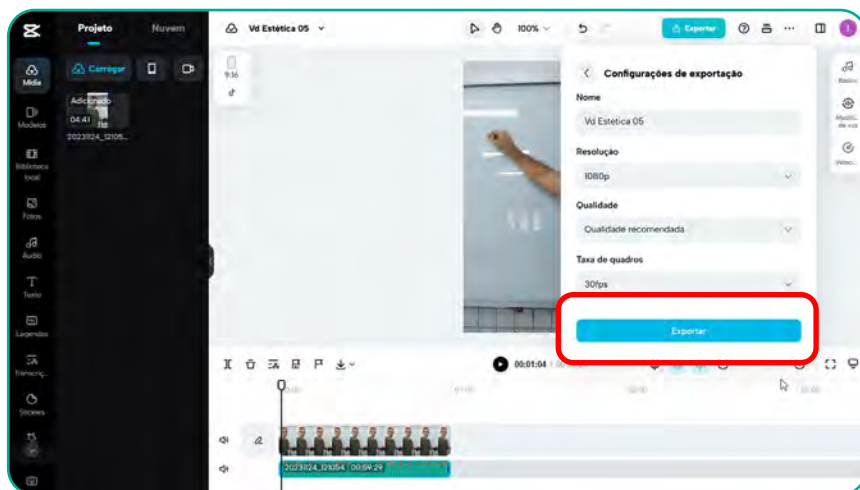


Imagem D

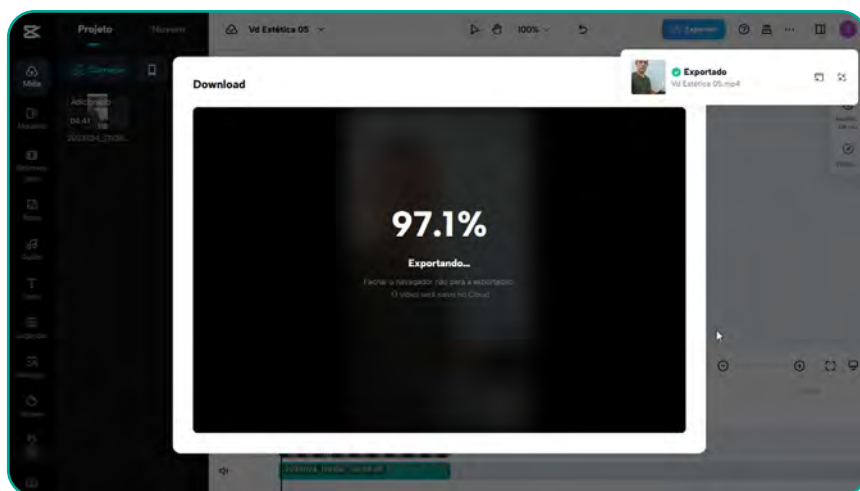


Imagem E

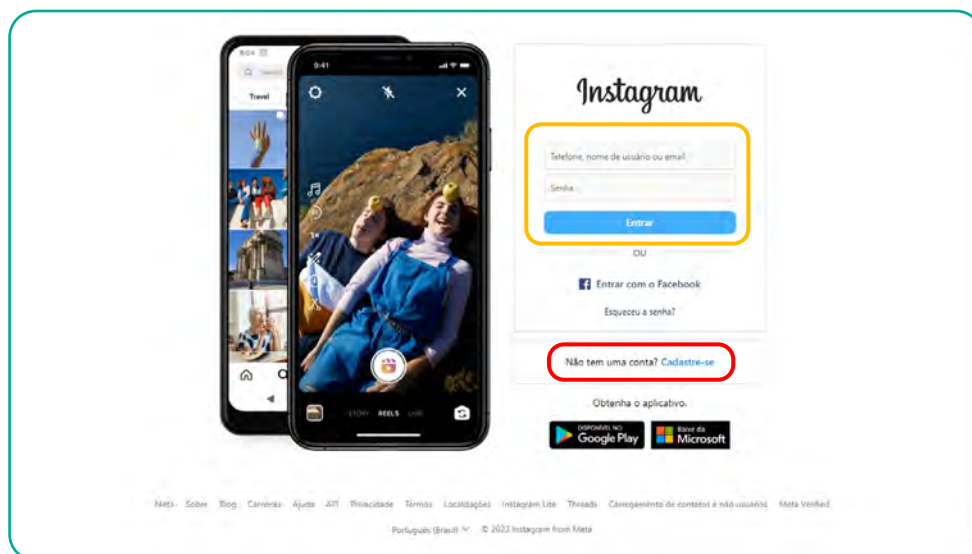
### 3.4. CHEGOU O MOMENTO DE ASSISTIR. A DISTRIBUIÇÃO DO CONTEÚDO

Depois de vencidas todas as etapas de produção do seu vídeo didático, professor, podemos dizer que chegamos ao momento mais prazeroso do processo, que é assistir ao produto audiovisual e distribuí-lo para que seus alunos assistam.

Conforme abordado no capítulo 2, a pesquisa apontou que os alunos têm a rede social Instagram como a sua preferida para consumo de conteúdos. Assim utilizaremos ela como um dos canais para a distribuição dos seus vídeos, o outro é a sala de aula.

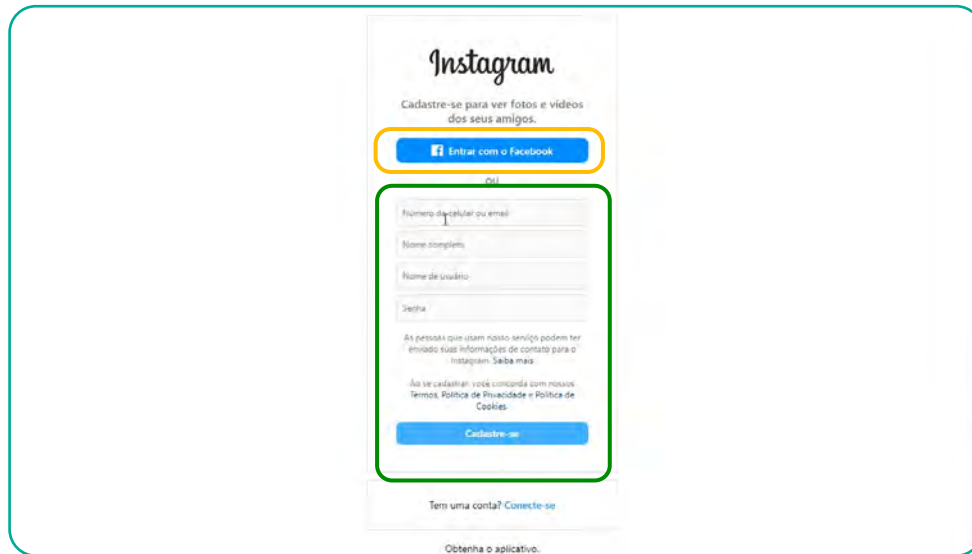
Vejamos como criar uma conta nesta rede social, destacando que os passos apresentados aqui foram realizados a partir do acesso feito pelo computador.

