

A Educação Online e a formação para a Videodocência na Ciberultura

Online Education and formation for Videoteaching in Cyberculture

Vivian Martins¹

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ)
vivian.martinst@gmail.com

Resumo: O artigo aprofunda conhecimentos a respeito da formação docente para o uso de vídeos na educação online, por dimensionar a importância do audiovisual para os jovens de hoje. Como método, tem-se a Pesquisa-formação na Ciberultura (Santos, 2014) e como objetivo geral compreender com os praticantes da pesquisa a noção de autoria docente, mobilização de saberes para a produção de conteúdos para a educação online e compartilhamento em rede de produções audiovisuais. A pesquisa acontece em ambiências formativas da disciplina presencial Tecnologias e Educação, da graduação em Pedagogia da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, onde propomos um desenho didático voltado para a produção de cibervídeos como hipervídeo, microvídeo, videoaula, videoconferência, vídeo instantâneo, vídeo volátil e webinar. O referencial teórico conta com aprofundamento de Santos (2014) para Educação Online, Macedo (2014) para entendimentos sobre a Formação, Silva (2003) para o conceito de Interatividade e Babin e Kouloumdjian (1989) sobre Audiovisual na Educação. Como resultado da pesquisa emergiu a noção subsunçora “Formação para a videodocência na ciberultura”, a partir de uma triangulação entre as questões norteadoras, as narrativas emergentes do campo e o referencial bibliográfico que ampara a dialogia entre práticateoriaprática. Enquanto docentes preocupados com a formação inicial de professores, torna-se fundamental promover situações de aprendizagem experienciais e formativas relacionadas ao audiovisual, o que denominamos de videodocência.

Palavras-chave: Educação Online; Cibervídeos; Pesquisa-formação na Ciberultura.

¹ Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro. Mestre e Doutoranda em Educação pelo PROPED/Universidade Estadual do Rio de Janeiro/UERJ. Membro do Grupo de Pesquisa Docência e Ciberultura.

Este é um artigo de acesso aberto, licenciado por Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0), sendo permitidas reprodução, adaptação e distribuição desde que o autor e a fonte originais sejam creditados.

Abstract: The article deepens knowledge about teacher formation for the use of videos in online education, for dimensioning the importance of audiovisual for the youth of today. As a method, one has the Research-formation in Cyberculture (Santos, 2014) and as a general objective to understand with the practitioners of the research the notion of teaching authorship, mobilization of knowledge for the production of educational contents for online education and network sharing of audiovisual productions. The research takes place in the training environment of the classroom discipline Technologies and Education, from the undergraduate degree in Pedagogy of the State University of Rio de Janeiro, where we propose a didactic design aimed at the production of cibervideos such as hypervideo, microvideo, videoconference, instant video, volatile video and webinar. The theoretical reference has a deepening of Santos (2014) for Online Education, Macedo (2014) for understandings on Formation, Silva (2003) for the concept of Interactivity and Babin and Kouloumdjian (1989) on Audiovisual in Education. As a result of the research emerged the subsumption notion "Formation for videoteaching in cyberculture", starting from a triangulation between the guiding questions, the emerging narratives of the field and the bibliographic reference that supports the dialogue between practical-theory-practical. As teachers concerned with the initial teacher formation, it is fundamental to promote experiential and formative learning situations related to the audiovisual, what we call videoteaching.

Keywords: Online education; Cibervideos; Research-formation in Cyberculture.

Pensamentos introdutórios

A cibercultura promoveu uma mudança no comportamento e nos dispositivos acionados para construir aprendizagens diversas. O docente que pretende se adequar à linguagem comunicacional contemporânea e proporcionar aos seus alunos experiências com mediações tecnológicas precisa considerar as características dos vídeos e seus possíveis usos pedagógicos, estando atento à problematização das relações entre educação e tecnologia.

Procuramos² aprofundar estudos a respeito da cibercultura na educação, ou seja, atitudes e práticas educativas em ambientes virtuais, em especial os fenômenos audiovisuais que emergem no ciberespaço. O recorte estabelecido será para os vídeos produzidos no contexto da cibercultura, potencializados a partir das tecnologias digitais em rede e emergentes para a educação online.

A pesquisa concluída no Mestrado em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Martins, 2017) se desenvolveu em dois momentos: o primeiro, ao mapear gêneros de vídeos mais

² Peço licença ao leitor, pois, ao longo do texto, opto por diferentes flexões de pessoas do discurso, em alguns momentos, referindo-me à prática docente, utilizo a primeira pessoa do singular; ao me referir às decisões tomadas por mim e pelos praticantes da pesquisa, opto pela primeira pessoa do plural, assim como ao me referir às escolhas epistemológicas e metodológicas do Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura (GPDOC).

utilizados nos desenhos didáticos da educação online, esses vídeos foram selecionados a partir da experiência que orientanda e orientadora possuem como praticantes³ e estudiosas da educação online no Brasil. Foram destacados sete gêneros de cibervídeos que dialogam com o contexto da pesquisa, a educação na cibercultura, isto é, são vídeos emergentes da cultura contemporânea mediada pelo digital em rede (Santos, 2014). Então, foi feito um mergulho bibliográfico para compreender os gêneros de vídeos escolhidos, em seus detalhes técnicos, comunicacionais e pedagógicos, para consolidação teórica e definição do escopo da pesquisa.

No segundo momento foi realizada a inserção em campo. No contexto da docência online, foi acionado o dispositivo⁴ de pesquisa Oficina de Produção de Cibervídeos, onde foram desenvolvidos usos pedagógicos com os gêneros de vídeos mapeados: hipervídeo, microvídeo, videoaula, videoconferência, vídeo instantâneo, vídeo volátil e webinar. Desta forma, foi possível delinear o objetivo geral: compreender com os praticantes da pesquisa as noções de autoria docente, mobilização de saberes para a produção de conteúdos para a educação online e compartilhamento em rede de produções audiovisuais.

