

TRABALHO COMPLETO

Recursos educacionais e laboratórios de ensino

YOUTUBE APLICADO A EDUCAÇÃO: uma análise de canais educativos da rede

1

Rachel Bragança de Carvalho
rbragancadecarvalho@gmail.com

Bárbara Aparecida Rocha
barbaraarocha@gmail.com

Allan Julio Santos
allanbhrock@gmail.com

Ruan Soares Ribeiro
ruansoaresribeiro@gmail.com

Resumo: O YouTube possibilita a construção de ambientes personalizados que visam dar voz a diferentes pessoas e todos que queiram fazer parte de algum canal da rede. Um exemplo dessas possibilidades relaciona-se à concepção de inscrições e listas de reproduções temáticas. Sob essa perspectiva, acrescentam-se elementos associativos voltados para a instrução pessoal. Este artigo teve como objeto a mídia social YouTube, utilizando-a como fonte, o que reforça a ideia de a rede ser um ambiente propício para o aprendizado. Numa perspectiva de pesquisa bibliográfico-exploratória foram utilizados diversos artigos e obras que evidenciaram os prós e contras do YouTube como ferramenta de ensino.

Palavras-chave: YouTube. Mídias sociais. Educação. Tecnologia educacional. Canais educativos.

1 INTRODUÇÃO

A análise da educação em uma perspectiva acadêmica ou em concordância com o senso comum, boa parte das vezes, faz-nos referência a uma educação institucionalizada, tais quais: escolas, colégios, faculdades, universidades, dentre outros.

O uso de vídeos em aulas presenciais e à distância é um exercício de criatividade. Se o aprendizado através da tecnologia acontece quando o sujeito é capaz de criar e se apropriar de um sistema de referência de mundo, as tecnologias devem ser integradas à escola e não apenas inseridas nela.

Assim, tomou-se por objeto o YouTube, uma vez que esta mídia social está presente de forma orgânica, tanto na vida de crianças e adolescentes, geralmente em fase escolar, quanto de jovens e adultos. Inicialmente, discorre-se sobre o papel das mídias na educação, para em seguida especificar o papel da mídia social em questão. Por fim, é esboçada uma

tipologia dos principais canais educativos da rede, concluindo com prós e contras sobre a efetividade da mesma.

De acordo com a definição de Gil (2002), a pesquisa em que se baseia este artigo é bibliográfico-exploratória, uma vez que se respalda, principalmente, no estado da arte, além

de ter caráter introdutório, pretendendo familiarizar o leitor com o tema. Além disso, utiliza-se o próprio YouTube como fonte, reforçando o argumento de que a rede é um propício ambiente de aprendizado. Acredita-se ser necessário rever as funcionalidades da Educação à Distância (EaD), visando à autonomia, a invenção e produção de conhecimento.

2 O PAPEL DAS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

A etimologia do termo 'educação' vem do latim *educare* e *educere*. O primeiro quer dizer alimentar, nutrir, associa-se ao crescimento. O segundo tem por significação levar para fora à força. Assim, o termo faz alusão à evolução interior e ao progresso humano em diversas línguas ocidentais, incluindo o português (SAMPAIO *et al.*, 2002).

Para Moran (2013), a educação é um processo de toda a sociedade, pois afeta todas as pessoas, o tempo todo, em qualquer situação, seja ela pessoal ou social ou profissional. A sociedade educa quando transmite ideias, valores e conhecimentos, e quando busca novas ideias, valores e conhecimentos.

Família, escola, meios de comunicação, amigos, igrejas, empresas, *internet*, todos educam e, ao mesmo tempo, são educados, isto é, todos aprendem mutuamente, sofrem influências, adaptam-se a novas situações. Aprendemos com todas as organizações e com todos os grupos e pessoas aos quais nos vinculamos (MORAN, 2013, p. 12).

Segundo Costa e Moita (2011), a *internet*, nos cursos de EaD, tornou possível o uso de materiais similares aos já existentes, entretanto, com outros recursos, produzidos para a *web*. Mota *et al.* (2010, p. 153) afirmam que no Brasil, as máquinas "são, mero suportes, coisas pelas quais passam as provas do conhecimento. [...] a educação ainda está centrada no modelo ensinador, do mestre capaz de dar um passe ao aprendiz".