Ao acessar a página da rede social [Instagram.com](https://www.instagram.com), você encontrará os campos onde você insere as suas informações de acesso [telefone, nome de usuário ou e-mail] e senha e clica em **“Entrar”** para acessar a sua conta (destaque em **amarelo**). Caso não possua conta, clique em **“Cadastre-se”** (destaque em **vermelho**).

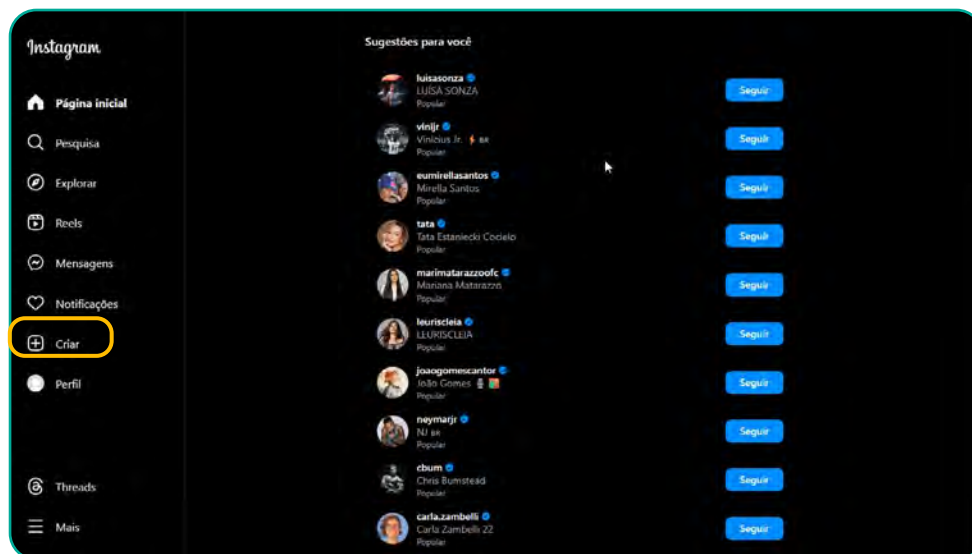


Na página de cadastro, caso você possua conta na rede social Facebook (destaque em **amarelo**), você pode utilizá-la para criar a sua conta no Instagram, ficando as duas redes sociais com o mesmo acesso; caso não tenha acesso ao

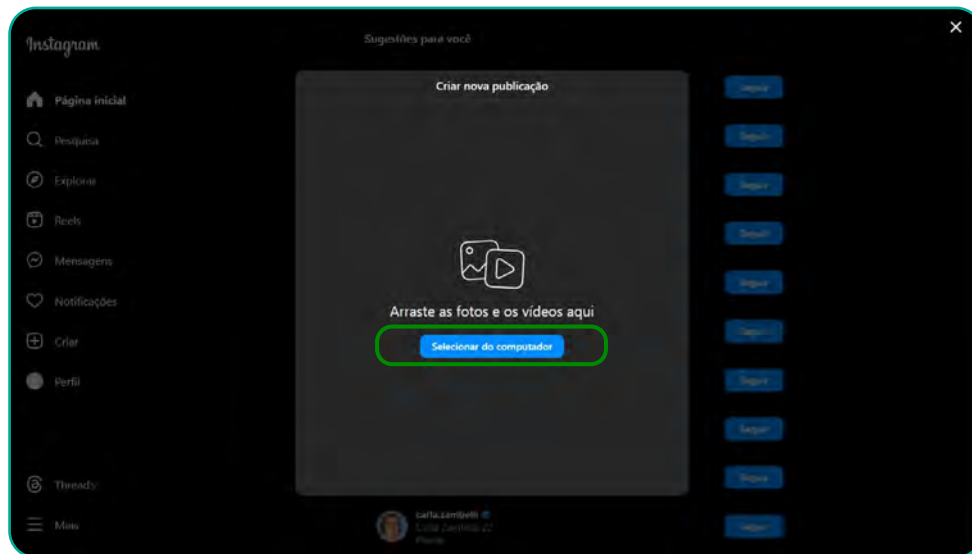
Facebook, ou prefira um acesso próprio para o Instagram, preencha os campos (destaque em **verde**) e clique em cadastre-se.



A rede social enviará algumas informações para o e-mail cadastrado como forma de validação da nova conta. Feito isso, a conta estará criada, professor, e você poderá já começar a inserir os seus vídeos didáticos. Para isso, clique com o botão esquerdo do mouse em **“Criar”** (destaque em **amarelo**).



Uma janela pop-up abrirá para que você possa selecionar em seu computador, o vídeo didático que você quer postar na rede social. Clique em **“Selecionar do computador”**, escolha o vídeo e clique em ok ou abrir (destaque em **verde**).



Após inserir o vídeo, observe que ele aparece ampliado, necessitando que você faça o redimensionamento; para isso, clique no **“botão de setas”** localizado no canto inferior esquerdo (destaque em **verde**) [Imagem A]. Aparecerá uma guia com várias opções de relações de aspecto de tela. Selecione a correspondente ao seu vídeo **“9:16”** (destaque em **azul**) [Imagem B]. Ao fazer isso, o vídeo já será redimensionado.

