

A autoria docente em tempos de cibercultura: o vídeo como possibilidade de aprendizado

RESUMO

Shirley Ribeiro Carvalho
carvalho.shirley@gmail.com
orcid.org/0000-0002-1248-4343
Universidade Estadual do Maranhão, São Luis,
Maranhão, Brasil

Aline Diesel
aline.diesel@hotmail.com
orcid.org/0000-0002-0942-3005
Universidade do Vale do Taquari Univates,
Lajeado, Rio Grande do Sul, Brasil.

Marcia Jussara Hepp Helfeldt
mehfeldt@univates.br
orcid.org/0000-0002-6643-2012
Faculdade Wyden, São Luis, Maranhão, Brasil.

Tatiana Mendes Bacellar
tmbacellar@gmail.com
Orcid: 0000-0003-2554-2896
UFSC, Florianópolis, SC

O presente artigo se propõe a analisar as práticas docentes no contexto da cibercultura que envolveu o processo digital na produção audiovisual e suas repercussões para a aprendizagem de estudantes do ensino superior. Para isso, foi analisada a prática pedagógica dos professores do curso de Pedagogia, contemplando o uso das tecnologias digitais, as quais envolveram a autoria no processo digital na produção audiovisual. Para aporte metodológico, utilizou-se uma pesquisa de abordagem qualitativa, com procedimentos técnicos do estudo de caso e pesquisa-ação. A pesquisa foi realizada em uma Instituição de Ensino Superior no estado do Maranhão. Os resultados mostraram que quando o autor é o aluno, ele sai da condição de espectador e torna-se realizador, criando um espaço de aprendizagem que ultrapassa o conceito de espaço/lugar. Em relação ao professor, ele compreendeu estar diante de novas realidades e, conseqüentemente, novos alunos, olhares e possibilidades de mediação. Assim, espera-se que esse movimento de autoria leve tanto o aluno quanto o professor a tomar consciência do seu papel na sociedade.

PALAVRAS-CHAVE: Cibercultura; autoria; produção audiovisual.

INTRODUÇÃO

O século XXI é marcado por uma nova relação entre os dispositivos técnicos e sociais. A emergência do ciberespaço estabeleceu novos espaços de troca, comunicação e sociabilidade, bem como de mercado de conhecimento. O desenvolvimento da infraestrutura técnica do ciberespaço abriu uma perspectiva para a interconexão de todos os mundos virtuais, tornando-se o principal laço de comunicação, de transações econômicas, de aprendizagem e de diversão das sociedades humanas (LEVY, 2014).

Para Castells (2011), o ciberespaço é definido como o espaço de fluxos, onde a infraestrutura tecnológica constrói a rede e define as regiões econômicas e as regras de mercado. O autor acrescenta que a rede de comunicação é a forma espacial: os lugares não desaparecem, mas a sua lógica e o seu significado são absorvidos na rede. É dentro desse contexto que estão inseridas as tecnologias digitais que, apoiadas em interfaces digitais, vêm modificando, de maneira rápida e flexível, a criação, a transmissão e o processo de produção de saberes como em nenhum outro momento da história, envolvendo diversas áreas do conhecimento (SANTOS, 2002).

Assim, é de se esperar que, na nova estrutura sociotecnológica, as expectativas e conexões educacionais sofram modificações significativas e perceptíveis que estimulem a produção do conhecimento de forma crítica, reflexiva e transformadora. Consequentemente, as tecnologias digitais passariam a ser adotadas nos processos educativos não apenas como ferramentas tecnológicas, mas sob a perspectiva de alterar o modo como os professores vêm organizando os processos de ensino e, dessa forma, tanto eles como os alunos se tornariam autores de conhecimentos a partir do uso das Tecnologias Digitais de Informação e de Comunicação (TDIC).

Diante desse cenário, a função do professor não pode mais ser a de transmitir conhecimento, uma vez que, a partir da inserção dessas ferramentas no âmbito educacional, outros recursos realizariam de forma mais eficaz tal processo. Assim, a competência docente deve deslocar-se para a gestão da aprendizagem, incitando a troca de saberes, a mediação relacional e simbólica e a pilotagem personalizada dos percursos de aprendizagem (LEVY, 2014).

