

## **Web TV educacional: como implementar uma TV pedagógica no YouTube**

### **Educational Web TV: implementing an educational TV on YouTube**

Taiara Gonzaga Gonçalves<sup>1</sup>; Alfredo Eurico Rodrigues Matta<sup>2</sup>; Francisca de Paula Santos da Silva<sup>3</sup>

**Resumo.** Trata-se do resultado da pesquisa aplicada sobre a implantação de projetos de televisão educacional realizados em canais hospedados no YouTube. O estudo apresenta a criação de uma Web TV com foco na educação de adultos e ocorreu no contexto desta modalidade de educação no Centro de Educação Monteiro Lobato, envolvendo estudantes em uma modalidade de ensino, que no Brasil chamamos de Educação de Jovens e Adultos, em Feira de Santana. Conforme a metodologia de pesquisa DBR, as etapas de pesquisa que correspondem com base na interação com o contexto em que a demanda se origina, bem como na construção da TV. No final do processo, o conhecimento científico aplicado na construção da Web TV educacional foi sistematizado para que sirva como recomendação para a produção de web-televisão educativa, não só para educação de adultos, como a que realizamos, mas também para outras propostas educativas. Nesse artigo procuramos apresentar os passos para isso.

**Palavras-chave:** Pesquisa-aplicação; WEB TV; Educação de Jovens e Adultos.

**Abstract.** This is the result of applied research on the implementation of educational television projects carried out on channels hosted on YouTube. The study presents the creation of a Web TV with a focus on adult education and took place in the context of this type of education at the Monteiro Lobato Education Center, involving students in a teaching modality, which in Brazil we call Youth and Adult Education, in Feira de Santana. According to the DBR research methodology, the research steps that correspond based on interaction with the context in which the demand originates, as well as in the construction of the TV. At the end of the process, the scientific knowledge applied in the construction of educational Web TV was systematized so that it serves as a recommendation to produce educational web television, not only for adult education, like the one we carry out, but also for other educational proposals. In this article we seek to present the steps to achieve this.

**Keywords:** Application research; WEB TV; Youth and Adult Education.

---

<sup>1</sup> Universidade do Estado da Bahia – UNEB; taiaragonzaga@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade do Estado da Bahia – UNEB; alfredomatta@gmail.com

<sup>3</sup> Universidade do Estado da Bahia – UNEB; fcapaula@gmail.com

## 1.Introdução

Neste artigo apresentamos um procedimento científico prático aplicado capaz de conduzir projetos pedagógicos propostos para Web TV Educacional, com suporte do YouTube (Gonçalves, 2020a). Com o advento da pandemia da COVID19, a necessidade de produzir esse tipo de solução pedagógica está mais presente. Não somente instituições de ensino, mas também a iniciativa individual de professores, mesmo que sem maiores conhecimentos ou suporte de comunicação, ou sem tecnologias digitais mais sofisticadas, tentam construir soluções de televisão de qualidade pedagógica.

Foi a pesquisa realizada por Gonçalves (2020b) que desenvolveu esse conhecimento científico aplicado, cujo objetivo era desenvolver uma solução de Web TV Educacional voltada para Jovens e Adultos (EJA).

No final da investigação acima, pudemos ver que esse procedimento de pesquisa aplicada e a forma de construção da solução educacional de Web TV poderiam ser replicados para outros fins educacionais, além da EJA.

O artigo tem a seguinte estrutura: Contextualização e abordagem do projeto, Descrição detalhada da solução Proposta, Projeto de TV e sua realização, Resultados da pesquisa e Considerações finais.

## 2.Contextualização

Desde o início do século 21 se faz necessário desenvolver soluções práticas inovadoras para uma educação cada vez mais digitalizada e realizada remotamente, como no mundo atual. No Brasil, essa necessidade se mostra ainda maior, já que a presença de pesquisa aplicada prática em educação, tem prestígio ainda menor do que as teóricas (Corso, 2022).

É importante, portanto, fornecer aos professores alternativas para que conduza suas aulas em meio aos recursos educacionais e de tecnologia em rede.

A situação produzida pela COVID19 revelou ainda mais a importância de avançar na formação e preparação de professores para que atuem em educação remota. Foi nesse contexto que foi desenvolvida essa pesquisa aplicada.

Este trabalho se concentra no desenvolvimento sobre como desenvolver uma WEB TV Educacional a serviço dos educadores da educação de jovens e adultos. O problema de pesquisa, então, é apresentado na seguinte forma: Como desenvolver uma WEB TV Educacional adequada para Educação de Jovens e Adultos - EJA na cidade de Feira de Santana, Bahia?

