

EDUCAÇÃO

V.10 • N.2 • Número Temático - 2020

ISSN Digital: 2316-3828

ISSN Impresso: 2316-333X

DOI: 10.17564/2316-3828.2020v10n2p124-139



OS ESTILOS DE APRENDIZAGEM E A PRODUÇÃO DE SABERES AUDIOVISUAIS NA EDUCAÇÃO SUPERIOR ONLINE

LEARNING STYLES AND PRODUCTION AUDIOVISUAL
KNOWLEDGE IN HIGHER EDUCATION

ESTILOS DE APRENDIZAJE Y PRODUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO
AUDIOVISUAL EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Vívian Martins¹
Edméa Santos²

RESUMO

A teoria dos estilos de aprendizagem proporciona ao docente o desenvolvimento de metodologias, considerando estudantes em seus processos de significação e interesses. O objetivo principal da pesquisa é compreender como a teoria dos estilos de aprendizagem pode ser utilizada na educação superior on-line, contribuindo para a criação de estratégias didáticas com vídeos na cibercultura. A licenciatura em pedagogia da Universidade do Estado do Rio de Janeiro foi o campo de pesquisa. A partir do método da pesquisa-formação na cibercultura, foi acionado o dispositivo de pesquisa Oficina de Produção de Cibervídeos. Os resultados são a elaboração de um desenho didático para a educação on-line, com base nos estilos de aprendizagem da turma e um dispositivo de pesquisa como espaço de produção de cibervídeos.

PALAVRAS-CHAVE

Educação Superior. Estilos de Aprendizagem. Pesquisa-Formação na Cibercultura. Produção de Vídeos na Cibercultura.

ABSTRACT

The theory of learning styles provides the development of methods that consider students in their processes of meaning and interests. The main objective of the research is to understand how the theory of learning styles can be used in online higher education, contributing to the creation of didactic strategies with videos in cyberculture. The pedagogy degree from the State University of Rio de Janeiro was the field of research. From the research-training in cyberculture method, a cybervideos production workshop was activated. The results are the development of a didactic design for online education, based on the learning styles of the class, and a research device as a space for the production of cybervideos.

KEYWORDS

Higher education, learning styles, research-training in cyberculture, video production in cyberculture.

RESUMEN

La teoría de estilos de aprendizaje busca el desarrollo de metodologías considerando los procesos de significado e intereses de los estudiantes. El objetivo principal de la investigación es comprender cómo se puede utilizar la teoría de los estilos de aprendizaje en la educación superior en línea, contribuyendo a la creación de estrategias didácticas con videos en cibercultura. El curso de Pedagogía de la Universidad Estatal de Río de Janeiro fue el campo de investigación. A partir del método de investigación-formación en cibercultura se activó el dispositivo de investigación que desencadenó el desarrollo de un diseño didáctico basado en estilos de aprendizaje para la producción de cibervideos.

PALABRAS CLAVE

Educación. Estilos de aprendizaje. Investigación-formación en cibercultura. Producción de vídeo. Enseñanza superior.

1 A COMPOSIÇÃO DO TEXTO: CONSIDERAÇÕES INTRODUTÓRIAS

A cibercultura promoveu uma mudança no comportamento e nos dispositivos³ acionados para construir aprendizagens diversas. O docente que pretende se adequar à linguagem comunicacional contemporânea e proporcionar aos praticantes experiências com mediações tecnológicas precisa considerar as características que os dispositivos apresentam e os possíveis usos pedagógicos, estando atento à problematização das relações entre educação e tecnologia.

Em uma pesquisa de mestrado (MARTINS, 2017) tais noções foram tensionadas, em especial relacionadas aos audiovisuais na cibercultura, denominados cibervídeos ao longo da pesquisa para marcar o recorte para os vídeos emergentes da cibercultura (MARTINS; SANTOS, 2018). Na primeira etapa da pesquisa foram mapeados os vídeos potenciais para a educação on-line e na segunda etapa, entrando em campo, foram desenvolvidos usos pedagógicos com os gêneros de vídeos mapeados, para tanto, o método de pesquisa delineado foi a pesquisa-formação na cibercultura (SANTOS, 2019).

Foram idealizados dispositivos de pesquisa para desenvolver Recursos Educacionais Abertos (REA) e Práticas Educacionais Abertas (PEA), produzidas com os praticantes da disciplina Tecnologias e Educação da licenciatura em Pedagogia, na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). A Oficina de Produção Audiovisual foi o dispositivo principal acionado para a pesquisa, buscou-se a valorização do conhecimento comum dos praticantes sobre os audiovisuais, destacando o cotidiano da oficina como o espaço da realização do múltiplo, do criativo, do diverso e do complexo.

Abordamos também a teoria dos Estilos de Aprendizagem atualizada por Barros (2016), a partir do conceito de Allonso, Gallego e Honey (2002). Os questionários dos estilos de aprendizagem e dos estilos de aprendizagem no espaço virtual foram aplicados como diagnóstico para elaborar o desenho didático (MARTINS; SANTOS; DUARTE, 2020) da disciplina, de forma a facilitar estratégias e atividades que contemplem os diferentes estilos da turma, possibilitando a aprendizagem significativa de todos.

O objetivo principal deste estudo é compreender como a teoria dos estilos de aprendizagem pode ser utilizada na educação superior on-line, contribuindo para a criação de estratégias didáticas com vídeos na cibercultura. Para tanto, acionamos um questionário para compreender as preferências de aprendizagem da turma e desenvolver um desenho didático para a educação on-line com propostas de interfaces coerentes com as especificidades da turma.