Neste sentido, torna-se necessária uma formação continuada para professores universitários, com ações que superem a lógica de treinamento, a distribuição de informações, constituindo-se redes de comunicação, formação e aprendizagem (PRETTO; RICCIO, 2010).

Tais práticas docentes estão inseridas no mundo contemporâneo; portanto, relacionadas à entrada das tecnologias digitais e à necessidade de apropriá-las aos processos de ensino e de aprendizagem visando à potencialização de pensamentos autônomos e críticos dos alunos. Na relação entre infraestrutura tecnológica e sujeitos que habitam o mesmo espaço, surge a necessidade de substituir a reprodução pela produção de conhecimento em rede, pois a utilização das tecnologias digitais no contexto da educação requer uma (re)configuração das práticas adotadas em sala de aula.

Assim, no contexto da cibercultura¹, surgiu a presente pesquisa, haja vista a necessidade de se pensar a formação continuada dos professores universitários com o uso das tecnologias digitais, associada a questões sociais, saberes,

experiências e contradições que envolvem os atores do processo educativo (LEVY, 2014). De outro modo, apesar das inúmeras formações, o docente poderá continuar não se sentindo seguro para promover práticas inovadoras em sala de aula.

Diante desse contexto, surge o seguinte problema de pesquisa: Como a produção de vídeos pode contribuir para o aprendizado dos estudantes universitário. Assim, nesse estudo, tem-se como objetivo analisar as práticas docentes no contexto da cibercultura que envolveu o processo digital na produção audiovisual e suas repercussões para a aprendizagem de estudantes do ensino superior.

Convém ressaltar que, nesta publicação, realizou-se um recorte da pesquisa de mestrado, finalizada em 2016, intitulada “Tecnologias Digitais de informação e comunicação e formação online para professores do curso de Pedagogia no contexto da cibercultura (VIEGAS, 2016).

REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 DOCÊNCIA E CIBERCULTURA

No cenário onde as ações dos indivíduos são mediadas pelas TDIC, surge o que Levy (2014, p. 17) denomina cibercultura, como sendo “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”.

Para o autor, a cibercultura, na contemporaneidade, estabelece uma nova relação entre a técnica e a vida social. Neste sentido, é importante pensar na relação técnica, cultura e sociedade, pois as tecnologias são produto de uma sociedade e de uma cultura onde não há nenhum elemento como causa ou efeito, mas criadas relações entre os atores humanos que inventam, produzem, utilizam e interpretam de diferentes formas essas técnicas.

Para tanto, as técnicas são projetos, esquemas imaginários, implicações sociais e culturais variadas. E, por trás delas, agem e reagem ideias, projetos sociais, utopias, interesses econômicos, estratégias de poder, toda a gama de jogos dos indivíduos em sociedade (LEVY, 2014). Assim, na sociedade industrial moderna, sob a égide da razão, a técnica atua como expansão de conscientização das capacidades racionais do homem de encontrar soluções para seus problemas por meio da ciência e da tecnologia.

Essa relação com as técnicas se torna possível em razão das potencialidades resultantes do ciberespaço. Para Levy (2014, p. 94), o ciberespaço é o “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. Essa definição inclui todos os dispositivos de criação de informação, de gravação, de comunicação e de simulação, que colaboram por, supostamente, tornar o ciberespaço o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade do próximo século.

Por sua vez, ao visualizar de que modo se descrevem os fenômenos da comunicação coletiva no ciberespaço, Felinto (2006, p. 2) define a cibercultura como a “[...] esfera da experiência contemporânea na qual o componente

tecnológico passa a ser pensado, reflexivamente, como o fator central determinante das vivências sociais, das sensorialidades e das elaborações estéticas”. Posto isso, o autor aborda a cibercultura como expressão da contemporaneidade e enfatiza o aspecto reflexivo que envolve os meios digitais.

