
Autoria digital de cybersêniors: um estudo de caso sobre a construção de vídeos

Cybersêniors digital authorship: a case study on video construction

Bruna Kin Slodkowski

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Leticia Rocha Machado

Universidade Federal de Santa Catarina/ Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Jozelina Silva da Silva Mendes

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Patricia Alejandra Behar

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Resumo: O artigo tem por objetivo investigar de que forma a construção de vídeos autorais contribuem para o envelhecimento ativo e o desenvolvimento da autonomia de cybersêniors em um curso de inclusão digital. O número de ferramentas digitais desenvolvidas para a produção de materiais digitais cresce anualmente. Assim, é importante cada vez mais instigar a autoria digital dos idosos para desenvolver a sua autoestima e autorrealização. A metodologia adotada foi qualitativa do tipo estudo de caso. A coleta de dados foi realizada a partir de questionários e observações participantes com 21 idosos com idade igual ou superior a 60 anos. Os dados apontaram que a maioria dos participantes (99%) considerou satisfatória a construção dos materiais, evidenciando alguns elementos necessários para este processo, como o planejamento. A análise dos dados apontou que a autoria digital pode auxiliar tanto no desenvolvimento da autonomia quanto no envelhecimento ativo através das produções de vídeos.

Palavras-chave: Conteúdo digital. Envelhecimento ativo. Idosos.

Abstract: The article aims to investigate the way in which the construction of videos contribute to active aging and the development of the autonomy of cybersêniors in a course of digital inclusion. The number of digital tools developed for the production of digital materials grows annually. Thus, it is increasingly important to instigate the digital authorship of the elderly to develop their self-esteem and self-realization. The methodology adopted was qualitative of the case study type. Data collection it was made from questionnaires and participant observations with 21 elderly individuals aged 60 years or older. The data indicated that the majority of the participants (99%) considered the construction of the materials satisfactory, evidencing some elements necessary for this process, such as planning. Data analysis pointed out that digital authorship can help both the development of autonomy and active aging through video productions.

Keywords: Digital content. Active aging. Sêniors.

SLODKOWSKI, Bruna Sin; MACHADO, Leticia Rocha et al. Autoria digital de cybersêniors: um estudo de caso sobre a construção de vídeos. Informática Na Educação: teoria e prática, Porto Alegre, v. 22, n. 3, p.12-25, set./dez. 2019.

1 Introdução

O presente artigo objetiva investigar de que forma a construção de vídeos autorais contribui para o envelhecimento ativo e o desenvolvimento da autonomia de cybersêniors em um curso de inclusão digital. No Brasil, a expectativa de vida tem crescido nos últimos anos. De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2015), no ano de 2060, 33,7% da população será constituída por idosos. Além disso, os idosos estão se interessando cada vez mais pelas tecnologias digitais, tais como o computador, o notebook e os smartphones (DOLL, CACHIONI e MACHADO, 2016). Assim, esse contexto aponta para novos desafios na educação de idosos em diferentes áreas, como a cultural, a econômica, a tecnológica e a educacional. Nesse sentido, percebe-se um movimento de procura por atividades que promovam o bem-estar e estejam relacionadas com a aprendizagem ao longo da vida. A partir disso, observa-se o crescente interesse do público sênior em aprender a utilizar as tecnologias para facilitar a comunicação e a interação social.

Para Kachar (2010), o aumento do uso das tecnologias foi possível em decorrência de dois aspectos: o barateamento do custo das mesmas e os programas de políticas públicas de inclusão digital, o que provocou um aumento do uso das tecnologias digitais (TD), principalmente pelo público idoso. A esse respeito, Candido (2015) aponta que os seniores têm se motivado a acompanhar cada vez mais a evolução das tecnologias digitais através da realização de cursos, procurando aprender sobre essas ferramentas e tornando-se, assim, cidadãos ativos de uma sociedade tecnológica. Portanto, neste contexto, um novo perfil de idosos surge, chamado, neste estudo, de cybersêniors. Com relação a este termo, Machado e Behar (2015, p.131) definem os cybersêniors como idosos que são “[...] ativos na internet e que utilizam, com facilidade, os serviços oferecidos online como busca de informações, comunicação com família e amigos, uso de redes sociais, pagamento de contas em bancos virtuais etc.” Desta forma, é importante refletir sobre possíveis ações e metodologias para que a aprendizagem das tecnologias digitais ultrapasse o simples uso técnico, permitindo seu uso contextualizado às situações-problema do cotidiano.

Além disso, a busca por novas aprendizagens e conhecimentos pode contribuir também no processo de educação permanente, vista como um importante recurso na manutenção das capacidades físicas e cognitivas. De acordo com o Centro Internacional de Longevidade (ICL Brasil): “A aprendizagem é um recurso renovável que melhora a capacidade de se manter saudável e de adquirir e atualizar conhecimentos e habilidades para permanecer relevante e melhor assegurar a segurança pessoal. Quanto mais saudável e instruído se é em qualquer idade, maiores as chances de se participar plenamente na sociedade” (ICL BRASIL, p. 44, 2015).