Desenvolveu-se o texto em tópicos específicos: na seção 1, esta introdução, apresentando o objeto de análise e o objetivo principal do artigo; na seção 2, múltiplos ângulos para a pesquisa, utilizando a teoria dos Estilos de Aprendizagem e dos Estilos de Aprendizagem no Espaço Virtual; na seção 3, os estilos de aprendizagem dos praticantes foram mixados com o desenho didático do dispositivo de pesquisa; na seção 4, a produção de saberes audiovisuais na educação superior; por fim, algumas considerações conclusivas, sintetizando os conteúdos sobre os quais se versou o texto.

3 Assumimos o conceito de dispositivo a partir de Ardoino (2003), para quem os dispositivos são modos e meios utilizados pelos sujeitos para expressar noções necessárias ao pesquisador para compreender os fenômenos.

2 ESTILOS DE APRENDIZAGEM EM FOCO: MÚLTIPLOS ÂNGULOS PARA A PESQUISA

Há uma relação dialógica e interativa entre o docente, o discente, o meio e as interfaces contemporâneas, das tecnologias comunicacionais. Nenhuma delas se destaca sempre, mas em determinados contextos. Parte-se do pressuposto de que não existe uma figura mais importante do que a outra no processo educacional, estamos todos conectados em rede. É importante saber como o aluno aprende (por este motivo analisamos os estilos de aprendizagem), entretanto, é igualmente importante entender como as interfaces tecnológicas afetam a cibercultura e a educação.

Existem algumas teorias de estilos de aprendizagem, com modelos e resultados diferentes. Como por exemplo, dos hemisférios cerebrais, das inteligências múltiplas e segundo o modo de processar a informação. Partimos dos conceitos de Allonso, Gallego e Honey disponíveis em Barros (2016), em que os estilos de aprendizagem foram analisados com a finalidade de proporcionar condições de o professor conhecer os diferentes estilos cognitivos do seu aluno e criar ambiências formativas (SANTOS, 2015) sintonizadas com suas preferências de aprendizagem.

Fundamentadas na psicologia da educação e em teóricos como Wallon, Piaget, Vygotsky, Skinner, Bruner, Gagné e Papert, os estilos de aprendizagem são conclusões sobre como as pessoas reagem frente às novas informações e “rasgos cognitivos, afetivos e fisiológicos, que servem como indicadores relativamente estáveis de como os alunos percebem, interagem e respondem a seus ambientes de aprendizagem” (BARROS, 2016, p. 54). Os precursores foram Kolb e Goldman (1973), que identificavam os estilos de aprendizagem como aspecto resultante das comunicações entre o biológico, o ambiental e a aprendizagem experiencial (GORDÓN, 2016). Os estilos de aprendizagem também podem ser conceituados como:

A partir da revisão da literatura realizada, parece que um estilo de aprendizagem envolve todo um conjunto de características orgânico fisiológicas, pedagógicas, contextuais, históricas e socioculturais, cognitivas, procedimentais, afetivas e atitudinais que estão relacionadas para determinar as formas como acontecem as interações causa-efeito, para explicar como respondem a seus contextos de aprendizagem. Um estilo de aprendizagem envolve maneiras diferentes sobre como o sujeito conhecedor apreende a realidade, acarretando uma série de ferramentas, métodos, técnicas, procedimentos, atitudes, habilidades e ações que emprega uma pessoa no processo de aprendizagem. (GORDÓN, 2016, p. 167)⁴.

Ou seja, o estilo de aprendizagem congrega características pessoais dos sujeitos em situações educacionais, elucidando como respondem a seus estímulos de aprendizagem e principalmente,

4 Tradução da autora. No original: “De la revisión bibliográfica realizada, se desprende que un estilo de aprendizaje involucra a todo un conjunto de características orgánicofisiológicas, pedagógicas, contextuales-histórico-socio-culturales, cognitivas, procedimentales, afectivas, actitudinales que son referentes para determinar las formas cómo se dan a conocer las interacciones causa-efecto, para explicar como responden a sus contextos de aprendizaje. Un estilo de aprendizaje involucra distintas formas sobre cómo el sujeto cognoscente aprehende la realidad, conlleva una serie de herramientas, métodos, técnicas, procedimientos, actitudes, aptitudes y acciones que emplea una persona en el proceso de aprendizaje” (GORDÓN, 2016, p. 167).

quais são as características de cada estilo e quais são as ações que cada um desenvolve para aprender de forma significativa. Com base em tais informações, o docente pode desenvolver metodologias apropriadas e individualizadas, pois cada indivíduo desenvolve técnicas e métodos para aprender, cada pessoa é única em seus processos de significação, motivação e interesses, desenvolvendo estratégias e procedimentos diferentes.

De acordo com Allonso, Gallego e Honey (2002 apud BARROS, 2016, p. 54) existem quatro estilos definidos: ativo, reflexivo, teórico e pragmático. As pessoas com características do estilo ativo são ágeis, entusiasmadas por tarefas novas e experiências. Já no estilo reflexivo, são observadores, prudentes, “conscientes, receptivo, analítico e exaustivo” (BARROS, 2016, p. 55). O teórico é perfeccionista, profundo, gosta de analisar e sintetizar. E, por fim, o pragmático é “experimentador, prático, direto, eficaz e realista” (BARROS, 2016, p. 56).