O cenário da pesquisa foi a disciplina presencial Tecnologias e Educação, da Licenciatura em Pedagogia da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). A UERJ, que passa por momentos difíceis no contexto político e econômico, mas luta e resiste com a garra e as autorias daqueles que a escolheram. Os 34 praticantes da pesquisa possuíam idade entre 18 e 42 anos, cursavam o primeiro período e possuíam alguns conhecimentos sobre os cibervídeos, advindos de seus usos nas diversas mídias sociais com audiovisuais. Em avaliação diagnóstica foi possível verificar que, de forma geral, os conhecimentos que possuíam sobre audiovisuais não eram direcionados para a educação, como era o objetivo da pesquisa.

A opção pelo método se deu pela não separação entre a formação, a docência e a pesquisa. Com a Pesquisa-formação na Cibercultura (Santos, 2014) todos estão sendo investigados, formando o outro e se formando, não dissociando o fazer educacional da investigação científica, partindo do pressuposto de que investigador e investigado são praticantes em interação e potenciais pesquisadores. Narrativas textuais, imagens, sons e audiovisuais produzidos pelos praticantes e pela pesquisadora são utilizados para compreender os fenômenos em questão.

O presente texto foi desenvolvido em tópicos específicos: na seção 1, esta introdução, apresentando a pesquisa, o método e o objetivo geral; na seção 2, algumas reflexões sobre a Educação Online; na seção 3, o método da Pesquisa-formação na Cibercultura; na seção 4, os resultados da pesquisa, com a noção subsunçora “Formação para a videodocência na cibercultura”; e na seção 5, algumas considerações conclusivas com uma síntese dos conteúdos abordados.

³ “Termo de Certeau (1994) para aquele que vive as práticas/táticas cotidianas.” (Alves, 2008, p. 10)

⁴ No GPDOC, assumimos o conceito de dispositivo a partir de Ardoino (2003), para quem dispositivo é “uma organização de meios materiais e/ou intelectuais, fazendo parte de uma estratégia de conhecimento de um objeto” (Ardoino, 2003, p. 80). Os dispositivos de pesquisa são modos e meios criados pelo pesquisador ou que emergem de forma instantânea na pesquisa, para suscitar noções, em muitos casos realizados pelos sujeitos, que proporcionam uma melhor compreensão dos fenômenos da pesquisa.

A educação online como escopo e contexto da pesquisa

A resignificação que a educação ganha atualmente, frente às necessidades do mundo atual, da cibercultura e da globalização, precisa ser aprofundada. As informações estão se atualizando rapidamente. Lévy (1999, p.157), a respeito da Cibercultura, afirma que, pela primeira vez, as competências adquiridas por uma pessoa, no início de sua trajetória profissional, ficarão obsoletas ao fim de sua carreira, pois serão substituídas por outras. Isso traduz as mudanças pelas quais os conteúdos passam ao longo do tempo, e as tecnologias da informação e comunicação aceleram esse processo. A qualidade com que esses conteúdos são disponibilizados para os estudantes também precisa ser repensada, afinal, os alunos de hoje já não são como os de outrora.

A educação online adquiriu destaque a partir das reflexões sobre a construção contemporânea do conhecimento. “Com a contribuição do desenvolvimento tecnológico, urge pensar que a aprendizagem não se restringe e tampouco se efetiva somente dentro das instituições educativas”, sugere Barbosa et al. (2008, p. 3). Com as tecnologias inseridas no cotidiano, é necessário criar novas práticas pedagógicas que possam suportar e reforçar a *aprendizagem ensino*⁵ no ciberespaço, com percursos, contextos e sujeitos diferenciados.

“É o conjunto de ações de ensino-aprendizagem, ou atos de currículo mediados por interfaces digitais que potencializam práticas comunicacionais interativas, hipertextuais e em mobilidade”, desta forma, Santos (2014, p. 63) define educação online. E acrescenta afirmando que não é uma evolução da educação a distância, é vista como um fenômeno da cibercultura. A terminologia marca uma mudança nas práticas educacionais que privilegiam a formação para as experiências, em contexto de mobilidade ubíqua.

Percebe-se que a educação online independe de modalidade: educação presencial, semipresencial e a distância. Pode ser utilizada em cursos presenciais, para potencializar as construções educativas que ali são arquitetadas; nos cursos a distância, acrescentando à EAD clássica fundamentos da interatividade, das comunidades de aprendizagem, da construção colaborativa do conhecimento, da autoria, da coaprendizagem e das redes de conhecimento; ou nas propostas semipresenciais, combinando os processos tecnológicos com a sala de aula presencial (Santos, 2013).

A educação online é concebida para promover a (co)autoria do aprendente, a mobilização da aprendizagem crítica e colaborativa, a mediação docente voltada para interatividade e partilha, traz a cibercultura como inspiração e potencializadora das práticas pedagógicas, visa a autonomia e a criatividade na aprendizagem (Santos et al., 2016, p. 24).

⁵ Adotamos tal forma de escrita inspirados em Alves (2008), para quem a escrita conjunta dos termos atua como um posicionamento contra a ciência moderna que separa as palavras como semelhantes, mas opostas entre si. Então unimos algumas palavras por acreditarmos que são importantes em conjunto, como: aprendizagem e ensino, professor e pesquisador, teoria e prática, entre outras. Desta forma, reforçamos o nosso entendimento da dificuldade de existir ensino sem aprendizagem, professor sem pesquisa e teoria sem prática, por exemplo.

A educação online é amparada pela interatividade, afetividade, colaboração, coautoria, aprendizagem significativa, entre outros, não sendo definida exclusivamente pelas tecnologias digitais. Estabelecendo comunidades de conhecimento mediadas pelo digital em rede, inter-relacionando os espaços presenciais com o ciberespaço, a educação online busca a perspectiva de que aprendemos qualitativamente, nas trocas e nas construções conjuntas.

Um Ambiente Virtual de Aprendizagem com estrutura tecnológica potente, mas sem uma proposta pedagógica arrojada ou interatividade é uma simples plataforma e caminha em conjunto com as estruturas clássicas da educação a distância e da pedagogia tradicional. Para um ambiente de *aprendizagem ensino*, uma comunidade de aprendizagem, é preciso que haja vida: debates, encontros, trocas e experiências múltiplas. Propostas pedagógicas com esses objetivos são arrojadas, estimulam a criação, a inventividade e contam com uma docência online ativa.