Sendo assim, ao aprender sobre novos recursos os idosos interessados no tema podem ampliar sua visibilidade, tornando-os sujeitos ativos na sociedade (FERREIRA e GOULART, 2013). A produção de materiais digitais autorais por idosos pode auxiliar tanto na compreensão

do próprio processo de envelhecimento quanto no processo de aprendizagem ao longo da vida. Nessa perspectiva, ao utilizar TD para construir conteúdos digitais com idosos é possível contribuir para uma educação permanente e, com isso, oportunizar o desenvolvimento da qualidade de vida dos idosos. Com relação ao processo de autoria digital, observa-se que idosos têm potencial para produzir diversos tipos de materiais a respeito de temas de seu interesse, incluindo a construção de vídeos. Por isso, é relevante que existam espaços para exercitar a criação de conteúdos pelos mais velhos. Menezes (2013, p. 63) aponta que "o exercício da autoria em sala de aula também favorece a criatividade dos alunos, a autonomia, o pensamento crítico, e, como é realizada na ação, também promove a colaboração entre os pares".

Neste sentido, a presente pesquisa desenvolveu uma oficina em um curso de inclusão digital que propiciou, além da aprendizagem da ferramenta de criação de vídeo, a autoria digital pelos alunos idosos participantes. Assim, este artigo investigou as contribuições do processo de autoria digital de cybersêniores em um curso de inclusão digital. O referido curso foi realizado no primeiro semestre de 2017 na Unidade de Inclusão Digital de Idosos (UNIDI), situada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Nesta oficina, foram tratadas temáticas como criação de aplicativos e conteúdos digitais diversificados, utilização do smartphone e uso de ferramentas de comunicação. Portanto, com base nas observações realizadas no curso foi possível apontar as dificuldades no uso da ferramenta, bem como os benefícios do curso para os participantes.

Assim, o presente artigo é dividido em cinco seções. Na primeira, apresentou-se a introdução, com a contextualização do assunto e do cenário da pesquisa, bem como seus objetivos. A segunda é destinada a discutir a importância da educação permanente e o uso das tecnologias digitais com os idosos. Na terceira, são apresentados os conceitos de autor e de autoria digital. Na quarta, apresenta-se a metodologia da pesquisa, com suas etapas de desenvolvimento. Na penúltima seção, os resultados coletados são apresentados e discutidos e, por último, traz-se as considerações finais.

2 Educação permanente: o uso das tecnologias digitais como uma possibilidade para a velhice

As transformações que ocorrem na velhice estão atreladas a questões econômicas e sociais, como é o caso da aposentadoria, e podem interferir no desenvolvimento humano. Nesse processo, é possível perceber que alguns idosos perdem o vínculo e a interação com muitas pessoas. Além disso, o encerramento das atividades profissionais também contribui para a diminuição ou falta de projetos de vida, contribuindo para o isolamento social. Assim, a educação permanente é uma excelente possibilidade de reinserção das pessoas idosas na sociedade atual.

O termo educação permanente (*Life long education*) foi criado na Inglaterra, em 1919, por Lloyd George, em um relatório acerca da educação de adultos apresentado ao Ministério da Reconstrução da época. Essa modalidade de ensino originou-se como uma "educação

coextensiva” à vida, ou seja, referindo-se ao retorno da aprendizagem assentada em uma perspectiva de educação integral (OSORIO, 2005). Contudo, muitos outros termos acabaram se relacionando ao termo educação permanente, como é o caso de educação ao longo da vida, considerado sinônimo por algum tempo já que ambos contêm uma ideia de processo para todas as idades da vida. Para a Unesco (2010), a aprendizagem ao longo da vida ultrapassa o que já se pratica, ou seja, [...] ela deve abrir as possibilidades da educação a todos, com vários objetivos: oferecer uma segunda ou terceira oportunidade; dar resposta à sede de conhecimento, de beleza ou de superação de si mesmo; ou, ainda, aprimorar e ampliar as formações estritamente associadas às exigências da vida profissional, incluindo as formações práticas (UNESCO, 2010, p. 32).

Doll et al. (2015) ponderam que se deve atentar para a heterogeneidade do público, atrelado aos espaços que promovem o ensino e a aprendizagem no âmbito da vida cotidiana. A partir disso, os referidos autores (2015) elencam diversas atividades como, por exemplo: as trocas intergeracionais, as Universidades Abertas para a Terceira Idade, os grupos de convivência e os cursos de informática, entre outros.

Os idosos que participam de atividades de educação permanente, na sua maioria, se mantêm mais ativos e menos isolados, contribuindo com a construção de uma sociedade cada vez mais inclusiva (DOLL, CACHIONI & MACHADO, 2016). Portanto, a educação permanente pode ser uma possibilidade contínua no desenvolvimento da autonomia, principalmente, se considerar a autoria deste público nos materiais digitais. Nesse sentido, é relevante possibilitar estratégias que viabilizem a produção de conteúdos digitais de modo mais autônomo por idosos, pois acredita-se que a autonomia é um componente essencial para o bem-estar do sujeito. Além disso, o aprendizado das tecnologias digitais (TD), pode auxiliar os seniores a conviverem de forma autônoma numa sociedade tecnológica, fortalecendo os vínculos afetivos através do uso das ferramentas de comunicação (BEHAR e MACHADO, 2015).

