

A PRODUÇÃO DE CIBERVÍDEOS NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES: REFLEXÕES PARA A EDUCAÇÃO ON-LINE

Vivian Martins - vivian.martinst@gmail.com - IFRJ

Edméa Santos - edmeabaiana@gmail.com - UFRRJ

RESUMO. *Apresentamos, no presente artigo, as noções principais de uma pesquisa de Mestrado em Educação sobre Cibervídeos na Educação On-line. O objetivo geral da dissertação foi compreender como os vídeos vêm se materializando e circulando no ciberespaço e, mais especificamente, na educação on-line, desenvolvendo práticas de produção de gêneros de cibervídeos. Para tanto, utilizamos o método da Pesquisa-formação na Cibercultura, acionando o dispositivo de pesquisa "Oficina de produção de cibervídeos" na disciplina Tecnologias e Educação da Licenciatura em Pedagogia da UERJ. Os praticantes da pesquisa alertaram para a possibilidade de mixagem dos cibervídeos de acordo com o cotidiano, possibilitando um olhar para as audiovisuais, necessário para a produção de vídeos coerente com a cibercultura.*

Palavras-chave: *Cibervídeos. Educação On-line. Formação de professores. Pesquisa-formação na Cibercultura*

CYBERVIDEOS PRODUCTION IN TEACHER TRAINING: REFLECTIONS FOR ON-LINE EDUCATION

ABSTRACT. *We present in this article the main notions of a Master's Degree in Cybervideos in On-line Education research. The general objective of the dissertation was to understand how the videos have been materializing and circulating in cyberspace and, more specifically, in on-line education, developing practices of production of cybervideos genres. To do so, we use the Research-training method in Cyberculture, triggering the research device "Cybervideos Production Workshop" in the discipline Technologies and Education of the Licenciatura in Pedagogy of UERJ. The practitioners of the research alerted to the possibility of mixing cybervideos according to daily life, allowing a look at the audiovisuals, necessary for the production of videos coherent to cyberculture.*

Keywords: *Cybervideos. On-line Education. Teacher training. Research-training in Cyberculture.*

Submetido em 17 de maio de 2019.

Aceito para publicação em 20 de agosto de 2019.

POLÍTICA DE ACESSO LIVRE

Esta revista oferece acesso livre imediato ao seu conteúdo, seguindo o princípio de que disponibilizar gratuitamente o conhecimento científico ao público proporciona sua democratização.

1. PENSAMENTOS INTRODUTÓRIOS

Com o passar dos tempos, as cenas da vida cotidiana passaram a ser vistas com outros olhos. Com a possibilidade de gravar em VHS (Video Home System), a produção audiovisual tornou-se popular e chegou nas casas de uma parcela da população brasileira, pois era mais barato do que gravar em película. As câmeras filmadoras tornaram-se eletrodomésticos – como as televisões e os rádios – para as famílias de classes altas, caracterizando a primeira oportunidade de os usuários saírem do status de espectadores para o de produtores de seus próprios vídeos: passo importante para a disseminação de vídeos que existe hoje na Cibercultura.

Em uma pesquisa de mestrado em educação (MARTINS, 2017) sobre os cibervídeos na educação on-line, foram abordadas as potencialidades dos vídeos para a educação na cibercultura. Trabalhar com o audiovisual na educação demanda dos educadores novas práticas pedagógicas, de forma a reforçar a interatividade entre os sujeitos, proporcionando aprendizagens mais significativas. A dissertação apresentou como objetivo geral compreender como os vídeos vêm se materializando e circulando no ciberespaço; mais especificamente, na educação on-line, desenvolvendo práticas de produção de gêneros de cibervídeos. Parte do presente texto já foi apresentado no IX Seminário Internacional Redes Educativas e Tecnologias (SANTOS; MARTINS, 2017).

O contexto da pesquisa foi o da disciplina presencial Tecnologias e Educação, da Licenciatura em Pedagogia da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. O dispositivo (ARDOINO, 2003) de pesquisa denominado “Oficina de produção de cibervídeos” foi acionado, possibilitando a produção de sentidos e de narrativas audiovisuais, imagéticas e textuais, contribuindo para a compreensão dos questionamentos que ampararam a pesquisa.

No presente trabalho, buscamos apresentar algumas reflexões sobre a experiência com a educação audiovisual, em que dialogamos com os vídeos contemporâneos utilizados na educação on-line. Ao longo da pesquisa, buscamos estimular a noção de autoria docente e compartilhamento em rede, mobilizando saberes para a produção de vídeos na cibercultura. Amparados nos estudos de Machado (2007), propomos uma produção audiovisual onde a “gramática” dos meios audiovisuais seria subvertida pela explosão criativa e pelas práticas autônomas dos “praticantes”, “termo de Certau (1994) para aquele que vive as práticas/táticas cotidianas” segundo Alves (2008, p. 10).

