

Geração Conectada: Experiência de Uso do *Youtube* por Meio do Concurso Aluno Digital

Tereza Cristina Dourado Carrah Vieira Carvalho¹, Jaiane Barbosa Ramos²

¹Especialista em Informática Educativa – Falc - Faculdade da Aldeia de Carapicuíba – Maracanaú-Ceará

²Mestra em Educação Brasileira - Universidade Federal do Ceará

tiateresadourado@gmail.com, jaiane@virtual.ufc.br

Abstract. *It results from a case study with Elementary School I students, carried out at a public school in the Municipality of Maracanaú-Ceará, of a project that involved the creation, production and sharing of videos on YouTube, motivated by a digital educational contest, conducted by entity Be Digital, focusing on getting students to sensitize the population about the end of the analog TV signal. Participating students competed for prizes, such as TVs, tablets and others through tutorial videos. The use of Youtube through the digital student contest provided stimulus in the students, because it brought mobilization, motivation, creativity, learning and awareness, among other aspects.*

Resumo. *Resulta de um estudo de caso com alunos do Ensino Fundamental I, realizado em uma escola pública do Município de Maracanaú-Ceará, de um projeto que envolveu a criação, produção e compartilhamentos de vídeos no YouTube, motivados por um concurso educacional digital, realizado pela entidade Seja Digital, tendo como foco levar os alunos para sensibilizar a população sobre o fim do sinal analógico de TV. Os alunos participantes concorreram a prêmios, como TVs, tablets e outros por meio dos vídeos tutoriais. O uso do Youtube por meio do concurso aluno digital proporcionou estímulo nos alunos, pois trouxe mobilização, motivação, criatividade, aprendizado e sensibilização, dentre outros aspectos.*

1. Introdução

Com os avanços tecnológicos ocorridos nas últimas décadas, foram introduzidos em diversos setores da sociedade novos recursos baseados em tecnologias digitais. E o setor educacional não ficou alheio, merecendo destaque por possuir diversos aparatos tecnológicos comumente encontrados no ambiente escolar, criando, assim, a necessidade de maior adaptação das práticas pedagógicas à incorporação dessas tecnologias ao ensino - aprendizagem, principalmente porque o aluno de hoje faz parte de uma geração cada vez mais conectada GABRIEL(2013).

Para essa geração, estar *on-line*, diariamente, decerto é algo tão normal quanto andar ou ler. Sobre isso, Kenski (2003) enfatiza que as tecnologias estão de tal modo em nossas vidas que nem percebemos mais que são tecnologias. Eles nunca tiveram que esperar para escutar uma notícia no rádio ou na televisão, ou até mesmo ter de ler a informação no jornal impresso no dia seguinte. Com efeito, o acesso a redes sociais e as

plataformas digitais, bem como o engajamento cada vez maior em torno de ideias em vídeo, por estudantes, tornou-se normal. Por isso se faz necessário que professores renovem suas práticas, aproveitando-se desses novos aparatos tecnológicos, para o uso consciente dessas ferramentas, dentro e fora da escola.

Podemos citar a produção de vídeos, como um recurso que pode ser utilizado no ensino - aprendizagem. Segundo Caetano & Falkembach (2013), dependendo de como o vídeo foi planejado e produzido, ele pode ser, por si, um objeto de aprendizagem.

O vídeo, além de ser um recurso pedagógico poderoso, por envolver os vários sentidos da percepção humana, possui características não vistas isoladamente, mas interligadas. Sobre isso, Moran (1995) explica que o vídeo é sensorial, visual, com linguagens falada, musical e escrita; linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força. Atingem-nos por todos os sentidos e de todas as maneiras. O autor ainda ressalta que o vídeo seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário) em outros tempos e espaços.

Ante o exposto, é necessário considerar que a utilização de vídeos não pode ser descontextualizada do projeto curricular da escola. Consoante Dallacosta et al (2004), os vídeos precisam servir de instrumento para facilitar o aprendizado de um determinado conteúdo.

Podemos acentuar, assim como Pires (2010), que, no momento em que se utiliza a mídia, sendo ela audiovisual, a atenção das pessoas é absorvida, estas são seduzidas e seu olhar se expande ao se verem.

Neste sentido, esta pesquisa resulta de um projeto que envolveu a criação, produção e compartilhamentos de vídeos no *YouTube*, motivados por um concurso educacional digital, tendo como foco levar à sociedade informações relacionadas ao fim do sinal analógico de televisão.

