

Bruna Kin Slodkowski



Universidade Federal do Rio Grande do Sul
(UFRGS)
brunakinnuted@gmail.com

Jacqueline Mayumi Akazaki



Universidade Federal do Rio Grande do Sul
(UFRGS)
jacquelineakazaki@gmail.com

Leticia Rocha Machado



Universidade Federal do Rio Grande do Sul
(UFRGS)
leticiarmachado@yahoo.com.br

Patricia Alejandra Behar



Universidade Federal do Rio Grande do Sul
(UFRGS)
pbehar@terra.com.br

Submetido em: 06/08/2021

Aceito em: 28/05/2022

Publicado em: 31/08/2022

 [10.28998/2175-6600.2022v14n35p375-394](https://doi.org/10.28998/2175-6600.2022v14n35p375-394)



Esta obra está licenciada com uma Licença [Creative Commons
Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS AUDIOVISUAIS POR IDOSOS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA

RESUMO

O artigo tem como objetivo analisar a produção acadêmica sobre a inclusão dos idosos na produção de conteúdos audiovisuais (vídeos e/ou filmes) no contexto educacional. O número de idosos cresce anualmente e, em paralelo, a busca por cursos de inclusão digital em vista do interesse em aprender sobre as tecnologias digitais e criar conteúdos audiovisuais. Assim, é relevante investigar sobre o processo de criação de materiais audiovisuais pelos seniores na perspectiva da educação permanente (DELORS, 2010; OSORIO, 2003). A metodologia adotada foi a revisão sistemática da literatura na qual se utilizou 9 bases no período entre 2015 e 2020. Foram analisados 615 artigos sendo que somente 2 passaram pelos critérios de inclusão e exclusão. Os dados apontaram que nenhum dos estudos apresentaram as definições de vídeo e filme evidenciando uma lacuna neste campo. Contudo, todas pesquisas apontaram que para construção de materiais audiovisuais é necessário considerar aspectos metodológicos específicos para este público. A partir disso, foi possível identificar sete aspectos relevantes nesse processo. Por fim, constatou-se que há uma escassez de produções acadêmicas que englobam a temática de conteúdos audiovisuais criados pelos seniores.

Palavras-chave: Conteúdos audiovisuais. Idoso. Educação Permanente.

PRODUCTION OF AUDIOVISUAL CONTENT BY THE ELDERLY: A SYSTEMATIC REVIEW OF THE LITERATURE

ABSTRACT

The article aims to analyze the academic production on the inclusion of the elderly in the production of audiovisual content (videos and/or films) in the educational context. The number of seniors grows annually and, in parallel, the search for digital inclusion courses in view of the interest in learning about digital technologies and creating audiovisual content. Thus, it is relevant to investigate the process of creating audiovisual materials by seniors in the perspective of continuing education (DELORS, 2010; OSORIO, 2003). The methodology adopted was the systematic review of the literature in which 9 bases were used in the period between 2015 and 2020. A total of 615 articles were analyzed, of which only 2 passed the inclusion and exclusion criteria. The data showed that none of the studies presented the definitions of video and film, evidencing a gap in this field. However, all studies pointed out that for the construction of audiovisual materials it is necessary to consider specific methodological aspects for this audience. From this, it was possible to identify seven relevant aspects in this process. Finally, it was found that there is a shortage of academic productions that encompass the theme of audiovisual content created by seniors.

Keywords: Audiovisual content. Elderly. Lifelong Learning.

PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES POR ANCIANOS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA LITERATURA

RESUMEN

El artículo tiene como objetivo analizar la producción académica sobre la inclusión de las personas mayores en la producción de contenidos audiovisuales (videos y/o películas) en el contexto educativo. el número de adultos mayores crece anualmente y, paralelamente, la búsqueda de cursos de inclusión digital ante el interés por aprender sobre tecnologías digitales y crear contenidos audiovisuales de educación continua (Delors, 2010; Osorio, 2003). la metodología adoptada fue la revisión sistemática de la literatura en la que se utilizaron 9 bases en el periodo comprendido entre 2015 y 2020. se analizaron 615 artículos, de los cuales solo 2 pasaron los criterios de inclusión y exclusión. los datos mostraron que ninguno de los estudios presentó las definiciones de video y cine, evidenciando un vacío en este campo. sin embargo, todos los estudios señalaron que para la construcción de materiales audiovisuales es necesario considerar aspectos metodológicos específicos para este público. a partir de ello, fue posible identificar siete aspectos relevantes en este proceso. finalmente, se encontró que existe escasez de producciones académicas que abarquen la temática de contenidos audiovisuales creados por personas mayores.

Palabras-clave: Contenidos audiovisuales Mayores. Educación Permanente.

1 INTRODUÇÃO

É notório que os dados demográficos vêm se modificando em relação ao aumento do público mais velho. Conforme as estimativas do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2020), a partir de 2025, o Brasil será o sexto país do mundo com maior número de idosos na sua população. Paralelamente a isso, ocorrem também significativas transformações tecnológicas. Neste cenário, as mudanças são consideráveis, principalmente, acerca do uso das tecnologias digitais, na qual se estima que 93% dos brasileiros dispõem de acesso ao telefone celular e 27% ao computador portátil nos domicílios (CETIC, 2018).

Desse modo, há uma parcela de idosos que demonstram interesse em aprender a utilizar essas tecnologias digitais (TD), visto que estão presentes em seu cotidiano. Assim, o público sênior, por meio da participação em cursos de inclusão, pode continuar seu processo de aprendizagem e conhecer ferramentas para criação de materiais audiovisuais. Calixto e Maceira (2019) indicam que essas ferramentas podem contribuir para os idosos se prepararem para uma velhice com mais qualidade de vida, de forma ativa, produtiva e conectada. Assim, a produção de materiais digitais pode apoiar a aprendizagem ao longo da vida na qual sempre é tempo de aprender e estar incluído ativamente na sociedade.