A pesquisa contou com uma etapa exploratória, momento em que foram mapeados os gêneros de vídeos que mais se destacam na educação on-line, por nós denominados como cibervídeos, pensando nos vídeos que foram constituídos a partir das contemporâneas transformações sociotécnicas, fenômenos da educação na cibercultura. Utilizaremos essa denominação ao longo do trabalho, uma vez que os gêneros audiovisuais são mais vastos: documentário, reportagem e entrevista, por exemplo. O recorte estabelecido foi para alguns vídeos produzidos no contexto da educação on-line: hipervídeo, microvídeo, videoaula, videoconferência, vídeo volátil e webinar.

Na segunda etapa da Pesquisa-formação na Cibercultura (SANTOS, 2014), acionamos o dispositivo de pesquisa Oficina de produção de cibervídeos, entrando em campo após compreender melhor e nos apropriar desse fenômeno da cibercultura. Criamos, então, o dispositivo formativo e o desenho didático, onde foram desenvolvidos usos pedagógicos com os gêneros de vídeos mapeados, de forma a incentivar nos praticantes da pesquisa a mobilização de saberes para a produção audiovisual.

O presente texto foi desenvolvido em tópicos específicos: na seção 1, esta introdução, apresentando o objeto de análise e a experiência de educação audiovisual; na seção 2, algumas reflexões sobre o audiovisual na cibercultura; na seção 3, o breve relato da pesquisa-formação na cibercultura; na seção 4, o diálogo com os dados emergentes do dispositivo Oficina de produção de cibervídeos, com uma breve caracterização de cada cibervídeo, entrelaçando à teoria desenvolvida a partir da pesquisa empírica com experiências com as produções dos grupos; por fim, algumas considerações conclusivas, com uma síntese dos conteúdos abordados no texto.

2. O AUDIOVISUAL NA CONTEMPORANEIDADE

A tecnologia não proporcionou mudanças somente nos audiovisuais e nos equipamentos. Como está totalmente relacionada com a cultura e as produções sociais, também modificou a forma como utilizamos os nossos sentidos: como enxergamos, ouvimos e sentimos o audiovisual. “Tais obras perturbam nossos operadores lógicos e se dedicam de forma especial à produção de sensações e afetos.” (FELINTO, 2016, p. 69). Algo cuja compreensão nos escapa, mas cuja presença se sente, então aprendemos a ler as nuances nas mudanças tecnológicas, apropriando-nos delas e trabalhando na convergência do que passa, com o atual e o vir a ser (FELINTO, 2016).

O audiovisual não é mais de contemplação, é de ação. Além da ação do usuário que o modifica, sua própria ação, reagindo, chamando para a prática e respondendo ao esperado. A interatividade é central nesse processo de intervenção em rede, que atualiza a imagem na imersão do praticante no fazer, no montar, no mixar e no compartilhar, o audiovisual atuado e atuante. É a arquitetura de participação e a inteligência coletiva que estruturam esse movimento feito por praticantes. Quanto mais integradores, maior a quantidade de informações e melhor a qualidade dos produtos.

A autoria foi potencializada, o praticante desenvolve múltiplas funções sem a necessidade de recursos muito elaborados, principalmente a partir da convergência de mídias encontradas nos dispositivos móveis, facilitando a produção e o compartilhamento de situações cotidianas. “As distinções de status entre produtores, consumidores, críticos, editores e gestores da midiateca se apagam em proveito de uma série contínua de intervenções onde cada um pode desempenhar o papel que desejar”, observam Lemos e Lévy (2010, p. 11). Por essa perspectiva, os praticantes são produtores, entre outras relações, de subjetividade, de sentido e de conteúdos educacionais para aprendizagens múltiplas. Entre os fenômenos da cibercultura, destacamos os audiovisuais pela sua crescente utilização nos cotidianos dos praticantes ciberculturais.

“Como hipótese”, continua Lemos (2002, p. 114), “podemos dizer que se trata de compartilhar a distância e em tempo real, a vida como ela é, como diria Nelson Rodrigues; de fazer da vida ordinária uma arte.” Realmente, hoje em dia transformamos a vida ordinária em arte, registramos todos os pequenos acontecimentos, por todos os ângulos, cenas e problemas.

Os audiovisuais potencializam a produção de sentidos e significados. Vídeos encantam, possuem a capacidade de aflorar emoções profundas. A afetividade e a criatividade caminham lado a lado. Por isso, os processos educacionais são premiados com a presença deles. O que poderia manifestar mais emoções em uma sala de aula do que um vídeo bem produzido? Com um tema sonoro e imagens, pode-se exemplificar uma situação não imaginável ou disponível, a ilustração de conteúdos curriculares, a comunicação midiática como método de trabalho pedagógico, entre outros.