Barros (2016) acrescentou aos estudos sobre os estilos de aprendizagem questões como o virtual e as tecnologias on-line. Diante da importância do espaço virtual, do pensamento em rede e das tecnologias aplicadas à educação na sociedade contemporânea, a autora inovou e analisou “os estilos de uso do espaço virtual para o processo de ensino e aprendizagem” (BARROS, 2016, p. 79). Para tanto, desenvolveu um questionário⁵ com questões relacionadas às formas de aprendizagem, de pensamento e os elementos-chave no espaço virtual, com o objetivo de identificar perfis de usuário do espaço virtual, “caracterizar os elementos que podem ser convertidos em ações pedagógicas e; definir os estilos de uso do espaço virtual” (BARROS, 2016, p. 125)

Foram destacados como eixos das variáveis: tempo e espaço, linguagem, interatividade e facilidade de acesso ao conhecimento. “As variáveis de construção do questionário se estabeleceram considerando as divisões dos estilos de aprendizagem e as características do virtual, convertidos em verbos de ação” (BARROS, 2016, p. 126). Destacam-se abaixo as ações características que Barros (2016, p. 129) encontrou para cada estilo no ambiente virtual:

- Estilo Ativo: “buscar, participar, aceder encontrar e localizar”;
- Estilo Reflexivo: “investigar, analisar, observar, interpretar e adquirir”;
- Estilo Teórico: “planejar, estruturar, construir, organizar e selecionar”;
- Estilo Pragmático: “usar, realizar, elaborar, praticar e experimentar”;

Após aplicação do questionário desenvolvido, a autora constatou “que a aprendizagem no virtual ocorre de uma forma ampla, detalhista e, basicamente, por uma mescla de percepções e formas particulares, e a ambiência de uso das tecnologias” (BARROS, 2016, p. 130). E caracterizou a existência de quatro tendências de uso do espaço virtual: participativo (contato com grupos on-line para diversos fins), busca e pesquisa (o elemento central para a aprendizagem é a pesquisa on-line), estruturação e planejamento (necessidade de desenvolver atividades de elaboração de conteúdo e planejamento on-line) e ação concreta e produção no espaço virtual (realização de serviços on-line e de forma ágil).

5 Os questionários estão disponíveis em: <https://www.playbuzz.com/ciberpesquisaf10/qual-seu-estilo-de-aprendizagem> e <https://www.playbuzz.com/ciberpesquisaf10/question-rio-que-identifica-o-perfil-de-uso-do-espa-o-virtual>

Ao buscar compreender as preferências, as tendências e como os alunos gerenciam o processo educativo, o docente pode encontrar estratégias de ensino mais específicas e dirigidas às necessidades do seu público, diversificando atividades e promovendo momentos educativos prazerosos. Ao desenvolver um desenho didático preocupadas com tais fatores, reavaliemos nossa práxis docente, como afirmação a seguir:

Outra ideia-chave na estruturação deste artigo é que a aplicação de estilos de aprendizagem favorece a relação docente-praxis. É importante que o docente compreenda a forma como os alunos conseguem processar a informação, compreender, assimilar, estruturar e aplicar os conteúdos; a maneira em que formam e utilizam conceitos; o modo como interpretam a informação, resolvem os problemas, selecionam o meio de representação. (GORDÓN, 2016, p. 167)⁶.

A resignificação da práxis docente ocorre no sentido de reorganizar além o desenho didático da disciplina ou do curso, o seu saber fazer diário, os *espaçostempos* educativos, os *entrelugares* cotidianos, os conteúdos selecionados, os dispositivos acionados, as metodologias empregadas e avaliações adequadas. De forma a comunicar as experiências de aprendizagem de forma colaborativa e metacognitiva, já que com os resultados dos questionários o aluno passa a conhecer melhor a forma como ele aprende, podendo desenvolver técnicas e tomar decisões acertadas.

3 MÉTODO DA PESQUISA-FORMAÇÃO NA CIBERCULTURA

A pesquisa-formação na cibercultura foi o método escolhido para o desenvolvimento da pesquisa de mestrado em educação na Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Uma das premissas básicas da pesquisa-formação é o desenvolvimento de uma investigação científica ao longo de processos formativos. Nesse sentido, o pesquisador é formador e ao longo de ambiências formativas busca compreender fenômenos da cibercultura que estavam o inquietando e que o motivaram a pesquisar.

O método parte da pesquisa da prática docente, formando e se formando com ela. O contexto é sempre o da docência, não separando a docência da investigação acadêmica. As questões emergem da relação com o aluno, chamados de praticantes ciberculturais (SANTOS; RIBEIRO; CARVALHO, 2020), das tensões das práticas curriculares e dos processos políticos, das inquietações das cenas contemporâneas e do lugar de onde o docente está falando, onde atua e produz sentido (SANTOS, 2019).

A pesquisa é fundante da prática docente, a partir de seus dilemas, o *professorpesquisador* produz questões de pesquisa. Na pesquisa-formação na cibercultura são acionadas ambiências e dispositivos

⁶ Tradução da autora. No original: “Otra idea directriz en la estructuración de este artículo es que la aplicación de los estilos de aprendizaje favorece la relación docente-praxis. Es importante que el docente comprenda la forma en que sus estudiantes logran procesar la información, comprender, assimilar, estructurar y aplicar los contenidos; la manera en que forman y utilizan conceptos; el modo en que interpretan la información, resuelven los problemas, seleccionan los medios de representación”.

de pesquisa na educação on-line, com a elaboração de um desenho didático: um planejamento desde o diagnóstico à avaliação, a idealização dos conteúdos para a disciplina, o percurso didático e metodológico idealizado pelo docente.

