

Olhares Audiovisuais Coletivos da Textualidade

Daniela Bagatini

UNISC / ESADE / UFRGS
bagatini@unisc.br

André F. Uébe Mansur

IFF / UFRGS / ISECENSA
auebe@iff.edu.br
Brasil

Elizabeth L. Gomes

ISECENSA
bethlandim@censanet.com.br

Andréia Burille

UFRGS
andreiaurille@hotmail.com
Brasil

Letícia Machado

leticiamachado@yahoo.com.br

Patrícia Behling Schäfer

patriciapbs@gmail.com

José Valdeni de Lima

valdeni@inf.ufrgs.br

Maria Cristina V. Biazus

cbiazus@ufrgs.br

UFRGS

Brasil

RESUMO ESTENDIDO

A evolução da informática e da internet tem contribuído para a busca de novas reflexões e aplicações destes recursos na área da Educação [1]. Estes novos espaços devem dispor caminhos para novos saberes, conjunções e olhares, em um círculo construtivo coletivo de reintrodução dos saberes, que permita acesso e conexões com múltiplas culturas e modos de pensar [2, 3]. Neste contexto, as ferramentas digitais emergentes caracterizam uma Web Social e permitem uma expansão das formas de produção cooperada, compartilhamento e organização de informações online, por proporcionarem a interação dos atores do processo por meio de redes de relacionamentos interpessoais ou redes sociais.

O presente trabalho se justifica pela possibilidade de experimentação destas novas formas de construção do conhecimento, através do uso das novas tecnologias digitais de informação e comunicação (TICs), propondo uma produção audiovisual baseada nos conceitos de interatividade, aprendizagem ativa e produção coletiva [1], utilizando as TICs para a aprendizagem colaborativa.

Mais do que os conteúdos produzidos ou especificações tecnológicas, o interesse aqui são os efeitos gerados pela coprodução, a natureza das atividades colaborativas e as competências que emergem desta coletividade. Também se apresentam alternativas de como o docente pode empregar recursos tecnológicos e meios audiovisuais explorando a criatividade em um processo de motivação a aspectos como análise textual, argumentação, síntese, levantamento de hipóteses, busca por alternativas, autoconhecimento e aprimoramento pessoal e acadêmico [4, 5].

Esta construção coletiva ocorre de modo que cada novo intercâmbio atualiza esse relacionamento, que exercerá novos condicionamentos nos atos futuros em um processo retroativo, recursivo e reintrodutivo [3, 6]. Assim, a presente proposta apresenta um cenário que permite a expressão e a reformulação de pontos de vista constantemente, favorecendo a participação e promovendo ocasiões que despertem a criatividade por meio de atividades integradoras, apoiadas pelas TICs. Nestas atividades, os discentes são incentivados a

expor argumentos e questionamentos, trocar ideias e agir colaborativamente, desenvolvendo a observação e a interpretação, de modo a possibilitar a participação livre, o diálogo, a troca e a articulação de suas vivências.

Ao final das atividades metodologicamente desenvolvidas, propõe-se um debate entre os atores envolvidos na produção coletiva para que reflitam sobre como foram a experiência e os saberes gerados. Para isto, sugere-se o uso de ferramentas digitais que favoreçam a colaboração, tais como:

- JayCut (para produção audiovisual - <http://jaycut.com>) ou Stroome (www.stroome.com).
- Blogger (para gerenciar e compilar o projeto integrador – <https://www.blogger.com>).
- GoAnimate (para construção de quadrinhos animados - <http://goanimate.com/>).
- Ferramentas Google, como: GoogleDocs (para planejamento do projeto e discussões em grupo – <https://docs.google.com>), Gmail e Google Agenda (para comunicação entre o grupo e agendamento de tarefas – <http://mail.google.com>).
- CmapTools (para elaboração de mapa conceitual necessário às etapas gerais para elaboração de projetos de aprendizagem – <http://cmap.ihmc.us>).

O desenvolvimento metodológico pressupõe a aplicação das seguintes etapas, conforme ferramentas sugeridas:

1. Escolha de um texto ou questão de pesquisa.
2. Definição da ferramenta de produção colaborativa de vídeo, preferencialmente online e gratuita (sugere-se o Stroome, www.stroome.com/).
3. Criação de uma página Web para disponibilização do texto ou da questão norteadora (Blogger, Webnode, etc.).
4. Inclusão de link, na página Web, para direcionamento à ferramenta de produção coletiva de vídeo e conta de acesso.
5. Definição do prazo da atividade e da data de publicação do vídeo na Web. Na página Web, deve-se indicar o link gerado pela ferramenta de produção coletiva do vídeo.