O *Youtube* é uma ferramenta de mídia digital, integrada ao dia a dia das pessoas, que possibilita, junto ao meio escolar, envolver professores e alunos em novas maneiras de aprimorar as aulas, por intermédio do compartilhamento de vídeos. Este *site* disponibiliza uma interface bastante simples e integrada, em que o usuário pode criar um canal, similar a um perfil em redes sociais, contendo lista de seguidores, podendo fazer o *upload*, publicar e assistir vídeos e, ainda, visualizar estatísticas dos vídeos postados, mesmo sem possuir alto nível de conhecimento técnico, sendo um grande aliado no campo educacional, desde que orientados pelo professor.

Como informou Burgess e Green (2009, p.18), o *YouTube* surgiu em 2005, fundado por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, e o momento de sucesso se deu no ano de 2006, quando a empresa Google pagou 1,65 bilhão de dólares pelo *site*, agregando-o ao seu conjunto de serviços ciber culturais.

Segundo os mesmos autores, em 2008, o *site* era um dos mais visitados do mundo, por causa de seu dinamismo para o entretenimento, o que hospedava em torno de 86 milhões de vídeos, o que consolidou o *YouTube* como um portal colaborativo e multiparticipativo, fascinando inúmeros usuários de vários locais no mundo.

O Brasil é o segundo país em consumo do portal, com grande destaque para a adesão dos mais novos. De acordo com dados da segunda edição da pesquisa “Geração *YouTube*: um mapeamento sobre o consumo e a produção infantil de vídeos para crianças de zero a 12 anos no Brasil, de 2015 a 2016”, divulgada em outubro de 2016,

pelo ESPM *Media Lab*, crianças de zero a 12 anos foram responsáveis por 52,164 bilhões de visualizações de vídeos no *YouTube* até setembro do referido ano CORRÊA (2016).

Com suporte nas discussões efetivadas, essa pesquisa parte do seguinte objetivo: analisar uma experiência realizada em uma escola do Município de Maracanaú – Ceará, quanto à utilização do *YouTube*, por meio do Concurso Educacional Aluno Digital, proporcionado pela entidade Seja Digital, ressaltando sua importância para a educação e a participação do professor como mediador.

A Seja Digital (EAD – Entidade Administradora da Digitalização de Canais de TV e RTV) é uma instituição não governamental e sem fins lucrativos, responsável por operacionalizar a migração do sinal analógico para o sinal digital da televisão no Brasil. Criada por determinação da ANATEL (Agência Nacional de Telecomunicações), tem como missão garantir que a população tenha acesso à TV Digital, oferecendo suporte didático através do *site* (www.sejadigital.com.br), do seu canal no *YouTube*, e na página do Facebook, desenvolvendo campanhas de comunicação e mobilização social e distribuindo *kits* para TV digital para as famílias cadastradas em programas sociais do Governo Federal.

Sendo assim, esta entidade se utilizou de um concurso educacional digital, como um meio de mobilizar alunos para sensibilizar a população sobre o fim do sinal analógico. Os alunos participantes concorreriam a prêmios como TVs, *tablets* e *kit* digitais (antena e aparelho conversor) por meio da produção e compartilhamento de vídeos tutoriais em uma mídia digital sobre a mudança para a TV digital.

Vale ressaltar que um bom caminho para conscientizar a população é a educação, e o Concurso Aluno Digital ensinou aos alunos de Fortaleza e Região Metropolitana a difusão de um assunto de utilidade pública e ainda com direito a prêmios.

O ponto a ser considerado é de como o *YouTube*, por meio de um concurso educacional digital, pode ser uma ferramenta importante no auxílio à prática pedagógica, dentro e fora da escola. Para poder compreender a ideia, buscaremos nos textos de Willoughby (2017), Burges e Green (2009), Moran (1995) e outros autores que se interessam pela temática de mídia digital e educação.

De acordo com Veen e Vrakking (2009), o *YouTube* é uma ferramenta importante para a transição da escola tradicional para a escola moderna, onde a fonte do conhecimento não se limita ao espaço físico, abarcando um conjunto de possibilidades. Várias pessoas de áreas diferentes, como educação, tecnologia, artes, entreterimentos e outros, unem-se nesta massa corporativa de mídia, a fim de compartilhar conhecimento, opinião, discussões ou mesmo críticas a assuntos que lhes são pertinentes.

