



Eixo Temático 3: Materiais didáticos, Conteúdos e/ou Mediação no contexto das TDIC.

CONCEPÇÃO, UTILIZAÇÃO E AVALIAÇÃO DE OBJETO DE APRENDIZAGEM DIGITAL NO ENSINO DE EFEITOS VISUAIS NA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

*DESIGN, USE AND EVALUATION OF DIGITAL LEARNING OBJECTS IN TEACHING VISUAL EFFECTS IN
AUDIOVISUAL PRODUCTION*

- **Alexandre Vieira Maschio** (Universidade Federal da Paraíba – avm@academico.ufpb.br)

Resumo:

A pesquisa de doutoramento intitulada “Ensino de efeitos visuais para produção audiovisual usando objeto de aprendizagem digital” (MASCHIO, 2020), desenvolvida na Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade NOVA de Lisboa, trata sobre a produção de um objeto de aprendizagem digital para o auxílio à atividade docente, mais especificamente na execução de exercícios práticos para a produção de efeitos visuais em audiovisual. O estudo realiza revisão da literatura sobre o uso de Tecnologias da Informação e Comunicação na educação, objetos de aprendizagem e aprendizagem combinada (MASCHIO, 2020, p. 23-50). Na investigação, se busca compreender os métodos e procedimentos de design, implementação, avaliação e validação de tais tecnologias para aplicar ao protótipo a ser desenvolvido, tendo sido estudado trinta e quatro diferentes métodos de análise de objetos de aprendizagem, além de extensa bibliografia nacional e internacional (MASCHIO, 2020, p. 63-66). A pesquisa apresenta as etapas de desenvolvimento do protótipo e os desafios enfrentados para sua concretização (MASCHIO, 2020, p. 66-97). Com o O.A. funcional e testado, são demonstrados os procedimentos para seu uso e avaliação (MASCHIO, 2020, p. 51-62). A pesquisa de campo encontra-se relatada e documentada (MASCHIO, 2020, p. 99-126), apresentando os resultados alcançados (MASCHIO, 2020, p. 127-151). Foram utilizados formulários com os alunos participantes da pesquisa para avaliação do protótipo com relação ao seu conceito, relevância e adequação, além do cruzamento e cálculo estatístico utilizando Escala de Diferença Máxima, para a obtenção de seus pontos fortes e fracos e efetivação de aprimoramentos. No mais, foi conduzida análise cega como o auxílio de professores e profissionais da área, sobre os trabalhos práticos desenvolvidos pelos alunos, tendo sido os mesmos subdivididos em 4 grupos, sendo que alguns destes grupos tiveram a ferramenta disponível para auxílio durante o exercício, outros não (grupo controle e teste). Paralelamente, houve também um esforço de pesquisa junto a instituições de ensino de forma a atingir professores da área. Um total de duzentas mensagens de e-mail personalizadas foram enviadas via mala direta para coordenadores de cursos de graduação e tecnológicos (de instituições públicas e privadas) do Brasil e de Portugal, solicitando a divulgação da solicitação de participação na pesquisa através de formulário. A falta contundente de retorno ao convite é discutida, pois de certa forma revela o grau de interesse no auxílio mútuo entre os pares e no interesse da evolução da pesquisa na área. Os dados coletados foram analisados e apresentadas as reflexões e contribuições (MASCHIO, 2020, p. 153-161). Foi possível concluir que o objeto de aprendizagem digital projetado conseguiu atingir seus objetivos e responder às perguntas de pesquisa que o fomentou, tendo sido considerado pelos participantes como útil, motivador e funcional para o auxílio do processo de aprendizagem. A análise cega empreendida não demonstrou diferenças significativas entre os grupos controle e teste na qualidade dos trabalhos executados. Acredita-se que a investigação demonstra sua contribuição ao auxiliar na discussão científica sobre a efetividade pedagógica dos objetos de aprendizagem digitais, criar um destes objetos/software



inédito, além de apresentar as metodologias de produção utilizadas. Uma das contribuições que se destaca, se dá na confirmação pela pesquisa bibliográfica e aplicada, de que os O.A. se apresentam como um esforço válido ao processo de ensino, mas sozinho não é suficiente para entregar resultado qualitativo e quantitativo diferenciado na apreensão dos conhecimentos. Outros atores no processo também são relevantes, como o compromisso institucional de implementação destas tecnologias. Mas por fim, de nada vale qualquer esforço por parte do professor ou instituição, sem o interesse e esforço genuíno do aluno.

