

**PRODUÇÃO AUDIOVISUAL EM EAD: AUTORIA
ENQUANTO SUBSÍDIO PARA A FORMAÇÃO E
ATUAÇÃO DOCENTE**

PRODUÇÃO AUDIOVISUAL EM EAD: AUTORIA ENQUANTO SUBSÍDIO PARA A FORMAÇÃO E ATUAÇÃO DOCENTE

Salvador – BA – Abril de 2013

Diana Domingues Donato-NTE/IAT/SEC/BA-dddiana7@gmail.com

Elenice Silva de Abreu Rodrigues-NTE/IAT/SEC/BA- eleniceabreu@gmail.com

Gabriela de Barros Boa Sorte-NTE/IAT/SEC/BA-gj_gbi@yahoo.com.br

Categoria: F- Pesquisa e Avaliação

Setor Educacional: 5- Educação Continuada em Geral

Área de Pesquisa: Meso / H-Tecnologia Educacional

Natureza do Trabalho: A - Relatório de Pesquisa

Classe: 1 - Investigação Científica

RESUMO

Pesquisa realizada em ambiente virtual de aprendizagem (AVA)/ Moodle do curso a distância: Produção de Audiovisual: Compartilhando Conhecimentos, promovido pelo Instituto Anísio Teixeira (NTE/IAT/SEC/BA). Envolveu 20 docentes atuantes no ensino básico das escolas estaduais vinculadas ao NTE 12, no município de Guanambi/Bahia por um período de 4 meses. Trata-se de um estudo de natureza quanti/qualitativa, exploratória e descritiva com abordagem respaldada no método netnográfico. A análise dos resultados foi fundamentada conforme aporte teórico previsto no escopo da pesquisa e com base nos Princípios e Eixos da Educação na Bahia: Proposta Pedagógica uma Escola de Todos Nós (2007). Os resultados apontaram contribuições favoráveis da autoria na produção de audiovisuais para formação/atuação docente e evidenciou lacunas quanto a conceptualização de currículo e quanto a avaliação dos trabalhos com audiovisuais.

Palavras-chave: Autoria. Aprendizagem. Protagonismo Juvenil. Produção Audiovisual e Educação.

A maneira como os docentes, participantes deste estudo, percebem os subsídios oferecidos pela utilização de recursos audiovisuais à prática

pedagógica foram observadas a partir das interações ocorridas nas atividades propostas no AVA do curso e aplicação de questionários com utilização da netnografia enquanto método de pesquisa

A netnografia é a abertura das portas do tradicional método etnográfico para o estudo de comunidades virtuais e da cibercultura. Originado no campo da Antropologia, o método etnográfico “consiste na inserção do pesquisador no ambiente, no dia-a-dia do grupo investigado. (VERGARA, 2005, p. 73)

A Netnografia, também chamada de etnografia virtual deriva da etnografia, cria, segundo Kozinets (1998), autor do método, um modelo de pesquisa de campo virtual estudando a partir de técnicas determinadas advindas da metodologia de pesquisa antropológica, comunidades e culturas *online*. Trata-se, portanto, da etnografia adaptada para pesquisas no ciberespaço.

Liliana Passerino (2011), faz referência a ideia de KOZINETTS (1997):

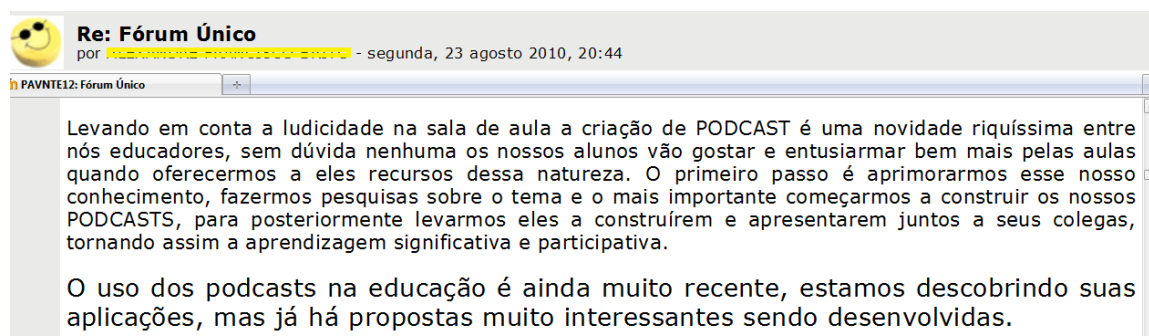
A netnografia exige combinação imersiva entre participação e observação cultural com relação às comunidades pesquisadas. Desta forma, o pesquisador deve ser reconhecido como um membro da comunidade que por meio da prática de observação participante, coleta de dados através da observação direta, de longa duração, junto ao grupo escolhido. (PASSERINO, 2011, p.9)

São, pois, os professores do curso, que na oportunidade da formação, buscam respostas para suas indagações científicas.