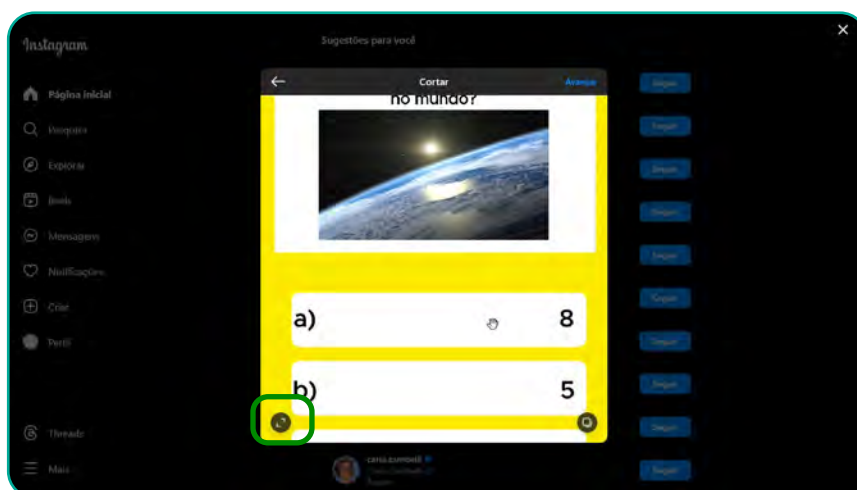


Imagem A

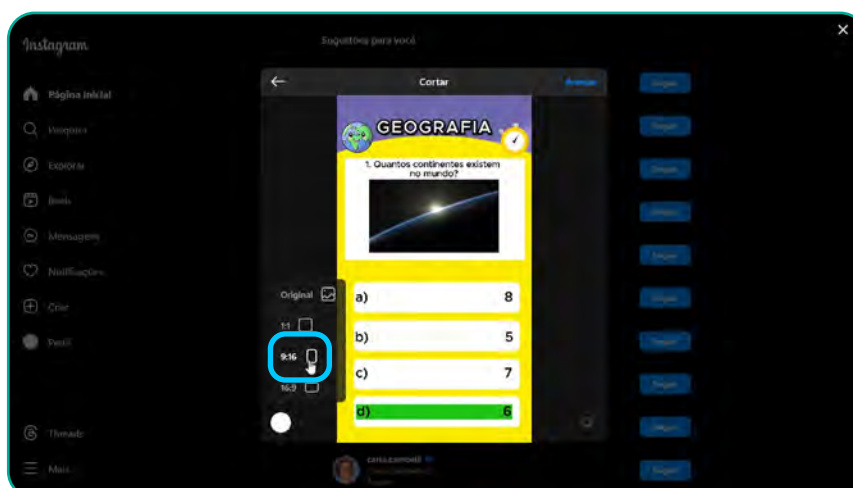
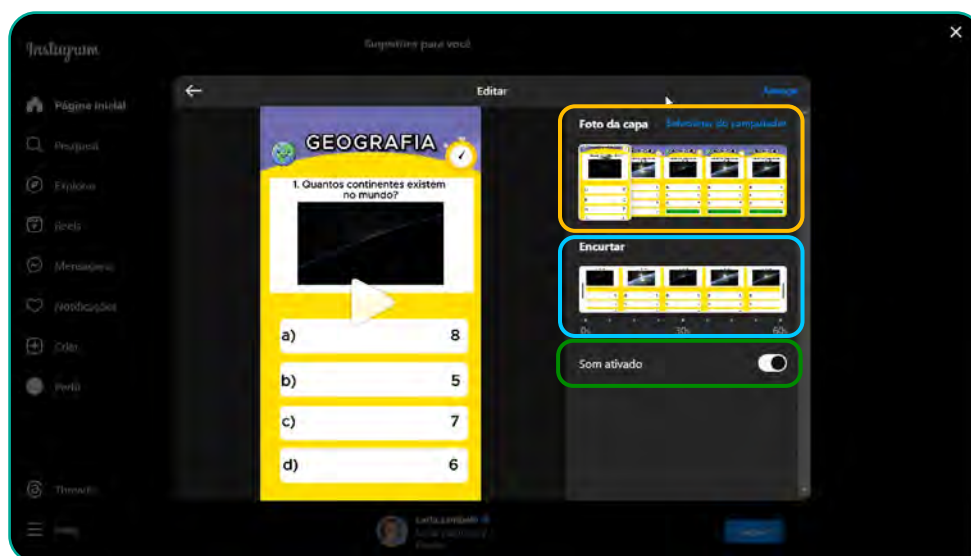


Imagem B

Em seguida, você será direcionado para uma outra página, onde lhe são apresentadas mais algumas opções, como escolher uma foto de capa para o seu vídeo, onde lhe são apresentadas algumas opções que partem do próprio Instagram, ou você pode inserir uma outra que você tenha salvo no seu computador. Sugerimos deixar uma das opções apresentadas pelo Instagram (destaque em **amarelo**). Outra opção é “**Encurtar**” onde você pode reeditar o vídeo, reduzindo mais o vídeo (destaque em **azul**). Por fim, temos a opção de ativar ou não o som do seu vídeo (destaque em **verde**).



A tela seguinte apresenta a opção de você inserir a legenda da sua publicação, onde você coloca uma breve descrição do que é o conteúdo que você está postando. Use a criatividade! Complemente com as hashtags, que são



importantes para melhorar a localização do seu vídeo; sugerimos as seguintes [hashtag 1: o conteúdo, ex. quiz], [hashtag 2: nome da matéria, ex. geografia], [hashtag 3: nome do seu canal, ex. edukteq\_prj] (destaque em **amarelo**) [Imagem A]; você pode também inserir legendas automáticas clicando na opção **“Acessibilidade”** (destaque em **azul**) [Imagem C]. Após esses passos, clique em **“Compartilhar”** (destaque em **verde**) [Imagem C]. Pronto, o seu vídeo está postado no seu canal do Instagram [Imagem D].