No contexto da cibercultura, a sociedade, de maneira crescente, apropria-se das tecnologias digitais. A forma como as pessoas vivem tem sido influenciada por essas tecnologias; logo, estas devem integrar-se à formação pessoal e social dos estudantes. As implicações dessa relação são percebidas de muitas maneiras. Uma delas é a relação tempo/espaço que ocorre no ciberespaço, em que as possibilidades de ações interativas são ampliadas, estabelecendo-se um novo espaço de comunicação, sociabilidade e (re) significação. Para Castells (2011, p. 51),

A difusão da tecnologia amplifica seu poder de forma infinita, à medida que os usuários apropriam-se dela e a redefinem. As novas tecnologias da informação não são simplesmente ferramentas a serem aplicadas, mas processos a serem desenvolvidos. Usuários e criadores podem tornar-se a mesma coisa. Dessa forma, os usuários podem assumir o controle das tecnologias [...]. Pela primeira vez na história, a mente humana é uma forma direta de produção, não apenas um elemento decisivo no sistema produtivo.

Assim, o ciberespaço possibilita ao usuário atuar como autor graças às inovações em relação aos modos de comunicação e interação. Uma delas diz respeito ao acesso, à distância, aos diversos recursos do computador. Isso significa que o ciberespaço pode fornecer uma potência de cálculo em tempo real mais ou menos como as grandes companhias de eletricidade abastecem energia. Como exemplo de funções usadas nessa perspectiva, tem-se o correio eletrônico, sistema de upload, dispositivos de ensino de grupo, fóruns, entre outros (LEVY, 2014).

No contexto educacional, outro recurso computacional potente, que pode contribuir nos processos de construção do conhecimento, diz respeito aos vídeos. Assim, adentra-se no enfoque desta publicação, que se constitui nas nuances envolvidas na autoria nos processos de produção de vídeos. Esse assunto será discutido na próxima seção.

2.2 CONTRIBUIÇÃO DOS VÍDEOS NO PROCESSO EDUCACIONAL

A discussão teórica acerca do uso de vídeos na educação é feita por Moran (1995). Para o autor, trata-se de uma mídia marcada por uma linguagem audiovisual que se concentra nas linguagens falada, musical e visual.

O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí sua força. Somos atingidos por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços (MORAN, 1995, p. 27).

Neste sentido, a linguagem audiovisual desenvolve múltiplas perceptivas, sendo uma ferramenta que pode ser utilizada na área da educação. Porém, isso perpassa impreterivelmente pela integração entre os planos de aula e objetivos educacionais, apontando a necessidade de uma reorganização da metodologia de trabalho em sala de aula pelo professor.

Considerando o cenário sociotécnico, Levy (2014) entende que, cada vez mais, as universidades têm disponibilizado aos estudantes informações e conhecimentos via internet. Surge, então, a necessidade de alternativas metodológicas que favoreçam a personalização do ensino, como vídeos produzidos pelos próprios professores.

Segundo Silva e Silva (2011), quando os docentes trabalham na elaboração dos vídeos aproximando os conceitos do dia a dia dos alunos, contribuem para que estes se tornem sujeitos atuantes no processo educacional, vivenciem o aprender a aprender e o aprender a fazer mediante a utilização de interfaces digitais.

Outra abordagem acerca do tema está baseada em Borba (2001), o qual trata do encontro dos seres humanos com as mídias, adotando a expressão sistema seres-humanos-com-mídias (S-H-C-M). Para Borba e Chiari (2013), a noção de seres-humanos-com-mídias pode ser entendida como o coletivo composto por humanos e mídias que constroem o conhecimento. A metáfora é proposta para simbolizar que, ao produzir conhecimento, o indivíduo sempre estará em interação com o humano e uma mídia, seja ela oral, escrita ou multimídia.

Consequentemente, em contato com a mídia, no caso, os vídeos produzidos e disponibilizados ao longo da formação continuada, o professor poderá ter acesso a conhecimentos e desenvolver habilidades que estejam voltadas às necessidades atuais dos seus alunos. Segundo Borba (2001, p. 138-139), “[...] seres humanos são constituídos por técnicas que estendem e modificam seu raciocínio e, ao mesmo tempo, esses mesmos seres humanos estão constantemente transformando essas técnicas”.

O autor anteriormente nomeado destaca a natureza coletiva da produção do conhecimento, em que se favorece a reunião de pensamentos coletivos e potencialidades dos atores humanos e não humanos. Portanto, trata-se da transformação que as mídias sofrem e, ao mesmo tempo, promovem nos seres humanos, resultando na produção de conhecimento.