Conferindo resultados

No fórum intitulado “*Podcast na Educação*” foi solicitado ao cursista refletir e analisar as possibilidades de um trabalho de criação de *podcasts* com seus alunos e o modo como potencializar a construção de conhecimentos.

Os comentários na Figura 1 ilustram o debate:



Re: Fórum Único
por [nome oculto] - segunda, 23 agosto 2010, 20:44

PAVNTE12: Fórum Único

Levando em conta a ludicidade na sala de aula a criação de PODCAST é uma novidade riquíssima entre nós educadores, sem dúvida nenhuma os nossos alunos vão gostar e entusiasmar bem mais pelas aulas quando oferecermos a eles recursos dessa natureza. O primeiro passo é aprimorarmos esse nosso conhecimento, fazermos pesquisas sobre o tema e o mais importante começarmos a construir os nossos PODCASTS, para posteriormente levarmos eles a construírem e apresentarem juntos a seus colegas, tornando assim a aprendizagem significativa e participativa.

O uso dos podcasts na educação é ainda muito recente, estamos descobrindo suas aplicações, mas já há propostas muito interessantes sendo desenvolvidas.

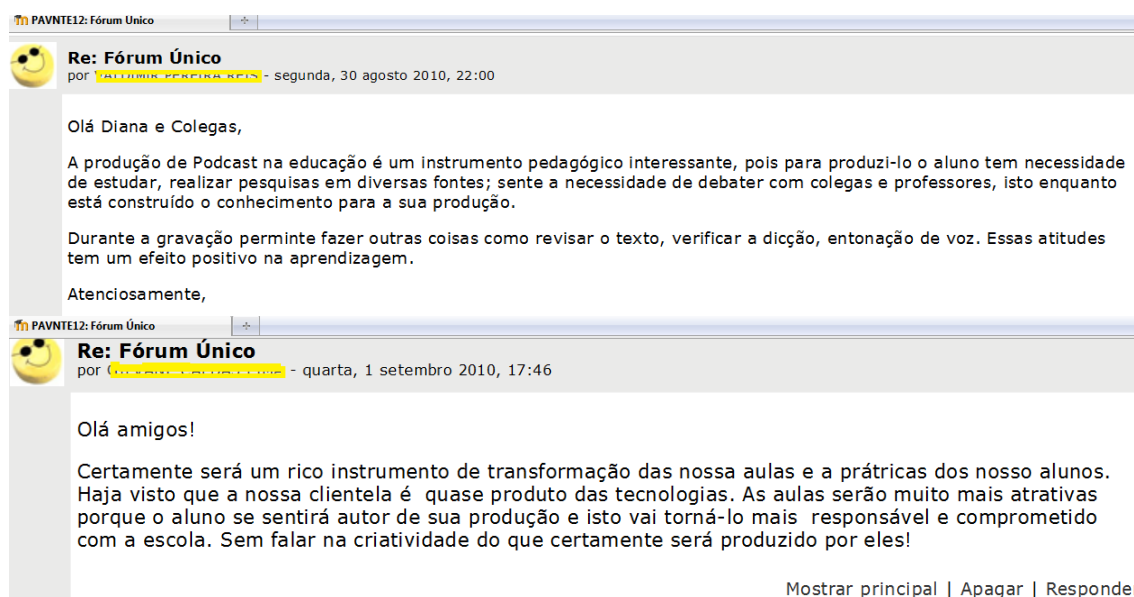


Figura 1 – Possibilidades Pedagógicas

Do ponto de vista dos docentes/cursistas, o trabalho com *Podcast* na sala de aula é surpreendente e os resultados podem ser percebidos rapidamente. Os alunos sentem-se motivados e mais valorizados e assim passam a se dedicar mais às suas produções.

Ao estabelecermos um paralelo entre achados da memória escrita e questionário, quando se questiona aos cursistas quais palavras melhor traduzem possibilidades/pontos positivos da prática pedagógica com audiovisuais na perspectiva da autoria, obtivemos as categorias, visualizadas abaixo, no gráfico 2.