Este *site* tornou-se fascinante, principalmente na área educacional, pois oferece recursos para discussões em aula; armazena todos os vídeos de que se precisa em um só lugar; monta um acervo virtual de seus trabalhos em vídeos; permite que os estudantes explorem assuntos de interesse com maior profundidade; ajuda o estudante com dificuldades; elabora apresentação de *slides* para aplicar em sala; auxilia os alunos a produzirem e compartilharem conteúdos; além de permitir que os estudantes deixem suas dúvidas registradas.

O *YouTube* constitui nova maneira de criar e absorver conteúdo, criando um ápice nesta ação, fomentando o uso da imagem, onde se dá quando nos tornamos a própria mensagem ALMEIDA (2015). Na sequência, detalharemos o desenvolvimento do trabalho.

Metodologia

O método utilizado na pesquisa é o científico e indutivo. Como ensina Ruiz (2010), a indução é um processo inverso da dedução, porquanto, a dedução parte de enunciados mais gerais para chegar a conclusão menos geral. Enquanto isso, a indução caminha do registro de fatos menos gerais para chegar a conclusão desdobrada ou ampliada em enunciado mais geral. Mediante a experiência que o projeto tem a intenção estabelecer, tendo como estudo uma escola pública, do Município de Maracanaú – Ceará, é que muitas outras escolas em todo Estado, ou até mesmo em todo o País, poderão se espelhar e ter como modelo.

A pesquisa se classifica como descritiva e tem como instrumento um estudo de caso com alunos do Ensino Fundamental I, da Escola Pública Municipal de Ensino Infantil e Ensino Fundamental Professora Francisca Florência da Silva.

O estudo de caso é um método qualitativo que consiste, geralmente, em uma maneira de aprofundar uma unidade individual. Tal instrumento de busca serve para responder a questionamentos do pesquisador, o qual não tem muito controle sobre o fenômeno estudado. Na lição de Robert Yin (2001), o estudo de caso é uma estratégia de pesquisa, compreendendo um método que abrange tudo em abordagens específicas de coletas e análise de dados.

Nesse sentido, ao mesmo tempo em que a pesquisa é realizada e analisada, ela propõe um aprimoramento de suas práticas correlacionadas ao uso da mídia *YouTube* por meio de um concurso e os resultados de tal ação dentro e fora da escola.

Local e participantes

A experiência descrita no artigo foi baseada no trabalho desenvolvido no âmbito do Concurso Educacional Aluno Digital, da Seja Digital. No contexto da qual foram desenvolvidas atividades, no Laboratório de Informática Educativa (LIE) da escola. De porte pequeno, a escola possui no total de 340 alunos matriculados nos turnos da manhã e da tarde, sendo 100 alunos da Educação Infantil e 240 estudantes do Ensino Fundamental I.

Por meio de conversas informais, constatamos que a escola, apesar de ser localizada na periferia de Maracanaú- Ceará, tendo em sua maioria alunos de baixa renda, boa parte dos pais destes possuíam *smarthones* e acessos às redes sociais e ao *YouTube*, auxiliando, assim, no desenvolvimento do projeto.

Os procedimentos metodológicos adotados para a pesquisa foram realizados nos meses de agosto e setembro de 2017, com os alunos do 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental I, com idade média de 7 a 11 anos.

Para participar do concurso, os estudantes criaram vídeos inspirados no tema **Seja Digital e não deixe ninguém ficar para trás**, mencionando as vantagens da TV digital para a população e o desligamento da TV analógica. Todas essas informações foram estabelecidas no regulamento do concurso inseridas no *site* da Seja Digital, consoante é detalhado a seguir:

Quanto à inscrição e participação

Para realizar a inscrição, o estudante deveria estar matriculado no Ensino Fundamental, de escolas públicas ou privadas, dentre 24 municípios das regiões de Fortaleza, Sobral e Juazeiro do Norte, que tiveram o sinal analógico de televisão desligado no dia 27 de setembro de 2017. As inscrições deveriam ser realizadas no *site*: alunodigital.tv.br, no qual cada estudante poderia enviar apenas um trabalho. O aluno deveria produzir e editar um vídeo de até 120 segundos, compartilhar em uma rede social que gerasse um *link* e, posteriormente, inserir o mesmo e seus dados pessoais em um cadastro no *site*. Sendo assim, a escola em estudo, se apropriou do *YouTube* como mídia digital para divulgação de seus vídeos.

Como lecionam Burgess e Green (2009), embora o *YouTube* não seja o único *site* de compartilhamento de vídeos da *internet*, sua rápida ascensão e a ampla variedade de conteúdo o tornam bastante útil para o entendimento das relações ainda em evolução entre as novas tecnologias de mídia, as indústrias criativas e as políticas da cultura popular.