No caso da pesquisa de mestrado (MARTINS, 2017), a temática central envolve a produção de cibervídeos na educação on-line. Para entender essa manifestação dos cursos on-line, as pesquisadoras buscaram desenvolver processos formativos de produção audiovisual que estivessem coerentes com os desejos, preferências e estilos de aprendizagem dos estudantes envolvidos na pesquisa-formação. A escolha da teoria de estilos de aprendizagem envolve o desejo de proporcionar uma formação em sintonia com os praticantes da pesquisa.

A ambiência se revela no cotidiano, nas provocações aos praticantes pra ações pedagógicas com audiovisuais, na tessitura dos processos formacionais. Partindo dessa premissa, o desenho didático contou com atividades diversificadas, proporcionando interação do praticante com a sua realidade, uma reflexão de suas práticas e o conhecimento dos conteúdos didáticos, com a finalidade dos praticantes alcançarem diferentes vivências com o audiovisual, a educação on-line e a pesquisa-formação na cibercultura (SANTOS, 2014).

As etapas do método são: a inquietação do pesquisador para compreender um fenômeno; a criação das questões de estudo e dos objetivos da pesquisa; o desenvolvimento de um dispositivo de pesquisa e formação; a vivência no campo de pesquisa, com os registros das observações em diário de pesquisa; a emergência de dados por meio de produções discentes e narrativas dos participantes da pesquisa; a conversa com os dados que emergiram desse processo com os referenciais teóricos estudados, as questões de estudos e as vivências do pesquisador e seus registros; e, por fim, a criação das noções subsunçoras, que se configuram o resultado da pesquisa, são desenvolvidas a partir do que mais chamou atenção no pesquisador diante da conversa com os dados convergentes.

O dispositivo de pesquisa acionado foi denominado Oficina de produção de cibervídeos (MARTINS; SANTOS, 2019) e será apresentado a seguir, com a reflexão sobre como os estilos de aprendizagem influenciaram o seu desenvolvimento.

3.1 MIXANDO OS ESTILOS DE APRENDIZAGEM DOS PRATICANTES COM O DESENHO DIDÁTICO DO DISPOSITIVO DE PESQUISA

A teoria dos Estilos de Aprendizagem (BARROS, 2013) subsidiou a construção do desenho didático da pesquisa e, de acordo com os resultados obtidos, foram definidos como os gêneros de cibervídeos (temática geral da pesquisa) foram explorados. Barros (2016) valoriza a utilização da linguagem audiovisual interativa digital em processos educacionais, principalmente, considerando a cultura audiovisual do aluno. E acrescenta que a “cultura audiovisual está além de um simples uso de tecnologias e de contato com as possibilidades multimídia do mundo moderno: é também uma questão de ambiência” (BARROS, 2016, p. 106)

Para a construção de uma proposta de atividade foram considerados os questionários de estilos de aprendizagem, que contêm 80 itens, sendo 20 correspondentes a cada estilo, enquanto o estilo no espaço virtual contém 40 itens, sendo 10 para cada estilo. O disparador foi retirado das reflexões de Barros (2016) e inserido em um *website* desenvolvido, incluindo as perguntas do questionário de

Barros (2016) e as respostas “Sim” e “Não” para cada item. As questões são embaralhadas automaticamente para não haver vício nas respostas. A pontuação de cada pessoa em cada estilo de aprendizagem é obtida por meio da soma de respostas sim.

Os 20 respondentes são os estudantes matriculados na disciplina Tecnologias e Educação, da licenciatura em pedagogia da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). A turma era composta por mais estudantes, os 20 foram os que aceitaram participar da pesquisa, por meio de termo de consentimento livre e esclarecido. Os participantes possuem idade entre 18 e 42 anos, cursam o primeiro período e em análise preliminar foi identificado que possuíam alguns conhecimentos sobre os cibervídeos, como usuários das diversas mídias sociais que proporcionam usos audiovisuais. Seus conhecimentos em audiovisual não eram sistematizados e direcionados para a educação, como era o objetivo da pesquisa.

Os resultados do preenchimento dos questionários são gerados automaticamente pelo site e o respondente recebe uma síntese das características do seu estilo (como descrito no item 3 deste texto). A forma de compartilhamento acontece como o praticante desejar, em suas mídias, em suas redes sociais e outros. Para não priorizar um estilo sobre outro, as atividades foram elaboradas, considerando todos os resultados, pois a turma não apresentou unanimidade, como se pode verificar a seguir:

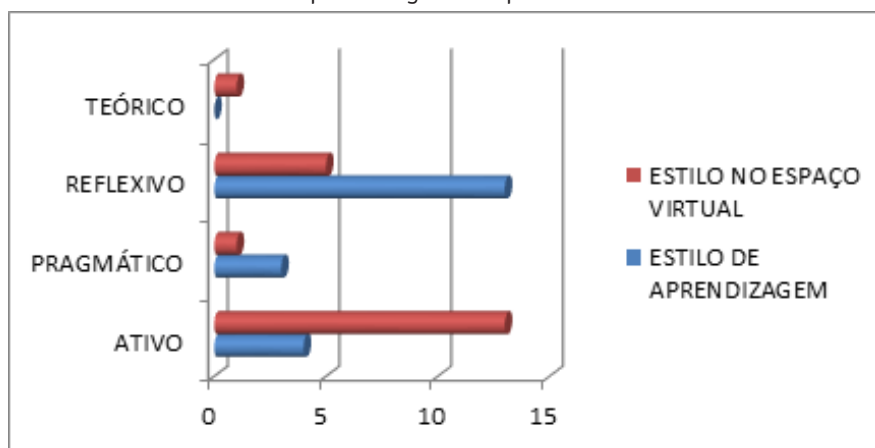
Quadro 1 – Resultado dos estilos de aprendizagem dos praticantes