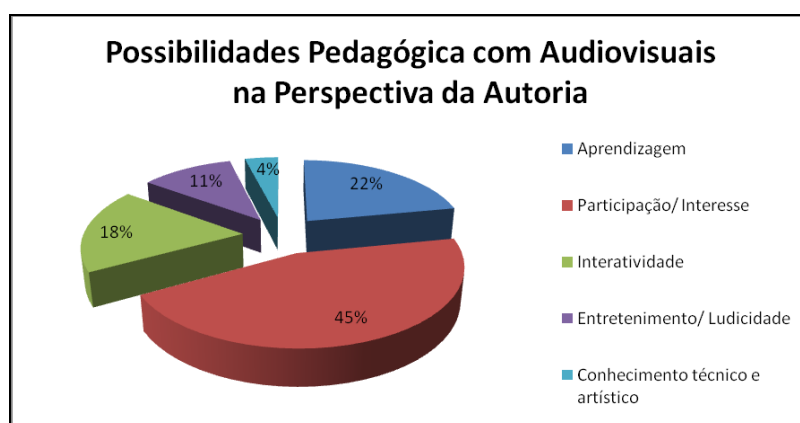


Gráfico 2 – Possibilidades Pedagógicas com Audiovisuais na Perspectiva da Autoria

Participação/interesse se mostrou representativa da percepção dos professores em 45%, seguida por aprendizagem com 22% e interatividade com

18%, ficando entretenimento/ludicidade com 11% e, para conhecimento técnico e artístico apenas 4%.

Ao juntarmos as categorias interatividade com participação, por serem correlatas, observamos que 73% dos entrevistados reconhecem que a linguagem audiovisual favorece uma maior participação, interação e interesse entre os estudantes, entretanto, somente 15% dos entrevistados consideram essa linguagem importante como elemento lúdico e artístico dentro do processo de aprendizagem.

A autoria na prática pedagógica com produções audiovisuais aparece como motivadoras e incentivadoras de participação dos alunos, favorecendo as interações e a aprendizagem/construção do conhecimento. Destarte, as produções audiovisuais na perspectiva da autoria podem ser entendidas como um elemento estruturante com rico potencial pedagógico.

As categorias participação/interesse, aprendizagem/produção do conhecimento e interatividade, apesar de estarem separadas, neste estudo elas são correlatas e estão coadunadas de forma que uma categoria corrobora com a outra.

O termo interatividade é próprio da disseminação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Seu conceito proposto por Marco Silva (1998) refere-se a um adjetivo que qualifica a participação ou troca de ações. Para o autor, “a interatividade está na disposição ou predisposição para mais interação, para uma hiper-interação, para bidirecionalidade (fusão emissão-recepção), para participação e intervenção”.

Nessa perspectiva, o sujeito não é apenas visto como mero receptor, ele imbrica-se com a ação, definindo o que acontece e passa a fazer parte dela, podendo assim, ter a possibilidade de intervir ou até mesmo de interromper o processo. Dessa forma, a contribuição pessoal de cada um dos envolvidos na ação é muito importante e a atividade colaborativa se concretiza a partir da premissa da interatividade.

Echeita e Martin (1995, p.37), afirmam que interação “constitui o núcleo da atividade, já que o conhecimento é gerado, construído, [...] construído conjuntamente, exatamente porque se produz interatividade entre duas ou mais

peças que participam dele”. Nesse entendimento, é por meio das interações que os sujeitos desencadeiam um processo interno de construção que os conduzem ao compartilhamento de idéias gerando novas interações e constituindo uma relação de cooperação e colaboração.

Por aprendizagem entendemos na concepção mesma de Llera (2007)

... capacidades; ou seja, poder fazer algo com aquilo que foi aprendido: relacionar, explicar, comparar, criticar e, de maneira especial, mudar e transformar a realidade a que este mesmo conhecimento se refere. A cada conhecimento apreendido, adquirimos uma capacidade que antes não tínhamos. (2007)

Aprender é, portanto, experimentar e aplicar os conhecimentos ou habilidades aprendidas. As experiências com produções audiovisuais nas escolas transformam a sala de aula num laboratório, lugar de aprendizagens que favorece extrapolar o simples entretenimento para fazer do produto final um misto de informação, aprendizagem, conhecimento técnico e artístico.