Ao longo da pesquisa, realizamos uma etapa exploratória para compreender quais tipos de vídeos estavam sendo mais utilizados na educação on-line; mapeamos seis: hipervídeo, microvídeo, videoaula, videoconferência, vídeo volátil e webinar, denominamos tais vídeos como cibervídeos. Ao utilizar esse termo, referimo-nos aos vídeos emergentes da cultura contemporânea mediada pelo digital em rede, a cibercultura (SANTOS, 2014). Eles fazem parte dos recursos multimídia híbridos, isto é, são “misturas que se processam no interior da cibercultura, ou seja, do universo digital” (SANTAELLA, 2007, p. 133). A partir deles, delineou-se o campo da pesquisa, desenvolvendo a Pesquisa-formação na Cibercultura (SANTOS, 2014).

3. O MÉTODO DA PESQUISA-FORMAÇÃO NA CIBERCULTURA

Guiados (as) por essas questões, neste tópico buscaremos explicitar o modo como compreendemos a questão do rigor em nossas pesquisas. Primeiramente, consideramos importante salientar que discordamos da dicotomia que associa aquilo que pode ser mensurado ao rigor e aquilo que não é mensurável ao subjetivo e, portanto, menos rigoroso. Afinal, nessa divisão, “[...] o rigor fica frequentemente depositado na triangulação entre replicabilidade, generabilidade e fidedignidade, sendo essas noções tributárias do parâmetro científico de verdade concebida como correspondência com a realidade”. (SPINK *et al.*, 1999, p. 102).

Os autores reforçam a igualdade de valores entre os estudos mensuráveis (quantitativos) e os subjetivos (qualitativos). Spink *et al.* (1999) destacam três problemáticas importantes: a valorização excessiva de uma narrativa criada por meio de números, a tentativa de controlar a subjetividade do (a) pesquisador (a) e a simplificação da objetividade em pesquisa. Rejeitamos tratar números como se fossem “científicos” e narrativas como se não fossem; por este motivo, optamos pelo método da Pesquisa-formação na Cibercultura (SANTOS, 2014), por valorizar as práticas e as narrativas dos praticantes durante o seu processo formativo.

A Pesquisa-formação da Cibercultura busca compreender os fenômenos educativos que perpassam as temáticas da pesquisa na Cibercultura. O método não separa o pesquisador do formador. Enquanto há uma ambiência formativa proposta pelo professor, ele está pesquisando os movimentos educacionais que acontecem,

pesquisando a sua própria práxis docente, formando e se formando na troca com o outro.

Não existe uma neutralidade ao fazer pesquisa e nem nos propomos a tal; nossa concepção de ciência pressupõe um rigor outro (MACEDO; GALEFFI; PIMENTEL, 2009). Queremos compreender o cotidiano, situando-nos e redescobrimo a cada oportunidade com as potências da docência, da pesquisa e da formação, realizando um entrelaçamento com os estudos nos/dos/com os cotidianos (ALVES, 2008). Entendemos a pesquisa como uma oportunidade de enfrentar dilemas com praticantes plurais, imersos em suas subjetividades. “[...] não há outra maneira de se compreender as tantas lógicas dos cotidianos senão sabendo que estou inteiramente mergulhada nelas, correndo todos os perigos que isto significa. É preciso, assim, buscar saber sempre os meus tantos limites” (ALVES, 2008, p.18).

A Pesquisa-formação na Cibercultura parte de dilemas docentes, da relação com o aluno, das tensões com as práticas curriculares e com os processos políticos. Essa inquietação origina questões de estudos e então o docente aciona dispositivos de pesquisa (cursos, projetos ou ambiências formativas) para ir de encontro aos dados. Após os processos educacionais, muitas narrativas (imagéticas, audiovisuais, sonoras e textuais) emergem, transformando-se em dados para que o pesquisador compreenda os fenômenos que o estavam inquietando. Em uma triangulação entre as questões norteadoras, as narrativas originárias do campo e o referencial bibliográfico, há o resultado da pesquisa, em forma de noções subsunçoras.

O contexto da pesquisa é a cibercultura, tendo em vista a proposição de dispositivos formativos em ambientes virtuais de aprendizagem da educação on-line, com proposta de construção de objetos de aprendizagem interativos, nas narrativas hipermidiáticas e com uso de tecnologias da informação e da comunicação atreladas à educação. A cibercultura é contexto e fenômeno a ser pesquisado, já que muitas das questões de pesquisa procuram compreender os usos feitos por praticantes ciberculturais em contexto de sala de aula.

Pensando que há diferentes modos de acionar dispositivos de pesquisa, situamos o leitor sobre os dispositivos criados para a produção de sentidos e de narrativas que contribuem para a compreensão dos questionamentos que ampararam a pesquisa. Utilizamos o diário compartilhado entre o pesquisador e os praticantes, para um exercício de sistematização, elaboração textual e memória, assim como a dialogia da pesquisa com grupos, a partir das narrativas textuais originadas do ambiente virtual de aprendizagem da disciplina. A Oficina de produção de cibervídeos configurou-se o dispositivo de pesquisa principal, o disparador para que dados como videografações do campo de pesquisa e vídeos produzidos pelos grupos, como resultado da oficina, emergissem.