2.3. VÍDEOS: SOB A ÓTICA DE AUTORIA DOCENTE E DISCENTE

Conforme já mencionado, a interação com as tecnologias influencia sobremaneira a produção do conhecimento. Borba e Villareal (2005) destacam que a sapiência é produto de um meio interacionista e coletivo que integra humanos com mídias. Além disso, a amplificação da conectividade redimensiona as rotinas acadêmicas e oferece novos caminhos para o aprendizado, pois ao conectar-se o aprendiz passa a ter maior entendimento do seu papel social e das relações que dele advém.

A produção audiovisual inclui inúmeros elementos que notabilizam a prática educativa, considerando os processos de interação a partir de uma concepção dialógica. Nessa linha, incentiva-se o protagonismo dos aprendizes, a relação com o professor, bem como a utilização de diversas linguagens e interfaces, pois a produção de vídeo inclui, além da prospecção educativa, um arcabouço ferramental, como a internet, programas para edição, equipamentos específicos, e principalmente a organização e composição do conhecimento adquirido.

Todavia, no contexto da Cibercultura, “o professor precisará se dar conta da interatividade enquanto mudança fundamental do esquema clássico da

comunicação” (SILVA, 2010, p. 42). Isso implica dizer que ocorre a transição da lógica da distribuição para interação. Em outras palavras, há uma mudança na perspectiva de comunicação, que era vista numa relação entre emissor e receptor. A partir do advento das tecnologias, a comunicação acontece na perspectiva da interação, isto é, o interlocutor vai além de só receber a mensagem, passando a interagir na interface. Nesse ponto, percebe-se uma articulação direta com a expressão sistema seres-humanos-com-mídias (S-H-C-M) referida por Borba (2001).

Segundo Leffa (2006, p. 189), “A ferramenta de autoria é um programa de computador usado para produção de arquivos digitais, geralmente incluindo texto escrito, imagem, som e vídeo”, portanto, se a interface for amigável, o professor conseguirá produzir conteúdo.

É nesse ponto que se percebe a articulação direta da autoria na produção de vídeos em sala de aula, pois é possível o professor criar e manipular conteúdos audiovisuais. E, ao produzi-los, o autor assume uma posição de protagonista na rede, possibilitando que as experiências de ensino e aprendizagem valorizem diferentes estímulos de aprendizagem, favorecidas pelas mídias digitais.

Compreende-se que elaborar vídeos pode produzir maior relevância uma vez que retrata uma concepção mais ampla no tocante à transformação positiva no processo educativo. Na visão de Ferrés (1996), o vídeo como processo é uma categoria de utilização onde o aluno sai da condição de espectador e transporta-se para o estado de elaborador, realizador e criador, aspecto que também é favorecido para mediação ativa do professor, uma vez que valoriza a interatividade. Entende-se que o mesmo acontece quando o professor torna-se o autor do vídeo.

Em resumo, estamos diante de um cenário que nos aponta a necessidade de uma nova abordagem metodológica para promover a formação integral do sujeito desse tempo. Isso quer dizer que os sujeitos precisam se constituir autores como cidadãos não somente nas redes, ou no ciberespaço, mas na comunidade em que vivem, onde as tecnologias têm seu valor. Assim, a necessidade de autoria não está somente em gravar um vídeo, mas em provocar uma reflexão e atuação sobre as diversas ações do dia a dia na contemporaneidade. Dessa forma, nessa publicação, defende-se o posicionamento de que educar para autoria é pensar na dimensão de formação política do sujeito, na relação mediada e intermediada pelas interfaces digitais.

METODOLOGIA

A investigação foi realizada em numa Instituição de Ensino Superior situada no Estado do Maranhão e teve como sujeitos envolvidos professores do Curso de Pedagogia. A priori, efetivou-se uma formação continuada com o grupo de doze docentes do referido curso, que tratou do potencial comunicacional e pedagógico das TDIC no contexto da cibercultura, contemplando o ambiente virtual de ensino e de aprendizagem (AVEA), vídeos, podcast, recursos da internet, software social. Nesse trabalho, os professores foram sendo provocados a ressignificar sua prática pedagógica. Em seguida, ocorreu o acompanhamento da prática pedagógica de três docentes que participaram da formação.

