

Produção colaborativa de vídeos na escola

Texto apresentado no 19º EPENN (Encontro de Pesquisa Educacional do Norte e Nordeste). João Pessoa-Paraíba: 05 a 08 de julho de 2009.

Darlene Almada*
Maria Helena S. Bonilla**
Nelson De Luca Pretto***

RESUMO

Vivenciamos uma época de intensa ebulição tecnológica que suscita, em todas as áreas e ramos da sociedade, mudanças nas nossas vidas. Contemporaneamente, a produção de vídeos digitais de curta duração, bem como sua visualização é uma atividade em crescimento. Visando utilizar esse potencial para a educação foi criado o Projeto RIPE¹ para desenvolver e implantar uma rede colaborativa de sons e imagens produzidas pelas escolas. O pretendido nesse estudo de caso é verificar as modificações (se tiveram) que ocorreram no processo ensino-aprendizagem de uma escola da rede pública de ensino a partir da implantação desse projeto com a finalidade de perceber quais são de fato as potencialidades dessas produções realizadas por alunos, professores e comunidade no contexto escolar, assim como compreender a inserção do sujeito no processo de criação. Dessa forma, podemos ressaltar que a participação efetiva dos sujeitos no produto que está sendo produzido apresenta um vasto potencial educacional, a partir do momento que possibilita o desenvolvimento do pensamento crítico e uma aprendizagem interdisciplinar, além de intensificar o papel produtor de conhecimentos e culturas dos envolvidos.

Palavras-chave: Tecnologia da Informação e Comunicação. Produção Colaborativa. Produção de Vídeos. Projeto RIPE.

* mestranda em educação na Faculdade de Educação, FACED, da Universidade Federal da Bahia, UFBA.

** professora adjunta da FACED/UFBA

*** professor adjunto - FACED/UFBA

1 - Pesquisa financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa da Bahia – FAPESB

Produção colaborativa de vídeos na escola

Transformações significativas em grande velocidade e difícil dimensionamento vêm afetando diferentes dimensões da sociedade, como a política, a economia e a sociedade em geral. Estas transformações foram, ao mesmo tempo, causa e consequência do surgimento das tecnologias de informação e comunicação (TIC), que, cada vez mais, estão incorporadas em nosso cotidiano e suscitam, em todas as áreas e ramos da sociedade, mudanças no nosso ritmo e estilo de vida, transformando, assim, nossos hábitos das mais diversas formas. Desse modo, a sociedade se transforma e várias possibilidades são criadas nos espaços de educação que também são afetados por essas modificações, possibilitando o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem e acentuando as demandas que desafiam os sistemas educacionais existentes, como a inserção dessas tecnologias na escola.

Com o desenvolvimento da internet, "uma tecnologia particularmente maleável, suscetível de ser modificada profundamente pela prática social e de nutrir uma vasta gama de efeitos sociais" (CASTELLS, 2003, p.10), novos elementos são agregados a nossa cultura, como a linguagem multimídia, o virtual, autorias e co-autorias descentralizadas, com múltiplas faces e vozes, agregando valores mais plurais. Essa cultura, "associada às tecnologias digitais (ciberespaço, simulação, tempo real, processos de virtualização, etc), vai criar uma nova relação entre a técnica e a vida social" (LEMOS, 2004, p. 15), a cibercultura, definida por Pierre Lévy (1999, p. 17) como "o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e de valores que se desenvolvem juntamente com o ciberespaço" e que, cada vez mais, implica a inclusão efetiva do cidadão nos processos colaborativos de construção do conhecimento e produção de conteúdo, de onde emergem movimentos como *software livre*, *cultura hacker*, *creative commons*², para reivindicar espaços de participação abertos,

2 - Ver mais detalhes sobre os movimentos nos sitios: software livre - <http://www.softwarelivre.org>, cultura hacker - <http://www.vivaolinux.com.br/artigo/Cultura-Hacker-Tenha-etica-e-ganharas-respeito/>, creative commons - <http://www.creativecommons.org.br/>

livres, descentralizados.