Santaella (2007) define hipermídia como a linguagem pela qual o homem se comunica no ciberespaço, hipertexto somado à multimídia, tratamento digital de toda informação (som, imagem, texto, programas informáticos). Assim, a tecnologia permite ao homem constatar a mudando seus costumes e ampliando sua visão, objetivamente, em sua percepção do mundo externo e subjetivamente, por repensar questões filosóficas e emocionais.

Como a evolução tecnológica acarretou transformações, é necessário o reconhecimento da experiência digital como propulsor ao desenvolvimento humano através da educação e do agir transformador (ALMEIDA, 2009).

Castells (1999) afirma que pelo sistema de comunicação, mediado por interesses sociais, políticas governamentais e estratégias de negócios, há uma nova cultura: "a cultura da virtualidade real". A *internet* é mais veloz do que qualquer outro meio de comunicação na

história. O rádio levou 30 anos para atingir 60 milhões de pessoas; a TV, 15 anos; a *internet*, três anos.

Parastatidis (2011) atribui ao advento da *web*, o rompimento de diversas barreiras na maneira como a pesquisa é feita e disseminada. Isto por ser uma plataforma de aplicações, compartilhamento de dados e colaboração. Com sua infraestrutura emergente de computação em nuvem e a nova geração de plataformas de computação com uso intensivo de dados estão, frequentemente, voltadas para o gerenciamento e processamento de grandes volumes de dados.

De acordo com Mário Sérgio Cortella, é preciso pensar o ensino da mídia em seu papel docente: “Uma criança [...] antes de ser formalmente alfabetizada por nós, já tinha assistido cinco, seis mil horas de televisão” (CORTELLA, [2012], 2’03”- 5’18”). Além disso, os efeitos das tecnologias da informação e comunicação (TICs) têm sido sentidos na vida dos indivíduos seja no campo das transferências informacionais para o trabalho e ensino, quanto de caráter utilitário.

3 YOUTUBE

É uma plataforma de distribuição de vídeos digitais que têm como missão dar a todos uma voz e oportunizar que o mundo seja conhecido, de modo que todos tenham o direito de expressar opiniões e que o mundo se torne melhor quando as pessoas são ouvidas, compartilham e se unem por meio de suas histórias (YOUTUBE; YOUTUBE, 2017).

3.1 Características do aprendizado

Conforme Mckinney *et al.* (2009) estímulos visuais e sonoros na educação propulsionam o aprendizado. O YouTube, em especial, possui características consideráveis acerca do aprendizado. E essas são alvo de críticas, tanto favoráveis quanto de caráter negativo. Entre os aspectos positivos dessa aquisição de conhecimento, destaca-se o controle sobre o ritmo da apresentação.

De acordo com Rees (2008), determinar o ponto do vídeo que deseja assistir e determinar seu andamento possibilita a repetição de elementos não compreendidos inicialmente. Essa autonomia na mediação do conteúdo habilita a revisão de pontos não compreendidos inicialmente. Além do mais, o YouTube possibilita construir ambientes personalizados que visam o desenvolvimento da aprendizagem. Um exemplo dessas possibilidades relaciona-se à concepção de inscrições e listas de reproduções temáticas. Sob essa perspectiva, acrescentam-se elementos associativos voltados para a instrução pessoal.

Neste seguimento, de acordo com Fiuza *et al.* (2014), a autonomia ofertada ao aluno neste modo de processo educacional, promove também a sua inclusão digital. Dessa forma, ainda segundo os mesmos autores, o processo de ensino-aprendizagem configura-se com maior dinamismo e participação.

Moran (2013) afirma que os celulares mais avançados, como smartphones, permitem que um aluno ou um professor filme ao vivo, edite e envie ao YouTube ou a outro site, como o Ustream. O autor sugere que a escola precisa incentivar os alunos, ao máximo, a produzir pesquisas em vídeos, aproveitando que os jovens adoram fazer vídeos. Não se pode negar que a produção em vídeo tem uma dimensão moderna, lúdica, pela miniaturização da câmera, que permite brincar com a realidade.

A facilidade da disseminação de conteúdo elaborada de forma caseira é considerada um aspecto positivo. Porém, segundo The Horizon Report (2008), seu propósito é desaprovado por parte de estudiosos em Educação. Para Moore (2007), compromete-se a qualidade da informação e o aprendizado, quando é transferida de forma amadora. Casos desse tipo são comuns em postagens de vídeo em plataformas disseminadoras como as do YouTube.