Portanto, o objetivo geral desta pesquisa foi analisar a produção acadêmica sobre a inclusão dos idosos na produção de conteúdos audiovisuais (vídeos e/ou filmes) no contexto educacional. No que se refere à relevância desta investigação destaca-se a identificação e discussão acerca da carência de estudos relativos à produção de conteúdos audiovisuais pelo público mais velho. Dessa forma, o artigo é dividido em seis seções. Na primeira, é apresentada a introdução, com a contextualização do assunto, bem como seus objetivos. A segunda discute o processo de construção de materiais audiovisuais por idosos com foco na educação permanente. Na terceira, é descrita a metodologia da pesquisa, com suas etapas de desenvolvimento. Na penúltima seção, os resultados coletados são analisados e discutidos. Por último, são trazidas as considerações finais seguidas das referências utilizadas no presente estudo.

2 IDOSOS E A PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS AUDIOVISUAIS: UM FOCO NA EDUCAÇÃO PERMANENTE

O envelhecimento é um processo natural pelo qual todos os seres humanos passam. Desse modo, atravessa toda a vida de uma pessoa caracterizando-se como uma experiência singular e heterogênea. Em paralelo, ocorre a formação no âmbito educacional. Contudo, na fase da velhice não significa estar e/ou ser incapaz de aprender e acompanhar as evoluções. Em vista disso, discute-se acerca da Educação Permanente (*life long education*).

No início do século 20, especificamente em 1919, o termo surge quando Lloyd George apresenta ao Ministério da Reconstrução um relatório relativo à educação de adultos como uma prática de formação humana em distintos períodos e contextos. Osório (2003) faz referência a esse resgate histórico salientando que

o processo de educação permanente, que adquiriu importância nos últimos 30 anos do século 20, não é uma realidade nova. Os seres humanos sempre estiveram sujeitos à mudança. O homem, como “ser inacabado”, que é proclamado tanto pela antropologia como por outros âmbitos científicos, tentou procurar soluções e adaptar seus conhecimentos, os seus modelos de conduta etc., aos desafios estabelecidos pelas diferentes condições materiais e sociais (OSÓRIO, 2003, p. 15).

Assim, essa modalidade aparece como uma “educação coextensiva” à vida, ou seja, alicerçada em uma perspectiva de educação integral (OSÓRIO, 2003). Atualmente, a educação permanente, está em foco nas discussões e documentos oficiais que apontam a necessidade de desenvolver ações educacionais ao longo da vida, permitindo que o processo seja singular e heterogêneo, já que existem múltiplos modos de viver a velhice (DELORS, 2010; DOLL, *et al.*, 2015).

Em vista disso, autores como Freire (1993), Delors (2010), Doll (2015) Osório (2003; 2007), Cachioni e Ordonez (2016) e Machado (2019) discutem a relevância e benefícios da educação permanente para a população mais velha. Por conseguinte, os autores mencionados acima acreditam que a educação é um processo, por isso ocorre ao longo da vida, dado que, não existe uma idade inerente para aprender.

Logo, os idosos que buscam novas aprendizagens podem manter suas capacidades físicas e cognitivas através da educação permanente. Dessa forma, uma possibilidade para os mais velhos continuarem a educação permanente é por meio de cursos de inclusão digital que podem capacitar e promover a independência ao utilizar as tecnologias digitais (TD). Nessa perspectiva, o Centro Internacional de Longevidade (ICL)

do Brasil (2015) indica que a aprendizagem é um recurso renovável que contribui para melhorar a capacidade de se manter saudável e atualizado para participar plenamente da sociedade. Ademais, possibilitam a manutenção dos laços interpessoais, redução do isolamento social, sensação de bem-estar e ampliar a participar de atividades cotidianas (BALL *et al.*, 2019; EYNON; MALMBERG, 2021).

De acordo com a CETIC (2019), as principais atividades de entretenimento dos brasileiros são assistir vídeos, ouvir músicas, *podcasts*, leituras, jogar e ver exposições de museus virtuais. Em relação ao consumo de vídeos no país, a Pesquisa VideoViewers (2018), evidenciou que houve um crescimento de 135% entre 2014 e 2018. Entretanto, as motivações para consumir este formato são diversas. Segundo Marinho (2018), 9 em cada 10 pessoas utilizam o YouTube¹ para estudar, porém a plataforma ainda é mais popular para entretenimento. Nesse sentido, é possível observar que o percentual de busca por conhecimento é de 29,8% e o de entretenimento é superior a 38,7%.

Para além do consumo, existem estudos que mapeiam a produção de materiais digitais no país. Com relação à produção de conteúdos digitais, a pesquisa CETIC (2019) evidencia que, a maior criação está relacionada às imagens com 25%, seguido de textos e vídeos com 14% e músicas com 3%. Pode-se perceber que o consumo desses materiais é maior do que sua produção. Nesse viés, observa-se a pertinência de estudos que identifiquem as criações autorais de vídeos e filmes no contexto educacional.