Importante destacar a fonte que bebemos para a compreensão do termo interatividade, de forma a dar prosseguimento ao nosso ensaio teórico. “[...] na perspectiva da interatividade, é preciso que o suporte informacional disponha de flexibilidade, de disposições para a intervenção do usuário” (Silva, 2003, p.1). Silva (2012) analisa que “Interatividade significa articulação da emissão e da recepção na cocriação da mensagem” (Silva, 2012, p. 5), e acrescenta que “o compartilhamento, a conectividade, a interlocução, a colaboração e a liberação da autoria” (p. 7) são potencialidades interativas. Esses aspectos serão considerados para o nosso entendimento da Educação Online e do que possa ser um vídeo interativo.

Mello e Barros (2017) elencam aspectos que devem ser considerados no planejamento pedagógico da educação online. “Os cenários de aprendizagem necessitam ser pensados como espaços/tempos interdisciplinares e interculturais” (p. 46), propondo uma estruturação didática voltada à reflexão crítica e ao entendimento global dos conhecimentos, com uma obra aberta disposta à coautoria entre os envolvidos. “O formal ou o informal devem coabitar os espaços/tempos de aprendizagem, permitindo ir além do currículo oficialmente estabelecido” (p. 46), perpassando os conteúdos curriculares para experiências diversificadas, com resolução de temas ou construção de projetos reais e cotidianos, em situações educacionais.

Em síntese, a didática que necessita ser articulada para as práticas de formação levando em conta o contexto da sociedade é uma didática que permite professores e alunos, alunos e alunos construir sua aprendizagem de maneira autônoma e crítica. Entretanto, a inovação não se encontra nos modernos artefatos digitais, interfaces e ou plataformas de aprendizagem, mas na organização didática de toda a sua caracterização organizada intencionalmente a fim de possibilitar ao estudante que desenvolva suas potencialidades e obtenha sucesso na aprendizagem. A didática, neste sentido deve pautar-se numa pedagogia que possa empoderar o indivíduo para lidar com as informações e combiná-las em seus projetos profissionais e pessoais de forma compartilhada. (Mello; Barros, 2017, p. 52)

Considerando a colaboração e a cocriação para desenvolver desenhos didáticos que estimulem a troca de conhecimentos em rede, há a possibilidade de partilha, coletividade e pertencimento para uma aprendizagem ampliada. A comunicação na educação online não ocorre somente entre pessoas, mas em uma premissa de interatividade com os ambientes e interfaces online, com a hipertextualidade, por exemplo. Ocorre também entre os conteúdos, como é a proposta deste artigo, no sentido de promover vídeos interativos. Não restringindo somente aos vídeos, mas em olhar ampliado para os objetos de aprendizagem de variados formatos e gêneros.

As mídias digitais são recursos multimídia que potencializam as relações e, utilizadas em meios educacionais, colaboram para a instituição dos processos de aprendizagem. Quanto mais diversificadas forem as ambiências formativas e os formatos de mídias propostos, mais preferências de aprendizagem serão contempladas. Dentro das inúmeras atividades com recursos multimídia possíveis na educação online – textuais, imagéticas, sonoras ou audiovisuais –, podemos enfatizar os conteúdos audiovisuais.

Babin e Kouloumdjian (1989) discorrem sobre perceber o mundo através da linguagem audiovisual. Observam que o “homem audiovisual” é uma combinação de visão e audição, sobretudo a percepção auditiva, pelo fato do impacto emocional ser tão forte. “Reagimos ao som física e psicologicamente antes de analisá-lo.” (p. 85) A importância do sonoro em relação ao visual está no fator emocional, explicam os autores. “A música cria um clima e um coeficiente passional. A imagem, ao mesmo tempo que fixa, leva para longe; a palavra estrutura. Mas todos esses elementos distintos tornam-se uma só linguagem.” (Babin; Kouloumdjian, 1989, p. 40)

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 sua presença. O que poderia manifestar mais emoções em uma sala de aula do que um vídeo bem produzido? Dizem que uma imagem vale mais que mil palavras; na educação é preciso sensibilizar, interessar. 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 e o desenvolvimento de habilidades cognitivas.

Com o intuito de integrar o audiovisual às propostas educacionais, mapeamos os cibervídeos (vídeos emergentes das tecnologias digitais em rede) mais recorrentes nas propostas de educação online no Brasil e que apresentam aplicações potentes para a nossa pesquisa. Definiremos brevemente, a seguir, os sete cibervídeos que se destacam como escopo da pesquisa. O hipervídeo é um vídeo interativo que permite diálogo com o usuário, por meio de hiperligações internas ou externas ao vídeo principal. Os microvídeos são produzidos com o intuito de serem curtos, dinâmicos e objetivos, estão dentro do conceito de microconteúdos enquanto objeto de aprendizagem e a possibilidade de compartilhamento é uma das propulsoras do cibervídeo.

A videoaula é caracterizada por uma gravação, com autoria de um praticante mediador de conteúdos que utiliza seus conhecimentos para explanar sobre determinado assunto. O webinar possui um conceito similar ao da videoaula (comunicação de uma via), combinada com características da videoconferência,

pois é transmitida online. A informalidade é uma marca, pois não requer edição, produção ou um estúdio específico.

Vídeos instantâneos são postados automaticamente na rede, sem produção e edição. A transmissão online deixa de ser profissional e passa a se popularizar com recursos como o da mídia social Facebook. O vídeo volátil possui como característica principal a ausência de memória, pois são deletados em 24 horas. Foram iniciados no aplicativo Snapchat, mas já se encontram disseminados por outras mídias sociais.

Concluimos esta subseção retomando a afirmação inicial, de que no presente estudo, a educação online assume a perspectiva de escopo e contexto da pesquisa. A Educação Online faz parte do recorte da pesquisa, tendo em vista a opção por trabalhar os cibervídeos potencializados em desenhos didáticos online, delineando-se também como o objeto da investigação. Por outro lado, com a Pesquisa-formação na Ciber cultura, a educação online atua como contexto, tendo em vista o método ocorrer em ambiências educacionais ciber culturais. A seguir aprofundaremos o método utilizado.

O método da Pesquisa-formação na Ciber cultura

Assim, vemos que o próprio progresso do conhecimento científico exige que o observador se inclua em sua observação, o que concebe em sua concepção; em suma, que o sujeito se reintroduza de forma autocrítica e auto-reflexiva em seu conhecimento dos objetos (Morin, 2005, p.29).