Para entender a questão problemática, é necessário explicar a definição da modalidade educacional em questão. Uma descrição dela pode ser bem definida pela Lei de Diretrizes e Bases de Educação (Brasil, 1996), que afirma:

A educação de jovens e adultos será destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudos no ensino fundamental e médio na idade própria. § 1º Os sistemas de ensino assegurarão gratuitamente aos jovens e aos adultos, que não puderam efetuar os estudos na idade regular, oportunidades educacionais apropriadas, consideradas as características do alunado, seus interesses, condições de vida e trabalho, mediante cursos e exames. § 2º O Poder Público viabilizará e estimulará o acesso e a permanência do trabalhador na escola mediante ações integradas e complementares entre si. § 3º A educação de jovens e adultos deverá articular-se, preferencialmente, com a educação profissional, na forma de regulamento.

### **3. Perspetiva metodológica**

Desde 2011, nosso grupo de pesquisa tem adotado o *Design-Based Research* (DBR) ou, como é chamado em português, a metodologia Pesquisa-Aplicação.

É uma abordagem metodológica focada no desenvolvimento de aplicações, de soluções práticas para problemas exigidos por comunidades, coletivos de sujeitos e práxis diversas (Matta, Silva & Boaventura, 2013). Como o problema dessa pesquisa propõe o desenvolvimento de um Canal Educacional WEB, que sirva ao professor em sua prática docente, acabou que se caracterizou como um problema de pesquisa bem apropriado para se fosse conduzido essa abordagem (Plomp, Nieveen, Nonato & Matta, 2018).

Basicamente, organizada pela DBR, a presente pesquisa tem as seguintes fases:

Fase 1: Consiste em pesquisar e interpretar as principais situações, fatores e influências, que definem as condições e relações de causa e efeito que nos levam a compreender o problema a ser resolvido por pesquisas aplicadas e, conseqüentemente, produzindo uma solução científica colaborativa e prática correspondente. No caso da pesquisa apresentada aqui, tratou-se de interpretar o perfil do estudante da EJA da cidade de Feira de Santana, Bahia, para então projetar, desenvolver e implementar essa solução na prática social dos envolvidos no contexto.

Fase 2: O pesquisador, juntamente com os participantes do coletivo, apresenta uma coleção de diretrizes teóricas, conceituais e assertivas derivadas do conhecimento popular ou tecnologias, que, juntas, serão capazes de gerar a construção de um artefato prático aplicável pretendido. Há um diálogo científico entre a demanda do contexto e as diretrizes teóricas e conceituais, que podem alimentar o *design* cognitivo da aplicação, a ser elaborada de forma responsiva à demanda apresentada.

Fase 3: O *design* cognitivo e a elaboração de uma arquitetura de solução resultam na produção de uma solução científica, prática e aplicada com foco na resolução de questões levantadas e validadas pelos envolvidos. Vale ressaltar que a comunidade de sujeitos engajados deve estar participando ativamente, o tempo todo, da construção desta solução.

Fase 4: Consiste na fase dos ciclos de refinamentos. A solução elaborada a partir da

articulação conceitual, para responder às demandas do contexto, é aplicada, precisando dos resultados obtidos, para que uma nova avaliação e análise subsequente possa orientar a otimização desses resultados. Passa a existir uma sequência de ciclos de aplicação, avaliação e alterações, que busca melhorar continuamente a solução projetada. Na pesquisa apresentada aqui, os ciclos do projeto para programação educacional da WEB TV foram projetados, apresentados e avaliados para melhoria contínua nos programas projetados em seguida.

## **4. Descrição**

A solução proposta foi obtida em um processo iterativo conduzido pela DBR. Apresentaremos em seguida os passos da pesquisa aplicada que resultou na construção de uma programação educacional de TV WEB focada na EJA. Pensamos que este procedimento pode ser replicado para qualquer programação educacional semelhante, mesmo que com outros propósitos educacionais, que não a EJA. A seguir as etapas do procedimento.

### **4.1. Pesquisa do Contexto**

O contexto em questão foi a cidade de Feira de Santana, que apresentamos aqui em acordo com Gonçalves (2020b). Para dar coesão ao estudo, esta pesquisa foi também associada a conteúdos advindos de outros pesquisadores e estudiosos, dentre eles destacam-se Matta (2013), Calmon (1959), Tavares (2007) e Poppino (1968).

Historicamente, a cidade tem sido ponto de encontro de muitas estradas e caminhos. Desde os primeiros tempos, no século 17, a região foi o centro de coleta do gado que vinha dos vários caminhos do interior da Bahia, do Norte, Sul ou Oeste, reunindo-se em Feira de Santana, para então seguir para leste, uma rota unificada para a capital do Brasil Colonial, Salvador, capital da Bahia.

Foram, portanto, quatro séculos de ponto de passagem, ponto de encontro para pessoas de fora e, eventualmente destino migratório para outros, que viam a cidade como centro de oportunidades de trabalhar no comércio e/ou em alguma atividade de um armazém. Uma das características, portanto, da população de Feira de Santana é a prevalência de forasteiros, sendo que muitos deles provavelmente retornarão às suas regiões de origem.