Desse modo, tudo é transformado e várias possibilidades são criadas nos espaços de comunicação que se tornam cada vez mais flexíveis e interativos. Segundo André Lemos (2004, p. 80), "a nova racionalidade dos sistemas informatizados age sobre um homem que não mais recebe informações homogêneas de um centro 'editor-coletor-distribuidor', mas [as recebe] de forma caótica, multidirecional, etrópica, coletiva e, ao mesmo tempo, personalizada". Há um deslocamento dos papéis de receptor e emissor que acontece com a participação na elaboração dos conteúdos. O fluxo das informações torna-se contínuo e multidirecional, com todos os participantes acrescentando ideias, modificando aquelas já estabelecidas, reconfigurando saberes. A troca de informação é potencializada para além da mera soma de experiências, pois embora possa se discernir as partes, elas não são isoladas, mas transformadas e transformadoras, gerando algo novo, o que enriquece, modifica e oportuniza a produção dos novos conhecimentos. Os conhecimentos são, portanto, construídos conjuntamente de forma participativa, cooperativa e colaborativa, baseando-se em uma lógica de rede, em que cada ponto deve estar igualmente fortalecido para fomentar o que Lévy (1998, p. 28) chama de inteligência coletiva, "uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências".

Nesse contexto, os paradigmas educacionais são paulatinamente alterados no século XXI, implicando em novas formas de ler, escrever, pensar, aprender e ensinar, ou seja, demandando novas educações, expressão que para Maria Helena Bonilla e Alessandra Picanço (2005, p. 219), "representa uma crítica ao alardeado processo de modernização do sistema educacional pautado no simples uso das ditas 'novas' tecnologias, que buscam elevar o mesmo tipo de educação a um maior grau de eficácia e eficiência" empobrecendo a utilização das tecnologias, que nesse contexto são vistas como meras ferramentas, sem perceber que o ensinar-aprender, a todo instante, necessita ser repensado, pluralizado e reinventado. Devido a isso, a incorporação das tecnologias da informação e comunicação na

educação não pode ser vista de forma meramente instrumental, auxiliar do processo pedagógico, caráter que destaca-se nas políticas públicas e limitam suas potencialidades intrínsecas, o que é insuficiente para os desafios vivenciados na educação, e limita as possibilidades de transformação dos modelos pedagógicos vigentes (PRETTO, 1999). Assim, elas precisam ser compreendidas como estruturantes dos processos de transformações que estamos vivenciando em todos os âmbitos da sociedade para que as possibilidades no ensino-aprendizagem sejam ampliadas, levando em consideração os diferentes contextos sociais, as culturas, a forma de vida das pessoas que estão participando do processo, ou seja, que a partir do fortalecimento das culturas e dos valores locais possamos ampliar a vivência de mundo dos sujeitos sociais e, assim, dinamizar a construção do conhecimento.

A articulação das TIC com o sistema de ensino é importante para o estabelecimento de uma sintonia entre o mundo de dentro e o mundo de fora da escola, um mundo onde os jovens alunos interagem livremente com as tecnologias. Esses alunos fazem parte do que Nelson Pretto (2006, s/p) denomina geração "alt-tab", pois possuem um jeito de "processar múltiplas coisas simultaneamente, levando em frente uma dimensão de construir o pensar que é diferente de tempos atrás". Essa geração nasce imersa na cultura digital e vivencia as tecnologias no seu cotidiano, o que os torna mais exigentes frente às atividades passivas, desarticuladas e massantes que algumas escolas desenvolvem, pois eles não querem ser apenas espectadores e ouvintes, eles querem fazer parte do processo, serem agentes ativos na construção de sua aprendizagem, intervindo, modificando e reconstruindo. Para Don Tapscott esses jovens

[...] não acreditam que as instituições tradicionais possam lhe proporcionar uma vida boa e tentam assumir pessoalmente a responsabilidade pelas suas vidas. Valorizam bens materiais, mas não estão absortos em si mesmos. Estão mais informados do que qualquer geração anterior e preocupam-se profundamente com questões sociais (TAPSCOTT, 1999, p.9).

Contemporaneamente, a produção de pequenos vídeos, produzidos com uso de recursos digitais, possibilitam uma rápida e relativamente fácil

visualização, torna-se muito popular entre aqueles que têm acesso à internet. Essa geração "alt+tab" identificada com o audiovisual, com ícones e avatares que ocupam todos os espaços das cidades e dos meios de comunicação, avançando assim, inclusive para as zonas rurais, passa a ter acesso a tudo isso de forma muito intensa, principalmente por conta da expansão do uso dos telefones celulares, que no Brasil chega ao número de 152.364.986 aparelhos em operação³.