Palavras-chave: Objetos digitais de aprendizagem, Aprendizagem combinada, Ensino híbrido, Efeitos visuais, Produção audiovisual.

MASCHIO, Alexandre Vieira. **Teaching Visual Effects for Audiovisual Production using Digital Learning Objects**. 2020. 327 f. Tese (Doutorado) - Curso de Digital Media, Nova School Of Science & Technology, Nova University Lisbon, Lisboa, 2020. Disponível em: <https://run.unl.pt/handle/10362/116779>. Acesso em: 30 abr. 2024.

Abstract:

The doctoral research entitled “Teaching Visual Effects for Audiovisual Production using Digital Learning Objects” (MASCHIO, 2020), developed at the Nova School Of Science & Technology of Nova University Lisbon, deals with the production of a digital learning object for the assistance to teaching activities, more specifically in the execution of practical exercises to produce visual effects in audiovisual. The study carries out a literature review on the use of Information and Communication Technologies in education, learning objects and blended learning (MASCHIO, 2020, p. 23-50). The investigation seeks to understand the methods and procedures of design, implementation, evaluation, and validation of such technologies to apply to the prototype to be developed, having studied thirty-four different methods of analyzing learning objects, in addition to extensive national and international (MASCHIO, 2020, p. 63-66). The research presents the stages of developing the prototype and the challenges faced in its implementation (MASCHIO, 2020, p. 66-97). With the L.O. functional and tested, the procedures for its use and evaluation are demonstrated (MASCHIO, 2020, p. 51-62). The field research is reported and documented (MASCHIO, 2020, p. 99-126), presenting the results achieved (MASCHIO, 2020, p. 127-151). Forms were used with the students participating in the research to evaluate the prototype in relation to its concept, relevance, and suitability, in addition to cross-checking and statistical calculation using the Maximum Difference Scale, to recognize its forces and weaknesses and make improvements. Furthermore, a blind analysis was conducted with the help of teachers and professionals in the field, on the practical work carried out by the students, which were subdivided into 4 groups, with some of these groups having the tool available to help during the exercise, others no (control and test group). At the same time, there was also a research effort with educational institutions in order to reach teachers in the area. A total of two hundred personalized e-mail messages were sent via direct mail to coordinators of undergraduate and technological courses (from public and private institutions) in Brazil and Portugal, requesting the disclosure of the request to participate in the research through a form. The clear lack of response to the invitation is discussed, as it somehow reveals the degree of interest in mutual assistance between peers and the interest in the evolution of research in the area. The collected data was analyzed, and reflections and contributions were presented (MASCHIO, 2020, p. 153-161). It was possible to conclude that the designed digital learning object managed to achieve its objectives and answer the research questions that encouraged it, having been considered by the



participants as useful, motivating, and functional to aid the learning process. The blind analysis undertaken did not demonstrate significant differences between the control and test groups in the quality of the work performed. It is believed that the investigation demonstrates its contribution by assisting in the scientific discussion on the pedagogical effectiveness of digital learning objects, creating one of these new objects/software, in addition to presenting the production methodologies used. One of the contributions that stands out is the confirmation through bibliographical and applied research that L.O. they present themselves as a valid effort in the teaching process, but alone they are not enough to deliver differentiated qualitative and quantitative results in the apprehension of knowledge. Other actors in this process are also relevant, such as the institutional commitment to implementing these technologies. But finally, any effort on the part of the teacher or institution is worthless without the genuine interest and effort of the student.

Keywords: Digital learning objects, Blended learning, Hybrid teaching, Visual effects, Audiovisual production.

MASCHIO, Alexandre Vieira. **Teaching Visual Effects for Audiovisual Production using Digital Learning Objects**. 2020. 327 f. Tese (Doutorado) - Curso de Digital Media, Nova School Of Science & Technology, Nova University Lisbon, Lisboa, 2020. Disponível em: <https://run.unl.pt/handle/10362/116779>. Acesso em: 30 abr. 2024.