NOME	ESTILO DE APRENDIZAGEM	ESTILO NO ESPAÇO VIRTUAL
Praticante 1	Reflexivo	Ativo
Praticante 2	Pragmático	Pragmático
Praticante 3	Pragmático	Ativo
Praticante 4	Ativo	Reflexivo
Praticante 5	Reflexivo	Ativo
Praticante 6	Reflexivo	Reflexivo
Praticante 7	Ativo	Reflexivo
Praticante 8	Reflexivo	Ativo
Praticante 9	Ativo	Ativo
Praticante 10	Reflexivo	Ativo
Praticante 11	Reflexivo	Ativo
Praticante 12	Pragmático	Ativo
Praticante 13	Reflexivo	Teórico
Praticante 14	Reflexivo	Ativo
Praticante 15	Reflexivo	Reflexivo

NOME	ESTILO DE APRENDIZAGEM	ESTILO NO ESPAÇO VIRTUAL
Praticante 16	Ativo	Reflexivo
Praticante 17	Reflexivo	Ativo
Praticante 18	Reflexivo	Ativo
Praticante 19	Reflexivo	Ativo
Praticante 20	Reflexivo	Ativo

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Gráfico 1 – Resultado dos estilos de aprendizagem dos praticantes



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Os resultados mostraram que os praticantes possuem estilos semelhantes. No estilo de aprendizagem, dos 20 praticantes 13 são reflexivos e no espaço virtual 13 são ativos, demonstrando um resultado curioso frente à linearidade de estilo para praticantes inscritos na disciplina. Como falamos sobre Tecnologias e Educação, o perfil dos praticantes ser ativo no espaço virtual é condizente com os conhecimentos da área. Importante destacar que as pessoas podem aprender por diferentes caminhos quando se trata da educação presencial e on-line.

De acordo com Barros (2016), o perfil reflexivo atualiza e analisa dados, estuda e reflete antes de concluir um pensamento. Gostam de observar e ponderar. Como o resultado da análise dos estilos de aprendizagem não apresentou o estilo reflexivo como único, foram considerados outros resultados para pensar em atividades que contemplem a todos.

No estilo de aprendizagem, o estilo ativo foi o resultado de quatro praticantes, as pessoas que apresentam características prioritárias deste estilo gostam de novas experiências e atividades desafiadoras. O estilo pragmático foi o resultado de três praticantes e aplica ideias, são realistas, experimentadores,

práticos, diretos e eficazes. Nenhum praticante apresentou o estilo teórico como resultado. Desta forma, não foram priorizadas atividades de estruturas, produção de hipóteses e conceituações.

No espaço virtual foi encontrado um resultado significativo de estilo ativo (87,5%). Para este perfil são indicadas atividades como busca de informações, participações em fóruns e comunidades, considerando que estilo ativo no virtual procura encontrar, inovações e atualizações. Cinco praticantes apresentaram estilo reflexivo (atividades relacionadas com o pensamento e aspectos psicológicos), um teórico com “ações diretamente relacionadas com o planejamento, estratégias, projetos e aspectos sociais” e um pragmático, onde “viabilizar com rapidez é um dos eixos centrais desse estilo de uso; utilizar o espaço virtual como um espaço de ação e produção” (BARROS, 2016, p. 129).

Diante do exposto, a seleção diversificada das estratégias e da utilização das interfaces foi pensada, considerando o indivíduo em particular, sem esquecer a turma, de forma geral. O desenho didático mais adequado conta com atividades como pesquisas e criações em grupo, utilizando fóruns ou comunidades virtuais para a construção colaborativa, com temáticas instigantes e inovadoras.

O desenho didático deve selecionar diferentes atividades, para que os praticantes alcancem vivências com o audiovisual e os recursos da educação on-line. Devem ser atividades que priorizem experiências e um planejamento sólido, devendo considerar um tempo entre a proposição da atividade e a apresentação do trabalho, para que considerem todas as alternativas possíveis antes da realização. E assim foi delimitada a pesquisa, apresentaremos a seguir como as análises acima se transformaram em desenho didático do dispositivo de pesquisa e formação.

4 A PRODUÇÃO DE SABERES AUDIOVISUAIS NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

A Oficina de Produção Audiovisual foi desenvolvida no período de 6 de outubro a 15 de dezembro de 2016. Ao longo deste período, outras atividades foram realizadas, ou seja, nem todos os encontros da disciplina Tecnologias e Educação que ocorreram nestes meses foram relacionados ao audiovisual ou à oficina. Após o primeiro encontro, 6 de outubro, outras aulas foram inseridas, com temas diversos, desta forma, proporcionaríamos tempo de planejamento e elaboração aos praticantes (dois meses), como orientado nos resultados das análises dos estilos de aprendizagem.