Morin (2005) destaca a necessidade de o observador se incluir na pesquisa, de forma auto-reflexiva. Concordamos com tal afirmação, desta forma, selecionamos a Pesquisa-formação na Ciber cultura (Santos, 2014) por tratar-se de um método de pesquisa que compreende o outro e a si mesmo em formação, percebendo sua história, sua cultura, as questões políticas e psicossociais, em um movimento reflexivo constante, para reavaliação da práxis docente, dos objetivos e das questões norteadoras da investigação.

Não há centralidade no docente, nos conteúdos, nas tecnologias ou nos praticantes, a centralidade está na rede que se forma entre todas essas interlocuções. A partir dos dilemas docentes, o pesquisador produz questões de pesquisa. A pesquisa é fundante da prática docente, ela se dá com praticantes culturais, emerge da relação que o pesquisador estabelece com a sua rede educativa. O campo de pesquisa do mestrado (Martins, 2017) contou com 34 praticantes entusiasmados com os vídeos na cultura contemporânea, matriculados na disciplina presencial Tecnologias e Educação de 2016.1, da Licenciatura em Pedagogia da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

A Oficina de Produção de Cibervídeos priorizou os vídeos como dispositivo de aprendizagens múltiplas, mostrando a potência que a linguagem audiovisual tem na educação contemporânea. Para a construção da oficina, mapeamos e aprofundamos conhecimentos a respeito dos cibervídeos detalhados anteriormente e seguimos as ações a seguir: identificar os diferentes gêneros de cibervídeos; editar o recurso produzido através dos softwares indicados; divulgar, por meio do grupo da disciplina no Facebook, o resultado do trabalho; e apresentar um relato de experiência sobre as implicações, as dificuldades e os

êxitos obtidos na produção do audiovisual. A turma foi dividida em sete grupos, para que cada grupo desenvolvesse um cibervídeo.

O método da Pesquisa-formação na Ciberultura (Santos, 2014) parte da pesquisa da docência online, não separando a docência da investigação acadêmica, todos são investigados nesse processo, formando e se formando em rede. O primeiro passo da pesquisa são os dilemas docentes, que é toda inquietação que vem da prática do professor, é o que promove a necessidade de pesquisar algum assunto. Os dilemas podem emergir da relação com o aluno, das tensões das práticas curriculares, dos processos políticos, das inquietações das cenas contemporâneas e do lugar de onde o docente está falando, onde atua e produz sentido, atravessado por redes educativas, dentrofora da sala de aula (Santos, 2014).

A partir dessa inquietação é desenvolvido o dispositivo (Ardoino, 2003) de pesquisa, que se constitui em modos e meios criados pelo pesquisador ou que emergem de forma instantânea na pesquisa, também por interesse dos praticantes envolvidos no processo, para suscitar noções que proporcionam uma melhor compreensão dos fenômenos da pesquisa. O dispositivo de pesquisa é criado “para sustentar o processo de arquitetar interfaces comunicacionais e de conteúdo aliados às proposições de situações de ensino e aprendizagem” (Rossini; Santos, 2015, p. 2).

Como o método escolhido pressupõe o contexto cibercultural na educação, a educação online atua como contexto e a prática docente como parte basilar, há a elaboração do desenho didático para a educação online, que é um planejamento do diagnóstico à avaliação, passando pela idealização dos conteúdos para a disciplina, pelo percurso didático e metodológico criado pelo docente online. Assim, o *professorpesquisador* aciona ambiências e dispositivos de pesquisa na educação online.

O docente elabora o desenho didático com instrumentos ciberculturais em uso pelos praticantes, que façam sentido para eles, e, como já mencionado, aciona dispositivos de pesquisa, que se configuram na atividade para ir ao encontro da narrativa, neste caso o dispositivo foi a Oficina de Produção de Cibervídeos, um dispositivo de pesquisa acionado em conjunto com a turma, com os praticantes, repleto de negociações de sentidos.

A produção de dados se materializa a partir das conversações presenciais e online, das práticas pedagógicas na Pesquisa-formação e das produções dos praticantes da pesquisa, como os vídeos por eles criados na Oficina. Os praticantes deixam rastros na forma de narrativas textuais, imagens, sons e audiovisuais no atravessamento do ciberespaço, produzindo memórias formativas, momentos e acontecimentos em constante atualização, relacionados com a plasticidade das tecnologias digitais.

Devemos analisar os dados que emergem e, com isso, produzir sentidos. Desses dados, manifestam-se os resultados da pesquisa, relacionados à implicação do pesquisador com a sua pesquisa e o seu objeto. Noções subsunçoras emergem da conversa com os dados, com a prática e com suas vivências, representam o que ficou de significativo após a pesquisa, na relação igualitária entre *prácticateoriaprática*. São o esforço para interpretar o que emerge do campo, o que se constrói e se aprende a partir da pesquisa, o que vem da empiria e da sua formação prévia.

O diálogo entre a teoria, a experiência do pesquisador e os dados emergentes do campo faz parte da triangulação ampliada, inerente ao método da Pesquisa-formação. Por este motivo, a conversa com os dados e a emergência da noção subsunçora contam com narrativas do campo de pesquisa, conversa com o referencial teórico e as vivências do pesquisador ao longo do campo, não sendo possível separá-las ou estabelecer uma relação hierárquica, já que as narrativas dos praticantes possuem o mesmo valor que o olhar de um teórico sobre um tema, eles agregam na mesma intensidade para o nosso entendimento sobre o fenômeno em questão.

A partir dessa conversa e da investigação realizada nasce a noção subsunçora, que se constitui em uma análise das produções, reagrupando os elementos por noções, com sistematização textual do conjunto, produção de uma nova interpretação do fenômeno estudado, relacionando aportes teóricos, estabelecendo relações com os elementos que mais se destacaram na pesquisa. No presente trabalho destacaremos a noção “Formação para a videodocência na cibercultura”, que será aprofundada no tópico seguinte.

Formação para a videodocência na cibercultura

O fenômeno da formação que se realiza em meio às noções curriculares e na emergência valorada de aprendizagens significativas, uma realização humana complexa, na medida em que apresentam como um processo que se edifica na experiência do sujeito, mediado por suas relações existenciais, sociais e institucionais, implicando transversalidades éticas, políticas, estéticas, culturais, desde a sua concepção até os âmbitos das experiências formativas propriamente ditas (Macedo, 2014, p. 15 e 16).