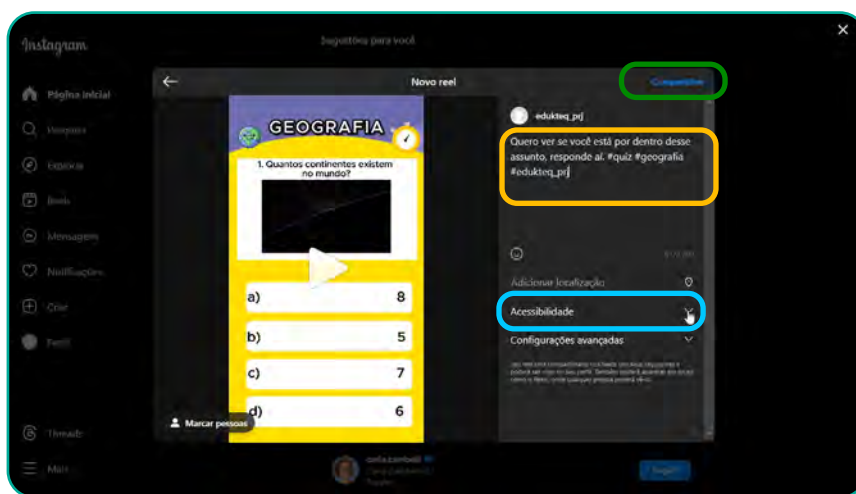


Imagem C

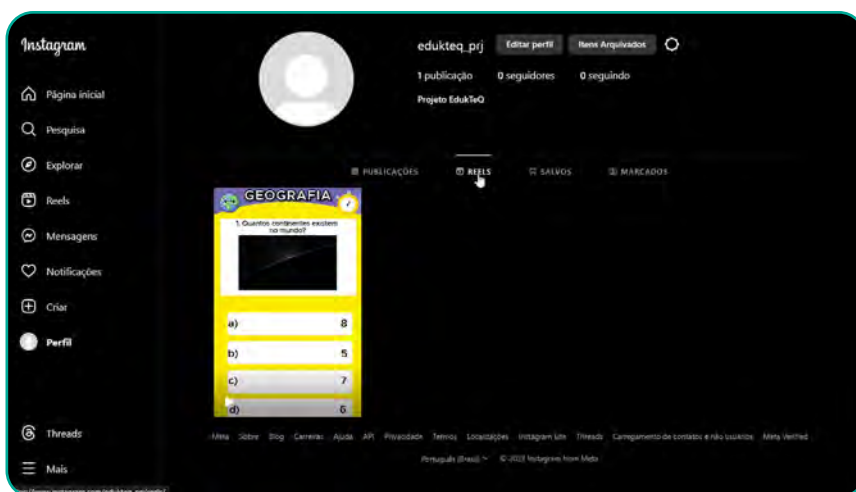


Imagem D




## CAPÍTULO 4

# ESTRATÉGIAS DE APLICAÇÃO

# 4 ESTRATÉGIAS DE APLICAÇÃO

## ESTRATÉGIA 1 – GINCANA MEDIADA POR QUIZ (ESTILO PASSA OU REPASSA)

O professor, em uma aula anterior à planejada para realização da gincana, define cinco assuntos relacionados ao conteúdo que está sendo trabalhado em sala de aula e os apresenta aos alunos para que escolham dois para serem abordados na gincana.

Utilize a ferramenta  **Google forms** para coletar as respostas dos alunos, formulando a questão do tipo múltipla escolha (onde o estudante só pode escolher uma opção), e permite que sejam apresentadas instantaneamente quais as opções escolhidas. Sempre que você atualizar a página, utilize um projetor multimídia, para realizar a projeção em sala.

Após a escolha dos temas que serão abordados no Quiz que subsidiará a gincana, o docente realiza a construção das equipes, dividindo a sala em dois grandes grupos.

Se a sala possui 30 (trinta) alunos, então serão dois grupos com 15 (quinze) componentes cada um; o professor utiliza a lista de frequência como referência.

Primando pela igualdade e isonomia na organização, sugerimos como metodologia a realização de um sorteio em sala, onde todos os nomes dos alunos da turma, são registrados em papéis e colocados em um recipiente, onde cada estudante retira um nome, que será alocado em um grupo; o professor escreve o nome dos grupos no quadro branco (Grupos A e B) e de forma alternada vai direcionando cada nome sorteado para os grupos, até que sejam finalizadas as vagas.

Ao final da organização, dê a oportunidade para que os integrantes deem nomes as suas equipes, personalizando-os com nomes que eles entendam que os represente, trabalhando a discussão de ideias, escuta e criatividade.

Feito isso, o docente indica o conteúdo a ser estudado e agenda para a aula seguinte, a realização do Quiz.

O professor constrói então o vídeo didático, utilizando como referência a **estética 02 – Quiz (ver capítulos 2 e 3)**. Para esta proposta de aplicação será necessário que ele tenha uma duração maior do que a proposta no modelo de referência, já que conterà mais perguntas e será aplicado em sala de aula.

Assim, construa e desenvolva a dinâmica a partir dos seguintes aspectos:

- 1) Estabeleça como quantitativo total de perguntas o número de **14 questões**.
- 2) Sorteie qual equipe iniciará a série de perguntas, de forma bem simples, colocando o nome das equipes em papéis e em um recipiente, pedindo para que um dos alunos participantes sorteie quem começará respondendo nas rodadas. De forma alternada vá desenvolvendo a dinâmica, direcionando uma questão para cada; assim, cada equipe inicialmente poderá responder **7 questões**; Como essa proposta é inspirada em um famoso jogo da televisão **“Passa ou Repassa”**, poderá ocorrer de uma equipe responder mais questões do que a outra, caso o integrante da equipe que irá responder à pergunta na rodada (ex. Equipe B), não saiba a resposta ao final do tempo estabelecido, o direito de resposta passa para a outra equipe (Equipe A), que terá o mesmo tempo para responder; se também não souber a resposta, o direito de resposta volta para a (Equipe B), que terá mais uma oportunidade para a resolução; se mesmo assim, a equipe não responder, o professor (mediador da dinâmica) apresenta a resposta e passa para a próxima questão, sem contabilizar pontuação para nenhum dos dois grupos.
- 3) A exposição das questões se dará da seguinte forma: o professor dá play no vídeo didático, que apresenta o enunciado da questão e as alternativas, e pausa o vídeo, antes da apresentação da resposta, para que as equipes apresentem a resposta. Depois disso, o professor dá

play novamente e apresenta a resposta, confirmando ou não se alguma equipe acertou a resolução.

4) No início de cada rodada, o professor (mediador da dinâmica) terá dois recipientes contendo em cada um os nomes dos integrantes de cada equipe [A e B], sorteando quais integrantes das duas equipes participarão.

5) Na primeira oportunidade de resposta, o participante não poderá consultar os demais membros da sua equipe, cabendo só a ele a reflexão sobre o questionamento e a busca por resolvê-la. Caso a outra equipe não responda e a pergunta volte para uma nova oportunidade de resposta, aí sim, ele poderá consultar a equipe.

6) Estabeleça o tempo mínimo de **1 minuto** para cada rodada, podendo se estender até no máximo **3 minutos** *“utilize a função cronômetro do relógio do smartphone para controle do tempo”*, compreendendo a possibilidade de o grupo que possui o direito de resposta não responder inicialmente ao questionamento, o direito de resposta ir para o outro grupo poder responder, mas se não souber a resolução, a questão voltará para o grupo que iniciou tentar novamente a resposta por mais 01 minuto.