Quanto aos participantes divididos em categorias

O concurso foi dividido em três categorias: 1) Seja um Youtuber; 2) Você é um repórter e 3) Você é o jornalista. As três categorias visavam a estimular autonomia dos alunos por meio da produção de vídeos. Com efeito, os estudantes do 1º ao 4º ano do Ensino Fundamental participariam da categoria 1, os do 5º ao 7º ano do Ensino Fundamental concorreriam na categoria 2, enquanto os do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental deveriam participar da categoria 3. Vale ressaltar que, como a escola da pesquisa possui somente até o 5º ano do Ensino Fundamental I, não teve participação na categoria 3.

Na categoria 1 - Seja um Youtuber - os estudantes deveriam criar vídeos tutoriais, ensinando o passo a passo de como as pessoas poderiam tornar sua TV digital, bem como mencionar as vantagens da TV e alertar a comunidade local para o fim do sinal analógico de televisão.

Na categoria 2 - Você é um reporter - os vídeos seriam realizados com entrevistas, sobre o processo de conversão para o sinal digital. Nesse contexto, foram dados alguns exemplos de possibilidades para realização da entrevista: pessoas que tivessem apego por sua TV de tubo; que haviam adquiridos seus *kits*; que pudessem falar da diferença entre a TV analógica e digital e que ainda não haviam entendido o processo de migração para o sinal digital.

Na categoria 3 - Você é um jornalista - os alunos teriam que criar uma reportagem ou minidocumentário em vídeo. Neste contexto, os assuntos que poderiam ser abordados eram: reciclagem de TVs tubo; impacto da TV digital no cotidiano de pessoas com deficiência visual ou auditiva; as vantagens da TV digital; a história da TV no Brasil etc.

Quanto à premiação e vencedores

Cada categoria teria três vencedores. O primeiro colocado ganharia uma TV de 40 polegadas. O segundo, uma TV de 32 polegadas. O terceiro colocado ganharia um *kit* digital, composto por antena, conversor e controle remoto.

A premiação ocorreria em duas etapas. Primeiramente, os trabalhos seriam submetidos a uma comissão julgadora que selecionaria os três melhores vídeos de cada categoria. Depois, os finalistas concorreriam a um prêmio final por voto popular, por

meio do *site* da entidade. Os autores dos vídeos mais votados em cada categoria ganhariam um *tablet* com sinal de dados liberados por um ano. Além das premiações individuais, as três escolas com o maior número de inscrições ganhariam TVs de 40 e 32 polegadas, conforme classificação.

Quanto aos critérios, para escolha dos vencedores na primeira etapa, seriam analisados: 1) a coerência com o tema; 2) limite do tempo estipulado; 3) identificação do aluno, 4) turma e escola; 5) originalidade, criatividade e criticidade; 6) clareza e coesão e propriedade e clareza de vocabulário. Para a segunda etapa, com votação *on-line*, os critérios analisados pela comissão julgadora seriam originalidade e criatividade.

Vale ressaltar que o desenvolvimento desse projeto na escola foi coordenado e orientado pela professora do LIE, que, além de pesquisar, elaborar as aulas sobre a utilização do *YouTube*, foi responsável pela divulgação do regulamento, edições dos vídeos e inscrições dos alunos no concurso, e contou com a participação direta dos discentes e indireta do corpo docente, núcleo gestor e comunidade. Todos da comunidade escolar participaram no suporte e apoio ao desenvolvimento do projeto.

Materiais e métodos

Para o desenvolvimento das aulas, foram utilizados como instrumentos principais: computadores, lousa digital, câmara de aparelhos celulares e de vídeo, editor de vídeos, caixas de som, amplificadores e *sites* da Seja Digital e do *YouTube*.

A ação pedagógica foi assim dividida: no primeiro momento, os alunos foram encaminhados ao laboratório de informática e apresentados ao *site YouTube*, no qual se apropriaram da ferramenta, sendo conscientizados quanto à utilização adequada e inadequada. A ação seguinte foi apresentar e motivar os alunos a participarem do concurso educacional, com explicações sobre regras e as funcionalidades contidas no regulamento. A ideia foi utilizar o concurso como motivação para um aprendizado prazeroso, dinâmico e criativo dessa ferramenta. Durante uma semana, foram abordados e discutidos com as turmas do 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental I da escola sobre os assuntos pertinentes ao concurso e modalidades de produção e compartilhamento de vídeos.