A formação é considerada por Macedo (2014) como o fenômeno fundante da educação. É por ela e para ela que atos de currículo são elaborados, guiados por saberes problematizados, contextualizados e críticos para práticas antropológicas. Não cabe uma explicação à formação, poderíamos explicar as condições e os dispositivos acionados para que ela pudesse acontecer, já que é um processo individual e do âmbito experiencial, ou seja, acontece a partir das experiências dos envolvidos. Bondia (2002) enfatiza que “a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca.” (p. 21) Com isso, assume-se uma característica pessoal, um ponto de vista do praticante em formação, algo que o atravessa e o mobiliza. Ou seja, é pessoal e intransferível.

A formação implica transformação, de si e do mundo. Os praticantes fazem opções “diante dos conteúdos e atividades dos procedimentos formativos, levando-se em consideração a historicidade da sua vida, seu ‘bio-poder’ (Pineau, 2006), bem como as condições subjetivas e materiais em que se encontram” (Macedo, 2014, p. 56). Importante destacar que os praticantes chegam repletos de subjetividades que fazem parte de sua história de vida e formação, suas políticas de sentido. A pesquisa que praticamos compreende as subjetividades, valoriza as diferenças e os conhecimentos prévios para uma aprendizagem significativa.


Essa construção individual do praticante influencia no processo de formação, de si e da sociedade como um todo. Macedo (2014) questiona “como nos formaríamos melhor para compreender melhor a formação?” (p. 60). E responde destacando que é importante compreender a formação em sua complexidade, concretude e reflexão, de forma crítica. De modo a intervir no mundo, construir um lugar melhor e transformar a sociedade através da educação. Foi por essa perspectiva que a presente Pesquisa-formação na Cibercultura se desenvolveu, buscando a formação para autoria docente e a mobilização de saberes para a produção de vídeos.

Em termos de uma ética da formação, é pertinente considerar o formando como um ator/autor de fato e de direito, e não como um mero produto de um dispositivo técnico ou de um artefato pedagógico e suas ações mediadoras, algo muito comum entre nós (Macedo, 2014, p. 62).

Considerando os formandos como autores do processo, a turma se auto-organizou em grupos para a produção audiovisual. O grupo 1, com o tema Educar com a mídia⁶, responsável pelo Microvídeo e pelo Vídeo Volátil, gravou uma sequência de microvídeos, cada um com aproximadamente 10 segundos e muita autoria. Eles não fracionaram o conteúdo, mas cada integrante apresentou uma questão sobre Educar com a mídia. Ao final do vídeo, inseriram o Vídeo Volátil gravado em uma aula na UERJ. O vídeo foi transmitido pelo Snapchat e para ficar registrado, no momento da edição, inseriram no vídeo geral, totalizando 1 minuto e 58 segundos⁷.

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:

Figura 1 – Transcrição das mensagens trocadas no Fórum de discussão do Grupo 1⁸.



Re: Oficina de Produção de Cibervídeos - Microvídeo e Vídeo Volátil

quarta, 14 dezembro 2016, 16:54

Que Legal, vocês arrasaram!! Um vídeo volátil por ser curto deve ser bem produzido, e talvez esse seja o maior desafio. Amei, muito bem explicado.

[Mostrar principal](#) | [Editar](#) | [Excluir](#) | [Responder](#)

⁶ Os praticantes aprofundaram os conhecimentos sobre mídia, multimídia, hipermídia. “educar para a mídia”, “educar por meio da mídia” e “educar com a mídia” a partir de um texto disponibilizado em aula (DUARTE: ELÉA, 2016), norteando a construção dos trabalhos.

⁷ Disponível em <https://www.YouTube.com/watch?v=q46BErGR0Kc>.

⁸ Os praticantes assinaram termo de consentimento e participação em pesquisa declarando concordar com a divulgação, nos resultados da pesquisa, de suas narrativas textuais, imagéticas, audiovisuais e sonoras bem como compartilhando os direitos de suas produções realizadas e captadas ao longo da disciplina.



Re: Oficina de Produção de Cibervídeos - Microvídeo e Vídeo Volátil

quarta, 14 dezembro 2016, 16:59

Parabéns para o grupo!. É um desafio enorme com pouco tempo transmitir tanta informação, mas vocês conseguiram explicar de forma rápida e coerente.

[Mostrar principal](#) | [Editar](#) | [Excluir](#) | [Responder](#)



Re: Oficina de Produção de Cibervídeos - Microvídeo e Vídeo Volátil

quarta, 14 dezembro 2016, 18:13

Posso dizer que foi um dos que eu mais me surpreendi ainda mais por serem vídeos tão rápidos. De maneira dinâmica e divertida trouxe a realidade eu literalmente adorei!!

[Mostrar principal](#) | [Editar](#) | [Excluir](#) | [Responder](#)

Fonte: ambiente virtual de aprendizagem utilizado com a turma.

Souza et al. (2016) realçam seis elementos que devem ser considerados na elaboração dos roteiros para a produção dos microvídeos: design, usabilidade, interatividade, linguagem, mobilidade e conectividade, há a possibilidade de reconhecer todos os elementos na produção do grupo 1. A interatividade é proporcionada pelas mídias sociais em que os vídeos foram postados, característica da Cibercultura. Os elementos usabilidade, mobilidade e conectividade podem ser identificados pela duração do vídeo e estarem disponíveis em rede, ampliando possibilidades de comunicação e disseminação dos objetos de aprendizagem no ciberespaço.

O vídeo volátil apresentado pela turma foi identificado no vídeo por “Snap de uma aula”. Snap é a expressão que se associa ao aplicativo Snapchat para qualificá-lo em conversas informais. O aplicativo Snapchat inaugurou uma nova era, em que não é mais necessário sobrecarregar bancos de dados e repositórios na nuvem, atualmente outras mídias sociais agregaram os vídeos voláteis, chamados Stories pelo Instagram e pelo Facebook e Status pelo Whatsapp. Voltando à análise das narrativas dos praticantes, identificamos uma em que uma praticante salientou que o grupo utilizou com fins educacionais um aplicativo que muitos usam para o lazer e a distração.