Essa característica tradicional no início estava focada na passagem e transporte de gado, embora uma variedade de produtos agrícolas como feijão, milho, mandioca e outros também estivesse presente. Isso cria um segundo perfil para a população local: agropastoril. A cidade tinha uma forte presença desses empregos e funções relacionadas à agricultura e à criação de gado. E ao misturar os dois perfis, fica claro que uma parte dessa população que se movia e teve a feira como centro de seu movimento, o fez dedicada ao gado, e outros à distribuição de grãos, farinha e produtos.

Essa circulação e presença de muita produção resultou na criação e manutenção de uma feira gratuita, com produtos vindos de todos os lugares, incluindo da capital, que por sua vez era uma metrópole onde os produtos industriais, outros sofisticados, chegavam vindos da Europa. De um entreposto no cruzamento de caminhos, a cidade evoluiu para um grande posto comercial. Um comércio extraordinário estava desenvolvendo o forte perfil comercial da Feira de Santana, que, embora tivesse sua origem em produtos agrícolas, se expandia também para o centro de distribuição de produtos industriais, minerais e serviços. É notório que a cidade, que atualmente conta com cerca de 700.000 habitantes (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2021 a), tenha mais empresas comerciais registradas do que Salvador, com aproximadamente 3.000.000 habitantes (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2021b).

A modernidade que veio com a república, acrescentou a complexidade da ferrovia, o anel viário interestadual e a importante industrialização, e assim realizou os avanços urbanos e tecnológicos do capitalismo, a partir das raízes da sociedade tradicional, seu perfil e vocação urbana, atualizando as necessidades do mercado de trabalho e as necessidades de treinamento, sem, no entanto, quebrar o perfil descrito presente há quatro séculos na região (Gonçalves, 2020b).

Do século XVI a meados do século XX, a região de Feira de Santana foi dominada por uma ordem social que pode ser designada de "senhorial": nela os potentados da classe dominante concedem privilégios e direitos de uso de recursos, que são propriedade do senhor. Nos últimos 50 ou 70 anos foi adicionado pela modernidade emergente que trouxe toda a complexidade da sociedade capitalista, misturando agora assuntos com as influências dessa modernização, com a coexistência daqueles que ainda seguem maneiras mais tradicionais de produzir a existência (Matta, 2013).

Na sociedade senhorial a escolaridade não era importante e, portanto, o analfabetismo era muito comum (Poppino, 1968). Por causa disso, uma enorme quantidade de adultos analfabetos ainda compõe a população do local, que agora está sendo adicionada a outro grupo de adultos com outro perfil: aqueles que não são analfabetos, mas que não concluíram seus estudos e que agora se ressentem da necessidade de completá-los para melhorar suas condições de vida.

Na verdade, o estudo realizado sobre o contexto histórico e cultural que formou a cidade de Feira de Santana, e em particular os alunos da EJA, produziu o perfil do público e o tipo de demanda que a TV educacional EJA em que estamos trabalhando deve atender, se apresenta como na Tabela 1 (Gonçalves, 2020b, p. 22).

**Tabela 1.** *Perfil dos estudantes da EJA em Feira de Santana*

<b>Tipo de Demanda</b>	<b>Compreensão da demanda</b>
Cidade Entroncamento	É cidade de mobilidade desde século XVI. Via de ligação do interior ao litoral, conhecida como Estrada das Boiadas, iniciou a condução desses animais trazidos do sertão. As tropas e viajantes paravam sempre nesta estrada para descansar. A cidade já apresentava nessa época um perfil de entroncamento.
Entroncamento	São pessoas que tiveram origem em outro lugar, tanto dos arredores, quanto de lugares mais longe e passaram a morar em Feira por conta das oportunidades que tinham no local.
Comerciante	População significativa, tornando-se o ponto de convergência de maior importância. Foi definido o perfil dos moradores da cidade: imigrantes e comerciantes.
Cidade comercial	É uma cidade com um cunho comercial muito forte. Destaca-se aqui que nesse mesmo período de proeminência da cidade, ocorria a decadência dos principais núcleos urbanos do Recôncavo da Bahia, tais como Cachoeira, Santo Amaro e Nazaré.
Criadores de gado	Pela estrada real de Capoeiruçu, via de ligação do interior ao litoral, conhecida como Estrada das Boiadas, iniciou a condução desses animais trazidos do sertão.
Feirante	Com o aumento da feirinha, houve a necessidade de transformar a fazenda num Arraial para comportar a população que também havia aumentado, e a nomearam então de Santana dos Olhos D'água. Assim, o desenvolvimento do primitivo povoado, que pertencia a Cachoeira, passou a se chamar de Santana da Feira. Entretanto, a atividade nesse contexto era de criação e comércio de gado entre o litoral e o sertão.
Flutuante e expressivo	Com a ida e vinda de tropas levando mercadorias aos sertões, oportunizava também a permanência ou pernoite dos tropeiros, e com eles viajantes e aventureiros que se abasteciam e posteriormente seguiam caminho.