7) Essa dinâmica tem uma duração estimada de **30 a 42 minutos**.

Professor, é importante destacar que todos devem estudar o conteúdo que será abordado no Quiz, pois como não se sabe quem irá responder, todos têm que estar preparados para a dinâmica.

A equipe que não vencer o Quiz irá realizar um trabalho complementar sobre os assuntos tratados, entendendo que eles necessitam se debruçar um pouco mais sobre os conteúdos, para fixar melhor a informação. O mesmo se aplica para os alunos que não comparecerem ao dia da dinâmica.


A avaliação dos alunos participantes está inclusa na participação não só do momento da dinâmica, mas de todo o processo, desde a escolha dos conteúdos a serem abordados no Quiz, no estudo do material disponibilizado pelo professor, respondendo, apoiando outros integrantes na criação das respostas, na avaliação da dinâmica etc. A atividade se constitui num processo dialógico e de construção coletiva do conhecimento.



Ao final, o professor disponibiliza um questionário avaliativo (Google Forms), contendo os seguintes questionamentos:

- 1) O que achou da dinâmica? (Gostei/ Não gostei / Indiferente)
- 2) Ela ajudou a entender os assuntos abordados (Sim / Não / Indiferente)
- 3) Que pontos positivos você destaca?
- 4) Que pontos negativos você destaca?
- 5) Que sugestões de melhoria você apresenta?
- 6) Gostaria que ela fosse realizada mais vezes e com outros conteúdos? (Sim / Não).

## ESTRATÉGIA 2 – LISTA DE EXERCÍCIOS MEDIADOS POR VÍDEOS DIDÁTICOS COM DICAS (MACETES SOBRE OS CONTEÚDOS ABORDADOS)


Em uma aula anterior, o professor consulta os alunos, apresentando três temas que estão sendo trabalhados em sala de aula e que ele (docente) percebe que seriam interessantes serem aprofundados a partir da resolução de questões que propiciassem uma maior reflexão sobre esses conteúdos. Desta feita, utilizando o  **Google Forms** ele coleta quais os dois que os alunos gostariam de exercitar mais, formulando a questão do tipo múltipla escolha (onde o estudante só pode escolher uma opção), permitindo que seja apresentado instantaneamente quais as opções escolhidas à medida que a página é atualizada.

Escolhidos os conteúdos, o professor apresenta uma lista de exercícios, contendo **20 questões ao todo**, sendo **10 para cada assunto abordado**, distribuídos de forma alternada, para resolução.

Ao mesmo tempo, disponibiliza **02 vídeos didáticos**, um para cada conteúdo, utilizando ou a proposta estética **03 – Escrita na mesa** ou a proposta estética **05 – Sala de aula (ver capítulos 02 e 03)**, como também pode utilizar somente uma das propostas para os dois vídeos; em seu perfil no Instagram ele posta os vídeos, onde estes apresentarão dicas (macetes) de compreensão do conteúdo e resolução das questões relacionadas, onde os alunos poderão

consultá-los, assistir várias vezes e aplicar as orientações apresentadas, exercitando e construindo o conhecimento sobre os assuntos.


Na aula seguinte, o professor realiza a correção dos exercícios com os estudantes, debatendo as soluções apresentadas e trazendo novos elementos, a partir do que está sendo apontado também pelos alunos. Oferta-se, desse modo, um processo de construção do conhecimento de forma coletiva e dialógica.

Por fim, o professor disponibiliza um questionário avaliativo  **Google forms**, contendo os seguintes questionamentos:

- 1) O que achou da dinâmica? (Gostei/ Não gostei / Indiferente)
- 2) Ela ajudou a entender os assuntos abordados (Sim / Não / Indiferente)
- 3) Que pontos positivos você destaca?
- 4) Que pontos negativos você destaca?
- 5) Que sugestões de melhoria você apresenta?
- 6) Gostaria que ela fosse realizada mais vezes e com outros conteúdos (Sim / Não)?

### ESTRATÉGIA 3 – DESAFIO

Nesta proposta o professor apresentará alguns desafios para que os estudantes possam refletir e resolvê-los em sala de aula, tendo o vídeo didático como mediador.


Em uma aula anterior à planejada para a realização desta proposta, você apresenta cinco conteúdos, dentro do assunto que está sendo trabalhado em sala de aula, para que os alunos escolham três para serem trabalhados nesta metodologia. Utilize o  **Google Forms** como ferramenta de coleta da opinião dos alunos, formulando a questão do tipo múltipla escolha (onde o estudante só pode escolher uma opção), permitindo que seja apresentado instantaneamente quais as opções escolhidas enquanto a página é atualizada.

Você orienta os estudantes para que na aula em que ocorrerá a aplicação do desafio eles levem caderno, lápis e borracha.

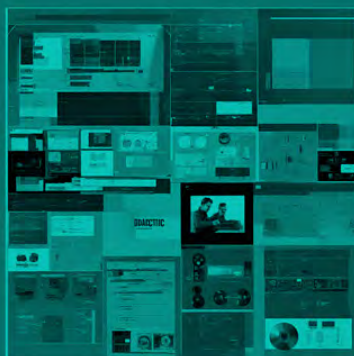
A partir dos conteúdos selecionados, você preparará os vídeos didáticos, utilizando como referência a estética **03 – Escrita na mesa**, apresentando os desafios elaborados a partir de problemas cotidianos aos quais os estudantes tenham vivência, conhecimento ou ciência através dos meios de comunicação. Sugerimos a confecção de dois a três desafios por conteúdo escolhido, onde elas apresentem um enunciado e 4 alternativas (A,B,C e D), sendo uma delas a resposta correta; assim totalizariam de 6 a 9 desafios, para que os alunos resolvessem em sala.

O professor acompanha o desenvolvimento dos alunos por meio de uma planilha, que é construída a partir da lista de frequência, onde ele registra as respostas dos alunos e acompanha o seu progresso.

Para cada desafio, o professor dá o play no vídeo, onde ele apresenta o enunciado, pausa, dá um tempo de 05 minutos para que os alunos procurem resolver o problema, dá play novamente para a apresentação da resposta e reflexão sobre a resolução, o que deve totalizar uns 2 minutos. Assim, a atividade pode ter uma duração total entre 45 e 60 minutos.