Figura 2 – Transcrição das mensagens trocadas no Fórum de discussão do Grupo 1.



Re: Oficina de Produção de Cibervídeos - Microvídeo e Vídeo Volátil

quarta, 14 dezembro 2016, 18:59

O grupo tá de parabéns, pois usaram um app que nós usamos para postar fotos e vídeos como meio de educar né, realmente educaram com a mídia!! Muito bom e divertido o vídeo!!!

[Mostrar principal](#) | [Editar](#) | [Excluir](#) | [Responder](#)

Fonte: ambiente virtual de aprendizagem utilizado com a turma.

Essa era a finalidade do trabalho, a formação para a videodocência na cibercultura, para que os praticantes pudessem identificar nos vídeos e nos aplicativos e mídias sociais potenciais pedagógicos, independente da interface em que estejam inseridos, o vídeo como conteúdo de ensino (Moran, 1995). A formação desses praticantes aconteceu com um acompanhamento dialógico, a proposta do dispositivo de pesquisa buscou a autoria, para que vivenciassem experiências com os vídeos e houvesse a aprendizagem significativa.

Amaral (2014) acredita que “experiências formativas e agenciamentos de comunicação promovem autorias docente e discente” (p. 132). Concordamos com a afirmação, considerando o conceito de autoria como fundamental para as experiências de formação de professores. O dispositivo de pesquisa pôde ser considerado um encontro que ocasionou uma multiplicidade de autorias, posicionamentos, argumentos e formas de fazer, suscitou o inesperado. A autoria *docentediscente* atuou como experiência efetiva e prática na pesquisa, contribuindo para a mobilização de saberes para a produção de conteúdos didáticos para a educação online pelos praticantes ao longo da Pesquisa-formação e para o resto de suas vidas, como relatado por alguns praticantes.

O fenômeno de autoria na docência online é proporcionado pela evolução cibercultural, marcado pela reconfiguração, transfiguração e pela mixagem, pode ser atualizado também com a possibilidade de mesclar e criar produções únicas com inúmeras possibilidades. É preciso valorizar o cotidiano como espaçotempo de múltiplos saberes que emergem da realidade, da prática e não somente da teoria; saberes criados em autorias conjuntas, com engrandecimento das relações, com empoderamento de docentes que serão autores de suas práticas pedagógicas ao invés de reprodutores de conteúdos prontos.

Moran, em seu artigo denominado “O vídeo na sala de aula” (1995), reconhece o potencial do vídeo para a formação de alunos conscientes, com visão crítica da mídia. Destaca usos inadequados, como, por exemplo, o vídeo tapa-buraco e o vídeo-enrolação. E como proposta de uso, entre as possibilidades elencadas pelo autor, destacamos o vídeo como produção, em especial, como intervenção, propondo a interferência ou a modificação de um material audiovisual, e como expressão, “como nova forma de comunicação adaptada à sensibilidade principalmente das crianças e dos jovens” (Moran, 1995, p. 31). Ou seja, com base nos exemplos dados pelo autor, identificamos uma opção de trabalhar a formação para o vídeo e para a educação para/com/por meio da mídia.

Denominamos como videodocência os processos de elaboração e/ou utilização de vídeos por docentes que desejam inovar em suas práticas pedagógicas, ou seja, são vídeos direcionados, intencionais e com características específicas. Inspirada em Moran (1995), que evidencia propostas de utilização desses

vídeos, inclui ações qualificadoras para a videodocência, como sensibilização, ilustração, simulação, produção, intervenção, expressão e avaliação. Quando o docente ampara sua práxis em audiovisuais, cria ou seleciona vídeos para algum desses substantivos acima, como, por exemplo, a ilustração para demonstrar um procedimento ou uma época histórica, pode-se dizer que há um processo de videodocência.

Para profissionais da educação, preocupados com a formação, com as experiências e com o audiovisual, é importante investigar os usos de vídeos educacionais, em especial na educação online, valorizar e refletir sobre o modo como os professores em formação os produzem, compreender o referencial simbólico, os códigos e as práticas daquele universo e com qual finalidade são utilizadas no ciberespaço. A rede está repleta de conteúdos audiovisuais e produzi-los passou a ser uma atividade cotidiana, mas vale a observação de que nem todos os praticantes ciberculturais criam vídeos com as características da videodocência. Um professor de férias publica fotos de paisagens, os alunos poderão aprender, já que a aprendizagem nos passa a todo instante, com a geografia do local, por exemplo. Mas isso não significa que ele tenha intencionalidade pedagógica nesse ato. É preciso ter criticidade para discernir os propósitos.

Figura 3 – Captura da imagem da videoaula sobre Educar para a mídia.



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/159822104353564/?fref=ts>

Com o tema Educar para a mídia, o grupo 4 produziu uma videoaula, iniciando a abordagem dizendo ser necessário pensar e desconstruir a ideia de que tudo o que está presente nos meios de comunicação é verídico. Alertando para a necessidade de verificar a veracidade da informação. O grupo trouxe notícias e as analisou, dizendo se eram verdadeiras ou não. Depois comentaram que é necessário ter senso crítico para o que é postado na internet, destacaram o papel do professor em desenvolver a criticidade dos alunos,

mostrando sites não confiáveis, com possibilidade de vírus. Finalizaram o vídeo destacando a importância de ler, pesquisar e verificar as fontes de uma notícia.

O grupo 4 adicionou à videoaula recursos imagéticos a cada notícia falsa abordada, para exemplificação do que estava sendo falado. Foi uma proposta didática e elogiada pelos praticantes no momento de sua apresentação final. O grupo apostou em uma linguagem clara e coerente com os tempos contemporâneos, assumindo a característica fundante do cibervídeo: um objeto de aprendizagem com autoria de um praticante mediador de conteúdos que utiliza seus conhecimentos para explicar sobre determinado assunto. Pode-se dizer que o processo de planejamento, elaboração e utilização dessa videoaula é uma videodocência, como é possível verificar a partir da narrativa de uma das praticantes da pesquisa:

Para começar a falar sobre esse assunto a gente precisa começar a pensar e desconstruir a ideia do que tudo o que está presente de informação em jornais, revistas e na internet, nem tudo é verídico. Então, educar para a mídia significa você fazer uma análise daquela informação, procurar saber de onde vem aquela informação, quem está dizendo, a veracidade daquela informação é muito importante para todo o conceito de educar para a mídia. Logo em seguida, nós vamos ver alguns exemplos sobre algumas notícias que podem ser verdadeiras ou não, vamos poder analisar a notícia e de onde ela veio.