Os alunos realizaram pesquisas por meio da *internet* para compreender melhor o assunto abordado e planejaram roteiros completos para a criação dos vídeos. Willoughby (2017) ensina que é importante planejar o que vai dizer, mesmo que esteja fazendo um tutorial. O autor comenta ainda, que adora escrever roteiros porque é o momento que o vídeo começa a ganhar vida.

Já nas semanas seguintes, foram realizadas as produções, edições dos vídeos e inscrições dos alunos no *site* para efetivar a participação no concurso. Nas aulas posteriores, mostramos às turmas o resultado dos vídeos produzidos pelos alunos e professor.

Para edição dos vídeos, foi utilizada a ferramenta Movie Maker, o editor de vídeo do *Windows*. Para Willoughby (2017) a edição é a cereja do bolo, o autor ressalta que, quando você edita, consegue ver seu filme completo, com os efeitos que melhoram a visualização.

Segundo Veen e Vrakking (2009), a escola é como um espaço que se apropria das tecnologias e evolui para que essas estejam a serviço da emancipação da pessoa como sujeito autônomo, que se permite experimentar o novo a todo instante.

No trabalho desenvolvido, os alunos foram incentivados a produzirem vídeos tutoriais explicativos dentro das aulas de informática, porém, de acordo com Moran (1995), eles podem ser incentivados a produzir dentro de uma determinada matéria no âmbito de um trabalho interdisciplinar. O projeto envolveu, além do estudo de mídias e tecnologias, o ensino de Português, Literatura, Artes e História, favorecendo a apropriação tecnológica, inclusão digital e formação cidadã.

No ensino de Português e Literatura, os estudantes foram estimulados com leitura e escrita sobre os assuntos pertinentes ao fim do sinal analógico, além do desenvolvimento da criatividade, criticidade e expressão corporal para gravação dos vídeos. Nas artes, no sentido de elaborar audiovisuais, selecionar, reelaborar, editar, partir do conhecimento e modificá-lo; no ensino de História, o projeto envolveu todo o histórico da tv analógico desde o início até chegar à definição da tv digital, por meio de vídeos do próprio *YouTube*, do canal específico da Seja Digital e de pesquisas realizadas na internet. E relacionado a formação cidadã, os alunos divulgaram junto a comunidade escolar a mudança do sinal analógico de televisão, por meio dos próprios vídeos, de conversas informais e campanhas educativas, com cartazes espalhados na escola.

Instrumentais de coleta de dados

A observação e o registro permitem a inserção do investigador no ambiente da pesquisa. Nesse sentido, o acompanhamento das ações do projeto foram realizadas por meio de entrevistas, depoimentos pessoais e das observações espontâneas e assistemáticas realizadas por professores, alunos, gestores e pais de alunos, por meio das produções dos vídeos e campanhas realizadas pelos alunos. De acordo com o emprego da observação casual como método, foi possível realizá-la de maneira organizada por meio das anotações, impressões, registro fotográfico e conversas informais. A seguir, explanaremos, os detalhes sobre análise dos resultados e discussões do trabalho.

Resultados e Discussão

De acordo com o objetivo traçado, dividimos a análise e discussão do resultado da pesquisa em três tópicos, detalhando seu desenvolvimento quanto a: 1) importância do *YouTube* no auxílio a prática pedagógica na escola; 2) relevância do *Youtube* no concurso educacional digital; e 3) importância do professor como mediador do processo de ensino-aprendizagem do *Youtube* por meio do concurso.

Importância do *YouTube* no auxílio a prática pedagógica na escola

A utilização do *YouTube*, por via do compartilhamento de vídeos, como um meio para divulgação do conhecimento, ajudou a compreender o quão é importante esse recurso dentro e fora da escola, além de articular a educação com as novas tecnologias. Através dessa ferramenta e do *site* da Seja Digital, os alunos buscaram materiais que fizeram parte das discussões no laboratório de informática, principalmente aos assuntos relacionados ao fim do sinal analógico de televisão.

Mediante a observação, percebemos o encantamento deles em relação à autoria e divulgação do seu conhecimento. A esse respeito e de acordo com Burgess e Green (2009), no livro *YouTube e a Revolução Digital*, o fascínio da imagem atinge seu ápice quando nós somos a própria mensagem. Os autores ainda destacam que o *YouTube*, independentemente dos seus problemas e formatos, permite a cada um ser a própria mídia, celebridade do nosso cotidiano.