Fonte: Gonçalves (2020b, p. 48)

Foi a partir deste perfil de estudante que a TV planejada organizou seu conteúdo e programação. Devemos enfatizar que a pesquisa do contexto que gerou esse perfil foi realizada, de acordo com a metodologia DBR, a partir de fontes de pesquisa e dados resultantes do estudo, mas também, e principalmente de diálogos e construções coletivas elaboradas com professores e alunos da Escola Municipal de Feira de Santana.

#### **4.2. Articulação Conceitual e Modelagem da Solução**

Uma vez estabelecido o contexto, que nos guia para a demanda por apoio prático, a próxima fase, prevista é a modelagem da solução proposta, neste caso a construção do canal WEB educacional, é a que deve reunir os elementos, conceitos e técnicas, que juntos darão lugar à modelagem da próxima fase.

Para construir uma WEB TV educacional, nos baseamos em três estudos fundamentais. O primeiro foi o estudo da educação de jovens e adultos e seu conteúdo recomendado. O segundo foi sobre a abordagem pedagógica que seria atribuída ao canal. E, finalmente, o terceiro se referiu ao estudo da Internet, WEB TV e as soluções técnicas associadas.

Em relação à educação de jovens e adultos - EJA, consideramos a legislação brasileira, no que diz no Artigo 37 da Lei de Diretrizes e Bases para a Educação - LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, 1996). De acordo com a legislação, a EJA deve ser oferecida àqueles que não deram continuidade aos estudos no ensino fundamental

ou médio, na idade ideal. Essa modalidade educacional deve considerar os interesses, as condições de vida e trabalho desses alunos, e deve tentar articular esses estudos com uma educação profissional. Portanto, além de oferecer o conhecimento para cada ano letivo, a EJA deve fornecer conteúdo que faça diferença na busca por profissionalização e geração de renda de seus alunos. Esse fato reforça a necessidade de ensinar considerando o perfil contextual da cidade e sua população.

O estudo da EJA com base na lei acima mencionada, com foco no desenvolvimento da cidadania e melhor qualificação para o mercado de trabalho, resultou em uma recomendação de estudo (conteúdos que serão trabalhados na TV), conforme mostrado na tabela 2.

**Tabela 2.** *Recomendação de estudo*

<b>Descrição da Habilidade a ser desenvolvida</b>	<b>Indicação para Conteúdo de Programação</b>
Desenvolver a capacidade de aprender, a partir do pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo.	Domínio da leitura, escrita e cálculo.
Compreender o ambiente natural e social, o sistema político, a tecnologia, as artes e os valores.	Compreensão dos contextos históricos da convivência e sociedade de Feira de Santana.
Desenvolvendo a capacidade de aprendizado.	Aquisição de conhecimentos e habilidades, e também a formação de atitudes e valores.
Fortalecer os laços familiares.	Laços de solidariedade humana e tolerância mútua em que se baseia a vida social.
Realizar articulação com a educação profissional.	Estimular o acesso e a permanência dos trabalhadores na escola por meio de ações integradas e complementares.
Desenvolver uma noção de cidadania restauradora e equalizadora.	O direito à escolarização de qualidade, de forma igualitária, e garantir aos alunos o reingresso no sistema educacional e novas inserções no mundo do trabalho e na vida social.
Desenvolvendo um ensino qualificado.	Garantir o desenvolvimento e a qualificação dos alunos em relação à escola e ao mercado de trabalho.

Fonte: Gonçalves (2020b, p. 52)

Esta definição serviu como um guia para o tipo de conteúdo que abordaremos no canal.

Além do conteúdo, também precisávamos de uma abordagem pedagógica que conduzisse o *design* educacional a ser adotado pela WEB TV proposta.

## **5. Perspetiva pedagógica para um canal educacional**

O *design* pedagógico que temos conduzido em nosso grupo de pesquisa é socioconstrutivista. Conforme Vigotsky (1987) que é a base de Matta (2021), principal referência socioconstrutivista desse trabalho, o ponto central desse método é a questão de que todos os fenômenos são estudados como processos históricos em movimento e

em mudança.

Estudos que realizamos desde 2007 nos levaram à produção e registro de mais de 100 *softwares* educacionais, entre Museus Virtuais, Jogos Digitais, Recursos Educacionais Abertos e outros, todos construídos com *design* pedagógico socioconstrutivista (Matta, Silva & Martins 2020). Graças a essa ação, desenvolvemos uma proposta de *design* socioconstrutivista para artefatos digitais educacionais, composta por sete elementos que devemos modelar em um artefato digital educacional, se quisermos que ele seja reconhecido como socioconstrutivista (Matta, 2011). Os elementos a serem modelados são apresentados na Tabela 3.