Essa é uma atividade em crescente desenvolvimento, dado seu caráter lúdico, de autoria e de possibilidade de posicionamento crítico do sujeito sobre sua realidade social, pois elas "não observam apenas, mas participam. Perguntam, discutem, argumentam, brincam, compram, criticam, investigam, ridicularizam, fantasiam, procuram e informam" (TAPSCOTT, 1999, p. 24). Isso é corroborado com o crescimento de sítios que possibilitam a disponibilização de vídeos na rede internet, e também pelo número crescente de *upload*, de visualização e comentários dos mesmos, impulsionando essas páginas para o topo das mais acessadas. Em 2006, o site YouTube, o mais popular nessa modalidade, chegou a ter, segundo a Tribuna do Norte Online, 100 milhões de vídeos assistidos diariamente⁴

Possibilidades em construção

A televisão, o rádio, o cinema, o computador e outros aparelhos eletrônicos presentes no dia-a-dia dos jovens exercem não apenas o papel informacional, do que está acontecendo na sociedade. Eles têm, também, um papel formador, a partir da programação veiculada, pois

os meios de comunicação audiovisuais desempenham, indiretamente, um papel educacional relevante. Passam-nos continuamente informações, interpretadas; mostram-nos modelos de comportamento, ensinam-nos linguagens coloquiais e multimídia e privilegiam alguns valores em detrimento de outros

3 - Ver dados completos no blog <http://www.webdeluca.com/2009/03/sgora-o-brasil-tem-mais-de-152-milhoes.html>

4 - A matéria pode ser lida na íntegra no sítio <http://tribunadonorte.com.br/noticia.php?id=16302>. E o YouTube acessado pelo endereço <http://www.youtube.com/?gl=BR&hl=pt>. Outros exemplos de sítios de vídeos são: vídeo da hora - <http://www.videosdahora.com.br/>, sapos vídeos - <http://videos.sapo.pt/>

(MORAN, 2008, s/p).

O que muda é a forma como essas informações são interpretadas, e para isso é necessário que a educação possibilite uma visão crítica de mundo. Não pensando em nada parecido com o que temos hoje disponível para a educação em termos de recursos tecnológicos, Paulo Freire, afirmava que

[...] o exercício de pensar o tempo, de pensar a técnica, de pensar o conhecimento enquanto se conhece, de pensar o quê das coisas, o para quê, o como, o em favor de quê, de quem, o contra quê, o contra quem são exigências fundamentais de uma educação democrática à altura dos desafios do nosso tempo (FREIRE, 2000, p. 102).

Utilizar esse potencial para a educação pode promover a aproximação da escola com o cotidiano dos alunos, pois a geração alt+tab já usa a mídia digital para seu entretenimento, para aprender, para se comunicar e também para comprar. E pode ir mais além, quando aproveitamos as potencialidades das tecnologias da informação e comunicação e envolvemos os alunos na produção desses audiovisuais, tanto para falar de sua cultura e ideias, quanto para produzir material didático para as suas aulas, pois a participação efetiva no produto que está sendo produzido apresenta um vasto potencial educacional, a partir do momento que possibilita o desenvolvimento do pensamento crítico e uma aprendizagem interdisciplinar.

Para que seja possível esta transformação, necessário se faz que a escola reconheça na comunicação um campo propício a negociação de sentidos e em seus suportes tecnológicos e diferentes linguagens elementos constitutivos do processo de aprendizagem da sociedade contemporânea. Encare os meios de comunicação social e em especial àqueles que trabalham com a imagem audiovisual como parceiros nesta caminhada dinâmica de transformação de sua prática pedagógica (LINHARES, 2009, p.11).

Ainda segundo Ronaldo Linhares (2009), é possível perceber, em meio a tantas outras, três grandes contribuições trazidas pela imagem para o processo de ensino-aprendizagem: o domínio/reconhecimento da linguagem; o resgate das mais variadas formas de leitura da realidade produzidas pelo aluno e; o sentido de pertencimento propiciado pelo processo "dialético do local no global e vice versa, voltado para a aquisição e exercício de uma consciência política, diferente e contemporânea, adquirida com a presença

do outro" (LINHARES, 2009, p.15).