Ao final, o professor disponibiliza um questionário avaliativo  **Google Forms**, contendo os seguintes questionamentos:

- 1) O que achou da dinâmica? (Gostei/ Não gostei / Indiferente)
- 2) Ela ajudou a entender os assuntos abordados (Sim / Não / Indiferente)
- 3) Que pontos positivos você destaca?
- 4) Que pontos negativos você destaca?
- 5) Que sugestões de melhoria você apresenta?
- 6) Gostaria que ela fosse realizada mais vezes e com outros conteúdos? (Sim / Não).



# CONCLUSÃO



# CONCLUSÃO

É princípio basilar da atuação profissional do docente a formação de pessoas, compartilhar saberes, indicar um caminho, a partir do conhecimento acadêmico e científico, de criar e elevar o leque de opções que o indivíduo possa ter para que possa exercer o simples, mas de fundamental importância, direito de escolha. Isso é algo que ainda não é comum a todos em um país com sérios problemas de desigualdade, como é o caso do Brasil.

A sociedade da hiperconexão à qual estamos submetidos apresenta um forte avanço tecnológico e crescente geração de dados, modificando processos, criando outros e transformando a forma de ver o mundo. Assim, exige não somente a observância, mas preparo, para que não nos tornemos estranhos ao presente, atrasados ao futuro e presos a um passado “desconectado”.

As transformações sociais e econômicas, cada vez mais rápidas, trazem dificuldades para o docente na atualização concomitante, na interpretação e na tradução destes fatos, para o aprendizado em sala de aula. Os professores são motivados por fatores internos. Haja vista estarmos tratando de seres humanos e não de máquinas, e muitas das vezes se desdobram em extensas cargas-horárias de aula, planejamento, projetos, apoio pedagógico etc.; ou por motivos externos, como falta de estrutura física, material de apoio, baixa remuneração, dificuldade de aprimoramento e dificuldade de deslocamento, para aqueles que residem em regiões periféricas. Tudo isso resulta no não acompanhamento ao ensandecido ritmo em que as coisas ocorrem, refletindo-se em sala de aula, no trato com este novo perfil de aluno, mediatizado, volátil na forma como lida e adquire conhecimento e cada vez mais resistente às formas tradicionais de ensino.

Este manual não se projeta como uma ferramenta de resolução de todos os problemas de aprendizado advindos desse processo, nem oferece ao



professor soluções milagrosas, atuando como um “salvador da pátria”. Está longe disso. Esta publicação, se pauta na empatia do autor, a partir da sua experiência profissional e acadêmica, como pesquisador e extensionista, de coletar as principais dificuldades que o professor enfrenta em trabalhar com as tecnologias na sua atuação profissional e principalmente com o audiovisual, e de apresentar um construto que venha a contribuir com a melhora dessa relação e consequente melhora da qualidade do aprendizado não só em sala de aula, mas fora dela, oferecendo um caminho de melhor intermédio entre o docente, as tecnologias e os alunos “educados” por elas. Indivíduos estes que têm a sua forma de ver e interpretar o mundo influenciados pela tecnologia e suas inúmeras ferramentas, e que muitas vezes sentem desconexão entre o que recebem de informação desses meios e o que recebem da escola e dos seus formadores.

Daí a importância deste produto, a partir da linguagem audiovisual e mais especificamente do vídeo didático, em tentar diminuir as lacunas existentes no processo de formação e atualização dos professores em relação às tecnologias, para que possam, através do seu uso, se aproximar da realidade do aluno, trabalhando o conhecimento a partir dos elementos que constituem o seu eixo de socialização, comunicação e informação, que são as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC).

Este é só mais um de muitos estudos, pesquisas e propostas que se somam à missão de melhorar a qualidade da educação brasileira, e que se colocam como peças que revestem um caminho que ainda está bem distante de estar pronto, mas que já oferecem importantes transformações de vida à que neles transitam. Que ele ofereça continuidade e motive novos estudos e propostas, para que mais peças permitam que avancemos ainda mais na construção deste caminho que nos leva a uma sociedade e futuro melhores; este caminho que se chama educação.



## Հերթերում

Հիմնականում օգտագործվում է թանկ  
արժեքի մոնիթոր և օտարերկրյան  
աշխարհի շուկայում օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող

6-ՏՈՒՄ օգտագործվում  
է հիմնականում և օտարերկրյան  
աշխարհի շուկայում օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող

Հիմնականում օգտագործվում է  
թանկ արժեքի մոնիթոր և օտարերկրյան  
աշխարհի շուկայում օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող

6-ՏՈՒՄ օգտագործվում  
է հիմնականում և օտարերկրյան  
աշխարհի շուկայում օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող

Քրոմիում և օրինակներ  
Քրոմիում և օրինակներ

# GLOSSÁRIO

Հիմնականում օգտագործվում է  
թանկ արժեքի մոնիթոր և օտարերկրյան  
աշխարհի շուկայում օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող

Հիմնականում օգտագործվում է  
թանկ արժեքի մոնիթոր և օտարերկրյան  
աշխարհի շուկայում օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող  
օրինակները և օգտագործվող



# G

## GLOSSÁRIO

### A

**Aspecto (relação de aspecto)** – Relação dos parâmetros de largura e altura de uma imagem, influenciando como será exibida em diferentes dispositivos.

**Áudio** – Referente a sinal sonoro; constitui em um agrupamento de parâmetros que permitem a manipulação do som.

**Audiovisual** – Linguagem que combina imagens e som para a transmissão de informações.

### B

**Background** – O mesmo que plano de fundo, a imagem que aparece atrás de algum personagem ou objeto.

### C

**Codec** – Sigla referente ao processo de codificação e decodificação; algoritmo que atua na compressão de áudio e vídeo.

**Codificação** – Processo de ajustamento de arquivos de áudio e vídeo, consistindo na sua compressão ou não, para armazenamento ou transmissão.

**Composição** – Organização visual que permite definir os elementos que se deseja apresentar na imagem a ser gravada.

**Créditos** – Referência aos realizadores do vídeo ou de partes dele, que pode ser inserido no começo, final ou em partes do produto.

## D

**Decibel** – Escala que expressa o nível de intensidade (volume) de um sinal sonoro.

**Dimensão** – Refere-se a altura e largura do vídeo, permitindo definir o seu tamanho.

## E

**Eco** – Refere-se à reverberação; trata-se de um fenômeno atribuído ao sinal sonoro que, em parte, é refletido quando de encontro a uma superfície.