Sobre o dispositivo de pesquisa especificamente contamos com sete encontros, no primeiro detalhamos as características técnicas e pedagógicas de cada gênero de cibervídeos, dialogando com os praticantes no sentido de explorar o que eles já sabiam e a impressão deles sobre a temática. O objetivo do segundo encontro foi proporcionar conhecimentos sobre roteiro, esclarecendo os pontos principais para a roteirização necessária à gravação audiovisual. E no terceiro, a proposta era contribuir para o planejamento da gravação, com explicações técnicas sobre a produção de cada gênero, como por exemplo, com quais interfaces poderiam realizar a videoconferência (MARTINS; SANTOS, 2020).

Os outros quatro encontros foram destinados à apresentação dos cibervídeos produzidos e uma conversa posterior, com a finalidade de compreender os objetivos do dispositivo de pesquisa, citados anteriormente. Com interações realizadas on-line debatemos em fórum específico a aplicabilidade

dos cibervídeos na educação. As conversas foram gravadas e os vídeos originários do campo de pesquisa foram analisados posteriormente, a opção pelas videograções (ALMEIDA; MARTINS; SANTOS, 2019) deu-se por possibilitarem a avaliação de um acontecimento quantas vezes forem necessárias, no momento exato de sua ocorrência.

Durante a disciplina, utilizamos o ambiente virtual de aprendizagem no *Moodle*⁷ da UERJ, um espaço formal, com o desenho didático estruturado; um grupo no *Facebook*, espaço para promover a conversação sobre conteúdos relacionados à disciplina, mediações e informações gerais; e alguns grupos no *Whatsapp* acionados pelos próprios praticantes da pesquisa para desenvolver os trabalhos colaborativos ao longo do dispositivo de pesquisa.

Foram formados grupos para a elaboração dos cibervídeos. Cada grupo ficou responsável por elaborar um gênero, produzindo um roteiro, gravando e editando o vídeo, compartilhando nas mídias sociais e escrevendo no fórum do grupo no *Moodle* sobre a experiência vivenciada. A produção ocorreu em sete grupos de aproximadamente cinco pessoas, para dar conta de desenvolver o hipervídeo, a videoaula, a videoconferência, o vídeo instantâneo, o videopesquisa, o vídeo volátil e o microvídeo (ficaram com o mesmo grupo) e o *webinar*.

A proposta de produção aberta de cibervídeos aparece em consonância com ideais de reuso, compartilhamento e remixagem, características da cibercultura, do vídeo contemporâneo e da filosofia de abertura educacional, para além dos muros escolares, por uma produção plural, autoral e pública. Uma educação, promovendo a formação de autores protagonistas, como os resultados da pesquisa, no estilo de aprendizagem, reflexivo, e no espaço virtual, ativo.

Os REA, em conjunto com as tecnologias digitais em rede, viabilizam a produção colaborativa do conhecimento e de culturas, enaltecendo as diferenças e as reapropriações. De forma abrangente, os REA representam um capital intelectual comum em que os materiais educacionais não pertencem a nenhuma instituição, empresa ou pessoa específica. Isso significa que podem ser usados, compartilhados, produzidos colaborativamente e remixados, tendo em vista a adequação deles de acordo com necessidades locais e os seus constantes aperfeiçoamentos. (ROSSINI; AMARAL; SANTOS, 2017, p. 12).

Os grupos produziram Recursos Educacionais Abertos caracterizados por vídeos educativos em diferentes gêneros e publicaram no *YouTube*⁸. Destacaremos dois cibervídeos com tais características: hipervídeo (MARTINS; SANTOS, 2020) com o tema Vídeos na Cibercultura e o *Webinar* com o tema Educar com a mídia. Os praticantes da pesquisa aprofundaram os conhecimentos sobre “educar para a mídia”, “educar por meio da mídia” e “educar com a mídia” a partir do referencial de Duarte e Eléa (2016).

Como hipervídeo consideramos um vídeo interativo que apresenta hiperligações internas

7 Software livre utilizado para desenvolver projetos educacionais on-line. Disponível em: ead.uerj.br/ava

8 YouTube é uma mídia social de vídeos digitais e pode ser considerado o maior repositório audiovisual da atualidade. Usuários podem assistir a conteúdos dos mais variados gêneros ou postar vídeos com e sem edição através da plataforma. Acesso gratuito em: <https://www.youtube.com/>.

ou externas ao vídeo principal, permitindo diálogo com o usuário, por meio de sites, apresentações, imagens, mapas conceituais, outros vídeos, zonas clicáveis diversas, *widgets*, perguntas múltiplas, escola ou discursivas. Já o *webinar* conceituamos como um vídeo transmitido on-line, com comunicação de uma via e utilização de *chat* para conversação. A informalidade é uma marca, pois não requer edição, produção ou um estúdio específico.

Além de postar os vídeos no *YouTube*, os praticantes postaram no ambiente virtual de aprendizagem em dois momentos, o primeiro no fórum para a elaboração específica da Oficina de produção audiovisual e no segundo momento, no Laboratório virtual, espaço para produção de Práticas Educacionais Abertas (PEA), por meio de desenhos didáticos para a educação on-line, norteados pelos vídeos produzidos, como na imagem a seguir:

Figura 1 – Captura do desenho didático sobre educar com a mídia

← → ead.uerj.br/ava/course/view.php?id=334

GRUPO 2- EDUCAR COM A MÍDIA

Lidiane Soares, Maria da Graça Ávila, Marcia Maria, Renata Linhares

Por que usar mídias na educação ?