Os dados foram coletados mediante: questionário, aplicado no início da formação; entrevista semiestruturada com os professores que foram acompanhados; diário virtual, elaborados pelos participantes durante toda a execução da pesquisa. Tais dados foram analisados a partir da técnica da análise textual discursiva apresentada por Moraes e Galiazzi (2013).

Convém referir que, nesta publicação, por tratar-se de um recorte abordando especificamente o processo digital na produção audiovisual e suas repercussões para a aprendizagem de estudantes do ensino superior, o enfoque será nos dados dos sujeitos P1, P2 e P3, tendo em vista que estes referiram a produção de vídeos durante a pesquisa.

Sendo assim, trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, com procedimentos técnicos do estudo de caso e aproximando-se de pressupostos pesquisa-ação, haja vista ultrapassar a simples constatação e configuração de um problema. O fato é que há uma ampla e explícita interação entre pesquisador e pessoas na situação pesquisada, visando estabelecer um sentido de produção do conhecimento (THIOLENT, 2011).

RESULTADOS

Dos resultados apontados sobre a implementação das TDIC com alunos em sala de aula, os docentes declararam que faziam uso do portal da faculdade, vídeos, troca de e-mails. E, P3, docente da disciplina de Libras, afirmou que, os alunos produziam seus próprios vídeos: “Na disciplina, apresento vídeos e faço que gravem suas atividades sinalizadas (Libras)”.

Essa prática, por meio da qual a professora envolvia os discentes na produção de seus próprios vídeos, revela o que Santos (2009) chama de movimento faça você mesmo, resultado das mudanças estabelecidas em virtude da evolução das tecnologias e suas interfaces, onde a internet possibilita uma interconexão entre os computadores.

Para Levy (2014), a prática de P3, por meio da qual os alunos exploraram as potencialidades das tecnologias digitais, expõe um cenário sociotécnico em que o ciberespaço está representado por um espaço heterogêneo e de prática de comunicação interativa. Para o autor, reduzir os novos dispositivos de comunicação ao modelo de transmissão um por todos empobrece a evolução da civilização. Soma-se a isso a ideia de Ferrés (1996), de que, ao produzir o vídeo, o aluno sai da condição de espectador e transporta-se para o estado de elaborador, realizador e criador, promovendo, assim, benefícios na sua relação com outros alunos e com o meio a que se insere, além de contribuir na sua formação e crescimento. Realizar pesquisas, roteirizar conteúdos, estruturar seus próprios percursos de aprendizagem e formular problemas, são algumas das experiências que nessa proposta podem estimular o aluno a desenvolver processos autônomos.

Ao longo do trabalho realizado, o elemento de autoria também ficou evidente na posição do docente. Ao longo da formação, o professor P1, da disciplina de ensino da Língua Portuguesa, o qual não possuía nenhuma experiência de ensino com tecnologias digitais decidiu que criaria um canal no *youtube*, gravaria um vídeo com sugestões de propostas para a sala de aula e estabeleceria novos espaços interações com os alunos. No início, demonstrou receio e expectativa ao compartilhar esse momento com a pesquisadora. O fato demonstra que ele

compreendeu estar diante de uma nova realidade e cultura e, conseqüentemente, um novo aluno, um novo olhar e novas possibilidades de mediação.

De outro modo, a professora P2 relatou possuir experiência em atuar como docente em cursos de Educação a Distância. A docente identificou que o seu modelo de ensino, mesmo fazendo uso de recursos digitais, privilegiava a transmissão. Percebe-se que as práticas de ensino e o uso do AVEA na EaD são adotados de forma divergente no ensino presencial. Neste, ainda há pouco uso da interface para comunicação, interação ou produção de materiais.

A experiência na formação online contribuiu para integrar esses saberes na promoção da aprendizagem dos estudantes. Por fim, a professora então, desenvolveu vídeos sobre orientações para as microaulas e criou seu canal no *youtube* como mais uma possibilidade de interface para o acesso dos alunos.