Para Souza *et al.* (2013), não há controvérsia que os objetos de pesquisa acadêmica envolvam a ciência da informação. No entanto, esta última se preocupa com processos de *representação do conhecimento* e da informação. É da natureza desses que a informação sofra de modo a ser organizada, transmitida, codificada, consumida. Segundo Buckland (1991 *apud* SOUZA *et al.*, 2013), a captura desses processos e objetos, pode ser considerada manifestação do conceito de informação.

Dados estimados sobre conteúdo digital apontam 281 bilhões de gigabytes gerados em 2007, quase 50 gigabytes por ser humano vivo, cinco milhões de vezes o conteúdo de todos os livros escritos. Cerca de 100 horas de vídeo são enviadas ao *YouTube* por minuto, e mais de seis bilhões de horas de vídeo são assistidas por mês – quase uma hora por pessoa no planeta. Uma pessoa longeva vive cerca de 50 milhões de minutos, há, seguramente, muito mais conteúdo disponível do que gerações de seres humanos poderiam assistir, mesmo se dedicassem todas as suas vidas (SOUZA, 2008 *apud* SOUZA *et al.*, 2013).

Parastatidis (2011), pesquisador da Microsoft afirma que os avanços tecnológicos em captura, geração e compartilhamento de dados e a automação permitida pelos computadores é sempre destacada pela comunidade quando se usa os termos “*eScience*” e “*eResearch*” (ciência eletrônica e pesquisa eletrônica) para destacar o importante papel da

tecnologia de computação na maneira como fazemos pesquisa, colaboramos, compartilhamento dados e documentos.

No entanto, os mesmos avanços tecnológicos resultaram também numa explosão de dados sem precedentes. Essa situação ou “dilúvio de dados”, especialmente na área científica, apresentou novos desafios em infraestrutura de pesquisa (GRAY; SZALAY, 2007 *apud* PARASTATIDIS, 2011).

3.2 Canais educativos e impactos qualitativos

Este tópico propõe-se a listar exemplos comuns em pesquisas realizadas no próprio YouTube da seguinte forma: buscou-se palavras-chave relacionadas à ‘educação’ – ‘aula’, ‘professor’, ‘tutorial’, e outras sinônimas. Entre 11 e 14 de junho de 2017, através da caixa de pesquisa na página inicial da rede. O critério para a apresentação dos canais foi o ranqueamento dos resultados das pesquisas, utilizando os das primeiras páginas, e por número superior de inscritos. Os resultados se encontram na Tabela 1.

TABELA 1 – Canais Educativos no YouTube

Canal	Tipo	Inscritos	Meio	Especificidade
Alfacon	Concurso Público	484 mil	Professor	-
Camila Coelho	Tutoriais	3 milhões	Apresentador	Maquiagem
Descomplica	Aula	1,1 milhão	Professor	Tradicional
Débora Aladim	<i>Coaching</i>	723 mil	Apresentador	
Kim RosaCuca	Experimentos	3,6 milhões	Apresentador	Curiosidades
Manual do Mundo	Experimentos	8,3 milhões	Apresentador	
Dani Noce	Tutoriais	1,5 milhão	Apresentador	Culinária
Me Salva!	Aula	1,2 milhão	Imagem e voz	Tradicional
ProEnem	Aula	312 mil	Professor	Vestibulares
TecMundo	Tutoriais	2,5 milhões	Imagem e voz	Tecnologias

Luis Felipe Pondé	Palestras	154 mil	Professor	Filosofia
-------------------	-----------	---------	-----------	-----------

Fonte: Adaptado do YouTube, 2017.

Nota-se que a maior quantidade de vídeos educativos no YouTube são os tutoriais, com 22 páginas, muitos dos vídeos são do tipo faça você mesmo e consertos e reparos. Os vídeos voltados à estética são os que mais aparecem: cortar o próprio cabelo, se maquiar e remover cravos e espinhas.

Naturalmente, se fizerem pesquisas cronológicas, exaustivas ou seletivas descobrir-se-ão canais distintos dos aqui apresentados. Entretanto, o que se intenciona é familiarizar o leitor com a possibilidade de encontrar diferentes métodos educacionais nos canais da mídia.

Para Juhasz (2008), os cursos ministrados pelo Youtube falham em concepções didáticas. Distinguem-se a perda da corporeidade que há na educação presencial e o processo de produção de vídeos que dificulta a finalidade pedagógica.