Esse contexto contemporâneo levou a pensar de forma mais efetiva em desenvolver pesquisas que viabilizasse a produção colaborativa e descentralizada de imagens e sons para a educação básica. O projeto de pesquisa iniciou suas atividades no segundo semestre de 2008 e articula ações entre duas Universidades Federais, três escolas da rede pública de ensino, uma escola comunitária e um ponto de cultura⁵, com o objetivo de desenvolver e implantar uma rede colaborativa de sons e imagens produzidas pelas escolas. Nele, três frentes de trabalho se destacam: a construção, em software livre, de uma plataforma para disponibilização, em rede, dos materiais produzidos, também em softwares livres, pelas escolas, para que sejam vistos e baixados por todos que tiverem acesso a internet; a investigação e produção no campo das linguagens áudio visuais pelos professores, alunos e comunidades, articulando os saberes e conhecimentos locais com o das ciências; e a investigação e desenvolvimento de uma metodologia para o trabalho colaborativo com as escolas. A finalidade principal do projeto é intensificar o papel produtor dos jovens, professores e comunidade escolar e local para ultrapassar as barreiras do consumismo, transformando todos os envolvidos, individualmente e no coletivo, em produtores de conhecimentos e culturas, proporcionando novas possibilidades para o sistema educacional a partir da produção, na escola, e disponibilização de vídeos e áudios. Esse objetivo do projeto leva à indagação de quais são de fato as potencialidades do uso e produção de vídeo no contexto escolar, pelos próprios alunos.

A pesquisa em andamento articula essas dimensões da produção do conhecimento - universidade, escolas e ponto de cultura - de forma a possibilitar o desenvolvimento de tecnologias que favoreçam a produção de conhecimento por professores e alunos no cotidiano das escolas e a possibilidade de promover um fluxo de produções que alimenta de forma

⁵ - Iniciativas desenvolvidas pela sociedade civil que, após seleção por edital público, firmam convênio com a Secretaria de Cultura do Estado e o Ministério da Cultura, e tornam-se responsáveis por articular e impulsionar ações que já existem nas comunidades. Veja mais detalhes no sítio <http://www.pinet.com.br/secult/default.asp>

permanente o trabalho dos professores dessas e de todo o sistema educacional. Aqui, busca-se verificar:

- Como a produção, divulgação e utilização de vídeos pela comunidade escolar influencia a dinâmica da escola; Como são vistas e vivenciadas as práticas de produção e difusão de conhecimentos no contexto escolar; Como se dão os processos de produção, divulgação e utilização dos vídeos na e pela comunidade escolar, e quais as principais dificuldades enfrentadas; Quais as transformações ocorridas no processo ensino-aprendizagem a partir da articulação das tecnologias da informação e comunicação como estruturantes no contexto escolar para a produção, divulgação e utilização de vídeos pela comunidade escolar; Qual sentido os professores e alunos atribuem à introdução das tecnologias da informação e comunicação na escola, em especial à produção, divulgação e utilização de vídeos.

Pensar nas características da pesquisa que é pretendida é imprescindível para a escolha da metodologia. Assim, o vínculo indissociável entre o mundo real e a subjetividade dos sujeitos que estarão sendo estudados são características que estão sendo levada em consideração nesta pesquisa. Dessa forma, foi escolhida a abordagem qualitativa para investigar as indagações que são propulsoras e inquietantes nesse processo de conhecimento. Esse estudo dispensa o uso de métodos e técnicas estatísticas e evidencia o ambiente habitual de ocorrência como fonte direta para coleta de dados, pois entende que as ações podem ser compreendidas melhor no seu contexto (BOGDAN; BIKLEN, 1994). O que vem sendo realizado é um estudo sobre as modificações que ocorrem no processo ensino-aprendizagem a partir da articulação estruturante das tecnologias da informação e comunicação no contexto escolar para a produção, divulgação e utilização de vídeos pelos professores, alunos e comunidade, de maneira que se permita o amplo e detalhado conhecimento dos processos envolvidos. Assume-se, assim, uma investigação do tipo estudo de caso, pois a abordagem será de fenômenos contemporâneos dentro do contexto em que está inserido.