Para Santos (2002), com a emergência da “sociedade em rede”², o acesso e uso criativo das tecnologias digitais possibilitam novos espaços digitais e virtuais de aprendizagem. Assim, a noção de espaço de aprendizagem ultrapassa os limites do conceito de espaço/lugar.

Desse modo, estabeleceram-se novos desafios para o professor no âmbito das práticas pedagógicas do Ensino Superior, uma vez que as estratégias de ensino autoritárias e conservadoras não se alinham às demandas do contexto atual. Para ensinar, os docentes precisam dominar os saberes que são essenciais à sua prática. De acordo com Tardif (2010, p. 61),

Os saberes profissionais dos professores parecem ser, portanto, plurais, compósitos, heterogêneos, pois trazem à tona, no próprio exercício do trabalho, conhecimentos e manifestações do saber-fazer e do saber-ser bastante diversificados e provenientes de fontes variadas

Nos relatos de P1 e P2, constata-se que a ação docente não estava vinculada apenas à sala de aula e à sua hora, mas a antecedeu quando foram produzidos vídeos para os estudantes. O fato é perceptível no trecho em que P1 cita: “eu postei alguns vídeos e fiquei naquela de esperar para ser visto ou algum aluno “curtir”, fiquei naquela expectativa de algum aluno me procurar para dizer isso”, e quando P2 afirma: “Fiz até mesmo não só o meu trabalho de sala de aula, mas o meu trabalho administrativo na faculdade, eu fiz também vídeos com orientações e foi muito positivo por parte de todos”.

Portanto, os resultados indicam possibilidades de uso digital na educação presencial, pois expressam a experiência dos professores com a produção e publicação de vídeos de suas autorias, estabelecendo novos cenários de aprendizagem ao estudante. A afirmação vem ao encontro do que Levy (2014, p. 174) enuncia sobre a relação TDIC e conhecimento: “o uso das tecnologias digitais e das redes de comunicação interativa acompanha e amplifica uma profunda relação com o saber”.

Essas novas relações apontadas pelo autor são percebidas nas falas dos sujeitos investigados em relação às práticas pedagógicas em sala de aula no contexto da cibercultura:

eu vejo assim de duas maneiras. A primeira, meio que o aluno fica assim: ...olha o professor postou um vídeo, está no youtube, isso provocou um certo “alarido”. O outro lado é ter que cumprir algumas questões que o vídeo encaminhava, que é dar segmento e manter esse feedback com o aluno (P1).

Primeiro, quando a gente grava os vídeos, ali fica registrado, então... E, eu gravei principalmente vídeos em relação à realização das microaulas, pois quando eles realizavam as microaulas, eles realizavam de qualquer jeito, e por mais que eu tivesse dado a orientação em sala de aula, porque a gente sempre apresenta os slides com orientação e tudo, mas depois eles diziam, ah, eu não sabia, eu não fiz, e dessa vez, quando eu coloquei, eu percebi uma melhora nas aulas. Tanto é que poucas pessoas tiraram notas ruins nas microaulas e também tive a oportunidade de cobrar deles, olha estavam lá, vocês viram, vocês tiveram acesso, eu fiz pra vocês. Então, assim, por parte de amarrar todos esses pontos, foi muito importante (P2).

As respostas dos professores apresentam as percepções dos estudantes nessa relação de saber com novas práticas comunicacionais docentes, vídeos no youtube. Segundo eles, o uso dessa interface provocou “alarido” entre os estudantes, bem como uma nova relação dos alunos com o conteúdo. Isso vai ao encontro de elementos que devem permear ações docentes no contexto da cibercultura.

Dessa forma, o professor explora o ciberespaço e desenvolve ações docentes que contemplem essa dinâmica. Tais ações podem favorecer a aprendizagem e a interação dos alunos com os conteúdos de acordo com o seu ritmo, tempo e perspectiva, além de estabelecer conexões entre os sujeitos professor-aluno.