Com todas as mudanças tecnológicas que acontecem de maneira cada vez mais rápida nos dias atuais, a sala de aula tradicional, agora pode ter sua dinâmica aprimorada com a utilização de mais recursos. Essas novas ferramentas vão permitir uma didática mais envolvente para os alunos e mais interatividade e cooperativismo. Uma vez que essa tecnologia já está integrada ao dia-a-dia das novas gerações, o seu uso trará mais participação e atenção dos alunos, aumentando as suas chances de uma construção autônoma de conhecimentos.

Nesse contexto, urge ue os professores estejam atualizados dessas novas ferramentas uma vez que, a inclusão digital e na cibercultura dos estudantes vai depender de sua prévia formação e preparo. Afinal, professores devem ser mediadores num processo interativo e colaborativo de aprendizagem. O ensino tradicional não perdeu seu valor mas, a linguagem proporcionada pelas mídias tem muito a acrescentar no trabalho pedagógico dos professores.

Vamos ver como?

Para entender mais sobre o uso das mídias na educação, vejam o nosso vídeo:

TEXTO COMPLEMENTAR AO VÍDEO

Esse pequeno texto complementa o conteúdo apresentado! Não deixem de ler!

MINI-AULA I

Nessa vídeo, você aprenderá com Lidiane Soares sobre os diferentes tipos de mídias e as mudanças ocorridas com o passar do tempo.

MINI-AULA II

Nesse vídeo, Marcia Oliveira fala sobre a importância da formação dos professores para a utilização das mídias na educação.

FÓRUM- A PATA NADA

Assistam ao vídeo e respondam!

Fonte: Elaborado pelas praticantes da pesquisa⁹.

As propostas de elaboração audiovisual e de desenhos didáticos para a educação on-line foram

idealizadas de acordo com os estilos de aprendizagem predominantes para a turma, em especial, o estilo ativo no espaço virtual. Considerando a intensa participação deles, proporcionando a ambiência do espaço, por este motivo estavam cadastrados como docentes no ambiente denominado “Laboratório de teste”, assim poderiam manusear e alterar o ambiente virtual de aprendizagem como desejassem para “dar ações aos materiais desenvolvidos” (BARROS, 2013, p. 80).

Os estilos de aprendizagem apresentados por eles delinearão a nossa prática e, para avaliar se essa proposta foi produtora, elaboramos uma roda de conversa, de forma a compreender a percepção dos participantes da investigação após a conclusão do dispositivo de pesquisa. Não imaginávamos o quão significativo tinha sido para eles toda a experiência. O retorno foi positivo e narrativas emergentes dessa conversa revelaram a importância de valorizar seus saberes prévios, preferências de aprendizagem, particularidades e processos de significação para elaborar um processo formativo.

5 O CENÁRIO CONCLUSIVO

O docente que conhece e aplica a teoria dos estilos de aprendizagem proporciona aos alunos ambiências e usos tecnológicos adequados, promovendo aprendizagens significativas de acordo com a individualidade e o contexto no qual está inserido. As diferentes formas com que os alunos podem aprender envolvem fatores pessoais e diversos, então o docente que aciona tais dispositivos para conhecer melhor sua turma caminha no sentido da inclusão e da colaboração.

Ao longo do texto abordamos as potencialidades dos estilos de aprendizagem, tanto para docentes quanto para alunos. O docente, apresentando as características de cada estilo e como proporciona o desenvolvimento de metodologias possíveis a partir dos Estilos de Aprendizagem e dos Estilos de Aprendizagem no Espaço Virtual, uma atualização que Barros (2016) fez e pode ser adaptada para a Educação On-line. E os alunos por promover o seu autoconhecimento, uma metacognição, já que a partir dos resultados expostos poderão conhecer os melhores caminhos a percorrer, sabendo quais as estratégias adotar para uma aprendizagem significativa.

Dos 20 praticantes que responderam aos questionários¹⁰ 13 eram reflexivos e ativos no espaço virtual, demonstrando um resultado curioso, com linearidade de estilo para praticantes da disciplina Tecnologias e Educação. Após a opção de priorizar os estilos de aprendizagem dos praticantes para a construção do desenho didático da pesquisa emergiu a Oficina de produção audiovisual, que priorizou os vídeos como dispositivo de aprendizagens múltiplas, mostrando a potência que a linguagem audiovisual tem na educação contemporânea. A forma como a oficina foi planejada levou em conta as atividades que são indicadas para os perfis prioritários da turma, sem deixar de incluir os demais perfis.

O resultado do uso dos questionários foi o desenvolvimento de um dispositivo de pesquisa e de formação coerente com os estilos de aprendizagem do grupo, de forma a proporcionar um espaço de ação e produção, inovações, atualizações e planejamentos. Atividades como pesquisas e criações em grupo, utilizando fóruns e comunidades virtuais para a construção colaborativa dos conhecimentos e

10 A turma era composta por 35 praticantes, mas 20 responderam ao questionário, os demais optaram por não participar da proposta.

dos recursos audiovisuais, com temáticas instigantes e inovadoras foram elaboradas e testadas com os praticantes, demonstrando como conhecer os estilos pode proporcionar uma maior mediação on-line.