Estudiosos com posicionamentos contrários ao uso do Youtube como ferramenta de aprendizado é rebatido por outros especialistas em Educação. Segundo Mattar (2009), é possível que o Youtube tenha sido utilizado de forma imprópria por desenvolvedores de conteúdo não gabaritados. Para ele, esse tipo de material esclarece o pessimismo das conclusões negativas previamente mencionadas. Demonstra-se alguns impactos positivos e negativos no Quadro 1.

QUADRO 1 - Impactos qualitativos do Youtube no processo educacional

(Continua)

Aspectos	Impactos	Autores
Positivos	Estímulos sensoriais ampliam o aprendizado recebido	Mckinney <i>et al.</i> (2009)
	O professor pode documentar o que é mais importante para o seu trabalho, ter seu próprio material de vídeo	Moran (2013)
	Os jovens adoram fazer vídeos	
	Muito fácil, rápido e divertido	
	A produção em vídeo tem uma dimensão moderna e lúdica	
	Controle sobre o ritmo do conhecimento adquirido	Rees (2008)
	Dinamismo e inclusão digital do aluno	Fiuza <i>et al.</i> (2014)



III CONGRESSO DE INOVAÇÃO E METODOLOGIAS NO ENSINO SUPERIOR [CIM]

I Encontro das Licenciaturas



	Temas múltiplos e diversos à escolha	Souza <i>et al.</i> (2013)
--	--------------------------------------	----------------------------

QUADRO 1 - Impactos qualitativos do Youtube no processo educacional

(Conclusão)

Aspectos	Impactos	Autores
Negativos	Frágil concepção didática e perda da corporeidade existente na educação	Juhasz (2008)
	Transferência de informação de forma amadora e despreziosa	Moore (2007)
	A facilidade traz também a multiplicidade de fontes diferentes, de graus de confiabilidade diferentes [...]. É difícil selecionar, avaliar e contextualizar tudo o que acessamos	Moran (2013)

Fonte: Elaborado pelos autores, 2017.

Kenski (2005), afirma que cada modalidade de ensino requer o tratamento diferenciado do mesmo conteúdo de acordo com os alunos, os objetivos a serem alcançados, o espaço e tempo disponível para a sua realização. Avaliar cada um dos suportes mediáticos tendo cuidado e forma específica de tratamento que, ao serem utilizadas, alteram a maneira como se dá e como se faz a educação.

Para a autora, planejar atividades de ensino que envolva o uso de mídias impressas, principalmente, periódicos; é diferente, por exemplo, de fazer uso de Rádio, de programas televisivos, de vídeos e das mídias digitais mais avançadas como a *Internet* e as tele e videoconferências. Um assunto pode ser explorado didaticamente com o uso intensivo de mídias diferenciadas, precisando sofrer alterações para poder beneficiar-se dos recursos que cada um desses suportes podem oferecer.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, percebe-se que é possível aprofundar o conhecimento de forma complexa e produtiva em um ambiente não-linear quanto o YouTube. Autores como Moran (2013) afirmam que as escolas não estão aproveitando todo o potencial que essas tecnologias trazem para que os alunos se transformem em autores, narradores, contadores de histórias e divulgadores. Mattar (2009) relaciona essa resistência aos ambientes virtuais de aprendizagem as fortes barreiras em torno da educação tradicional.

O YouTube, como outras ferramentas equivalentes, mostra-se um terreno fértil, ainda pendente de melhorias, porém, apto para o exercício da educação. Cabe aos pesquisadores problematizar a plataforma, de uma forma geral, para que se alcancem essas melhorias.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. Gestão de tecnologias, mídias e recursos na escola: o compartilhar de significados. **Em Aberto**, São Paulo, SP, v. 22, n. 79, jan. 2009. Disponível em: <<https://http://emaberto.inep.gov.br/index.php/emaberto> >. Acesso em: 12 jun. 2017.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS – ABNT. Comissão de Estudos de Documentação. **Normas brasileiras sobre documentação**. Rio de Janeiro, 2002-2003.

CASTELLS, M. **A Sociedade em rede**. São Paulo, SP: [s.n.], 1999. (A Era da informação: economia, sociedade e cultura).

CORTELLA, M. S. **A mídia como corpo docente**. [2012]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rug1I69Udmo> >. Acesso em: 04 ago. 2017.