Contudo, ainda que muitos idosos demonstrem interesse no uso das TD, alguns deles apresentam dificuldades, medo e insegurança ao utilizá-las. Cabe destacar que esses receios podem diminuir à medida em que aprendem a dominar tais recursos e, principalmente, quando conseguem constatar seu progresso no uso das mesmas (LOLLI e MAIO, 2015). Em vista disso, a autoria digital pode contribuir para a desconstrução desse cenário, auxiliando o idoso no desenvolvimento de suas habilidades, conforme será abordado a seguir.

3 O autor e a autoria digital

É possível perceber que a internet, bem como as ferramentas de autoria digital, oportuniza cada vez mais a criação de conteúdo de acordo com o interesse e necessidade do sujeito. Nesse sentido, cabe ressaltar que, na maioria das vezes, não é preciso dominar uma linguagem de programação ou conhecer conceitos básicos de design e layout como, por exemplo, a combinação de cores, visto que algumas dessas ferramentas de autoria digital disponibilizam modelos e ideias de layout e design, que são recomendadas ao usuário.

Com base neste panorama muitos questionamentos referentes à autoria digital surgem, como por exemplo: Como identificar o autor de um material na internet? Como referenciar um autor que publicou na web? O que é uma produção autoral digital? O que significa ser um autor no virtual? Quais atravessamentos perpassam o significado de ser um sujeito-autor na internet? O que significa ser autor na internet? O que é criação neste novo contexto?, etc.

Observa-se que o conceito de autoria vem sofrendo modificações ao longo dos anos, podendo ser dividido, em três momentos distintos, de acordo com Chartier (2012). O primeiro período se refere aos séculos XIV e XV, onde a produção de manuscritos dá início à noção de obra e autor. Já no segundo período, entre os séculos XVI e XVII, o conceito de autor se expande, reforçando a necessidade de se atribuir um nome a quem escreveu a obra discursiva. Contudo, tal reconhecimento estava ligado à necessidade de responsabilizar os sujeitos pela divulgação de suas ideias.

Atualmente, o conceito de autoria pode ser vinculado a qualquer tipo de produção, tanto oral, escrita, impressa, artística, digital etc. Esta modificação se deve principalmente à evolução da internet, que possibilitou o surgimento de um novo perfil: o autor digital, que está inserido em um contexto multimídia e hipertextual da internet. Além disso, as tecnologias também possibilitaram uma ampliação da liberdade de expressão de pensamento e a consequente necessidade de se expressar e se posicionar frente aos acontecimentos. Se antes a autoria era vista como um instrumento de identificação com vistas ao julgamento, na atualidade a autoria é vista como necessidade de ser visto e reconhecido pela sociedade. Por isso, a autoria assumiu o papel de reconhecimento e valorização. No entanto, com este novo panorama surge também a necessidade de discussões sobre o limite, ou não, da criação online, já que qualquer pessoa pode produzir e publicar surgindo, às vezes, erros e distorções de muitas informações, principalmente relacionadas a questões de saúde.

A evolução da internet permite um melhor entendimento dos desafios que estão relacionados com a autoria no digital. A Web 1.0, primeira geração, ficou conhecida como a internet do consumo de informações, já que os usuários não tinham nenhuma interatividade e tampouco possibilidade de produção/publicação de materiais ou obras (BAX, 2012). O autor, nesta internet, estava vinculado a poucos sujeitos detentores deste "poder", ou seja, aqueles que já sabiam programar.

Já a Web 2.0, a partir de 2004, é considerada a internet da produção e do compartilhamento, pois permitiu que qualquer sujeito pudesse ser autor e exercer sua autoria no virtual (BAX, 2012). Esta nova forma de criação só foi possível a partir das ferramentas digitais que estão cada vez mais possibilitando que qualquer pessoa, com pouco ou muito conhecimento de informática, possa desenvolver e construir materiais e publicá-los com facilidade na internet. Tais conteúdos podem ser produzidos no formato de textos, músicas, vídeos, aplicativos, textos em comentários nas redes sociais, entre outros.

Além da facilidade para construção desses materiais, é possível observar um aumento de ferramentas online que priorizam o desenvolvimento da colaboração, ou seja, o compartilhamento de materiais que podem auxiliar outras pessoas, criando, assim, uma rede

social e coletiva. A cooperação é outro aspecto que está cada vez mais sendo desenvolvido, ou seja, a produção de materiais por mais de uma pessoa, de forma conjunta (BEHAR, 2013).

Cabe salientar que a reflexão apontada neste texto não está relacionada com a qualidade ou não destes materiais digitais publicados, mas aponta a necessidade de discutir o processo.

A autoria digital também traz à tona outras inquietações, como por exemplo a noção de criação e de inovação, pois o acesso facilitado à informação pode interferir negativamente no processo autoral. Isso permite questionamentos em torno da veracidade das obras que atualmente são produzidas.

Na literatura se encontra outros autores que discorrem sobre esse vínculo entre autoria e criação (FILATRO, 2015). Cabe ressaltar que os processos de autoria e de criação estão atrelados à elaboração de conteúdo, pois, de acordo com Filatro (2015, p. 280), "[...] falar em autoria de conteúdo é falar em criação". A esse respeito, Menezes (2013) afirma que o ser humano tem potencial para estar em constante ato de criação e se expressar de diferentes formas. Já Krokosz (2015) comenta que a autoria se efetiva na ação e se dá a partir da junção de três eixos fundamentais: a descoberta, a invenção e a criação. Dessa forma, percebe-se a necessidade de desenvolver atividades que estimulem a autoria digital e possibilitem a construção e reconstrução de significados, ao invés de propor a simples replicação da informação.