Com base na reflexão sobre os relatos dos professores que produziram vídeos, pode-se reconhecer a noção de seres-humanos-com-mídias referida por Borba e Chiari (2013). Nesse viés, pode-se visualizar a articulação do coletivo dos professores (humanos) e das mídias. De acordo com essa ideia, é a partir desse coletivo que o homem produz o conhecimento, isto é, ao produzir conhecimento, o humano e uma mídia estão integrados.

Os relatos também evidenciam que a autoria na produção dos vídeos tem repercussões para a aprendizagem de estudantes do ensino superior. Tal evidência é possível pelo fato de P2 referir que percebeu a evolução nas avaliações dos alunos. Além disso, de acordo com o professor, a produção do vídeo possibilitou uma proximidade professor-aluno, fortalecendo as características da docência na cibercultura (SILVA, 2010). Dessa forma, a dinâmica das interfaces digitais permite a experiência da presença, mesmo com indivíduos geograficamente dispersos, ou seja, a presença online ou presença “virtual” pode acontecer, sendo capaz de estabelecer espaços contínuos de ensino e aprendizagem.

CONCLUSÕES

O artigo visou analisar as práticas docentes no contexto da cibercultura que envolveu o processo digital na produção audiovisual e suas repercussões para a aprendizagem de estudantes do ensino superior. Para tanto, inicialmente, evidenciou-se que a cibercultura, na contemporaneidade, provoca uma relação entre a técnica e a vida social. A cibercultura enfatiza o aspecto reflexivo que envolve os meios digitais.

No contexto da cibercultura, a sociedade, de maneira crescente, apropria-se das tecnologias digitais. No contexto educacional, outro recurso computacional potente, que pode contribuir nos processos de construção do conhecimento, diz respeito aos vídeos. A linguagem audiovisual desenvolve múltiplas perceptivas, sendo uma ferramenta potente na área da educação. Porém, isso aponta a

necessidade de uma reorganização da metodologia de trabalho em sala de aula pelo professor.

Ao longo do trabalho realizado, destaca-se a produção dos vídeos, tanto por parte do aluno quanto do professor. Nesse sentido, pode-se fazer, na presente publicação, uma reflexão acerca das repercussões da autoria na produção dos vídeos para a aprendizagem no Ensino Superior. Como resultados, evidenciou-se que, quando o autor é o aluno, ele sai da condição de espectador e torna-se elaborador, realizador e criador. Com isso, a noção de espaço de aprendizagem ultrapassa os limites do conceito de espaço/lugar.

Quando o professor é o autor dos vídeos, evidenciou-se que ele compreendeu estar diante de uma nova realidade e cultura e, conseqüentemente, um novo aluno, um novo olhar e novas possibilidades de mediação. Além disso, houve uma evolução nas avaliações dos alunos.

Sendo assim, acredita-se que a pesquisa contribuiu para um estudo indicativo sobre importância da autoria docente para as novas relações estabelecidas na sociedade. Assim, ao se educar pela autoria, contribui-se na formação crítica e política do indivíduo, visto que os sujeitos precisam se constituir autores como cidadãos não somente nas redes, ou no ciberespaço, mas na comunidade em que vivem, onde as tecnologias têm seu valor. Nesse sentido, espera-se que esse movimento de autoria leve tanto o aluno quanto o professor a tomar consciência do seu papel na sociedade.

Teaching authorship in times of cyberculture: video as a possibility of learning

ABSTRACT

This article proposes to analyze the teaching practices in the context of cyberculture that involved the digital process in the audiovisual production and repercussions for the learning of students of higher education. For the pedagogical practice of teachers of Pedagogy course was analyzed, considering the use of digital technologies, which involved authorship in the digital process in audiovisual production. For methodological input, a qualitative research was used, with technical procedures of the case study and action research. The research was carried out in an Institution of Higher Education in the state of Maranhão. The results showed that when the author is the student, he leaves the condition of spectator and becomes a director, creating a space of learning that goes beyond the concept of space / place. In relation to the teacher, he understood to be faced with new realities and, consequently, new students, looks and possibilities of mediation. Thus, it is expected this movement of authorship will lead both the student and the teacher to become aware of their role in society.

KEYWORDS: cyberculture; authorship; audiovisual production

NOTAS

1. Cibercultura é entendida como “Forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 1970” (LEMOS, 2007, p. 12).
2. Expressão utilizada por Castells (2011) para ilustrar a dinâmica econômica e social da nova era da informação, estruturada por tecnologias de natureza digital.