A videografação é um exemplo de modo de registro e de fazer pesquisa que foi acionado para que as pesquisadoras também criassem vídeos e vivenciassem a experiência audiovisual junto com os praticantes da pesquisa. Ao invés de tentar anotar todas as falas, recorreremos – inicialmente – à gravação em áudio, possibilitando fluidez

ao processo; posteriormente, às videograções para captar as expressões, os olhares, o ambiente e os movimentos realizados, para explorar melhor as expressões e os sentidos atribuídos.

O uso de vídeo ganha cada vez mais espaço como instrumento recorrente na pesquisa de um modo geral e, particularmente, na pesquisa educacional, especialmente na coleta de dados no contexto escolar. Seu objetivo é contribuir para um maior entendimento das ações ocorridas em um evento interativo (MATTOS; CASTRO, 2011, p. 32).

Concordando com as autoras, adotamos as videograções no campo de pesquisa, pois esse recurso possibilita avaliar um acontecimento, quantas vezes forem necessárias, no momento exato de sua ocorrência. Em alguns casos, um detalhe pode passar despercebido, e o pesquisador pode perder um momento importante da interação. Com a possibilidade de gravação, há a oportunidade de assistir ao gravado, realizando até uma comparação com as anotações do campo, tornando a análise mais fiel ao evento.

A seguir, abordaremos como o dispositivo de pesquisa foi desenvolvido.

2.1 O desenho didático da Oficina de produção de cibervídeos

Em tempos de digital em rede, o que significa ser professor? Não são poucos os relatos de coisas que aprendemos através do YouTube ou através de outros tantos artefatos. Os alunos não cansam de nos contar que estudaram para o vestibular vendo vídeos, eles mostram em sala as postagens de performáticos professores a ensinar física ou história, meninas demonstrando formas de fazer maquiagem ou vozes em off instruindo, em português, como se utiliza um programa norte-americano para fazer animação de vídeos, por exemplo. Como estas pessoas aprenderam a ensinar? Como aprenderam a construir narrativas audiovisuais? Como aprenderam a usar a plataforma para postar seus ensinamentos? Que vontade é essa de ensinar algo que se sabe? Como nós que assistimos conferimos a eles a autoridade de um saber e a autoridade de ensinar este saber? (VARGAS NETTO, 2015, p. 77).

As questões suscitadas por Vargas Netto (2015) possibilitam reflexões sobre os usos que os praticantes ciberculturais fazem dos vídeos; de forma intuitiva e cultural, eles criam narrativas audiovisuais com diversos objetivos e propostas. Sem necessariamente ter um curso de produção audiovisual ou conhecimentos aprofundados sobre cinema, criam narrativas com linguagens próprias da cibercultura. A cultura contemporânea promoveu mudanças significativas nas práticas educacionais dos sujeitos, postar ou pesquisar tutoriais no YouTube tornou-se hábito comum, movimentando as concepções de educação e de educador.

Ao longo das aulas, não foi prioridade formar os praticantes para as linguagens, a estética do audiovisual, edição, programação ou produção. “De qualquer forma, nunca se pode dizer que o recurso esteja ‘errado’, pois não existe, em lugar algum, uma tábua de valores, uma gramática normativa que estabeleça o que se pode e o que não se pode fazer em vídeo”, sustenta Machado, (1997, p. 190). As regras da linguagem audiovisual não são tão exatas e sistemáticas quanto as de uma linguagem falada ou escrita, de uma

gramática. Os praticantes usariam as astúcias cotidianas de produtores e consumidores dos vídeos na internet. A gramática dos meios audiovisuais seria subvertida pela explosão criativa e pelas práticas autônomas dos praticantes.

A questão de uma linguagem “natural” ou “específica” para o vídeo nunca encontrou um terreno muito fértil para germinar e, se alguém tentasse enfrentá-la com seriedade, muito breve se desencorajaria diante da descomunal diversidade de experiências. (MACHADO, 1997, p. 192).

A Oficina de produção de cibervídeos foi desenvolvida no período de 06 de outubro a 15 de dezembro de 2016. O dispositivo de pesquisa contou com sete encontros presenciais. No primeiro, abordamos os gêneros de cibervídeos mapeados e detalhamos as características comunicacionais, técnicas e pedagógicas de cada um, dialogando com os praticantes no sentido de explorar o que eles já sabiam e a impressão deles sobre a temática. No segundo encontro, conversamos sobre roteiro, com os pontos principais para a roteirização necessária à gravação audiovisual. No terceiro, a proposta foi mediar as produções, contribuindo com a elaboração do roteiro, do planejamento para a gravação e orientações técnicas sobre a produção.

Apostando nas múltiplas experiências audiovisuais – de trocas e colaboração que seriam vivenciadas – foram formados grupos para a elaboração dos cibervídeos. Cada grupo ficou responsável por elaborar um gênero, e a produção ocorreu em seis grupos de aproximadamente cinco pessoas para dar conta de desenvolver o hipervídeo, o microvídeo, a videoaula, a videoconferência, o vídeo volátil e o webinar.