Vale ressaltar que o tema estudado para a produção e compartilhamento dos vídeos estava diretamente articulado com a realidade dos alunos, pois era assunto de interesse de toda a comunidade no momento em foco. Sobre isso, Veen e Vrakking (2009) enfatizam que a escola, sendo meio para sistematizar a educação e a aprendizagem, deve atender aos interesses e às necessidades da sociedade, entre os quais a necessidade de acompanhar ou preconizar as tecnologias inerentes aos avanços da sociedade.

Relevância do *Youtube* por meio do concurso digital educacional

Compreendemos que, a utilização das tecnologias de comunicação na sala de aula possibilita a inovação na prática de ensino e aprendizagem, ao permitir a circulação de informações de modo atraente e lúdico. Assim, recursos midiáticos, como o vídeo, possibilitaram o despertar da criatividade, à medida que estimularam a elaboração de aprendizados múltiplos, em consonância com a sensibilidade e emoções dos alunos, que tiveram a oportunidade de explorar diversos conteúdos e ambientes, observando o contexto histórico do qual fazem parte e constituíram narrativas, com suporte nas vivências e conhecimentos.

O uso do *Youtube* por meio do Concurso Aluno Digital proporcionou estímulo nos alunos, pois trouxe mobilização, motivação, criatividade, aprendizado e sensibilização, dentre outros aspectos, de modo que levou ao aluno e à população o conhecimento de um assunto importante por meio de um aprendizado prazeroso mediado pelas tecnologias.

Neste sentido, Moran (1995) destaca que o vídeo promoveu uma ruptura nos processos educacionais pautados apenas nas linguagens verbal e escrita, trazendo para sala de aula o mundo externo, o cotidiano, as imagens, os sons de realidades próximas e distantes, a imaginação e a fantasia.

Durante o período de agosto de 2017, a Escola mobilizou a todos e obteve sucesso na 1ª e 2ª etapas do concurso. Na primeira etapa, nas duas categorias de que participava, dos seis finalistas, quatro alunos foram vencedores e premiados com TVs e *kits* de conversores digitais, de acordo com a classificação. Na 2ª etapa, que aconteceu por meio do voto popular *on-line*, dos três concorrentes de cada categoria, I e II, o primeiro lugar ficou com os alunos da Escola, recebendo como premiação um *tablet* com *internet* gratuita durante um ano. A Escola também foi premiada com uma TV de 40 polegadas, por ter sido uma das escolas que teve o maior número de vídeos inscritos, num total de sessenta e dois.

Na categoria I- Seja um Youtuber - os alunos do 2º ano ao 4º ano do Ensino Fundamental I estudaram sobre o assunto nas aulas de informática e em *tablets* e aparelhos celulares. Uns foram gravando os outros e, assim, criando seus tutoriais sobre o tema em questão, todos com o auxílio da professora de informática, que, após as gravações, editou e inseriu o cadastro dos alunos do *site*. Vale ressaltar que nessa categoria todos os premiados foram da Escola em estudo, valendo-se da dedicação, criatividade e entusiasmo de todos os envolvidos. Ser um Youtuber, ajudou o aluno a desenvolver habilidades de comunicação e aprender a se portar em uma apresentação.

Os vídeos criados pelos estudantes nessa categoria, tiveram os seguintes assuntos abordados: o que preciso fazer com minha TV antiga para receber o sinal digital; como fazer agendamento e retirar um *kit* se uma família participa de programas

sociais do Governo Federal; como instalar um *kit* de conversão; como sintonizar os canais digitais etc.

Na categoria 2 – Eu sou um reporter - os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I foram estimulados pela professora a produzirem seus vídeos com algum conhecido ou familiar, sobre o recebimento e implantação do *kit* conversor digital em sua residência e os resultados positivos da TV Digital. Os estudantes, por meio de aparelhos celulares, realizavam suas entrevistas com parentes e amigos e, após a gravação, entregavam os vídeos à professora, que editava e, posteriormente, na aula, compartilhava no *YouTube*.

Para auxiliar a gravação dos vídeos dos alunos do 5º ano, a professora elaborou alguns questionamentos, como: a) Você possui TV de tubo? b) Você sabe quem tem direito de receber o *kit* conversor digital gratuito? c) Já instalou o seu? d) Qual a diferença da TV analógica para TV digital?

Nessa categoria, destacamos o interesse a autonomia do aluno em desenvolver os próprios vídeos, pois eles precisam realizá-los sem a presença da professora, ultrapassando os limites da escola. A docente ficou apenas como mediadora no processo, sendo os alunos os sujeitos ativos. Dos três finalistas escolhidos, o primeiro lugar ficou com uma aluna da Escola da pesquisa.