A fala das praticantes sobre o tema Educar para a mídia foi enfática e fundamentada em pesquisas e debates sobre o tema ao longo da disciplina. As narrativas no Ambiente Virtual de Aprendizagem também salientaram o tema, muito importante na cibercultura. Se não abríssimos fóruns e ambientes de conversação, não teríamos como ler as narrativas tão interessantes sobre o tema da videoaula. Essa é uma característica importante, que não deve ser esquecida: oferecer ao espectador a possibilidade de comunicação com o autor do vídeo. Dessa forma, o espectador pode sair do local de espectador para um interlocutor, com interatividade.

O cibervídeo não deixa de ser interativo se o polo de emissão estiver liberado (Lemos, 2002). Como, por exemplo, com 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. Como os perfis dos envolvidos são diversificados, as leituras e entendimentos também são diferentes.

Figura 4 – Transcrição das mensagens trocadas no Fórum de discussão do Grupo 4.

	Re: Oficina de Produção de Cibervídeos - Videoaula quarta, 14 dezembro 2016, 14:13
---	--

Quando vi a apresentação de vocês lembrei de uma reportagem que li sobre o fato de estarmos vivendo o período da "pós verdade" - fato ser verdadeiro ou não seria tão relevante quanto a emoção que provoca e suas consequências. Um bom exemplo é a eleição do presidente Trump. Nós, educadores, temos que trabalhar no sentido de orientar os alunos para que não "se percam" num mundo de informações muitas vezes questionáveis, um mundo de incertezas.

[Mostrar principal](#) | [Editar](#) | [Excluir](#) | [Responder](#)



Re: Oficina de Produção de Cibervídeos - Videoaula

quarta, 14 dezembro 2016, 15:35

Fazer um trabalho sobre educar para a mídia me fez olhar as coisas de um modo diferente, aprendi coisas que eu nem imaginava rs, acho que todos deveriam ler um pouco sobre o que é educar para a mídia, me fez abrir os olhos, foi um trabalho muito bom de se fazer, ainda mais que fui fazendo e aprendendo mais, foi incrível.

[Mostrar principal](#) | [Editar](#) | [Excluir](#) | [Responder](#)

Fonte: ambiente virtual de aprendizagem utilizado com a turma.

Podemos ver nas mensagens trocadas no Fórum de discussão do Grupo 4 que o assunto rendeu mais do que a mobilização de saberes para a produção da videoaula. Talvez por ser um cibervídeo mais usual e estar inserido no cotidiano dos estudantes e praticantes ciberculturais. As reflexões sobre o tema Educar para a mídia saíram do senso comum de parabenizar a produção do grupo ou comentar a parte técnica do cibervídeos e avançaram com reflexões sobre pós-verdade, informações questionáveis, aprendizagens significativas e inesperadas.

Finalizamos a conversa com os dados sobre formação para a videodocência com uma interessante citação de Macedo (2014) sobre produzir significantes, experiência formativa e outras noções importantes para a área:

edificada por aprendizagens significativas, isto é, movidas por sua capacidade de produzir reflexivamente significantes, ao compreender o mundo, necessitando, ademais que esta experiência formativa seja valorada, na medida em que não se alcança os âmbitos da sua qualificação (preocupação que deve fundar as nossas atividades, de nós professores e trabalhadores da educação) sem que pensemos na qualidade técnica, ética, política, estética e cultural do que se experimenta como aprendizagem que se pretende formativa. (Macedo, 2014, p. 64)

Macedo (2014) nos faz refletir, enquanto docentes preocupados com a formação dos que estão em relação conosco, e promover situações de aprendizagem experienciais e formativas. Na busca por desenvolver tais atos de currículos, determinamos como objetivo geral da presente pesquisa compreender

com os praticantes da pesquisa as noções de autoria docente, mobilização de saberes para a produção de conteúdos didáticos para a educação online e compartilhamento em rede de produções audiovisuais. Na certeza de que tal objetivo proporcionaria práticas para a autorização dos praticantes para a autoria na educação online e compartilhamento em rede, promovendo oportunidades de aprendizagens significativas e construções colaborativas do conhecimento, propósito da formação complexa que se presente vivenciar.

Conclusões

Para educar em tempos de cibercultura e sociedade da imagem, é fundamental considerar o audiovisual, principalmente como um produto cultural, produzido em demandas exponenciais, devido às potencialidades sociotécnicas dos dispositivos móveis. De forma combinada, são acionadas as tecnologias convergentes disponíveis nos dispositivos, com as interfaces da web 3.0 e a rede de internet popularizada.

A singularidade dos cibervídeos engendra o compartilhamento de incontáveis acontecimentos que podem ser utilizados a favor da educação online. O intuito do estudo é potencializar usos dos praticantes ciberculturais e estimular o aprendizado em rede pelas novas gerações, que possuem habilidades cognitivas diferentes, aprendizado que nasce na virtualidade, imerso nos processos culturais contemporâneos. A intenção da compreensão dos cibervídeos na educação online é potencializar outras arquiteturas para o desenho didático online, com mais sintonia com as aprendizagens ubíquas e em mobilidade.

A Pesquisa-formação na Cibercultura foi o método selecionado para compreender as questões que se faziam latentes na prática pedagógica e de pesquisa. Proporcionando a criação de ambiências e dispositivos de pesquisa no contexto da educação online, unindo processos educacionais à pesquisa científica. Em uma perspectiva em que o *professorpesquisador* atua em relações horizontais com os praticantes da pesquisa, aprendendo, ensinando, pesquisando, formando e se formando na troca com o outro.

Foi desenvolvido o dispositivo de pesquisa Oficina de Produção de Cibervídeos, com o intuito de compreender esse fenômeno contemporâneo que desponta na educação brasileira, em especial na educação online. O campo de pesquisa contou com praticantes da disciplina presencial Tecnologias e Educação da Licenciatura em Pedagogia da UERJ. Ao longo da Oficina, os praticantes criaram cibervídeos e se autorizaram na autoria *docentediscente*, mobilizando saberes para a produção de conteúdos para a educação online. Dessa experiência emergiu a noção subsunçora “Formação para a videodocência na cibercultura”.