Neste contexto, a educação passou a incluir este conceito nas suas metodologias e práticas pedagógicas, já que se observou que, através da autoria digital, seria possível propiciar ao aluno uma ruptura paradigmática, na qual o aprendiz pudesse ser ator principal do processo de criação e inovação no virtual. Como salienta Guimarães (2011, p. 28), é importante "[...] situar-se como autor do seu pensar, deixando de ser objeto do outro para ser sujeito de seu próprio desejo. O desenvolvimento da autoria está, então, relacionado com a aquisição da liberdade" (GUIMARÃES, 2011, p.28).

Assim, entende-se que esta criação autoral pode auxiliar na autovalorização e autoestima dos alunos, principalmente com relação aos alunos idosos. Koch (2015, p.27) cita que "[...] as ferramentas de autoria possibilitam a professores e alunos que se tornem autores do tema que está sendo estudado, adequando os materiais produzidos às necessidades específicas. Além disso, conectam diferentes mídias ao associar imagem, som, texto, como formas de enriquecer o processo de aprendizagem e despertar a atenção sobre os objetos de trabalho". Nesse sentido, é necessário cada vez mais pensar sobre o uso das tecnologias digitais na educação que contemple estratégias pedagógicas focadas no autor e na autoria digital.

Menezes (2013, p.63) discorre sobre a relação da autoria com o processo de aprendizagem afirmando que: "[...] a autoria é um meio que auxilia na construção de uma aprendizagem mais significativa para os alunos, pois tem as experimentações como base de sua realização, por meio do exercício da criação, da dúvida, do erro, da execução, da reelaboração.

Nesse sentido, pensar no contexto da inclusão digital de idosos requer considerar estratégias pedagógicas baseadas na questão da autoria digital desse público, pois elas contribuem para sua inclusão (GRANDE, 2016). A produção de vídeos pode auxiliar para a

inserção ativa dos idosos numa sociedade tecnológica, já que permite que os mesmos se tornem protagonistas do processo. Koch (2015, p.27) cita que "[...] as ferramentas de autoria possibilitam a professores e alunos que se tornem autores do tema que está sendo estudado, adequando os materiais produzidos às necessidades específicas. Além disso, conectam diferentes mídias ao associar imagem, som e texto, como forma de enriquecer o processo de aprendizagem e despertar a atenção sobre os objetos de trabalho".

Assim, a produção autoral de vídeo pode trazer muitos benefícios para o público idoso. Neste sentido, a presente pesquisa tem como objetivo investigar este processo, conforme será abordado a seguir.

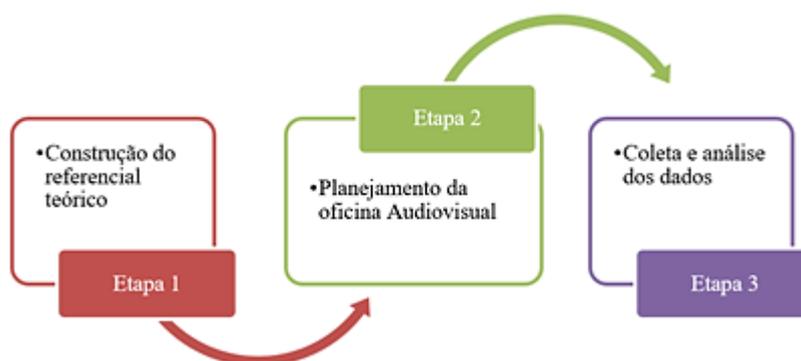
4 Material e métodos

Para responder ao objetivo desta investigação, utilizou-se uma metodologia qualitativa, do tipo estudo de caso. Participaram da pesquisa 21 idosos, que são alunos de uma das oficinas do curso Viv@ead, ofertado pela UNIDI. A oficina utilizada para a coleta de dados faz parte do curso de inclusão digital e de uma dissertação de mestrado, o qual foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética e Pesquisa da instituição. Esta oficina teve duração de seis meses, onde foram abordadas diferentes temáticas, incluindo a produção de vídeos autorais, através do aplicativo VivaVídeo. Os vídeos produzidos foram apresentados em uma exposição na Universidade e também divulgados na página <http://vivaead.weebly.com/>.

Para a coleta de dados, foram utilizados questionários online aplicados na última oficina; observação participante e produções realizadas pelos idosos no ambiente virtual de aprendizagem usado como ferramenta de apoio às aulas. Com relação ao questionário, ele caracteriza-se como misto, contendo oito questões abertas: 1) Qual a sua idade?; 3) Você planejou o seu vídeo antes de construí-lo? Em caso positivo, liste quais foram as etapas que você utilizou. Em caso negativo, justifique porque não realizou um planejamento; 4) De onde você coletou ou quem produziu os materiais para a construção do vídeo (imagens, música, som)? Comente brevemente quais foram os cuidados que você teve nesse processo; 5) Em sua opinião, você conseguiu produzir o vídeo conforme imaginado? Por quê?; 6) Quais foram as maiores dificuldades ao utilizar a ferramenta VivaVideo?; 7) Você pretende construir outros vídeos futuramente? Relate as motivações; 8) Relate de forma geral como foi a experiência de produzir um vídeo autoral; e uma fechada: 2) Qual o seu gênero?), além disso, os dados foram transcritos conforme os participantes redigiram.