Foi dado um intervalo de tempo para as produções, com interações realizadas on-line, no Moodle, quando debatemos a aplicabilidade dos cibervídeos na educação. Os grupos trabalharam na elaboração dos gêneros de cibervídeos de acordo com a leitura de um capítulo de livro de autoria de Duarte e Eleá (2016) sobre educar para a mídia, educar por meio da mídia e educar com a mídia.

Os outros quatro encontros presenciais foram destinados à apresentação dos cibervídeos produzidos e a uma conversa posterior, com a finalidade de compreender os objetivos do dispositivo de pesquisa. Após a produção, houve a apresentação – com um seminário final – que contou com a demonstração da criação, a explicação dos passos da realização do trabalho e as aplicações educacionais possíveis para o cibervídeo idealizado. As conversas foram gravadas e os vídeos originários do campo de pesquisa foram analisados posteriormente.

Após a apresentação, houve a conversa com os praticantes sobre a implicação ao produzir vídeos que promoveram mudanças em práticas educacionais, sobre quais saberes foram acionados ao longo da produção dos vídeos e o que os marcou ao longo da disciplina. Foi a forma encontrada para entender questões subjetivas do processo e procurar respostas para as questões norteadoras da pesquisa.

Iniciaremos – a seguir –, as análises dos audiovisuais desenvolvidos e dos processos de criação.

4. DIALOGANDO COM OS DADOS: OS CIBERVÍDEOS NA EDUCAÇÃO ON-LINE

Temos aí um verdadeiro trapeiro, um catador de sucata que emerge nestes ambientes para roubar, copiar, parodiar, imitar, tirar daqui e misturar de lá. Há, nessa dinâmica, toda uma tendência para o fim do vídeo pela instauração de um audiovisual em rede. Um novo construto das plataformas que inclui vídeo e usuário, profissional e amador, mas cuja necessidade de agir, de intervir e de usar é o que prevalece. É o que nos leva a pensar numa softwarização do audiovisual e da cultura. (MONTAÑO, 2015, p. 26)

Concordando com Montaña, entendemos que há uma necessidade enorme de agir, de intervir e de usar o que está posto, mesclando, remixando, imitando, parodiando ou misturando o que for preciso. Nossa concepção de educação e audiovisual prevê criatividade, autoria e interatividade. A combinação de diferentes linguagens e diversos gêneros de cibervídeos pode resultar em bons objetos de aprendizagem, bons recursos audiovisuais/educacionais abertos. Abordaremos as produções de cada grupo, com a breve conceituação dos cibervídeos e os resultados encontrados.

- Hipervídeo - Grupo 6 - <https://youtu.be/sU2USSbr91s>

O hipervídeo é um dos gêneros que mais agrega características próprias da cibercultura, como interatividade, hipertexto e hipermídia. O hipervídeo é um vídeo interativo que permite diálogo com o usuário, por meio de hiperligações internas ou externas ao vídeo principal. O vídeo pode apresentar, por exemplo: sites, apresentações, imagens, mapas conceituais, outros vídeos, zonas clicáveis diversas, widgets, perguntas de múltipla escolha ou discursivas. Após navegar dentro do vídeo o usuário exterioriza, partindo para outras conexões, demonstrando a dinâmica temporal. Com a possibilidade de associar mídias ao vídeo original, o usuário passa a ter acesso a saberes outros, proporcionando uma aprendizagem personalizada e tecnológica, coerente em tempos ciberculturais.

Concordamos com Silva (2003) em sua análise sobre Interatividade e bebemos desta fonte para relacioná-la com o cibervídeo “na perspectiva da interatividade, é preciso que o suporte informacional disponha de flexibilidade, de disposições para a intervenção do usuário.” (SILVA, 2003, p.01). O idealizador do hipervídeo disponibiliza fontes iniciais para consulta, por meio de hiperlinks, mas é o usuário que navega e explora nos links diversos. Importante que os links disponibilizados agreguem valor ao conteúdo inicial, tenham plasticidade e relação com o contexto do hipervídeo. Agrega múltiplos recursos pedagógicos que favorecem a didática do professor e a aprendizagem do aluno.

No hipervídeo criado na oficina, as praticantes citam um livro e recomendam a sua leitura, disponibilizando o link para conhecer o material. Essa é uma das possibilidades do hipervídeo e dependendo da interface escolhida para produzi-lo, ela pode incluir outros recursos. Em softwares específicos, como por exemplo, o Hapyak, ou o Youtube, que apresenta recursos mais simples como outros vídeos, imagens, textos e hiperlink para qualquer conteúdo em rede: o hipervídeo pode ser elaborado de forma

mais complexa ou superficial, dependendo da necessidade ou da vontade do idealizador.