Este, então, é brevemente o perfil que caracterizará nossa WEB TV educacional, em termos de abordagem pedagógica, mas é claro que um professor tem toda uma gama de propostas e projetos educacionais que pode escolher para sua WEB TV educacional.

**Tabela 3.** *Elementos para modelar em um Artefato Digital Educacional*

<b>Elementos para modelar em um Artefato Digital Educacional</b>	
Contexto	Uma base concreta da situação em torno do que você deseja construir. Um entendimento das relações de causa e efeito que sejam capazes de explicar o que está acontecendo, servindo assim como campo de análise para construir a solução do artefato que se deseja implementar.
Interação	É a relação de compartilhamento de ação conjunta e colaborativa. Os sujeitos interagem quando agem de forma colaborativa com foco comum em qualquer ação que faça sentido para o coletivo dos envolvidos.
Mediação	O locus ou situação em que ocorre a interação entre sujeitos engajados na ação colaborativa é um locus mediador, ou situação mediadora. O socioconstrutivismo acontecerá se o designer de uma solução pedagógica projetar essas situações e/ou ambientes para encontro e compartilhamento de processos cognitivos, para produção de significado e para construção social.
Metacognição	O socioconstrutivismo considera que cada sujeito tem sua própria forma de aprender, e sua própria gestão do processo de aprendizagem. O designer socioconstrutivista precisa trabalhar buscando, ao menos como meta ideal, atender a todas as formas de gestão da aprendizagem, de cada disciplina. Na prática, o designer busca construir sistemas que façam sentido e sejam capazes de engajar o aprendizado de todos os envolvidos.
Colaboração	O designer deve sempre elaborar situações de trabalho colaborativo ou construção de ações nos artefatos digitais educacionais que produz. Existe uma relação entre os elementos Colaboração e Mediação. O locus da mediação, ou seja, a situação destinada a mediar o encontro entre os sujeitos participantes, deve ser também aquele que possibilita a colaboração entre eles. Estes são, portanto, elementos combinados de design.
Interatividade	Se a interação é a relação de compartilhamento e ação conjunta e colaborativa, em um determinado ambiente mediador, a interatividade é a capacidade de indicar, registrar, perceber o evento da interação, em geral capaz de apontar e conceber concretamente o efeito da interação que acabou de acontecer. Devemos então elaborar o design de interatividade nos artefatos didáticos digitais a serem construídos.
Conteúdo	Claro que todo artefato educacional precisa ter conteúdo, em um design sócio-construtivo sempre iremos projetar o conteúdo para ser organizado de acordo com as

	demandas dos alunos e aprendizes, ou seja, com as demandas da comunidade de aprendizagem. Significa fornecer uma maneira para que os usuários aprendizes tenham espaço para expor o que precisam e como precisam que seja no artefato educacional digital.
--	--

Fonte: adaptado de Matta (2011)

Uma TV criada para diversos fins de comunicação, ou simplesmente dedicada ao entretenimento, ou mesmo uma que deseja ocupar um espaço no campo da transmissão de TV, seja WEB ou TV tradicional, deve dedicar um grande esforço de estudo e compreensão ao campo da comunicação, em particular à comunicação televisiva.

Em relação a uma TV educativa, em particular conduzida por professores, este profissional não precisa se aprofundar em questões próprias da comunicação caso esteja imbuído de uma proposta de *design* pedagógico consistente. A pedagogia vai organizar o desenho comunicacional para esta finalidade.

Neste caso, a proposta comunicativa do canal será a pedagogia socioconstrutivista. Obviamente, as recomendações comuns do sistema YouTube (2005) e das Reuniões Zoom (2022), muito simples, mas efetivamente orientadas, devem ser aquelas consideradas pelos professores para um *design* simplificado das questões de comunicação envolvidas. Vamos lembrar que não se trata de construir superproduções, mas sim produções de WEB TV educacional sob o controle dos professores. Além disso, nada impede que sejam aprofundados estudos de comunicação, na medida do amadurecimento do suporte de TV, e das práticas desses profissionais de educação, com o desenvolvimento de sua proposta.

O projeto pedagógico deve servir, porém, como base simplificada de proposta para comunicação em uma TV educacional gerenciada por professores.

## **6.Aspetos Técnicos**

Vemos então que o projeto, além de estudar o perfil da demanda educacional do canal, ao pesquisar os elementos necessários para o *design* do canal, acaba elaborando quais elementos de conteúdo sobre a EJA, qual *design* cognitivo e pedagógico será construído na TV. Assim, para montar a WEB TV educacional, o professor até agora precisou, simplesmente, estudar a demanda educacional dos potenciais alunos e o contexto da TV, o design pedagógico e a abordagem de aprendizagem que o canal adotará.