Quanto à observação participante, ela ocorreu durante as aulas do curso. A metodologia de pesquisa foi realizada em três etapas, conforme a Figura 1.

Figura 1 – Etapas da Metodologia



Fonte: As autoras (2019).

A etapa 1 contemplou a construção do referencial teórico. Nesta etapa, foram definidos os conceitos utilizados para o embasamento do estudo e construção da categoria de análise. Já na etapa 2 foi realizado planejamento da oficina Audiovisual e na etapa 3 foi realizada a coleta e análise dos dados, a partir de um questionário online com perguntas abertas e fechadas no final do curso, além de observações realizadas pelas professoras no decorrer do processo e postagens realizadas no WhatsApp e no Facebook.

Para analisar os dados qualitativos, foram utilizadas as etapas propostas por Moraes (1999), sendo criadas as categorias “Planejamento”; “Materiais Digitais para o Desenvolvimento do Vídeo”; “Autoria de vídeos”; “Dificuldades no uso da Ferramenta de Autoria” e “Produções e autorias futuras”, para a orientar a análise de dados. Além disso, a fim de preservar a identidade dos participantes do estudo, foi utilizada a sigla “I”, seguida de um numeral para se referir a cada participante do curso. Assim, com base na metodologia, a seguir é apresentada a análise e discussão dos dados.

5 Resultados

Os dados coletados no decorrer da investigação permitiram um maior entendimento sobre como ocorre o processo de autoria pelo público idoso, bem como analisar as possíveis contribuições para o processo de envelhecimento dos cybersêniores. Assim, a média de idade dos participantes é de 72 anos, sendo 88% do gênero feminino. Além disso, todos já possuíam conhecimento sobre o uso do computador e do smartphone, uma vez que participam de cursos de inclusão digital desde 2014. A seguir, são apresentados os dados coletados elencados em cinco categorias de análise.

5.1 Categoria: Planejamento

Ao serem questionados sobre esta categoria, todos os idosos (21) responderam que realizaram um planejamento para o desenvolvimento dos vídeos. No entanto, ao analisar os

dados obtidos, percebe-se que os mesmos utilizaram estratégias diferentes para esta etapa, as quais serão comentadas a seguir.

- Pesquisa e seleção de materiais: Dez participantes iniciaram o projeto optando por fazer primeiro uma seleção de materiais (fotos e músicas) necessários para a construção do vídeo.

- Revisão dos tutoriais antes de dar início ao projeto: Dois alunos procuraram ler e assistir os tutoriais disponibilizados pelas professoras do curso, para conhecer melhor a ferramenta e suas potencialidades, antes de iniciar seu vídeo.

- Planejamento e escrita de roteiro: Quatro idosos escreveram um roteiro do conteúdo que desejavam utilizar no vídeo para utilizar como guia de sua produção.

- Pesquisa na internet: Apenas um idoso efetuou pesquisas na internet sobre qualidade de vida, a fim de coletar ideias antes de fazer o roteiro.

É possível analisar estes processos a partir dos depoimentos de alguns idosos: "comecei a planejar meu vídeo, selecionando fotos e música, redigi rascunho do texto que iria gravar" (I1); "Sim eu fiz o planejamento do vídeo. Escolhi as fotos e salvei no celular. Entrei no aplicativo VivaVídeo e escolhi as fotos na sequência que eu queria. E comecei a trabalhar o texto. Colocar efeitos, adesivos, música, colocar a minha voz e etc" (I3).

Dois idosos destacaram que, inicialmente, escolheram e organizaram as fotos. Um participante ressaltou que tirou fotos digitais de fotos impressas, utilizando seu smartphone. Outra estratégia adotada por um idoso foi gravar um vídeo na sacada de sua casa, pois acredita que uma paisagem poderia contribuir para a representação do que seria qualidade de vida. O depoimento de um idoso aponta para a estratégia utilizada: "Eu pensei que uma paisagem poderia gerar qualidade de vida por isso o vídeo é da sacada do meu apartamento" (I18). Assim, observa-se que os idosos realizaram diferentes procedimentos que viabilizaram uma organização prévia para o desenvolvimento dos seus materiais e como essa estruturação facilitou a construção dos vídeos. Já o participante que mencionou ter feito uma pesquisa sobre a temática qualidade de vida na internet antes de construir o roteiro, comentou: "Planejei sim. As etapas foram as seguintes: O que é qualidade de vida para mim? Fiz uma pesquisa sobre qualidade de vida. Foi onde eu aproveitei uma festa de aniversário de 100 anos de uma colega de coral, fiz entrevista com ela e pedi para uma colega ir gravando a entrevista. Depois gravei a nossa turma participando do almoço e homenagem, parabéns, canto e declamação etc. Daí também resolvi gravar nossas atividades de dança numa aula de ensaios, pensei em juntar estas duas atividades" (I17). Com base nos comentários desses entrevistados, é possível constatar que os mesmos consideraram importante a organização de uma estrutura de perguntas para otimizar o tempo, além da pesquisa prévia, que possibilitou enriquecer ainda mais o vídeo que seria produzido.