**Enquadramento** – Definição dos elementos apresentados dentro da imagem.

**Exportação** – Processo de transformação dos dados de áudio e vídeo do software de produção para um arquivo de vídeo.

## F

**Fade in** – Efeito aplicável ao áudio e ao vídeo, que permite tanto um como o outro que apareçam gradativamente.

**Fade out** – Efeito aplicável ao áudio e ao vídeo, que permite tanto um como o outro que desapareçam gradativamente.

## H

**Headset** – Tipo de fone de ouvido que possui em seu conjunto um microfone integrado.

## L

**Legendas** – Espécie de texto que se apresenta sobre imagens e pode trazer descrição sobre o conteúdo apresentado ou tradução de falas.

**Luz artificial** – Luz proveniente de lâmpadas e refletores.

**Luz dura** – Luz projetada em alta intensidade, resultando na produção de sombras fortes e bem definidas.

**Luz fria** – Característica referente à temperatura de cor da luz, que apresenta tons que vão do azul ao verde.

**Luz natural** – Luz proveniente do sol.

**Luz quente** – Característica referente da luz, que apresenta tons que vão do amarelo ao avermelhado.

**Luz suave** – Luz projetada em menor intensidade, resultando na produção de sombras suaves e não tão definidas.

## M

**MPEG** – Sigla referente à Moving Pictures Expert Group; aliança internacional de grupos de trabalho responsáveis pelo desenvolvimento de padrões voltados a arquivos de áudio e vídeo.

## P

**Pixel** – Menor elemento de uma imagem, formado pelas três cores primárias (Vermelho, Verde e Azul); o conjunto de pixels forma uma imagem inteira.



**Pré-produção** – Etapa de planejamento da realização de uma produção audiovisual.

**Produção** – Etapa de execução da ideia do produto audiovisual planejada.

**Proporção** – Parâmetro que permite a observância de como a imagem será exibida, onde será distribuída; o mesmo que relação de aspecto.

**Pós-produção** – Etapa de materialização do roteiro planejado, a partir da edição, montagem e finalização das imagens, dando sentido ao vídeo.

## R

**Regra dos terços** – Técnica proveniente da fotografia que auxilia no melhor posicionamento do personagem ou informação para melhor leitura do público.

**Resolução** – Refere-se à qualidade da imagem exibida, à sua definição.

**Ring light** – Espécie de refletor de iluminação, em formato circular, que utiliza luzes de led, oferecendo iluminação em temperaturas de cor quente e fria, bastante utilizado na produção de conteúdos audiovisuais para redes sociais.

**Roteiro** – Instrumento que reúne detalhes técnicos e estéticos de uma produção audiovisual, atuando como um guia para a sua realização.

**Ruído** – Som desagradável que interfere na informação ou fora de contexto de uma produção.

## S

**Sapata** – Peça que acompanha os tripés para câmeras fotográficas e de vídeo, responsável pela fixação desses equipamentos no tripé, para dar maior estabilidade na captação de imagens.

**Software** – Grupo de instruções interpretadas por computador, responsável por executar trabalhos específicos; reunido em programas, dados etc. Aparecem no funcionamento de diversos dispositivos eletrônicos.

**Som** – Fenômeno físico que consiste no deslocamento de moléculas na forma de onda, através de um meio, como o ar.

**Som direto** – Técnica de captação do som que ocorre de forma simultânea e sincronizada à captação de imagens.

**Sombra** – Área escura proveniente da ausência de luz, que cumpre um papel importante na definição de volume e dimensão de elementos na percepção visual.

## T

**Taxa de quadros** – Medida de exibição de imagens agrupadas em sequência, dentro de um intervalo de tempo. É apresentada por “frames por segundo (FPS)” e aplica-se no cinema, vídeo e computação gráfica.

**Teleprompter** – Equipamento instalado em câmeras de vídeo que permite a leitura de textos por um apresentador.

**Timeline** – O mesmo que “linha do tempo”, é a seção presente nos softwares de edição de vídeo onde arquivos de mídia como vídeo, fotos, elementos de texto e áudio são inseridos, organizados e adaptados, de modo a resultarem no contexto planejado pelo roteiro.

**Tripé** – Equipamento utilizado para fixação de câmeras de vídeo, foto, smartphones e refletores de iluminação, com o objetivo de dar maior estabilidade e segurança na utilização destes.

## V

**Vídeo** – Tecnologia de registro e reprodução de imagens eletrônicas acompanhadas ou não de áudio, possuindo diversos formatos.

**Volume** – Refere-se à intensidade do som percebida por um indivíduo; é medida pela escala logarítmica decibel (dB).

**VU Meter** – Ferramenta de monitoramento do áudio em unidades de volume.

# R

## REFERÊNCIAS

ARNAUD, O. T. C. **Produção de audiovisual sobre a aprendizagem baseada em problemas:** Passos de sua constituição em um Curso de Férias em Mãe do Rio (PA). 2017. Dissertação (Mestrado Profissional em Docência em Educação) — Universidade Federal do Pará, Belém, 2017.

BASSO, I.; AMARAL, S. F. D. Competências e habilidades no uso da linguagem audiovisual interativa sob enfoque educacional. **Educação Temática Digital**, Campinas, v. 8, n. 1, p.49 – 71, dez. 2006. ISSN 1676-2592.

BERLEZZI, F. L. C. **Formação de professores de educação básica para uso de linguagem híbrida:** a importância do roteiro de audiovisual no processo de ensino-aprendizagem. 2017. 156 p. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura) — Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2017.

BONASIO, V. **Televisão:** manual de produção e direção. Belo Horizonte: Editora Leitura, 2002.

BRIGLIA, Tcharly Magalhães; *et al.* **Programe-se:** uma proposta de experimentação transmídia. Ilhéus: Editus, 2018. E-book.

CERIGATTO, M. P. Experiências pedagógicas com mídia e educação: caminhos para superar a abordagem instrumental e desenvolver habilidades crítico-reflexivas sobre a cultura midiática. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 38, p.1-19, 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/jj/edur/a/qBMW9NJZWdS3SHhNjxJN7nn/?lang=pt>. Acesso em: 25 jan. 2023.

CETIC. **TIC Educação 2021.** 2022. Relatório. Disponível em: [https://cetic.br/media/analises/tic\\_educacao\\_2021\\_coletiva\\_imprensa.pdf](https://cetic.br/media/analises/tic_educacao_2021_coletiva_imprensa.pdf). Acesso em: 17 ago 2022.