As possibilidades de aprendizagem, interatividade, interesse, participação, produção de conhecimento e entretenimento/ludicidade, evidenciadas neste estudo, sinalizam favorecimentos à produção de audiovisuais na Educação e as categorias equipamento e falta de preparo do professor, revelam entraves para o desenvolvimento das.

É notório que, em diferentes contextos sócio-culturais o desenvolvimento tecnológico ocorre de forma acelerada, entretanto, a maioria das escolas brasileiras não acompanha esse avanço na mesma proporção que os outros setores. O barateamento dos equipamentos vem facilitando à inclusão digital e conseqüentemente à prática do fazer audiovisual em diferentes contextos, mas, embora muitas escolas já se encontrem equipadas com os artefatos tecnológicos, a sua utilização por parte dos docentes e discentes ainda está longe de fazer parte do cotidiano. Grande parte dos docentes não se sente familiarizados com essas tecnologias, em contrapartida, a familiaridade dos jovens é bastante significativa, o que, de certa forma, chega até a intimidar professores na sala de aula.

A realização de audiovisual com objetivos educativos tem uma dinâmica própria que requer alguns cuidados desde o início da produção. Não se trata apenas de justapor elementos pedagógicos a recursos audiovisuais.

Para fazer a mediação pedagógica, é necessário acompanhar o processo de aprendizagem do aluno, buscando compreender seu universo cognitivo e afetivo, sua cultura, história e contexto de vida.

A produção de audiovisuais exige mediações criativas e abertas que possam transformar os espaços físicos das salas de aula e da escola expandindo-se para outros espaços. A este respeito, Dewey (1993) afirma que a escola não deve ser a oficina isolada onde se prepara o indivíduo, e sim um lugar onde levam em consideração as situações reais de vida dos sujeitos.

A análise das experimentações e as observações foram feitas a partir dos relatos dos docentes nos fóruns: “Voz e Vez da Minha Turma”, “Relato de Experiência e Socialização de Resultados” e, “Nossas Histórias na Web”, de onde emergiram de três categorias já evidenciadas nos eixos anteriores: Aprendizagem/Conhecimento, Interesse/Participação, Interatividade.

Pela comparação entre as interações ocorridas no AVA e as respostas obtidas através dos questionários pudemos observar a emergência de duas categorias além das já observadas com a experiência dos docentes durante o processo formativo: Protagonismo Juvenil e trabalho colaborativo.

Quanto ao questionamento sobre a realização de algum trabalho pedagógico com a produção de áudio ou de vídeo enumerando-as por ordem de prioridade, as palavras que melhor traduzissem a atividade. Os participantes trouxeram conforme gráfico a baixo: envolvimento 30%, protagonismo juvenil e trabalho colaborativo e aprendizagem, 20% e entretenimento, apenas 10%

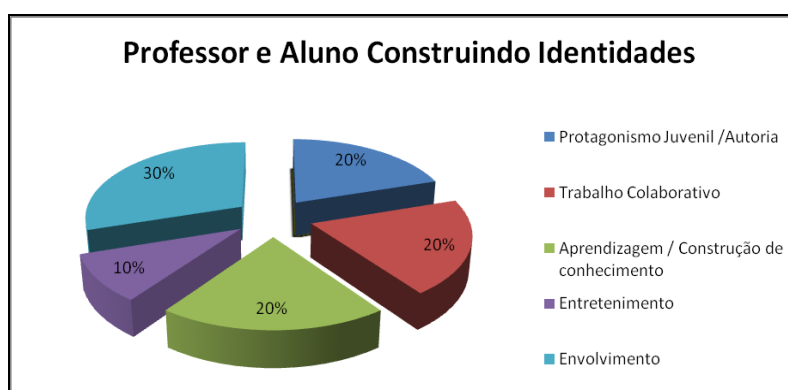


Gráfico 3 – Professor e Aluno Construindo Identidades

Ao juntarmos algumas categorias por seu caráter de correlação, temos uma visão de que, 50% dos entrevistados destacam a capacidade do trabalho

colaborativo e envolvimento como aspectos observados durante a prática com audiovisuais, Já 40% pontuam que o protagonismo juvenil e construção do conhecimento foram mais evidenciados no transcorrer das atividades.

As respostas confirmam a importância da produção audiovisual para dar voz e vez aos alunos, que se sentem valorizados, estimulados, e conseqüentemente mais motivados construção da aprendizagem.