REFERÊNCIAS

BORBA, M. C. Coletivos seres-humanos-com-mídias e a produção matemática. In: I Simpósio Brasileiro de Psicologia da Educação Matemática, 2001, Curitiba. Anais... Curitiba, 2001.

BORBA, M. C.; VILLARREAL, M. E. Humans-With-Media and the Reorganization of Mathematical Thinking: information and communication technologies, modeling, experimentation and visualization. New York: Springer, 2005. v. 39.

BORBA, M. C.; CHIARI, A. (Orgs.) Tecnologias Digitais e Educação Matemática. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2013.

CASTELLS, Manuel; CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. 6. ed. rev. amp. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FELINTO, Erick. "Posthuman.com: Cibercultura e Pós-Humanismo como Temas Comunicacionais", in Anais do XV Encontro Anual da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2006, São Paulo, XV Compós. São Paulo: Compós, 2006.

FERRÉS, J. Vídeo e educação. Porto Alegre: Artes Médicas; 1996. HAWKINS, Jan. O uso de novas tecnologias na educação. Revista TB. Rio de Janeiro.

LEFFA, Vilson J. Uma ferramenta de autoria para o professor. O que é e o que faz. Letras de Hoje, Porto Alegre, v. 41, nº 2, p. 189-214, junho, 2006. Disponível em <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/viewFile/599/430>>. Acesso em: 05 maio. 2018.

LEMOS, A. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. 3. ed. São Paulo: 34, 2014.

MORAN, J. M. O Vídeo na Sala de Aula. Comunicação e Educação. Comunicação & Educação, São Paulo: ECA-Ed. Moderna, n. 2, p. 27-35, jan./abr. 1995.

MORAES, R.; GALIAZZI, M. C. Análise Textual Discursiva. 2. ed. rev. Ijuí: Ed. Unijuí, 2013.

PRETTO, N. L.; RICCIO, Nícia C. R. A formação continuada de professores universitários e as tecnologias digitais. *Educar*, Curitiba: Editora UFPR, n. 37, p. 153-169, maio/ago. 2010.

SANTOS, Edméa. Formação de professores e cibercultura: novas práticas curriculares na educação presencial e a distância. *Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v. 11, n. 17, p. 113-122, jan./jun., 2002.

SILVA, I.; SILVA, I. Autoria em produção de vídeos: uma experiência com alunos dos projetos integradores do curso de física licenciatura da UFAL. *Revista Científica do IFAL*, [S.l.], v. 1, n. 2, jul./dez. 2011. Disponível em: <<http://www.kentron.ifal.edu.br/index.php/educte/article/view/39>>. Acesso em: 01 de maio de 2018.

SANTOS, Edméa. Educação online para além da EAD: um fenômeno da cibercultura. [S.l.]: UERJ, 2009.

SILVA, Marco. Sala de aula interativa. São Paulo: Edições Loyola, 2010.

TARDIF, Maurice. Saberes docentes e formação profissional. 11. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

THIOLLENT, Michel. Metodologia da pesquisa-ação. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

VIÉGAS, Shirley Ribeiro Carvalho. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação e formação online para professores do curso de Pedagogia no contexto da cibercultura. 2016. Dissertação (Mestrado) – Curso de Ensino, Centro Universitário UNIVATES, Lajeado, 15 dez. 2016. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10737/1577>>.

Recebido: 2020-03-06

Aprovado: 2020/10/09

DOI: 103895/recit v11n 27.11736

Como citar: Carvalho, S. R.; Diesel A., Bacellar T. M., Helfeldt ,M. J. H A autoria docente em tempos de cibercultura: o vídeo como possibilidade de aprendizado. R. Eletr. Cient. Inov. Tecnol, Medianeira, v. 11. n. 27, p. 35- 50, maio/ago2020. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/recit>>. Acesso em: XXX.

Correspondência:

Shirley Ribeiro Carvalho.

Universidade Estadual do Maranhão, Av. Oeste Externa, 2220 São Luís, Maranhão, Brasil.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0 Internacional.