Quanto aos conceitos de vídeos e filmes é tênue diferenciá-los, visto que existem muitas similaridades. De acordo com Stadler (2019) o vídeo é um “sistema híbrido, que opera com distintos códigos significantes, importados do cinema, do teatro, da literatura, do rádio e da computação gráfica”. Assim, no vídeo as linguagens (visual, falada, musical e escrita) são somadas e interagem superpostas por isso nos atingem “por todos os sentidos e de todas as maneiras” (MORAN, 2015, p. 55). Por outro lado, o filme, segundo Gerbase (2017) é uma sequência de imagens em movimento que conta uma história sendo desinteressante o tempo de duração, porque o desafio é encantar o espectador. Em consonância, Migliorin (2015, p.157) indica que o filme é “[...] é uma forma de olhar e construir o mundo”. Em síntese, ambos utilizam a linguagem audiovisual para expressar uma ideia através de vídeo ou filme. Percebe-se como diferença, o objetivo das produções, por exemplo, em geral os filmes contam uma história, utilizam gêneros cinematográficos e técnicas de cinema para sua realização, já os vídeos se utilizam da linguagem audiovisual, mas não necessariamente possuem todas as características de

¹Disponível em: <https://www.youtube.com/?gl=BR>

um filme.

Nesse sentido, a experiência de produção de vídeos pelos estudantes é

rica, complexa e que aproxima educandos e educadores. Ao mesmo tempo que emana prazer e alegria, nos exige uma postura ética e séria. A imagem... A palavra... A ação... se tornam registros que nos possibilitam ampliar a repercussão e revisitar o momento vivido ou criado. E isto é de extrema importância para a formação do sujeito: seja ele criança, jovem ou adulto (RIBEIRO; BOLL, 2020, p.48).

Em vista disso, o vídeo propicia falar por meio de imagens, caracterizando-se como um objeto de curiosidade e conhecimento a ser aprendido tanto pelo educador quanto pelo educando (FREIRE, 2014). Contudo, os idosos necessitam utilizar tecnologias digitais que viabilizem essa construção. Doll e Machado (2016) indicam que a capacidade de utilizar as TD transmitem a sensação de participação ativa e competente na sociedade contemporânea. Já Azevedo (2017), por sua vez, complementa a visão dos autores ao referir-se sobre o uso das TD, na qual apontam que elas podem proporcionar aos idosos: autonomia, bem-estar e maior interação social. Para tanto, o recurso audiovisual pode ser uma ferramenta que amplia as possibilidades de aprendizagem, pois contribuem para o desenvolvimento intelectual do aluno aproximando de sua realidade através do lúdico (CARVALHO, 2017).

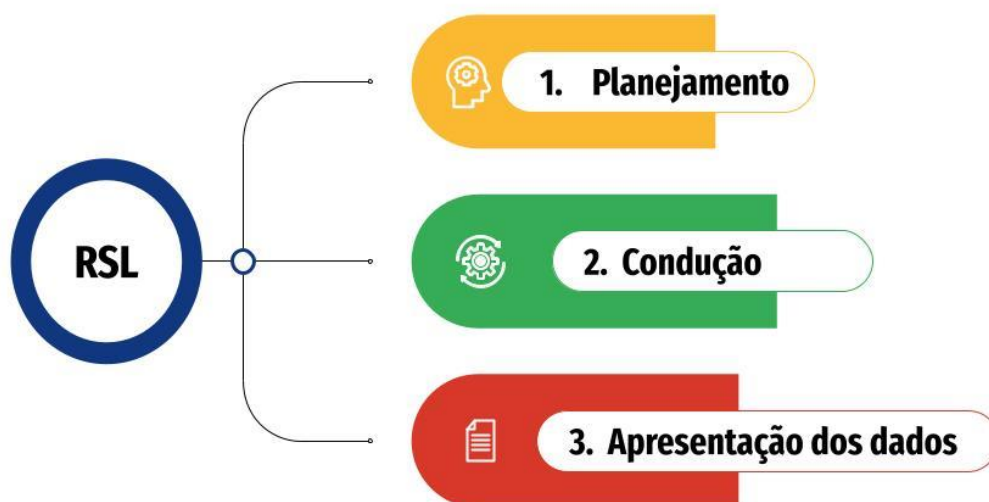
Portanto, a criação de vídeos e filmes torna o aluno sujeito do seu próprio conhecimento, pois requer maior interatividade com o assunto, uso da criticidade e criatividade (CHAGAS *et al.*, 2020). Assim, o *smartphone* possibilita a criação de conteúdos audiovisuais, como filmes e vídeos no contexto educacional (RODRIGUES, 2018). Dessa forma, é relevante investigar a produção audiovisual por idosos no âmbito educacional. A seguir é exposta a metodologia da pesquisa.

3 METODOLOGIA

A metodologia desse estudo é a Revisão Sistemática da Literatura (RSL) na qual foi adaptado às diretrizes de Kitchenham e Charters (2007). Nessa perspectiva, foi estruturada em três passos. No primeiro, isto é, o planejamento, ocorreu a identificação da necessidade de uma revisão sistemática para a área da Educação. No segundo, a condução, teve como finalidade identificar e filtrar apenas artigos relevantes aos objetivos desta investigação. Além disso, realizou-se a extração dos dados dos artigos selecionados. Por fim, o último passo, foi a apresentação dos dados. Dessa forma, os

mesmos foram analisados a fim de responder às questões de pesquisas. Os passos da RSL podem ser observados na Figura 1.

Figura 1: Passos da revisão sistemática da literatura



Fonte: as autoras (2022) adaptado de Kitchenham e Charters (2007).

Assim, para realizar esta revisão sistemática utilizou-se como fonte de pesquisa 5 bases internacionais (ACM², Science Direct³, Scielo⁴, Google Acadêmico⁵ e Scopus⁶) e 4 nacionais (Revista Estudos Interdisciplinares sobre o envelhecimento⁷, SABI⁸, Revista Ciência e Educação⁹ e Educação em Revista¹⁰), através das seguintes expressões de busca: “produção de vídeos” OR “produção de filmes” AND “idoso”; “videoproduction” OR “filmproduction” AND “Elderly”; “producción de video” O “producción de películas” Y “personas mayores” que foram aplicados nos títulos, resumos e palavras-chave dos artigos durante as consultas.