Para Costa (1990), o protagonismo juvenil, enquanto modalidade de ação educativa é a criação de espaços e condições capazes de possibilitar aos jovens envolver-se em atividades direcionadas à solução de problemas reais, atuando como fonte de iniciativa, liberdade e compromisso.

Ainda segundo o autor, trabalhar com o aluno na perspectiva da autoria, fomentando o protagonismo juvenil traz ganho tanto para o jovem quanto para a sociedade: para o jovem, maior autonomia, autoconfiança e autodeterminação numa fase da vida em que ele se procura e se experimenta , já a sociedade ganha em democracia e em capacidade de enfrentar e resolver problemas, pois, a energia e o potencial criativo dos jovens se traduz em reivindicações.

Vale ressaltar, que para o educador trabalhar na perspectiva do protagonismo juvenil deve-se considerar as possibilidades e limitações próprias da condição de adolescente dos educandos. O que é dito por Costa 1996, nos seguintes termos:

Além do compromisso ético, a opção pelo desenvolvimento de propostas, que tenham por base o protagonismo juvenil, exige do educador uma clara vontade política da sua parte, no sentido de contribuir- através do seu trabalho- para a construção de uma sociedade, que respeite os direitos de cidadania e aumente progressivamente os níveis de participação de sua população.
(COSTA, 1996, p. 115)

Na proposta de desenvolvimento do protagonismo juvenil, cabe ao educador ter presença mais constante junto aos educandos estabelecendo relação de horizontalidade, cedendo o seu espaço “cênico” em posicionamento “coadjuvante”. O que implica colocar os jovens em posição de destaque no que diz respeito aos processos decisórios, adotando uma postura de apoio, colaboração e cooperação, sem, no entanto, perder o seu papel de educador.

Quando se fala em colaboração e cooperação, há sempre uma idéia de

grupo, e, na etimologia da palavra, tanto uma como a outra têm o mesmo prefixo (co) que quer dizer ação conjunta. Campos *et al.* (2003, p.26) definem aprendizagem cooperativa como “... técnica ou uma proposta pedagógica na qual estudantes ajudam-se no processo de aprendizagem, atuando como parceiros entre si e com o professor, com o objetivo de adquirir conhecimento sobre um dado objeto”.

As experiências com atividades de produção audiovisual na perspectiva da autoria, relatadas pelos docentes favorecem o protagonismo juvenil na medida em que proporciona aos jovens, serem atores, autores e coautores no processo de construção de suas produções, representando assim, um movimento pela superação das aulas tradicionais, centradas no professor. Evidenciam, também, características de um trabalho colaborativo, mas que ainda não tem status de uma expressiva aprendizagem colaborativa, visto que ainda se pratica alguma divisão de tarefas.

Ao responderem ao questionamento acerca da realização de produções audiovisuais com os seus alunos, 80% dos docentes disseram já ter realizado algum tipo de produção audiovisual: 70%, em atividades com vídeos e 30% com áudio.

Para 55% dos docentes os trabalhos com produção audiovisuais desenvolvidos na escola, é satisfatório mas, para 45% ,o trabalho com não satisfaz; não houve resposta para a alternativa excelente. Conforme visualização no gráfico 4.

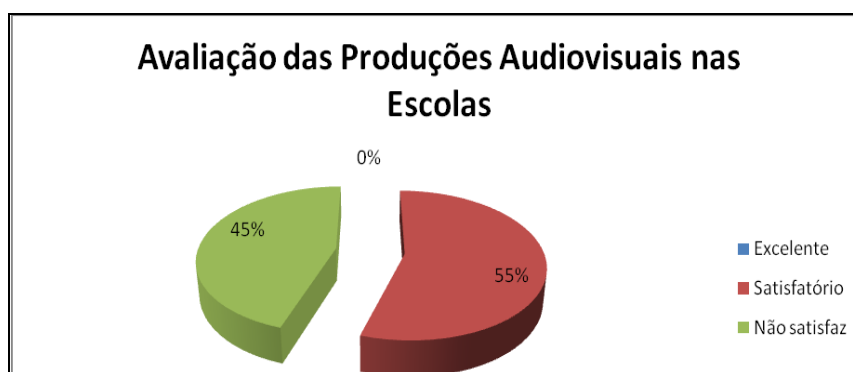


Gráfico 4- Avaliação das Produções Audiovisuais nas Escolas

Os motivos que levam 45% dos docentes avaliarem como insatisfatório

a prática de produções audiovisuais em suas escolas são os mesmos que aparecem como entraves e dificuldades já analisados como limites, que são: falta de preparo do professor, inclusive para o manuseio dos equipamentos tecnológicos, falta de espaço (estrutura física), e tempo (hora/aula).