COSTA, A. L. O.; MOITA, F. M. G. S. C. Moodle no curso de ciências biológicas a distância: análise das contribuições no processo de ensino e aprendizagem. **IEEE Trans. Pattern Anal. Mach. Intell.**, v. 20, n. 12, dec. 1998. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/reget/article/view/12752i> >. Acesso em: 12 jun. 2017.

FIUZA et al. Uso de objetos de aprendizagem digital para exibir o conhecimento e potencializar a autonomia do aprendiz no ensino da educação ambiental. **Revista Eletrônica em Gestão, Educação e Tecnologia Ambiental**, São Paulo, SP, v. 18, n. 1, p. 1-14, 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.5902/2236117012752> >. Acesso em: 06 jul. 2017.

GIL, A. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2002.

GOULARTE, R. **Utilização de metadados no gerenciamento de acesso a servidores de vídeo**. 1998. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação e Matemática Computacional) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1998.

JUHASZ, A. Teaching on YouTube. **Open Culture**, abr. 2008. Disponível em: <http://www.openculture.com/2008/04/teaching_on_youtube.html >. Acesso em: 13 jun. 2017.

KENSKI, V. M. Gestão e uso das Mídias em Projetos de Educação a Distância. **Revista E-Curriculum**, v. 1, n. 1, 2005. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76610106> >. Acesso em: 7 ago. 2017.

MATTAR, J. **Youtube na educação**: o uso de vídeos em EAD. 2009. 11 f. Relatório de pesquisa (Mestrado) - Curso de Educação, Educação Universitária, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2009.

McKINNEY, D.; DYCK, J. L.; LUBER, E. S. iTunes University and the classroom: Can podcasts replace Professors? **Computers & Education**, v. 52, p. 617–623, 2009. Disponível em: <<http://www.fredonia.edu/departament/psychology/pdf/CAE1263.pdf>>. Acesso em: 13 jun. 2017.

MINTZ, A. **Marginalia+Lab**: laboratório colaborativo de arte e tecnologia. Cultura da conexão: novos formatos para a produção do conhecimento/organização. Belo Horizonte: Argumentum, 2010. p. 91-113.

MOORE, M.; KEARSLEY, G. **A educação a distância**: uma visão integrada. Tradução de Roberto Galman. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de tecnologias. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2013. p. 11-72.

MOTA, R. *et al.* **Cultura da Conexão**: novos formatos para produção de conhecimento. 1. ed. Belo Horizonte: Argumentum, 2010.

PARASTATIDIS, S. Uma plataforma para tudo que sabemos: criando uma infraestrutura de pesquisa orientada ao conhecimento. In: HEY, Tony; TANSLEY, Stewart; TOLLE, Kristin (Orgs.). **O quarto paradigma**: descobertas científicas na era da eScience. São Paulo: Oficina de Textos, 2011. p. 175-181.

REES, J. **Teaching history with YouTube**. American Historical Association. Disponível em: <<<https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2008/teaching-history-with-youtube> .>> Acesso em: 13 jun. 2017.

SAMPAIO, C. M. A.; SANTOS, M. S.; MESQUITA, P. Do Conceito de Educação à Educação no Neoliberalismo. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 3, n.7, set./dez. 2002.

SANTAELLA, L. **Panorama da arte tecnológica**: o chip e o caleidoscópio. São Paulo: Senac, 2003.

SOUZA, R. R.; ALMEIDA, M. B.; BARACHO, R. M. A. Ciência da informação em transformação: Big Data, nuvens, redes sociais e Web Semântica. **Ci. Inf.**, Brasília, DF, v. 42 n. 2, p.159-173, maio/ago., 2013.

THE HORIZON report, 2008 edition. New Media Consortium & Educause Learning Initiative, 2008. Disponível em: <<http://www.nmc.org/publications/2008-horizon-report?nmcnf=nofl>>. Acesso em: 16 jun. 2017.

THE IMPACT of Video in Education Infographic. 2014. Disponível em:
<<http://elearninginfographics.com/the-impact-of-video-in-education-infographic/>>. Acesso
em: 1 jul. 2017.

YOUTUBE. **Sobre**. [Site]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/intl/pt-BR/yt/about/>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

YOUTUBE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2017.
Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=YouTube&oldid=49455802>>. Acesso em: 31 jul. 2017.