Os artigos foram selecionados por meio de critérios de inclusão e exclusão especificados nas diretrizes de Kitchenham e Charters (2007). No Quadro 1 encontram-se

²Disponível em: <https://dl.acm.org/>

³Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/>

⁴Disponível em: <https://scielo.org/>

⁵Disponível em: <https://scholar.google.com.br/?hl=pt>

⁶Disponível em: <https://www.scopus.com/>

⁷Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/RevEnvelhecer/search>

⁸Disponível em: <https://sabi.ufrgs.br/>

⁹Disponível em: <https://www.fc.unesp.br/#!/ciedu>

¹⁰Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/edrevista/index>

as questões de pesquisa.

Quadro 1: Questões de pesquisa

Número de identificação	Questão de pesquisa
Q1	O que os autores entendem por filme e/ou vídeo produzido por idosos?
Q2	Quais aspectos metodológicos são considerados nos estudos sobre a produção de filmes e/ou vídeos por idosos?
Q3	Quais possibilidades e desafios foram destacados nas pesquisas sobre a produção autoral de filmes e/ou vídeos por idosos?
Q4	Quais as contribuições da produção de filmes e/ou vídeo para o envelhecimento?
Q5	Quais as contribuições e/ou desafios da produção de filmes e/ou vídeo em stop motion para o envelhecimento?
Q6	Quais as principais limitações, desafios e oportunidades de pesquisa relacionadas a área de educação?

Fonte: as autoras (2022).

Em relação aos critérios de inclusão e exclusão foram delineados alguns que possibilitasse atender ao objetivo da pesquisa, conforme apresentados a seguir no quadro 2 e 3.

Quadro 2: Critérios de inclusão

CI1	O artigo aborda a produção de filmes e/ou vídeos por idosos no contexto da educação como temática principal
CI2	Artigo publicado no intervalo de tempo escolhido para a análise
CI3	Artigo publicado em revistas científicas
CI4	Artigo no idioma Inglês, português ou espanhol
CI5	Acesso gratuito ao texto completo
CI6	O termo de busca está presente em pelo menos um dos seguintes metadados do artigo: título, resumo ou palavras-chave

Fonte: as autoras (2022).

Quadro 3: Critérios de exclusão

CE1	O artigo não é um estudo primário (ex. revisões sistemáticas e mapeamentos sistemáticos)
CE2	Artigo duplicado (apenas o mais atual será incluído)
CE3	Artigo não aborda o público alvo (idosos)
CE4	O artigo não aborda a produção de filmes e/ou vídeos por idosos no contexto da educação de idosos como temática principal.

Fonte: as autoras (2022).

Ademais, foi utilizado cinco filtros de busca:

(i) Últimos 5 anos (2015 a 2020);

(ii) Em inglês, português ou espanhol;

(iii) Somente artigos revisados por pares em revistas;

(iv) Acesso público ou disponível por meio do portal de periódicos da CAPES via Comunidade Acadêmica Federada (CAFe),

(v) Educação, Informática na Educação, Gerontologia.

Logo, os artigos selecionados tiveram os dados extraídos. Para isso, foram utilizadas duas estratégias de extração: a aplicação de um formulário de extração que pode ser encontrado neste link https://docs.google.com/spreadsheets/d/1I-nF9LzNnmmP3ysjMuKRq2QCeZuw_8YGbO96kRehQMo/edit?usp=sharing e a mineração textual.

Na seção seguinte é apresentada a análise e discussão dos trabalhos selecionados na revisão sistemática.

4 DISCUSSÕES

Nesta seção são apresentados os resultados e análises da revisão sistemática da literatura. Inicialmente foram identificados 615 artigos através da inserção dos textos de busca nos 9 repositórios e revistas definidas. Após aplicar os 5 filtros de busca restaram 339 estudos. A quantidade e de artigos obtidos nessa atividade contou com a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, sendo que foram rejeitados pelos seguintes critérios: 1 artigo foi do Science Direct pelo critério CE3; 2 da ACM pelo critério CE3; 6 do SABI pelos critérios: CI6 (3 artigos), CE3 (3 artigos); 328 Google Acadêmico sendo pelos seguintes critérios: CI2 (4 artigos), CI3 (262 artigos), CI5 (1 artigo), CE1 (1 artigo), CE4 (60 artigos). Assim, no total 2 artigos (Google Acadêmico) foram selecionados.

Para responder às questões de pesquisa realizou-se a leitura dos artigos selecionados e sintetizados no Quadro 4.

Quadro 4: Lista de artigos aceitos

Código	Ano	Referência	Resumo
A1	2019	SOUZA, Lucas da Silva; ALMEIDA, Franklin José; SOUSA, Maria Aparecida Pereira da Silva Sousa; ALVES, Pedro Manoel Herminio; BARROS, Aparecida da Silva Xavier Barros. PARÂMETROS PARA ORGANIZAR UMA OFICINA DE	O objetivo do estudo é apresentar as informações necessárias sobre a implementação de oficinas de vlog para idosos. Os autores acreditam que é possível otimizar a produção de vídeos junto a

		VLOG PARA IDOSOS. VI Congresso internacional das licenciaturas. Cointer. PDVL ,2019.Disponível em: < https://cointer.institutoidv.org/inscricao/pdvl/uploadsAnais2020/PAR%C3%82METROS-PARA-ORGANIZAR-UMA-OFICINA-DE-VLOG-PARA-IDOSOS-.pdf >. Acesso em 30 jan.2021.	peçoas que ainda não estão acostumadas e/ou sensibilizadas com esse tipo de mídia, como é o caso de muitos idosos.
A2	2019	SLODKOWSKI, Bruna Kin; MACHADO, Leticia Rocha; MENDES, Jozelina Silva da Silva; BEHAR, Patricia Alejandra. Autoria digital de cybersêniores: 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. Disponível em: < https://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/86995 > Acesso em: 30 jan 2021.	O artigo investiga de que forma a construção de vídeos autorais contribuem para o envelhecimento ativo e o desenvolvimento da autonomia de cybersêniores em um curso de inclusão digital.