Referente à seleção de materiais para a produção dos vídeos, alguns idosos comentaram as seguintes falas: "comecei a planejar meu vídeo, selecionando fotos e música, redigi rascunho do texto que iria gravar" (I16); "1º gravei diversos vídeos e salvei" (I14); "comecei a planejar meu vídeo, selecionando fotos e música, redigi rascunho do texto que iria gravar" (I1),

evidenciando novamente uma preocupação na organização e seleção de materiais que pudessem compor o vídeo que seria produzido.

Assim, a partir dos dados analisados, pode-se observar que cada idoso utilizou determinada estratégia para a coleta dos materiais, adotando planejamentos diferenciados. No entanto, a maioria pesquisou e selecionou os materiais com antecedência, denotando um planejamento prévio que não somente contribuiu para a construção do vídeo, mas também para desenvolver o processo de autoria dos participantes.

5.2 Categoria: Materiais Digitais para o Desenvolvimento do Vídeo

Em relação a esta categoria, 17 idosos apontaram que produziram os materiais dos seus vídeos e 4 utilizaram materiais prontos ou coletados de outros autores (amigos). Esses dados indicam que eles tiveram interesse em produzir os conteúdos e que se sentiram autores digitais, conforme demonstram os trechos a seguir: “Eu mesmo, alguns foram gravados no Centro Olímpico Municipal” (I1); “Fotos com meus chapéus na parede de casa, música de cd, pretendia fazer vídeo contando a história de cada chapéu e relacionar com minha qualidade de vida” (I2); “Eu fui participar do treino e fiz o vídeo diz colegas de jogo” (I3).

No entanto, 4 idosos não utilizaram materiais digitais produzidos por si mesmos, o que pode indicar que se sentiram inseguros quanto à sua produção, pois coletaram imagens prontas disponibilizadas pela própria ferramenta VivaVídeo. A esse respeito, um dos idosos apontou que tinha utilizado “Fotos imagens tiradas de viagens de colegas. Qto ao som fui escolhendo as que eu me identifiquei” (I5).

Assim, observou-se que a maioria dos idosos demonstrou interesse em produzir materiais digitais, pois elaboraram seus vídeos de modo autoral, além de vincular o conteúdo a suas atividades, elementos de sua residência e objetos pessoais com grandes significados. Com relação aos idosos que podem ter se sentido inseguros nessa produção, é interessante observar que os mesmos não deixaram de realizar a atividade, buscando estratégias para coleta de imagens, o que pode denotar apenas uma dificuldade inicial frente ao desafio de produzir um vídeo.

5.3 Categoria: Autoria de Vídeo

Os dados analisados nesta categoria apontaram que 11 idosos conseguiram produzir os vídeos conforme desejado e 8 não os construíram da maneira como gostariam, apesar de também terem conseguido finalizar o vídeo. No total, apenas 2 participantes não elaboraram/finalizaram o vídeo, dentre eles apenas um idoso explicou que não conseguiu finalizá-lo, pois não acompanhou as aulas e explicações desde o início e em sua percepção isso acabou dificultando.

Desse modo, observou-se que o processo de produção autoral de vídeos ocorreu com 19 idosos participantes do curso e que apenas 2 não conseguiram efetuar a produção desse material. Notou-se que, a partir dos dados coletados, grande parte da turma se sentiu motivada ao produzir materiais audiovisuais de forma autoral. Os participantes demonstraram

interesse em desafiar-se a explorar os recursos da ferramenta, assim como utilizar materiais de seus acervos. Em relação aos idosos que construíram seus vídeos, alguns depoimentos apontam para a preocupação sobre o desenvolvimento da autoria do material: "Sim. Ficou completo com música e consegui gravar a minha voz" (I1); "Sim porque antes de fazê-lo juntei todas ferramentaq.ia utilizar e memorizar o conteúdo que ia explicar. Porque se não fizesse uma preparação não saberia como criar um vídeo" (I2).

Em relação aos idosos que produziram os vídeos, mas que julgaram que os mesmos não ficaram da maneira como esperavam, é possível perceber, a partir dos dados coletados, que a facilidade em utilizar recursos já existentes na ferramenta como, por exemplo, a inclusão de adesivos e textos prontos, aliado à insegurança na produção de novos conteúdos, pode ter prejudicado o processo de desenvolvimento da autoria desses participantes.

Outro fator que contribuiu para esta dificuldade foi a falta de conhecimento de alguns acerca da ferramenta. O tempo também foi outro empecilho, conforme o depoimento de alguns idosos: "Os vídeos postados sim. Mas ainda não consegui fazer um com todos os recursos, por falta de tempo e de mais segurança e conhecimento da ferramenta" (I3); "Quase, porque não consegui usar imagens da internet e o som não consegui aumentar o volume" (I4).