Além desses estudos, tudo o que falta é a definição técnica da WEB TV. Para embasar o nosso estudo sobre essa tecnologia digital, recorreremos a Bonfanti & Freire (2008, p. 31), que afirmam que a WebTV é capaz de criar um nível de interação virtual entre o espectador e a programação, simplesmente infundável.

Dessa forma, uma proposta de WEB TV Educativa tornou-se viável graças à atual sociedade em rede (Castells, 1999). Concordando com Castells, pensamos que a sociedade humana está, pelo menos desde a última década do século 20, imersa em

uma nova proposta de organização societária. Tal situação é tão nova que suas características ainda estão sendo estudadas e definidas, embora geralmente concordemos com Castells ao chamá-la de “sociedade em rede”. A característica mais marcante é o acesso cada vez mais fácil e rápido às informações geradas por nossa sociedade, sem barreiras fronteiriças e cada vez menos censura.

Um dos principais campos de desenvolvimento desta sociedade em rede é a disseminação de vídeos, incluindo vídeos ao vivo. Atualmente podemos dizer que quase todas as pessoas são capazes de construir um canal WEB, e assim disseminar de suas produções de vídeo, incluindo vídeos ao vivo (Cannell & Travis, 2018).

Foi escolhida a plataforma YouTube para o desenvolvimento do nosso canal WEB educacional. Não entraremos em detalhes técnicos, até porque os aplicativos que gerenciam a produção de vídeo nessa plataforma são bastante comuns.

Munido de um canal no YouTube, facilmente gerenciável e acessível a todos, capaz de manter um acervo de vídeos produzidos, além de produções ao vivo, qualquer professor poderá organizar seu conteúdo educacional e, portanto, elaborar sua própria WEB TV educacional, conforme proposto neste artigo.

Além disso, o professor precisará de um sistema de produção para os programas ao vivo, facilmente articulado com a plataforma YouTube. Escolhemos o Zoom Meetings para esta produção, mas poderia ter sido outra escolha de *software* concorrente.

Para nossos propósitos, basta entender que, ao abrir um Canal pelo YouTube, conforme instruções do *software* da plataforma, e, ao adotar o Zoom Meetings para produzir programação ao vivo, o professor estará pronto para fazer o seu canal WEB educativo.

Os autores salientam que a operação técnica necessária para construir a caracterização destas duas plataformas é simples, muito bem explicada pelas mesmas plataformas, e pode ser feita em cerca de uma semana, por qualquer professor que utilize as redes sociais regularmente.

## **7.0 projeto de TV WEB Educacional**

São, portanto, quatro os pontos de trabalho, de investigação preliminar, para que possamos elaborar o projeto de uma TV WEB Educacional.

1. Estudar o perfil dos sujeitos envolvidos e sua demanda por formação e educação;
2. Desenvolver o conteúdo adequado ao perfil de demanda, desenvolvimento que pode ser feito em colaboração com os futuros alunos usuários da TV WEB projetada;
3. Encontrar a solução para a abordagem pedagógica, que servirá também como *design* comunicacional, para a WEB TV educacional desejada;

4. Construir solução técnica para produção (pode ser adoção do Zoom Meeting) e distribuição (pode ser o YouTube) para a proposta.

A professora e pesquisadora, com base nos estudos preliminares dos quatro pontos anunciados, elabora seu projeto de um programa educacional ao vivo, que é apresentado a seguir.

O programa foi feito pelo canal "TV EJA, de olho no mercado de trabalho", construído pela professora Gonçalves (2020b), no YouTube, e com programas produzidos pelo Zoom. O programa projetado foi feito em vídeo ao vivo, sob o título "DESENVOLVENDO CAPACIDADE DE APRENDIZAGEM PARA O TRABALHO" (Gonçalves & Freitas, 2020).

Este primeiro programa foi assistido ao vivo por 40 pessoas da comunidade, incluindo estudantes, professores e diretores escolares. Houve 36 registros de "Eu gostei", o que já indica uma recepção positiva. Mas, de acordo com o nosso método, os quatro que não pontuaram devem ser considerados para a melhoria do segundo programa. Outras 115 pessoas, entre estudantes, professores e pesquisadores, assistiram à gravação do programa.

Construímos um critério de avaliação baseado na participação e nas mensagens deixadas pelos participantes. Ainda que dos 40 que participaram ao vivo, ou dos 115 participantes subsequentes, apenas uma minoria comentasse positivo ou negativo, o silêncio ou não correspondência dos demais participantes indicaria a necessidade de melhorias que devemos implementar no próximo programa educacional de WEB TV. Dessa forma, construímos um processo de pesquisa aplicada com base no método DBR voltado para a construção do canal e do programa WEB TV educacional elaborado pelo professor, bem como para sua melhoria contínua e iterativa a partir do diálogo com os participantes do canal. Este procedimento iterativo de revisões e melhorias foi implementado, estando atualmente no quinto programa e indo para o sexto.