Fonte: as autoras (2022).

Na extração dos dados foram analisadas as 6 questões de pesquisa: 1) O que os autores entendem por filme e/ou vídeo produzido por idosos?; 2) Quais aspectos metodológicos são considerados nos estudos sobre a produção de filmes e/ou vídeos por idosos?; 3) Quais possibilidades e desafios foram destacados nas pesquisas sobre a produção autoral de filmes e/ou vídeos por idosos?; 4) Quais as contribuições da produção de filmes e/ou vídeo para o envelhecimento?; 5) Quais as contribuições e/ou desafios da produção de filmes e/ou vídeo em stop motion para o envelhecimento?; 6) Quais as principais limitações, desafios e oportunidades de pesquisa relacionadas a área de educação? Para responder o objetivo da pesquisa, cinco categorias foram desenvolvidas, conforme será abordado a seguir.

Definição filme e/ou vídeo

A respeito das definições de filme e/ou vídeo nota-se que as ambas pesquisas não explicitaram a definição utilizada. Apenas em A1 há um destaque para a questão do compartilhamento, no qual os autores indicam que os *vlogs*¹¹ têm como objetivo o compartilhamento de vídeos de maneira interativa, já que os visitantes podem registrar a sua passagem pela ferramenta através de comentários (sugestões ou críticas) a respeito das postagens visitadas.

¹¹ *Vlog* é semelhante a um blog, porém em vídeo.

Portanto, por meio da análise desses dados se percebe uma falta de utilização da definição a respeito do conceito de vídeo, no qual se observa também a necessidade de análises e discussões acerca do tema na educação.

Aspectos metodológicos sobre produção de filmes e/ou vídeos por idosos

No que se refere aos aspectos metodológicos acerca da produção de vídeos e/ou filmes por idosos, observa-se que em ambas pesquisas há especificidades com foco neste público.

Nesse sentido, em A1, Souza et al. (2019, p.9) apontaram que “[...] produzir um vídeo demanda tempo e planejamento, mas não é algo que apenas os profissionais do audiovisual sejam capazes de fazer”. Nesse sentido, explicitam que em oficinas utilizam cinco etapas:

1. Roteirização;
2. Montagem do(s) cenário(s);
3. Captura dos vídeos;
4. Edição;
5. Publicação.

Por outro lado, em A2, é apontado quatro aspectos que:

1. Os idosos têm potencial para produzir diversos tipos de materiais a respeito de temas de seu interesse, incluindo a construção de vídeos;
2. 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;
3. 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;
4. Destacam 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, foi a produção de vídeos através do VivaVídeo¹².

Assim, os dados evidenciam que o público idoso tem capacidade para criar esse tipo de conteúdo. Entretanto, é necessário considerar alguns aspectos metodológicos como salientaram as pesquisas: planejamento dos vídeos, organização do cenário, captura dos vídeos, edição, o uso de ferramentas de autoria digital, publicação do material e estratégias pedagógicas adequadas para inclusão digital dos seniores. Dessa forma, em ambas investigações foi destacado que não é preciso ser um profissional do audiovisual para produzir vídeos, mas sobretudo, requer do docente ter uma metodologia adequada e destinada aos idosos.

Oportunidades das pesquisas relacionadas à área de educação

No que se refere às oportunidades de pesquisa nos dois estudos selecionados ficou evidente que o interesse de assuntos por parte do público mais velho deve ser considerado. Dessa forma, em A1 indicam que o docente faça uma lista com os assuntos que os idosos têm afinidade para despertar o interesse e motivá-los nesse processo. Apesar disso, em A2 elucidam como possibilidades analisar as estratégias de cada estudante para planejar e desenvolver o vídeo, de acordo com suas limitações, tempo e preferências. Assim, as quatro estratégias usadas pelos participantes do estudo A2 foram:

- 1. Pesquisa e seleção de materiais:** participantes iniciaram o projeto optando por fazer primeiro uma seleção de materiais (fotos e músicas) necessários para a construção do vídeo;
- 2. Revisão dos tutoriais antes de dar início ao projeto:** 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;
- 3. Planejamento e escrita de roteiro:** participantes escreveram um roteiro do conteúdo que desejavam utilizar no vídeo para utilizar como guia de sua produção;

¹²Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quvideo.xiaoying&hl=pt_BR&gl=US

4. Pesquisa na internet: alunos pesquisam na internet a fim de coletar ideias antes de fazer o roteiro.

Dessa forma, indicam quatro contribuições da produção de vídeos por idosos relacionados ao seu envelhecimento:

1. 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;
2. A autoria digital pode auxiliar tanto no desenvolvimento da autonomia quanto no envelhecimento ativo através das produções de vídeos;
3. A criação autoral pode auxiliar na autovalorização e autoestima dos idosos;
4. 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.

No que tange às oportunidades de pesquisas para área da educação mencionam que os idosos estão se interessando cada vez mais pelas tecnologias digitais (computador, notebook e *smartphones*) e, por isso, “[...] esse contexto aponta para novos desafios na educação de idosos em diferentes áreas, como a cultural, a econômica, a tecnológica e a educacional” (SLODKOWSKI *et al.*, 2019, p.13).