Todas as turmas da escola foram estimuladas a participarem do concurso educacional digital. Na sala de informática, os assuntos pertinentes ao concurso foram abordados por meio de vários aparatos tecnológicos, como lousas digitais, computadores, aparelhos celulares e outros, levando a todos os alunos a oportunidade de criarem seus vídeos e compartilhá-los no *YouTube*. Vale ressaltar que nem todos quiseram participar da criação dos tutoriais, tendo a professora respeitado o limite de cada um.

Para compartilhamento e divulgação dos vídeos produzidos pelos alunos, a docente do LIE criou uma *playlist* em seu canal particular no *YouTube* com o título de: “Projeto TV Digital: Seja Digital e não deixe ninguém para trás”, no qual facilitou na divulgação e organização do projeto, conforme ilustração 1:



Figure 1. Playlist criada para compartilhamento dos vídeos

Sobre isso, Willoughby (2017), ensina que *playlist* é uma lista de vídeos que se reproduzem um após o outro. Ela pode ter vídeos relacionados por assuntos. O autor também menciona que o título deve chamar atenção, pois é uma das primeiras coisas que as pessoas veem quando estão buscando vídeos para assistir.

Para a gravação dos vídeos, foram tomadas algumas medidas de proteção da divulgação da imagem dos alunos, como a criação de um termo de autorização de

imagem, que os responsáveis pelo aluno assinavam, para que os vídeos fossem publicados, conforme o artigo 79, do Decreto-Lei nº 47 344, de 25-11-1966, (Código Civil Brasileiro).

A solenidade de entrega dos prêmios do concurso Aluno Digital aconteceu no teatro da Sociedade Artística Maranguapense, na cidade de Maranguape – Ceará. No local, tanto alunos como a escola receberam suas premiações, conforme figura 2 que mostra a reportagem sobre a premiação no *site* do Município de Maracanaú.



Figure 2. Reportagem sobre a premiação

Importância do professor como mediador no processo de ensino-aprendizagem do YouTube por meio do concurso.

O sucesso do trabalho desenvolvido teve grande repercussão dentro e fora da comunidade escolar. O conquista dos prêmios por meio do esforço dos alunos, emocionou professores e familiares. Segundo Papert (2008) o conhecimento torna-se valorizado por ser útil, por ser possível compartilhar com outras pessoas e por combinar com o estilo pessoal. O autor destaca ainda, que uma pequena escola criada em espírito atuante pode mobilizar a tecnologia como afirmação de identidade. Na figura 3, lê o depoimento de uma mãe, postado em uma rede social, cuja filha foi uma das vencedoras no concurso.



Figure 3. Depoimento de uma mãe em um rede social sobre o projeto

Percebemos na escrita desta postagem, o reconhecimento dado ao trabalho desenvolvido pelo professor junto aos alunos. Neste sentido, destacou-se também a importância do docente como mediador do processo, levando para suas aulas uma ferramenta importante da atualidade, que está nos lares da maioria das pessoas, tornando-as mais atrativas, buscando para seus alunos um fator motivacional, como o concurso educacional, recheado de prêmios, e fazendo desse aluno um ser autônomo, capaz de produzir ferramentas para o próprio sucesso.

Sabemos que, muitas vezes, o professor se acha despreparado para o avanço da tecnologia, porém percebemos que, por meio de ferramentas simples e de fácil manuseio, como vídeos e o *YouTube*, as aulas puderam ser atraentes e cheias de aprendizado, levando um conhecimento transposto aos muros da escola.

Entende Papert (2008) que muitos professores têm dúvidas e medos, e compartilha com a maioria dos docentes que foram levados a experimentar o computador como instrumento de mudança. Sabemos que os avanços tecnológicos foram rápidos, porém os professores não podem se limitar a esse discurso e deixar de buscar meios para inovar e aprofundar-se nessa nova era.

Temos consciência de, que a participação no concurso, bem como o envolvimento do *YouTube* no trabalho, partiu muito do interesse do professor em querer levar para suas aulas algo dinâmico, lúdico e criativo para seus alunos. De acordo com Veen e Wrakking (2009), os professores devem ficar atentos aos desafios do novo a todo instante, sendo esse novo não só conhecer as novas tecnologias, mas também dar espaço às novas atitudes educacionais, dentre elas, a atitude de confiar nos alunos no que tange ao fazer, ao querer e ao cumprir com liberdade. A professora da escola foi essencial para o sucesso do trabalho. De acordo com Papert (2008), as ações pequenas de um professor podem semear progressos em uma turma.