A implementação deste primeiro programa, seguindo a metodologia de pesquisa adotada, passou por um conjunto de avaliações, baseadas nos conceitos básicos de conteúdo e abordagem pedagógica, mas também nas avaliações da comunidade de participantes do canal, basicamente professores e alunos, em diálogos. As avaliações servem como fonte de ajustes para o *design* do programa seguinte. Dessa forma, uma sequência de programas educacionais, com base nos conceitos básicos e nas iterações de avaliação e diálogo, serve para construir o canal educacional que foi planejado.

## **8.Resultados**

Os resultados são apresentados em duas perspectivas.

Primeiro, tivemos o resultado explícito da construção do Canal WEB Educacional para estudantes da EJA. Este canal já tem um ano e já produziu cinco programas. O procedimento de criação baseado em pesquisa aplicada utilizando a metodologia DBR

foi, nesse sentido, um sucesso total, já que o canal está efetivamente criado. A qualidade educacional do canal e sua programação, bem como sua eficácia educativa estão sujeitas a melhoria contínua e iterativa a partir das fontes que já apresentamos, e devem ser o foco do estudo permanente por aqueles que organizam esse tipo de prática pedagógica.

A outra perspectiva aberta por este trabalho é que o mesmo procedimento, a mesma sequência (estudos1) do contexto, 2) do conteúdo, 3) da abordagem pedagógica e 4) da solução técnica WEB compatível e necessária), pode ser usado para desenvolver canais WEB educacionais não apenas para EJA, mas para qualquer outro campo de ensino, e por professores das mais diversas especialidades.

Já orientamos e construímos mais dois canais educacionais, e pelo menos mais três programas educacionais de professores que agora estão presentes na WEB e na prática pedagógica, conforme tabela 4 a seguir:

**Tabela 4.** *Canais e Programas Educacionais*

<b>Canais e Programas Educacionais</b>	
1.	Sociedade de Rede: <a href="https://youtube.com/@TudoEHistoriaAlfredoMatta?si=iV6JIX0ovsVWTAmy">https://youtube.com/@TudoEHistoriaAlfredoMatta?si=iV6JIX0ovsVWTAmy</a>
2.	Web TV TBC Cabula: <a href="https://youtube.com/@webtvbcbcabula2960?si=uMTavWERI4w1VTOZ">https://youtube.com/@webtvbcbcabula2960?si=uMTavWERI4w1VTOZ</a>
3.	Candeal, uma aldeia - programa preparado pela professora Valdilene Brandão: <a href="https://www.youtube.com/live/Vx4NbkjaFuI?si=zq0PO0JV4RXO1KhM">https://www.youtube.com/live/Vx4NbkjaFuI?si=zq0PO0JV4RXO1KhM</a>
4.	Lajedinho, experiências - programa preparado pela professora Débora Silva: <a href="https://www.youtube.com/live/npn0rHIIxZ8?si=Kz6HqKyEqQndgRq2">https://www.youtube.com/live/npn0rHIIxZ8?si=Kz6HqKyEqQndgRq2</a>
5.	Rua Antonio Saback na Baixa Grande - programa preparado pela professora Vivia de Roma: <a href="https://www.youtube.com/live/-JKrMbFwC7w?si=wH-DqmiBRdGkFUVc">https://www.youtube.com/live/-JKrMbFwC7w?si=wH-DqmiBRdGkFUVc</a>

Fonte: elaboração própria

Estes são os principais resultados desta pesquisa aplicada, no momento: a construção bem-sucedida do Canal EJA, objeto de estudo direto da pesquisa, e a construção de outros canais e programas educacionais WEB por professores, utilizando a técnica desenvolvida por Gonçalves (2020b).

## **9. Conclusão**

Este estudo é baseado nos procedimentos de pesquisa aplicada realizados usando a metodologia DBR. Desenvolvemos um procedimento para a construção de canais WEB educacionais, por professores, a partir de conhecimentos sobre ensino e aprendizagem, e sem necessariamente se dedicar a aprofundar estudos sobre comunicação e televisão.

Essa simplificação do *design* da TV educativa parece ser uma necessidade para a sociedade no momento. Não só a pandemia de COVID19 nos mostrou o quanto precisamos nos engajar em formas remotas de ensino. Essa tendência já vem se

manifestando e, desde o final do século 20, as atividades de ensino tornaram-se cada vez mais digitalizadas.

Os resultados expressos aqui podem ser úteis para professores que estão na situação de utilização do ambiente WEB e das redes sociais, particularmente *streams* de vídeo, como ferramentas cognitivas capazes de organizar suas práticas educativas com hipermídia em rede (Jonassen, Peck & Wilson, 1999).