- Microvídeo - Grupo 1 - <https://youtu.be/q46BErGR0Kc>

O microvídeo ganha visibilidade com a democratização dos dispositivos móveis, pelo fato dos vídeos curtos serem mais fáceis de compartilhar e produzir. O microvídeo é produzido com o intuito de ter curta duração, ou seja, eles não são vídeos cortados ou resumidos, eles são elaborados propositalmente com intuito de serem dinâmicos e objetivos. Está dentro do conceito de microconteúdos enquanto objeto de aprendizagem e são produzidos principalmente por uma demanda cibercultural de hipermobilidade. A grande facilidade está em precisar de poucos dados para download e upload, tornando um conteúdo educacional acessível.

O grupo 1 gravou uma sequência de microvídeos, cada um com aproximadamente dez segundos, eles não fracionaram o conteúdo, mas cada integrante falou uma questão sobre “Educar com a mídia”. Importante ressaltar o não fracionamento do texto, no sentido dos microvídeos não serem cortados ou resumidos; foram elaborados propositalmente com objetividade. Os praticantes que estão em outros grupos comentaram no ambiente virtual de aprendizagem da turma a produção dos colegas do grupo 1 e salientaram a dificuldade de produzir vídeos curtos: “É um desafio enorme com pouco tempo transmitir tanta informação, mas vocês conseguiram explicar de forma rápida e coerente”.

- Videoaulas - Grupo 4 –
<https://www.facebook.com/groups/159822104353564/?fref=ts> e
<https://www.facebook.com/mariaantonia.guimaraes.1/videos/1352473628130789>

A videoaula é um objeto de aprendizagem caracterizado por uma gravação, com autoria de um praticante mediador de conteúdos que utiliza seus conhecimentos para explicar sobre determinado assunto. A mixagem de gêneros (entrevista, ficção, documentário, entre outros) é uma possibilidade para incrementar a proposta educacional. No planejamento da videoaula, deve-se considerar os aspectos psicológicos da aprendizagem humana e os aspectos ciberculturais para alcançar maior eficácia.

O grupo 4 adicionou à videoaula recursos imagéticos a cada notícia falsa abordada, para exemplificação do que estava sendo falado: proposta didática elogiada pelos praticantes no momento de sua apresentação final. O grupo apostou em uma linguagem clara e coerente com os tempos contemporâneos, a fala das praticantes sobre o tema Educar para a mídia foi enfática e fundamentada. A videoaula não deixa de ser interativa se o polo de emissão estiver liberado (LEMOS, 2002), como a oportunidade de, após assistir ao vídeo, o aluno comentar, tirar suas dúvidas e estabelecer comunicação com o docente. Por se tratar de uma atividade assíncrona, é relevante que a comunicação seja estabelecida, para clarificar os entendimentos, as mensagens nas entrelinhas e diminuir ruídos.

- Videoconferência - Grupo 3 - <https://youtu.be/yIeZSd5yGpY>

A videoconferência é uma tecnologia que permite o contato visual e sonoro síncronos entre pessoas que estão em lugares diferentes. Apresenta uma interface que possibilita – de maneira simultânea, explorar a imagem, o som e a linguagem corporal, podendo ser um dos cibervídeos que mais aproxima o virtual dos ambientes presenciais, pois passa a sensação de proximidade.

Além de conhecer as características de maneira mais técnica e específica, algumas ponderações precisam ser levantadas pelos docentes: por ser uma ferramenta síncrona, antes de decidir implantá-la, o docente precisa considerar o seu público-alvo, a proposta pedagógica com um roteiro, o desenho didático da proposta educativa, a disponibilidade dos envolvidos, os requisitos técnicos, como aparelhos que proporcionem uma videoconferência de qualidade (com imagem, som, enquadramento, iluminação, entre outros) e estabelecer regras de convivência.

A grande dificuldade relatada pelas praticantes na elaboração da videoconferência foi o acesso à internet, tendo que recorrer à casa de parentes ou ficar no trabalho até mais tarde para conseguir participar com qualidade técnica. Superada esta questão importante, o uso da ferramenta não apresentou complicadores. Foi sugerido o uso do Hangouts, tendo em vista a interface amigável, a gratuidade, o fácil acesso com uma conta Google e alguns celulares (com sistema operacional Android) já possuírem o aplicativo instalado. Das narrativas das praticantes, podemos extrair questões como “conexão”, que “a videoconferência é uma forma muito interessante pra estudar” e que “minimiza distâncias”: noções muito importantes ao se falar em videoconferência. Temas como conexão fazem com que o cibervídeo não seja utilizado em toda a sua potencialidade, como com fins educacionais e para minimizar distâncias, mas foram considerados pelas praticantes.

- Webinar - Grupo 2 - <https://youtu.be/FddY9kw8xTw>

O webinar possui um conceito similar ao da videoaula (comunicação de uma via), contudo, é transmitida on-line. A informalidade é uma marca, pois não requer edição, produção ou um estúdio específico. A interação entre os participantes é limitada ao chat, que fica fixo próximo à imagem. O webinar assume características síncronas e assíncronas, esta última, a partir da gravação e disponibilização em rede.