Limites de pesquisas relacionadas a área de educação

Em se tratando dos limites relacionados à área da educação, 100% dos estudos indicaram ao total cinco desafios. A1 destacam quatro principais dificuldades, são elas: acesso às tecnologias digitais devido à condição de baixa renda; questões relacionadas à baixa escolaridade; questões referentes à idade avançada e, por fim, “[...] sabe-se que muitas pessoas evitam produzir um vídeo por não terem habilidade com o processo de edição” (SOUZA, 2019, p.14). Além disso, não fica explícito as contribuições deste processo de construção de vídeos por idosos para o envelhecimento e não é abordado limitações, desafios e/ou possibilidade de pesquisa para a área da educação a respeito da temática apresentada. Nesse sentido, em A2, destacaram como desafio sobre a produção autoral de vídeo por idosos a pouca memória nos *smartphones* dos alunos.

Logo, é possível constatar que apesar de ambos estudos evidenciarem aspectos metodológicos para construção de vídeos por idosos, também salientam desafios, ou

seja, algumas limitações no processo educativo. Dentre elas, o receio quanto ao processo de edição ao passo que não necessita ser um profissional do audiovisual é necessário dominar alguns conhecimentos, habilidades e atitudes neste passo. Por isso, retoma-se que em A2, foi discutida a importância de estratégias pedagógicas voltadas a esta necessidade.

Análise final dos artigos

Em síntese, em relação às questões de pesquisa, observou-se que nenhum dos estudos selecionados apresentou a definição de vídeo usada no contexto educacional. Além disso, também não foram abordadas a produção de filmes pelo público mais velho nas investigações. Em todas as investigações foram apresentados aspectos metodológicos para construção de vídeos. Em vista disso, a necessidade do docente desenvolver estratégias pedagógicas para motivar os alunos frente aos desafios deste processo como, por exemplo, a escolha do tema do vídeo ser de interesse dos alunos e atentar para a edição que é um fator que pode ter receios. Logo, o acompanhamento personalizado e atenção individualizada nestes momentos mais desafiadores podem ser estratégias visando evitar a evasão dos idosos nos cursos e/ou oficinas de inclusão digital. Nesse sentido, a partir da mineração textual foi possível encontrar 14.261 termos e suas repetições. Dentre eles, as 25 palavras-chave, ou seja, aquelas com maior quantidade de frequência¹³. A Figura 2 apresenta a nuvem de palavras construída a partir desses termos esse resultado pode ser acessado em: <https://bit.ly/3ludcP9>.

¹³As 25 palavras-chaves com suas respectivas frequências, são: *Digital* (n=98), *Idosos* (n=90), *Vídeo* (n=80), *Educação* (n=62), *Autoria* (n=53), *Produção* (n=48), *Inclusão* (n=35), *Processo* (n=34), *Internet* (n=32), *Materiais* (n=32), *Informática* (n=28), *Youtube* (n=28), *Vida* (n=26), *Tecnologias* (n=26), *Roteiro* (n=26), *Conteúdo* (n=22), *Desenvolvimento* (n=21), *Idade* (n=21), *Oficina* (n=21), *Produzir* (n=20), *Ferramenta* (n=19), *Autor* (n=19), *Construção* (n=19), *Alegre* (n=19), *Aprendizagem* (n=18).

Figura 2: Nuvem de palavras-chave dos artigos aprovados



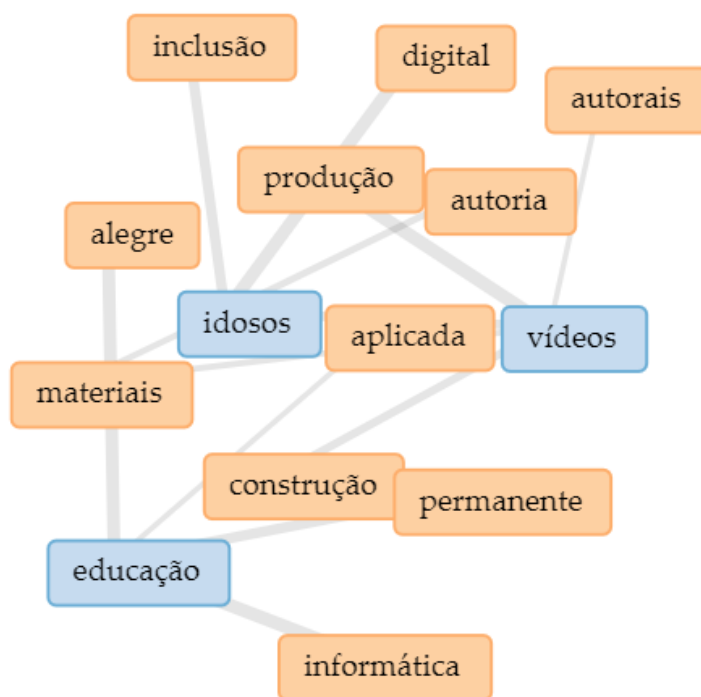
Fonte: as autoras (2022).

A nuvem de palavras evidencia que a inclusão digital de idosos pode ocorrer por meio da produção de vídeos que estão relacionados com o processo de autoria. Além disso, é possível perceber que ocorrem por meio de oficinas ou cursos de inclusão digital, sendo necessário acesso à internet e ferramentas voltadas a este objetivo. A palavra roteiro fica próxima a vídeo e educação, o que nos permite inferir a relevância desta etapa na criação do conteúdo.