CHAMPANGNATTE, D. M. de O. Mídias audiovisuais na educação: possibilidades de mediações em sala de aula presencial. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE. Vitória: INTERCOM, XV, 2010. **Anais**. p.1 – 15. Disponível em: [http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2010/indiceautor\\_DT.htm#D](http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2010/indiceautor_DT.htm#D). Acesso em: 25 nov. 2022.

COUTINHO, L. M. **Audiovisuais: arte, técnica e linguagem**. Brasília: Universidade de Brasília, 2006.

DE BRITO, Marcos. **Criando Mundos: Fundamentos de Direção Cinematográfica, Escrita Criativa e Roteiro Audiovisual**. São Paulo: LabPub, 2019.

DIAS, Thiago V. A. C. Codificação de vídeo em H.264. In: XIV SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, XIV, PUC-Rio, 2006. **Anais**. Rio de Janeiro. 2006. Disponível em: [https://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccpg/pibic/relatorio\\_resumo2006/index.html](https://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccpg/pibic/relatorio_resumo2006/index.html). Acesso em: 15 nov. 2023.

FILHO, W.P., **Multimídia: conceitos e aplicações**. 2ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 2013.

GODOY, J. **O método de trabalho do som direto**. Salto: Mnemocine Editorial, 2014.

MELO, M. E. **Vídeos que se dizem aulas de Ciências da Natureza no Youtube: construção de instrumento para análise didático-pedagógica**. 2021. 213 p. Dissertação (Mestrado em Educação Científica e Tecnológica) — Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021.

MOLETTA, A. **Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo**. São Paulo: Summus, 2009.

MOLETTA, A. **Você na tela: Criação audiovisual para a internet**. São Paulo: Summus, 2019. E-book.

MORAN, J. As mídias na educação. In: MORAN, J. (Ed.). **Desafios na Comunicação Pessoal**. 3. ed. São Paulo: Paulinas, 2007. p.162 – 166.

MOREIRA, S. A. S. As ferramentas de aprendizagem preferidas da geração Z do curso técnico em Administração de um Instituto Federal: o contexto da disciplina de Logística. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 103, n. 264, 8 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbeped/a/gYMmVYvFKgSGKS4Cgkgx79h/?lang=pt>. Acesso em: 25 jan. 2023.

MOURA, Edgar P.de, **50 anos: Luz, câmera e ação**. 4ª ed. Senac:São Paulo, 2009.

OLIVEIRA, J. M. de; Moura, K. D. P.Inserção das TIC'S no processo de ensino aprendizagem na perspectiva do trabalho docente. **Cadernos de Educação, Tecnologia e Sociedade**, v. 13, n. 2, p.133 – 143, 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.14571/brajets.v13.n2>. Acesso em: 01 dez. 2022.

PERINELLI NETO, H.; PAZIANI, R. R. Cinema, prática de ensino de história e geografia e formação docente: produção de curtas-metragens - experiências e estudos de caso. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 31, n. 4, p.279 – 304, 2015.

RAMOS, M. B.; SILVA, H. C. da. Educação em ciência e em audiovisual: olhares para a formação de leitores de ciências. **Cadernos Cedes**, Campinas, v. 34, n. 92, p.51 – 67, jan./abr. 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/hYtH9TBKqzH3F7h4BwBKCyD/?lang=pt>. Acesso em: 28 jan. 2023.

RIGA, William. **Faça Seu Curta!**: como fazer um curta-metragem com seus próprios recursos. Pop Mídia Artes e Talentos, 2020. E-book.

ROSA, R. Trabalho docente: Dificuldades apontadas pelos professores no uso das tecnologias. In: ENCONTRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO, VII, Uberaba, 2013. **Anais**, Uberaba, 2013, p. 214-227.

SALLES, Felipe. A imagem eletrônica: o vídeo. **Mnemocine**. 2009. Disponível em: <http://mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/28-tecnica/142-video>. Acesso em: 15 nov. 2023.

SALLES, Felipe. Apostila de cinematografia. **Etapas da produção**. Mnemocine: 2008. Disponível em: [http://www.mnemocine.com.br/index.php/downloads/cat\\_view/52-parte-2-manual-de-cinematografia?start=10](http://www.mnemocine.com.br/index.php/downloads/cat_view/52-parte-2-manual-de-cinematografia?start=10). Acesso em: 11 nov. 2023.



SANTOS, G. de S. **Reflexões docentes no Ensino Híbrido: O papel do professor no uso da tecnologia em sala de aula**. 2018. 164 p. Dissertação (Mestrado em Educação: Currículo) — Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018.

SANTOS, M. P. Vídeo didático como tecnologia audiovisual: antecedentes históricos e implicações pedagógico-metodológicas. **Revista Educação, Cultura e Sociedade**, v. 5, n. 1, p.83 – 106, 2015.

SERAFINI, D. J. **A linguagem audiovisual no processo educativo e no incentivo à leitura: o caso do Programa Mundo da Leitura**. 2009. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2009.

SILVA, J. B. da; BILESSIMO, S. M. S.; MACHADO, L. R. Integração de tecnologia na educação: proposta de modelo para capacitação docente inspirada no TPACK. **Educação em Revista**, v. 37, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/gzgFdTsmv9vGmKNQnFPQLQF/?lang=pt>. Acesso em: 27 jan. 2023.

STAM, R. **Introdução à Teoria do Cinema**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2003.

WATTS, H. **Direção de Câmera: um manual de técnicas de vídeo e cinema**. São Paulo: Summus, 1999. 107 p.

# CRÉDITOS DAS IMAGENS

## CAPÍTULO 3

### SUBSEÇÃO ROTEIRO

#### **Tópico SAGICAPRI**

**(Imagens das páginas 45 a 50)**

Reprodução/ SAGICAPRI ([sagicapriprodutora.com](http://sagicapriprodutora.com)). Todos os direitos reservados.

#### **Tópico STARTSTUDIO (páginas 51 a 58)**

Reprodução/ StarStudio ([startstudio.com.br](http://startstudio.com.br)). Todos os direitos reservados.

#### **Tópicos SAGICAPRI e STARTSTUDIO (páginas 49 e 52, primeira imagem)**

Reprodução/ Microsoft (Todos os direitos reservados)

#### **Subseção Produzindo a estética 01 (página 60)**

Reprodução/ Microsoft (Todos os direitos reservados)

#### **Seção Produção e Pós-Produção (páginas 61 a 139)**

Reprodução/ Capcut (Todos os direitos reservados)

#### **Seção Distribuição (páginas 140 a 144)**

Reprodução/ Instagram (Todos os direitos reservados)