Por se tratar de um gênero recente e utilizado principalmente em meios científicos, o webinar ainda gera dúvidas em relação às características técnicas. Ao pesquisar e assistir elaborações e produções do gênero pelo público geral, diversos formatos foram contemplados, tais como: utilização de interfaces de videoconferência, sem a participação de outras pessoas em vídeo, somente em chat; a utilização de softwares próprios para webinar que são pagos, com vídeo de uma via e comunicação escrita por via dupla; a utilização da transmissão on-line e conversação por comentários ou chat.

As praticantes do grupo 2 elaboraram o trabalho duas vezes: a primeira, recorrendo à interface de videoconferência Hangouts e depois da apresentação fizeram uma segunda produção audiovisual com características mais fiéis ao webinar. Como estavam situados em localidades diferentes e desejaram incluir todos os envolvidos no trabalho, utilizaram a videoconferência, outro cibervídeo que respondia as suas

inquietações. Mas compreendendo a potência do webinar, o grupo subverteu a proposta e fez espontaneamente a união do Webinar com a Videoconferência. Como dizia Certeau (1994): “o cotidiano se inventa com mil maneiras de caça não autorizada” (p. 38); desta forma, a caça dos praticantes nos fez refletir sobre os cotidianos com os audiovisuais. Que a cibercultura nos faz repensar a existência de fronteiras entre os audiovisuais.

- Vídeo volátil - Grupo 1 - <https://youtu.be/q46BErGR0Kc>

Como último cibervídeo, temos o vídeo volátil, que possui como característica principal a ausência de memória, pois é apagado rapidamente. A mídia social Snapchat foi a precursora, os vídeos ganham edições, filtros e legendas, duram somente 24 horas, gerando notificações se forem copiados e só podem ser vistos uma vez, incentivando o compartilhamento de informações que não podem ser reproduzidas. O Instagram, o Facebook e o Whatsapp já contam com interface para inclusão de vídeos voláteis, como o Story e o Status. O gênero, por sua natureza efêmera, propõe uma reflexão sobre a produção da subjetividade. Os educadores que desejam trabalhar com o vídeo volátil podem alcançar facilmente o público jovem, por contar com o uso de mídias sociais de bastante sucesso.

A mensagem temporária, com vídeos autodestrutivos e voláteis, está em consonância com as ideias contemporâneas de movimento, rapidez e brevidade. Neste sentido, eles param de registrar para a eternidade como antigamente, na época das filmadoras, com fitas cassetes, em que gravávamos os eventos mais importantes para ficar registrado no futuro. O grupo 1 realizou o vídeo volátil em conjunto com o microvídeo, ao final do microvídeo inseriram o vídeo volátil gravado em uma aula na UERJ, o vídeo foi transmitido pelo Snapchat, mas para ficar registrado, no momento da edição inseriram no vídeo geral, totalizando 1 minuto e 58 segundos. Caso as alunas não tivessem separado o vídeo e editado em conjunto com o microvídeo no YouTube, o trabalho feito poderia não estar mais disponível hoje em dia.

Entre os achados da pesquisa, percebemos que os próprios praticantes tinham a compreensão de audiovisualidades na construção do trabalho, no sentido do entrelaçamento de “fronteiras entre cinema, televisão e vídeo, entre documentário e ficção, entre produtor, emissor e receptor, um deslizamento entre diferentes telas (da sala escura ao celular), em qualquer lugar, a qualquer hora, o que amplia e diversifica as possibilidades do audiovisual” (SOARES ET AL., 2016, p. 136). Tal percepção reforça a imersão dos audiovisuais nas principais características da cibercultura, com uma potência de mixagem de gêneros que a audiovisualidade prevê.

Ao conceituar os cibervídeos da educação on-line, destacar seus aspectos principais e propor criações em grupos para cada gênero, fomos surpreendidos com o alerta dos praticantes ciberculturais para a possibilidade de mixar os cibervídeos para cada contexto e cotidiano. Ressignificamos o nosso olhar para o audiovisual e para a pesquisa a partir desse alerta, demonstrando a potência da pesquisa de campo e importância de pesquisar com as pessoas e não sobre. O fato de estarmos abertos às opiniões dos praticantes para mudanças e melhorias no campo de pesquisa, mesmo que sejam concepções diferentes das nossas premissas iniciais, possibilitou um olhar

abrangente para as audiovisualidades e o entrelaçamento entre os cibervídeos. O intuito da pesquisa foi potencializar usos dos praticantes ciberculturais e encorajar práticas mais interativas, coerentes com os processos ciberculturais e informacionais contemporâneos, percebemos que construímos mais, em conjunto com os praticantes da pesquisa, nos levando além do objetivo inicial. Que o presente texto incentive o leitor a criar, inventar e renovar suas práticas pedagógicas, aberto ao novo e ao diferente.

5. CONCLUSÃO

Arlindo Machado (1995, p. 11) ressalta que o “[...] o vídeo já se impôs como experiência estética autônoma e, nos poucos anos de história, acumulou um repertório capaz de resistir ao confronto qualitativo com qualquer outra modalidade artística”. A valorização que o autor conferiu ao vídeo em 1995 foi potencializada com os usos cotidianos instaurados na cibercultura, principalmente pelos dispositivos móveis.