Ao mesmo tempo, foi obtida a ilustração de co-ocorrência das palavras-chave da nuvem (Figura 2). Esse gráfico representa uma rede de conexões entre termos que aparecem conjuntamente com maior frequência. Assim, por meio deles é possível identificar padrões textuais que auxiliam na obtenção de respostas para uma ou mais questões de pesquisa. A palavra que ficou em evidência foi idosos ($n=90$) até a 5ª conexão mais relevante, visto que as demais eram pouco expressivas e não forneciam indicações conclusivas. A Figura 3¹⁴ abaixo expressa essas correlações.

¹⁴Os resultados do gráfico das três palavras-chaves principais podem ser visto de modo interativo neste link: <https://bit.ly/3ysAUPj>

Figura 3: Ilustração de co-ocorrência das principais palavras-chave com ênfase nas suas 5 conexões.



Fonte: as autoras (2022).

Desse modo, o termo “idosos” está vinculado a vídeos, inclusão digital e autoria, o que permite inferir que em ambos estudos a concepção é de que esse público pode ser incluído por meio da criação de vídeos num processo de autoria. É possível observar a relação direta da inclusão digital de idosos através da criação de vídeos, isto é, materiais digitais, com a autoria. Assim, corrobora-se com Branco (2017) ao definir os materiais digitais como qualquer conteúdo produzido através dos recursos das tecnologias digitais ou em ferramentas de autoria digital como, por exemplo, vídeos, sites, apresentações, mapa conceitual, aplicativos, histórias em quadrinho e entre outros. Entende-se que cada material digital pode contribuir de diversos modos no processo de envelhecimento e, por isso, torna-se relevante o estudo específico de filmes e/ou vídeos, visto que são materiais audiovisuais e existem poucas investigações nesta área relacionadas ao público sênior.

Por outro lado, a concepção de educação se relaciona à educação permanente através da informática aplicada neste contexto tornando-o significativo. Segundo Delors (2010), esse conceito ultrapassa o que já se pratica, isto é,

[...] 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 (DELORS, 2010, p.32).

Nesse viés, Cachioniet al. (2017) salientam que a educação permanente para o público mais velho, contribui para a manutenção de altos índices de satisfação com a vida e de sentimentos positivos. Nesse sentido, o vídeo autoral se insere na questão da construção pelos mais velhos que é o cerne neste processo.

É notório a escassez de produções acadêmicas que englobam a temática de filmes e/ou vídeos produzidos pelo público mais velho. Logo, essa carência indica que é um campo com muitas possibilidades de investigação. Portanto, constata-se que as publicações encontradas podem contribuir na análise das possíveis contribuições da construção de vídeos por idosos para o processo educacional. A seguir são apresentadas as conclusões.

5 CONCLUSÃO

O presente artigo analisou a produção acadêmica sobre a inclusão dos idosos na produção de conteúdos audiovisuais (vídeos e/ou filmes) no contexto educacional. Desse modo, a expectativa de vida de idosos associada à busca pela educação permanente frequentando cursos de inclusão digital vem aumentando no país. Nesse sentido, o interesse em aprender a utilizar as tecnologias digitais e por criar conteúdos audiovisuais na educação também crescem.

A partir dos dados apresentados no artigo, percebe-se uma lacuna em relação às investigações sobre a produção de conteúdos audiovisuais por idosos na educação, visto que nenhum trabalho abordou o sênior como autor digital. Além disso, observou-se uma carência acerca das definições entre vídeo e filme, pois nenhum estudo conceituou os referidos termos. No entanto, em todos os estudos foram apresentados aspectos metodológicos para construção de vídeos por idosos. Assim, nesse processo é necessário considerar alguns aspectos como: planejamento dos vídeos, organização do cenário, captura dos vídeos, edição, o uso de ferramentas de autoria digital, publicação do material e estratégias pedagógicas adequadas para inclusão digital dos seniores.

Quanto aos limites desta pesquisa, ressalta-se que, a partir dos dados analisados, não foi possível identificar as estratégias pedagógicas pertinentes para criação audiovisual pelo público mais velho. Em vista disso, como trabalhos futuros observam-se a pertinência de mais investigações acerca das estratégias pedagógicas em cursos de inclusão digital que focam nas criações audiovisuais e também similaridades e diferenças

entre os conceitos vídeo e filmes no contexto educacional. Ademais, destaca-se a relevância em identificar e analisar as produções audiovisuais de idosos nesse contexto a fim de observar suas motivações e desafios do processo.

Portanto, acredita-se que no âmbito educacional a construção de conteúdos audiovisuais, como filmes e vídeos, contribuem para educação permanente e qualidade de vida dos idosos. Diante disso, é necessário instigar a utilização das ferramentas para criação audiovisual em cursos de inclusão digital e, sobretudo, desenvolver estratégias que apoiem os seniores nesse processo.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, C. TIC e sociedades cada vez mais envelhecidas: uma contextualização de estudos no Brasil, em Portugal e em outros países. **Verso e Reverso**. v. 31, n. 76, p.14-25, janeiro-abril, 2017.

BALL, C. et al. The physical–digital divide: Exploring the social gap between digital natives and physical natives. **Journal of Applied Gerontology**, v. 38, n. 8, p. 1167-1184, 2019.

BRANCO, Sérgio. **Memória e esquecimento na internet**. Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2017.

CACHIONI, Meire; ORDONEZ, Tiago Nascimento. Universidade da Terceira Idade. In: FREITAS, Elizabete Viana de; PY, Ligia (Org.). **Tratado de Geriatria e Gerontologia**. 3. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2016, v. 1. P. 1655-1663.