Conclui-se, afirmando que a análise da teoria dos estilos de aprendizagem contribuiu para uma melhor inserção no campo de pesquisa, na educação superior, com praticantes únicos e propostas tecnológicas diferenciadas. Longe de apresentar uma receita de bolo, no presente artigo intencionamos apresentar os estilos de aprendizagem como uma possibilidade para a educação on-line, a partir desse conhecimento, cada professor poderá conhecer melhor sua turma, desenvolver propostas endereçadas e que levem em consideração as necessidades e as formas de aprender dos seus alunos. Compreendendo os estilos apresentados pela turma, foi possível construir um desenho didático apropriado, referendado pelos principais interessados no processo como uma possibilidade coerente com os estilos e com os fenômenos da cibercultura na educação contemporânea.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, J.; MARTINS, V.; SANTOS, E. Vídeo-pesquisa e formação na cibercultura: atos de currículo e de pesquisa em educação. **Boletim GEPEM**, v. 75, p. 1-16, 2019.

ALONSO, C. M.; GALLEGU, D. J.; HONEY, P. **Los estilos de aprendizaje: procedimientos de diagnóstico y mejora**. Madrid: Mensajero, 2002.

ARDOINO, J. **Para uma pedagogia socialista**. Brasília: Editora Plano, 2003.

BARROS, D. **Estilos de aprendizagem e o uso das tecnologias**. Santo Tirso: Defacto, 2016. v. 1. 160p.

BARROS, D. Estilos de uso do espaço virtual: novas perspectivas para os ambientes de aprendizagem online. **Educação em foco**, Juiz de Fora, v. 18, n. 1, 2013. p. 71-103.

DUARTE, R.; ELEÁ, I. Mídia-Educação: teoria e prática. *In*: Edméa Santos (org.). **Mídias e tecnologias na educação presencial e a distância**. Rio de Janeiro: LTC, 2016. p. 3-17.

GORDÓN, F. R. A. Implicaciones del conocimiento de los estilos de aprendizaje en el ejercicio profesional del docente universitario. **Journal of Learning Styles**, Utah Valley University, v. 9 n. 18, 2016.

MARTINS, V. **Os cibervídeos na educação online: uma pesquisa-formação na cibercultura**. 2017. 178 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

MARTINS, V.; SANTOS, E. O audiovisual na cibercultura: táticas para pensar a educação contemporânea. **Revista Movimento**, v. 1, p. 115-138, 2018.

MARTINS, V.; SANTOS, E. A produção de cibervídeos na formação de professores: reflexões para a educação online. **Revista Emrede - Revista de Educação a Distância**, v. 6, p. 221-233, 2019.

MARTINS, V.; SANTOS, E. Videoconferência e hipervídeo como propostas interativas na educação online: pensando a formação de professores para a educação contemporânea. **Revista Reflexão e Ação** (versão eletrônica), v. 28, p. 113-132, 2020.

MARTINS, V.; SANTOS, E.; DUARTE, E. A educação online e os desenhos didáticos com interfaces móveis: autorias em ambientes virtuais de aprendizagem web e aplicativos. **Debates em educação**, v. 12, p. 785-804, 2020.

ROSSINI, T. S. S.; AMARAL, M.; SANTOS, E. O. Recursos Educacionais Abertos na formação de professor-autor na cibercultura. **EAD em foco**, v. 7, p. 1-14, 2017.

SANTOS, E. **Pesquisa-formação na cibercultura**. Teresina: EDUFPI, 2019.

SANTOS, R. **Formação de formadores e educação superior na cibercultura**: itinerâncias de Grupos de Pesquisa no Facebook. 2015. 183 f. Tese (Doutorado em educação) – Faculdade de educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

SANTOS, R; RIBEIRO, M.; CARVALHO, F. Educação Online: aprenderensinar em rede. Informática na Educação. **CEIE-SBC**, 2020.

Recebido em: 30 de Março de 2018

Avaliado em: 5 de Maio de 2018

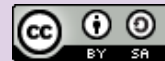
Aceito em: 10 de Agosto de 2018

1 Pedagoga (UERJ), Especialista em Planejamento, Implementação e Gestão da Educação a Distância (UFF), Mestra em Educação (UERJ) e Doutoranda em Educação (UERJ). Docente do Instituto Federal do Rio de Janeiro. Membro do Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura. <http://docenciaonline.pro.br/moodle/course/view.php?id=87>
E-mail: vivian.martinst@gmail.com

2 Professora Titular-Livre da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ). Atua no Instituto de Educação e no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEDUC), na linha de pesquisa 'Linha 1: Estudos Contemporâneos e Práticas Educativas'. Editora-chefe da Revista Docência e Cibercultura (Proped/UERJ), link: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc>. Líder do GPDOC - Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura. Membro do Observatório FORMACCE, Membro do Laboratório de Imagem da UERJ. Coordenadora do GT 16 – 'Educação e Comunicação' da ANPED - Associação Brasileira de Pesquisa em Educação> (2017-2019, recondução até a presente data). Professora da disciplina Informática na Educação no curso de Pedagogia a Distância UERJ/CEDERJ. Pedagoga pela UCSAL, mestre e doutora em Educação pela UFBA. Pós-doutora em e-learning e EAD pela UAB-PT, onde colabora esporadicamente no MPEL - Mestrado em Pedagogia do e-Learning. Atua na formação inicial e continuada de professores e pesquisadores. Áreas de atuação: "Educação e Cibercultura, Pesquisa e Práticas Pedagógicas, Formação de Professores, Didática, Currículos: teorias, práticas e políticas, Informática na Educação, Educação Online, EAD. Site/acer-vo: www.edmeasantos.pro.br ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-4978-9818> E-mail: edmeabaiana@gmail.com



A autenticidade desse artigo pode ser conferida no site <https://periodicos.set.edu.br>



Este artigo é licenciado na modalidade acesso abertosob a Atribuição-Compartilha Igual CC BY-SA