A proposta da pesquisa foi a formação de docentes para a produção de vídeos na educação on-line, para que eles compreendessem que os vídeos produzidos nos cotidianos também possuem potenciais pedagógicos, desmistificando a diferença entre a cultura e os ambientes educacionais. O dispositivo principal denominado Oficina de produção de cibervídeos, foi acionado com o objetivo de compreender como os vídeos vêm se materializando na educação on-line, desenvolvendo, com o método da pesquisa-formação na cibercultura, práticas de produção de gêneros de cibervídeos.

Denominamos como cibervídeos os vídeos com intersecção de linguagens, possibilidades autorais diversas oportunizadas pelo digital em rede e variadas formas de gravação e transmissão dos sinais. Ao longo da oficina, buscamos os conhecimentos técnicos, comunicacionais e pedagógicos de cada gênero de cibervídeo. Conceituamos brevemente cada um e relatamos alguns fatos da produção pelos praticantes da pesquisa.

A singularidade dos cibervídeos engendra o compartilhamento de incontáveis acontecimentos que podem ser utilizados a favor da educação on-line. O intuito do estudo dos cibervídeos na educação on-line é potencializar outras arquiteturas para o desenho didático on-line, com mais sintonia com as aprendizagens ubíquas e em mobilidade. Temos esperança de que a experiência que se delineou no mestrado contribua para que esses e outros praticantes criem, se inspirem e se autorizem na produção audiovisual, pois os vídeos roubam pedaços da realidade e eternizam significações.

REFERÊNCIAS

- AGUSTONI, M. Convergências entre cinema e vídeo: contaminações e dissoluções limites. In: SANTAELLA, Lúcia. **Novas formas do audiovisual**. 1. ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016, p. 108-121.
- ALVES, N. Decifrando o pergaminho: o cotidiano das escolas nas lógicas das redes cotidianas. In: OLIVEIRA, Inês Barbosa; ALVES, Nilda (orgs.). **Pesquisa nos/dos/com os cotidianos das escolas**. 3 ed. Petrópolis: DP&A, 2008, p. 13-38.

- DUARTE, R.; ELEÁ, I. Mídia-educação: teoria e prática. In: SANTOS, Edméa. (org.). **Mídias e tecnologias na educação presencial e a distância**. Rio de Janeiro: LTC, 2016, p. 3-17.
- FELINTO, E. As imagens inconstantes: lendo ambiências no cinema. In: SANTAELLA, Lucia (org.) **Novas formas do audiovisual**. 1 ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016, p. 64-81.
- LEMOS, A. **Cibercultura**: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina; Meridional, 2002.
- LEMOS, A.; LÉVY, P. **O futuro da internet**: em direção a uma ciberdemocracia. São Paulo: Paulus, 2010.
- MACHADO, A. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.
- MACHADO, A. (org.). **Made in Brasil**: três Décadas do Vídeo Brasileiro. São Paulo: Senac, 2007.
- MARTINS, V. **Os cibervídeos na educação on-line**: uma pesquisa-formação na cibercultura. 2017. 178 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.
- MATTOS, C. L. G.; CASTRO, P. A. (org.). **Etnografia e educação**: conceitos e usos [on-line]. Campina Grande: EDUEPB, 2011.
- MONTAÑO, S. **Plataformas de vídeos**: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. 2 ed. São Paulo: Paulus, 2007.
- SANTAELLA, L. (org.). **Novas formas do audiovisual**. 1 ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016. 284 p.
- SANTOS, E. O. **Pesquisa-formação na cibercultura**. 1. ed. Santo Tirso: Whitebooks, 2014. V. 1. 202p. SILVA, Marco. **Interatividade**: uma mudança fundamental do esquema clássico da comunicação. Senac, 2003. Disponível em: http://www.saladeaulainterativa.pro.br/texto_0009.htm. Acesso em: 14 jan. 2017.
- SANTOS, E.; MARTINS, V. Cibervídeos e suas potencialidades para a educação na cibercultura. *In*: Seminário Internacional Redes Educativas e Tecnologias, 9., 05 a 08 jun. 2017, Rio de Janeiro. **Anais [...]**, Rio de Janeiro, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <http://www.seminarioredes.com.br/ixredes/adm/trabalhos/diagramados/TR429.pdf>. Acesso em: 15 maio 2019.
- SPINK, M. J. *et al.* (org.). **A produção de informação na pesquisa social**: compartilhando ferramentas. Rio de Janeiro: Centro Edelstein de Pesquisas Sociais, 2014 (publicação virtual).
- VARGAS NETTO, M. J. **Gestos tecnológicos**: o que pensa o YouTube em um curso de formação de professores de uma universidade pública na cidade do Rio de Janeiro? Rio de Janeiro. 120f. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação. Faculdade de Educação. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2015.