Considerações finais

Ante o exposto, comprovamos vários pontos positivos que o *YouTube* pode trazer para a prática pedagógica do professor na sala de aula, auxiliando de maneira atraente, dinâmica e moderna, com muitas possibilidades. Embora alguns cuidados devam ser tomados, pois o *YouTube* possui milhares de vídeos postados a todo momento, o que inviabiliza a fidedignidade, os alunos de hoje já inseridos nessa Geração C, a geração Youtuber, precisam apenas ser orientados quanto ao modo correto de utilização.

Neste sentido, o *YouTube* disponibiliza um canal específico para educação como *YouTube. Edu* em parceria com a Fundação Leman, que possui vídeos com teores de alta qualidade sobre várias disciplinas, realizados por professores (YOUTUBE, 2018).

Sabemos que atrair atenção e o interesse do aluno é uma tarefa bem difícil, pois o modelo tradicional de ensino, como o livro didático, não mais abarca o interesses dos alunos, numa sociedade onde as transformações ocorrem a todo momento. É uma ferramenta como esta que pode ser atrelada a outras redes sociais, ou mesmo ser compartilhadas via *e-mail*, *blogs*, *sms*, *links*, aplicativos de *smartphones* e outros. Ela veio conquistando espaços e agregando valores cognitivos importantes para o desenvolvimento social.

Em decorrência do trabalho desenvolvido, a continuidade do estudo persistiu por meio dos próprios alunos, que continuaram desenvolvendo vídeos tutoriais com assuntos pertinentes aos interesses da sociedade e criando seus próprios canais no *YouTube*. Essa ação representa o desenvolvimento da autonomia dos alunos envolvidos no projeto.

Referências

ALMEIDA, Ítalo. Tecnologias e educação: O uso do youtube na sala de aula, 2015. Disponível:<<http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALH>

[O_EV045_MD1_SA4_ID8097_06092015214629.pdf/](#) > Acessado em 30 de abril de 2018.

- BRASIL. Código Civil (2002). Código civil brasileiro e legislação correlata. – 2.ed. – Brasília: Senado Federal, Subsecretaria de Edições Técnicas, 2008.
- BURGESS, Jean. GREEN, Joshua. *YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade*. Tradução de Ricardo Giassetti. São Paulo: Aleph, 2009.
- CAETANO, S. V. N.; FALKEMBACH, G. A. M. *YouTube: uma opção para uso do vídeo na EAD*. Porto Alegre: UFRGS, 2013.
- CORDENONSI, A. Z., BERNARDI, G., DALLACOSTA, A, et al. O Papel do Docente como Moderador em Salas de Bate-Papo Educacionais. In: VI Simpósio Internacional de Informática educativa, 2004, Cáceres. Anais do VI Simpósio Internacional de Informática Educativa, 2004
- CORRÊA, Luciana. Geração Youtube. Um mapeamento sobre o consumo e a produção infantil de vídeos para as crianças de zero a 12 anos. ESPM *MEDIA LAB*. 2ª ed. Brasil 2015/2016. Disponível em: <https://www.pesquisamedialab.espm.br/criancas-e-tecnologia/>. Acessado em: 30 de abril de 2018.
- GABRIEL, M. Educar: a revolução digital na educação. São Paulo: Saraiva, 2013.
- KENSKI, V. M. Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância. Campinas: Papyrus, 2003.
- MORAN, J. M. O vídeo na sala de aula. São Paulo, 1995 Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/vidsal.htm>>. Acesso em: 20 de maio de 2013.
- PAPERT, Seymour. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática/ Seymour Papert; tradução Sandra Costa. – ed. Rev.-Porto Alegre: Artmed, 2008.
- PIRES, E. G. A experiência audiovisual nos espaços educativos: possíveis interseções entre educação e comunicação. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 36, n.1, p. 281-295, jan./abr. 2010.
- RUIZ, J. A. Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2010. 180 p.
- TERUYA, T. K. Sobre mídia, educação e estudos culturais. In. MACIEL, Lizete Shizue Bomura; MORI, Nerli Nonato Ribeiro (Org.) *Pesquisa em Educação: Múltiplos Olhares*. Maringá: Eduem, 2009. p. 151-165
- VEEN, W.; VRAKKING, B. *Homo Sapiens: educando na era digital*. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- WILLOUGHBY, Nick. *Criando vídeos para o YouTube*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.
- YIN, Robert K. *Estudo de Caso: planejamento e métodos*. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.
- YOUTUBE . Disponível em: <<https://www.youtube.com>>. Acessado em: 30 de abril de 2018.