“Formação para a videodocência na cibercultura” procurou abordar os processos formativos que levaram os praticantes ao desenvolvimento de saberes para elaboração e/ou utilização de vídeos na docência mergulhada em demandas ciberculturais. A noção foi originada das narrativas em que os praticantes demonstraram valorizar o uso de mídias sociais e dos vídeos, geralmente criados para o lazer, agora com finalidades formativas. Pensamos a formação de acordo com Macedo (2014), ou seja, um

processo individual e do âmbito experiencial, e a videodocência inspirada em Moran (1995) e no conceito de “vídeo como conteúdo de ensino”.

Desta forma, foi possível compreender que os vídeos refletem a realidade, descortinam a alma, trazem à tona as mazelas e as delícias da docência. Vídeos que postados na internet podem promover uma democratização do conhecimento, ao facilitar o acesso a um conteúdo de qualidade para pessoas que podem não ter condições de acessar em espaços educacionais formais e presenciais. Na esperança de que nosso estudo contribua para que os praticantes da pesquisa e outros possíveis leitores deste artigo criem, se inspirem e se autorizem na produção audiovisual, seguimos avançando, pois os vídeos roubam pedaços da realidade e eternizam significações, podendo fazer a diferença na educação contemporânea.

Referências

- AMARAL, M. M. 2014. *Autorias docente e discente: pilares de sustentabilidade na produção textual e imagética em redes educativas presenciais e online*. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estácio de Sá, 239 f.
- ARDOINO, J. 2003. *Para uma pedagogia socialista*. Brasília, Editora Plano.
- BABIN, P.; KOULOUMDJIAN, M. 1989. *Os novos modos de compreender: a geração do audiovisual e do computador*. Tradução Maria Cecília Oliveira Marques. São Paulo, Paulinas.
- BARBOSA, Débora; SARMENTO, Dirléia; BARBOSA, Jorge; GEYER, Cláudio. (2008) Em direção a Educação Ubíqua: aprender sempre, em qualquer lugar, com qualquer dispositivo. *RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação*, Rio Grande do Sul. <https://doi.org/10.22456/1679-1916.14492>
- BONDIA, Jorge L. 2002. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. *Revista Brasileira de Educação* [online], (19): 20-28. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf> . Acesso em: 19 jul. 2017. <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-24782002000100003>
- BRUNO, A. R.; PESCE, L.; SILVA, M. 2008. Desenho didático em educação online. In: XIV ENDIPE (Encontro Nacional de Didática e Prática do Ensino): Trajetórias e processos de ensinar e aprender: lugares, memórias e culturas, Porto Alegre. *Anais...* Porto Alegre: PUC/RS.
- DUARTE, R.; ELEÁ, I. 2016. Mídia-educação: teoria e prática. In: E. SANTOS (Org.). *Mídias e tecnologias na educação presencial e a distância*. Rio de Janeiro, LTC, p. 3-17.
- LEMO, A. 2002. *Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre, Sulina; Meridional.
- LÉVY, P. 1999. *Cibercultura*. São Paulo, 34 ed.
- MACEDO, R. S. 2014. *Atos de currículo, formação em ato?: para compreender, entretecer e problematizar currículo e formação*. 2. reimpressão. Ilhéus, EDITUS. 170 p.
- MARTINS, V. 2017. *Os cibervídeos na educação online: uma pesquisa-formação na cibercultura*. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 178 f..

MELLO, D. E.; BARROS, D. M. Vieira. 2017. Didática do online: reflexões para o ensino superior. In: D. E. MELLO; T. FERNANDES. (Orgs.). *Ensino Superior: educação a distância e e-learning*. 1. ed. Santo Tirso, Whitebooks, p. 41-55.

MORAN, J. M. 1995. O vídeo na sala de aula. *Comunicação e Educação*, (2): 27-35. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36131>. Acesso em: 17 jul. 2017. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v0i2p27-35>

MORIN, E. 2005. *Ciência com consciência*. 8. ed. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil.

ROSSINI, T. S. S.; SANTOS, E. O. 2015. Design-interativo aberto: um dispositivo da pesquisa formação na cibercultura. In: Reunião Nacional da Anped, 37, Florianópolis. *Anais...* Florianópolis.

SANTOS, E. O. 2014. *Pesquisa-formação na cibercultura*. 1. ed. Santo Tirso, Whitebooks. 202p.

SANTOS, E. O. 2013. Saberes da Docência Online: dialogando com a epistemologia da prática e com os saberes dos professores-tutores da UERJ-CEDERJ. In: D. MILL; C. MACIEL. (Orgs.). *Educação a distância: elementos para pensar o ensino-aprendizagem contemporâneo*. Cuiabá, EdUFMT. p. 125-144.

SANTOS, E.; CARVALHO, F. S.; PIMENTEL, M. 2016. Mediação docente online para colaboração: notas de uma pesquisa-formação na cibercultura. *ETD - Educação Temática Digital*, **18**(1): 23-42. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/index>. Acesso em: 28 jul. 2017. <https://doi.org/10.20396/etd.v18i1.8640749>

SILVA, M. 2003. Interatividade: uma mudança fundamental do esquema clássico da comunicação. *Senac*. Disponível em: <http://www.saladeaulainterativa.pro.br/texto_0009.htm> Acesso em: 14 jan. 2017.

SILVA, M. 2012. “Vivemos em um cenário midiático muito favorável à educação cidadã”. Entrevista a Carla Viana Coscareli e Ana Elisa Ribeiro. *Presença Pedagógica*, **18**(106):01-11.

SOUZA, M. I. et al. 2016. Produção de microvídeos para dispositivos móveis na temática do Código Florestal brasileiro. EAD em Foco. *Revista de Educação a Distância Rio de Janeiro*, **6**: 87-101. Disponível em: <http://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/370>. Acesso em: 24 jul. 2017. <https://doi.org/10.18264/eadf.v6i1.370>

Submetido: 23/04/2018

Aceito: 22/01/2019