A investigação findará no ano de 2010 e tem como objeto de pesquisa uma das escolas envolvidas no Projeto Ripe. O critério de escolha da escola se deu pelo destaque da mesma na produção de vídeo. Os dados que vêm sendo analisados são os secundários, ou seja, os que já se encontram disponíveis, como livros, revistas, dissertações, entre outros, que embasam nossa fundamentação teórica. Os dados primários, que são os encontrados a partir das observações e das entrevistas, ainda não foram coletados para estudo e análise, sendo que essa ação será realizada no segundo semestre de 2009. Para a coleta dos dados primários serão realizadas visitas à escola para observação das atividades que estão sendo desenvolvidas e a utilização de entrevistas semi-estruturadas com professores, alunos e gestores da mesma, com a finalidade de ouvir os participantes, diretos e indiretos, das produções, divulgações e utilizações de vídeos no processo ensino-aprendizagem para compreender a inserção do sujeito no processo de criação e perceber quais as mudanças ocorridas (se tiveram) no processo ensino-aprendizagem a partir dessa produção.

Destacando-se que essa é uma pesquisa em andamento, procuramos salientar a importância da superação da maneira reducionista encontrada quando da incorporação das tecnologias da informação e comunicação no sistema escolar (quase sempre vista como mera ferramenta). Esta perspectiva não ultrapassa o simples uso de determinado software e não percebe as possibilidades que podem ser engendradas quando cada indivíduo se posiciona, cria um produto que retrata a sua cultura, seus valores, sonhos e ideais. Assim, as TIC não podem ser vistas como meras ferramentas, posto que essa perspectiva instrumental mostra-se insuficiente para a mudança do aprendizado transmitido para uma perspectiva mais colaborativa, em que cada sujeito seja envolvido no seu processo de ensino-aprendizagem.

A vivência das experiências de construção de vídeos por professores, alunos e comunidade escolar, de forma colaborativa, proporciona a intensificação da produção regionalizada que, além de favorecer a identificação e o fortalecimento cultural local, traz ao âmago do processo a

transformação dos tradicionais papéis de receptor e transmissor de informações. Tanto a escola, como os cidadãos envolvidos nesses processos, saem da posição passiva de meros espectadores e consumidores de informação para tornarem-se ativos na produção de conhecimentos e culturas. Essa produção extrapola a relação um-todos, passando a ser todos-todos, proporcionando uma formação cidadã ativa em que nenhuma cultura seja privilegiada em detrimento de outra, haja vista a possibilidade de todas estarem envolvidas, sem um modelo que reduz tudo ao mesmo.

Bibliografia

BOGDAN, Roberto; BIKLEN, Sari. Trad. Maria Alvarez, Sara dos Santos, Telmo Baptista. **Investigação Qualitativa em Educação**. Portugal: Porto, LDA, 1994.

BONILLA, Maria Helena S. PIKANÇO, Alessandra de Assis. Construindo Novas Educações. In: PRETTO, Nelson De Luca (org.). **Tecnologia e novas educações**. Salvador: Edufba, 2005.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: UNESP, 2000.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2a. ed., 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro. 34a. ed., 1999.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma Antropologia do ciberespaço**. São Paulo : Loyola, 1998.

LINHARES, Ronaldo Nunes. **Educação/Comunicação: o uso do audiovisual em sala de aula**. Disponível em <http://encipecom.metodista.br/mediawiki/index.php/Educom%C3%ADdia>. Acesso em 10 de março de 2009.

MORAN, José Manuel. O vídeo na sala de aula. **Revista Comunicação & Educação**. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/vidsal.htm>. Acesso em 10 de outubro de 2008.

PRETTO, Nelson. Entrevista Geração alt-tab deleta fronteiras na educação. Entrevista realizada por Lia Ribeiro Dias. **Revista ARede**. Edição nº 16 - Julho de 2006. Disponível em http://www.areded.inf.br/index.php?option=com_content&task=view&id=634&Itemid=99. Acesso em 20 de setembro de 2008.

PRETTO, Nelson De Luca. O futuro da escola. Entrevista realizada por Ana Marcia Lagoa. **Revista Emprego e educação para o trabalho**. 28/11/1999. Disponível em <http://www2.ufba.br/~preto/textos/jb281199.htm>. Acesso em 25 de julho de 2007.

PROJETO RIPE. Disponível em <https://www.twiki.ufba.br/twiki/bin/view/Ripe/ProjetoRipe>. Acesso em 10 de março de 2009.

TAPSCOTT, Don. **Geração Digital: A crescente e irreversível ascensão da Geração Net**. Trad. Ruth Gabriela Bahr; revisão técnica Luiz Ricardo Figueiredo. São Paulo: Makron Books, 1999.