Os cybersêniores que não conseguiram fazer o vídeo apontaram a falta de entendimentos sobre a atividade e de tempo, conforme destacado nos depoimentos: "Não consegui produzir o vídeo, ã compreendi como fazer, tive bastante dificuldade talvez por ã ter acompanhado as primeiras explicações sobre a tarefa na sala de aula" (I7); "Não consegui produzir o vídeo" (I8).

Desse modo, percebeu-se que, grande parte dos participantes ficou motivada com a proposta de construir materiais audiovisuais de maneira autoral e finalizaram a atividade conforme suas expectativas. Além disso, é relevante analisar o apontamento de alguns cybersêniores referente ao resultado, quando os mesmos afirmaram que não ficou como gostariam. Este dado demonstra que os idosos avaliaram a sua produção de forma crítica, apontando para o fato de que talvez tenham interesse em explorar mais recursos que a ferramenta disponibiliza na produção de novos vídeos e, portanto, na autoria digital. Ademais, outros fatores como a dificuldade na usabilidade da ferramenta, a ausência nas aulas e a questão do tempo da atividade, também foram mencionados como impasses para a produção do material.

5.4 Categoria: Dificuldade no uso da Ferramenta de Autoria

Essa categoria foi criada e entende-se que é importante investigar as dificuldades que os cybersêniores sentiram ao utilizar a ferramenta. Assim, constatou-se que apenas 3 idosos relataram que sentiram dificuldades, principalmente, com relação à:

- instalar o aplicativo devido à pouca memória no smartphone;
- inserir a voz e modulação com a trilha sonora no aplicativo VivaVídeo;
- escrever o texto dentro do vídeo;

- editar os cortes em imagens e juntar vídeos e, por fim;
- ajustar o tempo de duração da imagem e dos textos.

Estas evidências são apresentadas nos depoimentos de alguns cybersêniores: "A dificuldade foi gravar a minha voz. Quase não se ouvia. Depois de muito tentar descobri que tinha como diminuir o volume da música para poder ouvir a minha voz" (I1); "Foi a edição. Como tirar as partes que eu não queria" (I2).

Cabe ressaltar que o aplicativo VivaVideo foi escolhido por ser considerado o mais fácil dentro das opções existentes e, sobretudo, por ser gratuito para dispositivos móveis (smartphones e tablets). Além disso, esses idosos usam mais esse aparelho do que o computador devido a sua mobilidade.

Com base nas análises, foi possível identificar que, apesar das dificuldades em manusear as ferramentas apontadas pelos alunos, isso não os desmotivou, pelo contrário, despertou maior interesse para utilizar ainda mais o aplicativo.

5.5 Categoria: Produções e autorias futuras

Observou-se que 17 alunos demonstraram engajamento ao produzir outros vídeos e apenas 4 relataram que não tinham interesse ou ainda não sabem. A partir dos dados verificou-se que os participantes quiseram produzir novos vídeos para melhorar a qualidade dos mesmos. Alguns idosos também apontaram o desejo de aprender a utilizar outros recursos da ferramenta de edição para falar sobre outros temas (netos, homenagear pessoas e divulgar algo importante).

Esse aspecto é evidenciado na fala de alguns idosos: "Sim, quero aprender usando todas ferramentas certas para ficar um vídeo de boa qualidade e que possa mostrar para meus amigos" (I1); "Sim. Juntar recordações da minha vida para guardar para posteridade, homenagear alguém querido, divulgar algo importante" (I2).

Com relação aos quatro cybersêniores que não pretendem fazer novos vídeos, ou que não sabem, afirmando que talvez fariam, eles relataram que: "Não tenho interesse em construir outros vídeos. Não me senti motivada para esta tarefa, ã me empolguei com o assunto" (I3); "Depende da necessidade" (I4); "Acho que não" (I5).

A partir da análise dos dados coletados nesta investigação, pode-se observar que os idosos gostaram de utilizar uma ferramenta para a produção de vídeos. A esse respeito, cabe ressaltar que os participantes destacaram que foi significativo construir um material audiovisual no qual pudessem refletir sobre questões relacionadas ao seu próprio processo de envelhecer. Além disso, no decorrer das aulas também se observou que cada participante adotou uma estratégia para planejar e desenvolver o vídeo, de acordo com suas limitações, tempo e preferências.

É possível perceber que é importante oportunizar espaços para a autoria digital de idosos, visto que os participantes da pesquisa apontaram que se sentiram motivados e valorizados a partir das criações resultantes deste processo. Assim, entende-se que os idosos têm muito potencial para desenvolver a autoria digital. A realização de atividades envolvendo o uso desses recursos com esse público permite que os mesmos possam reconhecer que são capazes

de criar e recriar através das tecnologias digitais, desenvolvendo autossatisfação no uso destas ferramentas.

6 Considerações finais

O presente artigo atentou para as contribuições do processo de construção de vídeos por cybersêniores, de modo autoral, no meio digital. Desse modo, se observou que esse processo pode contribuir tanto para o desenvolvimento da autonomia, uma vez que participantes tiveram que selecionar os recursos e conteúdos que seriam utilizados na produção do vídeo. Também se observou uma possibilidade de promoção do envelhecimento ativo, já que os idosos tiveram que participar ativamente de todas as etapas de construção desse material, oportunizando dessa forma o desenvolvimento de seu potencial. Além disso, os participantes também relataram que é necessário ter confiança para produzir esses materiais, evidenciando que eles reconhecem a necessidade do desenvolvimento da autonomia.