CACHIONI, M.; DELFINO, L.L.; YASSUDA, M.S.; BATISTONI, S.S.T.; MELO, R.C.; DOMINGUES, M.A.R.C. Bem-estar subjetivo e psicológico de idosos participantes de uma Universidade Aberta à Terceira Idade. **Rev. Bras. Geriatr. Gerontol.**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 3, p. 340-352 2017, 2017.

CALIXTO, N.; MACEIRA, R. **É hora de aposentar seu conceito de "velho": dados e insights sobre os seniores do Brasil**, 2019.

CARVALHO, Ana Carolina De Souza. **IMPORTÂNCIA DA INSERÇÃO DE FILMES E VÍDEOS NA PRÁTICA DOCENTE NO ENSINO FUNDAMENTAL I**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2017.

CENTRO INTERNACIONAL DE LONGEVIDADE BRASIL. ICL. Envelhecimento ativo: um marco político em resposta à revolução da longevidade. Rio de Janeiro: ICL. 2015. Disponível em: <http://ilcbrazil.org/portugues/wpcontent/uploads/sites/4/2015/12/Envelhecimento-Ativo-Um-Marco-Pol%C3%ADtico-ILC-Brasil_web.pdf>. Acesso em jan. 2022.

CENTRO REGIONAL DE ESTUDOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO (Cetic.br). **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros -TIC DOMICÍLIOS 2018**. Disponível em: <https://data.cetic.br/cetic/explore?idPesquisa=TIC_DOM>. Acesso em: 16 jun. 2021.

CENTRO REGIONAL DE ESTUDOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO (Cetic.br). **TIC DOMICÍLIOS 2019 PRINCIPAIS RESULTADOS**. Disponível em: <https://cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2019_coletiva_imprensa.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2021.

CHAGAS, A.C.; NASCIMENTO, W,J. Produção de vídeos por estudantes da Educação Básica: uma revisão sistemática de literatura. **Research, Society and Development**, v. 9, n.10, 2020. Disponível em:<<https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/9169/8161>>. Acesso em 16 jun 2021.

DELORS,J. et al. **Educação, um tesouro a descobrir**. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. Rio Tinto: Cortez,2010.

DOLL,J.; RAMOS,AC.;BUAES,C. S. Apresentação Educação e Envelhecimento. **Educação & Realidade**, Porto Alegre,v.40,n.1,p. 9-15,2015.

DOLL, Johannes; MACHADO, Letícia Rocha; CACHIONI, Meire. O idoso e as novas tecnologias. In: **Tratado de geriatria e gerontologia**[S.l: s.n.], 2016.

EYNON, R.; MALMBERG, L. E. Lifelong learning and the Internet: Who benefits most from learning online?.**British Journal of Educational Technology**, v. 52, n. 2, p. 569-583, 2021.

FREIRE. Paulo. **Pedagogia da tolerância**. 3ª ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2014.

FREIRE. Paulo. **Educação e Mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1993.

GERBASE, C. **Primeiro filme: descobrindo.Fazendo.Pensando**. Ed Artes e Ofícios,2017.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Projeção da população do Brasil e das Unidades da Federação**. 2020. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/apps/populacao/projecao/>. Acesso em: 31 jul. 2021.

KITCHENHAM, B.; CHARTERS, S. **Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering**. In: Software Engineering Group, School of Computer Science and Mathematics, Keele University, 2007, pp. 1–57.

MACHADO, L. R. **Modelo de competências digitais para M-learning com foco nos idosos**. Tese (Doutorado em Informática na Educação) –Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019.

MARINHO, M.H. **Pesquisa VideoViewers: como os brasileiros estão consumindo vídeos em 2018**. Setembro de 2018. Disponível em: <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/estrategias-de-marketing/video/pesquisa-video-viewers-como-os-brasileiros-estao-consumindo-videos-em-2018/>. Acesso em: 15 mar 2021.

MIGLIORIN, Cezar. **Inevitavelmente cinema: educação, política e mafuá**. 1. ed. -Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2015. 224 p.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica** [livro eletrônico]/José Manuel Moran, Marcos T. Masetto, Marilda Aparecida Behrens – Campinas, SP. Papyrus, 2015.

OSORIO, A. R. **Educação permanente e educação de adultos**. Lisboa: Instituto Piaget, 2003.

OSÓRIO, A.R.; PINTO, F.C. **As pessoas idosas: contexto social e intervenção educativa**. Lisboa: Instituto Piaget, 2007.

RIBEIRO, A. P. N. ; BOLL, C. I. . Festivais de Vídeos Estudantis: Ênfase na perspectiva da tecnologia (móvel) para Educação. **Roquette-Pinto**, v. 3, p. 42-51, 2020.

RODRIGUES, A.C. **Uma proposta metodológica aplicada ao letramento por meio da ferramenta digital STOP MOTION**. Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário Carioca, Rio de Janeiro, 2018. 75 p.

SLODKOWSKI, Bruna Kin; MACHADO, Leticia Rocha.; MENDES, Jozelina Silva da Silva.; BEHAR, Patricia Alejandra. Autoria digital de cybersêniores: 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.

SOUZA, Lucas da Silva; ALMEIDA, Franklin José.; SOUSA, Maria Aparecida Pereira da Silva Sousa.; ALVES, Pedro Manoel Herminio.; BARROS, Aparecida da Silva Xavier Barros. PARÂMETROS PARA ORGANIZAR UMA OFICINA DE VLOG PARA IDOSOS. VI Congresso internacional das licenciaturas. Cointer. PDVL, 2019.

STADLER, Pâmella de Carvalho. Youtube como ferramenta de educação não formal: boas práticas para a produção de vídeos educativos com base nos aspectos da linguagem de youtubers. Curitiba, 2019.