Este artigo é uma versão adaptada para a língua portuguesa de um texto anterior publicado em língua inglesa. A adaptação do conteúdo para a língua portuguesa tem em vista o objetivo de fazer com que uma maior parte de professores brasileiros, e de outros países de expressão portuguesa, e que não são leitores do inglês, possam avançar no campo dos canais WEB educativos.

Esperamos ter contribuído para o debate sobre o assunto, e para a prática de professores que ainda estão em dúvida sobre como usar a WEB a seu favor de forma simples, mas eficaz.

## **Referências**

BRASIL (1996). **LDB – Lei nº 9394**, de 20 de dezembro de 1996.

Bonfanti, K. & Freire, P. (2008). WebTV da ideologia à construção. In *Guia prático para a execução de projetos de WebTV baseado na experiência com o Complexo Magnífica Mundi*. Disponível em:  
<https://repositorio.bc.ufg.br/riserver/api/core/bitstreams/69bd3e0a-07ab-47b6-926f-24d74ff1f026/content>.

Calmon, P. (1959). *História do Brasil*. Rio de Janeiro: Olympio, v.1.

Cannel, S. & Travis, B. (2018). *YouTube Secrets*. Austin: Lioncrest Publishing, 2018, v.1.

Castells, M. (1999). *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra, v.1.

Chohfi, D. (2016). *Guia Completo como montar sua WEBTV*. Vitamina publicitária.  
<https://materiais.sambatech.com/como-montar-a-sua-webtv>.

CORSO, L. (2022). Pesquisas e práticas: como aproximar a academia da escola. In *Educação em Pauta*. Porto Alegre. <https://sinepe-rs.org.br/educacaoempauta/inspire-se/pesquisas-e-praticas-como-aproximar-a-academia-da-escola>.

Gonçalves, T. (2020a). *Canal YOUTUBE como ferramenta pedagógica inovadora para educação de jovens e adultos do Centro de Educação Monteiro Lobato em Feira de Santana-Bahia*. Dissertação de Mestrado. Universidade do Estado da Bahia, Mestrado Profissional em Educação Jovens e Adultos, Salvador, Bahia.

- Gonçalves, T. (2020b). *TV EJA, de olho no mercado de trabalho*. YouTube. <https://www.youtube.com/channel/UCJ8PWOC99-o178ItJQLHOQ/vídeos>.
- Gonçalves, T., & Freitas, F. (2020). *Desenvolvimento da capacidade de aprendizagem para o trabalho*, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=BrThj5VDhdg>.
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2021a). *Cidades e Estados, Feira de Santana*. <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/ba/feira-de-santana.html>.
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2021b). *Cidades e Estados*. <https://ibge.gov.br/cidades-e-estados/ba/salvador.html>.
- Jonassen, D., Peck, K & WILSON, B. (1999). *Learning with Technology: A Constructivist Perspective*. Prentice Hall, Ohio, v.1.
- Matta, A. (2012). Desenvolvimento de metodologia de design socioconstrutivista para a produção do conhecimento. In Gurgel, P & Santos, W. (Org.). *Saberes plurais, difusão do conhecimento e práxis pedagógica*. 1ed.Salvador: EDUFBA, v. 1, p. 237-258.
- Matta, A. (2013). *História da Bahia*. 1. ed. Salvador: EDUNEB, v. 1. 100p
- Matta, A., Silva, F. & Martins, L. Design Cognitivo (2020). In Galeffi, D., Marques, M. & Rocha-Ramos, M. (Org.). *Transciopédia em difusão do conhecimento*. Salvador: Quarteto. 866 p.
- Matta, A., Silva, F. & Boaventura, E. (2014). Design-Based Research ou Pesquisa de Desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em Educação no século XXI In *Revista FAEBA - Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v.23, n. 42, p. 23-36. <http://educa.fcc.org.br/pdf/faeaba/v23n42/0104-7043-faeaba-23-42-00023.pdf>.
- Papim, A., & Di Roma (2021). *A Educação em tempos de pandemia, novas fronteiras do ensino e aprendizagem*. Editora Fi. <https://www.editorafi.org/041pandemia>.
- Plomp, T., Nieveen, N., Nonato, E., & Matta, A. (2018). *Pesquisa-aplicação em educação, uma introdução*. 1. Ed. São Paulo: Artesanato Educacional, V. 1
- Poppino, R. (1968). *Feira de Santana*. Salvador: Itapuã.
- Tavares, L. (2000). *História da Bahia*. Salvador: Correio da Bahia.
- Vygotsky, L. (1987). *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes.
- YouTube. (2024). *YouTube*. In YouTube. <https://www.youtube.com/>
- Zoom. (2022). *Zoom Vídeo*. <https://www.zoom.us/>

Recebido 22/12/2023  
Aceite 03/04/2024  
Publicado 6/07/2024

Este artigo está disponível segundo uma licença Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.