O exemplo prático a seguir ilustra este desenvolvimento metodológico para uma construção audiovisual coletiva. A partir da crônica “Grande Edgar”, do autor Luis Fernando

Veríssimo, foi construído um blog. O blog *Olhares Audiovisuais Coletivos da Textualidade* (Figura 1) apresenta apenas a parte inicial da crônica; portanto, o texto não foi finalizado.



Figura 1. Texto

Após a leitura do texto, o participante (até então leitor) é convidado a dar continuidade à história. No entanto, esta continuação deve ser feita de forma audiovisual. Assim, ao final do texto, o blog direciona o participante à ferramenta de produção audiovisual coletiva (Figura 2).



Figura 2. Edição da produção coletiva

O participante, agora cocriador, deve dar continuidade à história com base na contribuição deixada pelo último colaborador. Neste momento, o cocriador tem a liberdade criativa e não só imagina a continuação da história, como também a conta por meio de imagens, vídeos, sons e textos (Figura 3). Ele deve respeitar as contribuições anteriores e encaminhar a história, mantendo o encadeamento das ideias já apresentadas, conforme o seu ponto de vista.



Figura 3. Produção inicial coletiva (Jaycut)

A continuação da história pode ganhar caminhos e foco distintos, muito diferentes do que os demais cocriadores poderiam supor (Figura 4). Todos os cocriadores podem retornar à produção e causar novas modificações na história: a regra é apenas manter e respeitar o que já foi construído, as individualidades e as diferenças, ou seja, as responsabilidades individuais e coletivas.

O projeto *Olhares Audiovisuais Coletivos da Textualidade* vai ao encontro de uma proposta de um espaço virtualizado, caracterizado pelo compartilhamento de recursos e acessos para a criação intelectual coletiva, colaborativa e interativa. Com isto, o projeto propõe um espaço de convivência, de descobertas e de redescobertas, em que os sujeitos possam, conjuntamente e efetivamente, criar.



Figura 4. Produção Coletiva (GoAnimate)

Durante a criação, possibilita-se autoconhecimento, valorização das vivências e das capacidades pessoais, por um processo auto-organizador e sistêmico. O diálogo audiovisual a partir da textualidade conduz o sujeito a entender o outro a partir da sua experiência de vida. As redescobertas e os resignificados ocorrem cada vez que o sujeito retorna à sua coprodução e encontra-a modificada pelo olhar do outro. Ao professor, cabem as estratégias pedagógicas que promovam recursividade no processo educativo [3].

Além disso, o projeto possibilita o desenvolvimento de competências como o trabalho em equipe, a responsabilidade na exploração de espaços compartilhados e na busca pelo alcance de objetivos em comum, o intercâmbio de ideias e a negociação de pontos de vista durante a aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- [1] Katz, R. N. (2008). *The Gathering Cloud: is This the End of the Middle?* In: "The Tower and The Cloud". California: Educause.
- [2] Leithardt, V. et al. (2010). *Uma Solução para Acessibilidade e Interatividade utilizando Navegadores Web e Ambientes Virtuais de Aprendizagem*. En J. Sánchez (Ed.): Congreso Iberoamericano de Informática Educativa, Volumen 1, pp 327-334, Santiago de Chile.
- [3] Morin, E. (1999). *Da necessidade do Pensamento Complexo*. In: Martins e Silva (org.). *Para Navegar No Século 21. Tecnologias do Imaginário e Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina.
- [4] Delors, J. (1998). *Educação: Um tesouro a descobrir*. São Paulo: Cortez.
- [5] Morin, E. (2003). *A cabeça bem feita: Repensar a forma, reformar o pensamento*. 8a. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- [6] Silva, M. (2005). *Docência Interativa presencial e online*. In: Valentini, C. B.; Soares, E. M. S. (Org.). *Aprendizagem em ambientes virtuais: compartilhando ideias e construindo cenários*. Caxias do Sul: EDUCS, v.1, pp 193-202.