Nessa perspectiva, entende-se que a confiança, aliada à motivação para aprender pode contribuir para a superação das dificuldades que eles podem vir a enfrentar, bem auxiliar na efetivação da aprendizagem, que no caso deste estudo, é a produção de vídeos através do VivaVídeo.

Acredita-se que a proposta de desenvolvimento da autoria auxiliou os idosos a perceberem o potencial da utilização dessas ferramentas de autoria, contribuindo para que se sintam cada vez mais incluídos digitalmente na sociedade.

Referências Bibliográficas

- BAX, M. P. A evolução da Web rumo à Web semântica. *Revista de Ciências e Tecnologias de Informação e Comunicação*, n.19, p.70-96, 2012.
- BEHAR, P. A. *Competências na EAD*. Porto Alegre: Penso, 2013.
- CANDIDO, H. T. N. *O uso de dispositivos móveis pelos idosos: um estudo de caso*. 2015. 40 p. Monografia (Aperfeiçoamento/Especialização em Mídias na Educação: Ciclo Avançado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- CHARTIER, R. *O que é um Autor? Revisão de uma genealogia*. São Carlos: EdUFSCar, 2012.
- DOLL, J.; RAMOS, A. C.; BUAES, C. S. Educação e Envelhecimento. In: *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v.40, n.1, p. 9-15,9-15, jan./mar. 2015.
- FERREIRA, A. J.; GOULART, D. Convivendo em um mundo tecnológico. In: TERRA, N. L.; BÓS, A. J. G.; CASTILHOS, N. (Org.). *Temas sobre envelhecimento ativo*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2013. 599 p.
- FILATRO, A. *Produção de conteúdos educacionais*. São Paulo: Saraiva, 2015.
- GRANDE, T. P. F.; *InstrUMEDS: um instrumento para materiais educacionais digitais em dispositivos móveis para idosos*. 2016. Dissertação (Mestrado em Pós-Graduação em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- GUIMARÃES, V. P. *A formação do sujeito autor: o lúdico como estratégia pedagógica potencializadora da autoria de pensamento*. Brasília, DF. Universidade de Brasília/Faculdade de Educação (Trabalho Final de Curso), 2011. Disponível em:

<http://bdm.unb.br/bitstream/10483/2386/1/2011_VirginiaPerpetuoGuimaraes.pdf> Acesso em 22 de jan. 2018.

IBGE Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. *Síntese de Indicadores Sociais: uma análise das condições de vida da população brasileira*. Estudos e Pesquisas Informação Demográfica e Socioeconômica. Rio de Janeiro. Nº35, 2015.

ICL. Centro Internacional de Longevidade Brasil. *Envelhecimento ativo: um marco político em resposta à revolução da longevidade*. Rio de Janeiro: ICL. 2015.

KACHAR, V. Envelhecimento e perspectivas de inclusão digital. *Revista Kairós Gerontologia*, 2010, p.131-147.

KOCH, I. L. C. *Autoria de material digital: possibilidades de protagonismo na ação docente*. Trabalho de conclusão de especialização.

KROKOSCZ, M. *Outras palavras para autoria e plágio*. São Paulo: Atlas, 2015.

LOLLI, M. C. G.; MAIO, E. R. Uso da tecnologia por idosos: perfil, motivações, interesses e dificuldades. *Revista Educação, Cultura e sociedade*. Sinop/MT/Brasil, v. 5, n. 2, p. 211-223, jul./dez. 2015.

MACHADO, L.R.; CACHIONI, M. O idoso e as novas tecnologias. In: FREITAS, E. V. [et al.] (Org.). *Tratado de Geriatria e Gerontologia*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 1604-1611, 2016.

MACHADO, L R.; BEHAR, P. A. Educação a Distância e Cybersêniores: um foco nas estratégias pedagógicas. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 40, n. 1, p. 129-148, jan./mar. 2015.

MENEZES, M. E. de L. *Tecnologias e mídias digitais no processo educativo e a autoria de alunos: limites, contribuições e possibilidades*. 2013. 184 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.

OSORIO. A. R. *Educação Permanente e Educação de Adultos*. 1 Ed. Editora: Instituto Piaget, 2005, 372 p.

UNESCO. *Educação: um tesouro a descobrir*. Relatório para a Unesco da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. Brasília, julho de 2010. Disponível em:
<<http://unesdoc.unesco.org/images/0010/001095/109590por.pdf>>. Acesso em 21 de mar. 2018.

Recebido em setembro de 2018.

Aprovado para publicação em outubro de 2019.

Letícia Machado

Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação - Universidade Federal de Santa Catarina. Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada à Educação - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: leticiarmachado@gmail.com.

Patricia Alejandra Behar

Professora titular da Faculdade de Educação. Programas de Pós graduação em Educação e informática na Educação - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: pbehar@terra.com.br.

Bruna Kin Slodkowski

Licenciatura em Pedagogia. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada à Educação. E-mail: brunakinnuted@gmail.com.

Jozelina Silva da Silva Mendes

Doutoranda em Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada à Educação. E-mail: jozelinasilvadasilva@gmail.com.