Acrescenta-se a esses motivos, o aspecto “indisciplina”. Para alguns professores, a prática com audiovisuais causa “desordem” entre os alunos. Há empolgação, interesse e participação, mas, não deixa de ocorrer, em alguns momentos, uma confusão e desorganização.

Tal situação reforça a dificuldade do professor em lidar com situações que extrapolam os limites das salas de aula tradicional, e revela, mais uma vez, a necessidade de uma formação continuada dos educadores que contemple, num contexto mais amplo, mídia – educação.

Finalmente, ressalta-se que as exigências da sociedade contemporânea, marcada pelas tecnologias e pela rapidez da comunicação, ainda não são claramente compreendidas, o que implica em necessária formação. Tal formação deve ir além do uso meramente operativo das tecnologias, deve fomentar a reflexão sobre o porquê e para que utilizá-las, motivando a autoria e o posicionamento crítico diante delas.

Considerações finais

A coleta e análises dos dados desenvolveram-se conforme sistemática prevista e apontaram pistas importantes acerca das contribuições do curso de formação para a atuação docente na perspectiva da autoria.

As percepções dos professores sobre o conceito de autoria foram sendo ressignificadas ao longo do curso: no início eles se reportavam ao conceito de autoria atrelado ao de direitos autorais, contudo, após diversas interações nos fóruns, que conduziram a um processo crítico e reflexivo sobre esse conceito é que passaram a ter o entendimento de autoria compatível com a construção em rede, como uma forma coletiva e criativa de construir conhecimento em que professor e aluno são autores e co-autores no processo de aprendizagem na medida em que se reconhecem como ser autor e que valorizam o outro como co-partícipe do processo.

A produção de audiovisuais na perspectiva da autoria medeia a construção do conhecimento e são motivadoras e incentivadoras de participação dos alunos, favorecendo as interações e a aprendizagem com trocas coletivas efetivadas através de co-autoria e co-participação.

Ao ser realizada a avaliação sobre a realização de produções audiovisuais nas escolas, percebemos que tem qualidade satisfatória, mas, ainda é suscetível de melhoramentos.

Em síntese, os resultados deste estudo permitiram alcançar os objetivos proposto, na medida em que possibilitou (re)conhecer as contribuições do curso de produção de audiovisuais para a formação e atuação docente. Todavia, foi possível também evidenciar lacunas, principalmente no que tange a formação de professor.

Referências

- BAHIA. Secretaria da Educação. **Princípios e Eixos da Educação na Bahia: Proposta Pedagógica uma escola de Todos Nós**. Bahia. Secretaria da Educação. 2007.
- BELTRAN LLERA, Jesús. **A Sociedade em Rede**. Disponível em http://www.educared.org/educa/index.cfm?pg=internet_e_cia.informatica_principal&id_inf_escola=664 (04/12/2007). Acesso em 04/11/2011
- CAMPOS, Fernanda C. A. et al. **Cooperação e aprendizagem on-line**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.
- COSTA, Antônio Carlos Gomes da. **Protagonismo juvenil: adolescência, educação e participação democrática**. Salvador: Fundação Odebrecht, 1990
- DEWEY, John. **Vida e educação**. 6. ed. São Paulo: Melhoramentos, 1967.
- ECHEITA, Gerardo, Martin, Elena- **Interação Social e Aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- KOZINETS, Robert V. **On netnography: initial reflections on consumer research investigations of cyberculture**. *Advances in Consumer Research*. v. 25, p. 366-371, 1998
- MONTARDO, S. P., ROCHA, P. J. **Netnografia: Incursões metodológicas na cibercultura**. *Revista E-compós*, 2005, v. 4, Brasília.
- PASSERINO, Líliliana S. **Indicadores de Inclusão Digital: uma análise dos multiletramentos propiciados em Redes Sociais Online a partir da ótica do posicionamento**. Disponível em http://www.uniso.br/ead/hipertexto/anais/57_LilianaPasserino.pdf Acesso em 17/11/2011.
- SILVA, Marco. **O que é Interatividade**. *Boletim Técnico do SENAC*. Disponível em: <http://www.senac.br/boletim/boltec38.htm> Acesso em: 22/03/2011.