

**Tecnologia, inovação e sustentabilidade:
50 anos de Cursos de Tecnologia no Brasil.**

**Uso do *youtube*: reflexões sobre o processo de aprendizagem
em educação profissional**

Alessandro Segala Romano¹, Rosália Maria Netto Prados²

Resumo - Este artigo tem como proposta verificar se o uso das tecnologias digitais, mais especificamente o *Youtube*, é relevante como uma ferramenta de apoio ao processo de aprendizagem na educação profissional, em um curso de Comunicação Visual, na disciplina, Meios de Impressão e Processos Gráficos. Os métodos utilizados, foram de uma pesquisa bibliográfica e uma pesquisa descritiva de abordagem qualitativa, após a apresentação do vídeo em sala de aula. Após tabulação das informações foi verificado que o vídeo se mostrou uma ferramenta válida no processo de aprendizagem, porém para a amostra em específico, detectou-se que as atividades práticas são mais motivadoras aos alunos.

Palavras-chave: Comunicação Visual; Aprendizagem; Vídeo; Tecnologias; *Youtube*.

Abstract - This article aims to verify if the use of digital technologies, more specifically Youtube, is relevant as a tool to support the learning process in professional education, in a course of Visual Communication, in the discipline, Printing Media and Graphic Processes. The methods used were a bibliographic research and a descriptive research of qualitative approach, after the presentation of the video in the classroom. After tabulating of information it was found that the video proved to be a valid tool in the learning process, but for the specific sample, it was found that the practical activities are more motivating to the students.

Keywords: Visual Communication; Learning; Video; Technologies; *Youtube*.

1. Introdução

¹ Pós-Graduação do Centro Paula Souza: alessandro.romano@etec.sp.gov.br

² Pós-Graduação do Centro Paula Souza: rosalia.prados@gmail.com

Neste artigo discute-se o uso do *Youtube*, como uma ferramenta de apoio ao processo de aprendizagem. Justifica-se esta pesquisa sobre o uso das mídias sociais no processo de comunicação dentro de uma sala de aula, pois nos últimos anos, com os avanços tecnológicos e a facilidade ao acesso às tecnologias, a educação profissional vem sofrendo transformações importantes. Neste processo educacional, considera-se o perfil de aluno que está, cada vez mais antenado e adaptado ao uso de novas tecnologias. Nesse contexto, discute-se a utilização de novas linguagens e ferramentas para o desenvolvimento da produção e aplicação de conhecimento de uma forma rápida e efetiva. Sob a vertente docente, as tecnologias possibilitam estratégias pedagógicas para adequação ao público específico da educação profissional.

O objetivo da pesquisa é verificar se o uso das tecnologias digitais, mais especificamente do *Youtube*, é pertinente como uma ferramenta de apoio no processo de aprendizagem.

Foi escolhido o vídeo: Gutenberg: A máquina que nos criou (2008)³, pois o mesmo é compatível com as bases tecnológicas do componente: Meios de Impressão e Processos Gráficos. Findada a sua apresentação, foi aplicado um questionário, para verificar se o uso dessa ferramenta foi relevante para os alunos no processo de transmissão do conhecimento e no processo de ensino.

Para embasamento teórico do artigo foi realizada uma pesquisa bibliográfica de dados secundários. Posteriormente será gerado uma descrição e análise do uso de tecnologias em sala de aula, com a apresentação de gráficos.

2. Referencial Teórico

O presente artigo faz uma pesquisa sobre o uso do *Youtube*⁴ em sala de aula, com estudantes do 1º módulo de um curso de Comunicação Visual, em uma instituição pública de educação profissional, em 2019, no componente curricular Meios de Impressão e Processos Gráficos. Para Brian:

A formação de trabalhadores com capacidade de inovar, de identificar problemas, encontrar as suas soluções e capaz de implementá-las é, assim, um imperativo para o **desenvolvimento econômico**, além de ser condição necessária para a **construção de uma sociedade democrática**. Essas demandas de formação do trabalhador põem como desafio para os educadores a transformação dos currículos e metodologias de ensino em vigor nas instituições escolares. (BRIAN, 1993, p. 55, grifo nosso).

Com a globalização e os avanços tecnológicos, especialmente na área da informática, a comunicação se tornou mais rápida e dinâmica. Na década de 60, em meio a uma guerra entre Estados Unidos e a antiga União Soviética (Guerra Fria),

³Gutenberg e A Máquina Que Nos Criou - Documentário (2008). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mxBXAsbKdWY&t=139s>>. Acesso em: 11 de março de 2019.

⁴**YOUTUBE**: Um dos sites de compartilhamento de vídeo. O nome foi criado a partir de dois termos em inglês: you= você e tube=televisão, ou seja, "televisão feita por você", segundo Dantas.

foi necessária uma forma de comunicação para que as mensagens chegassem aos seus destinatários e não fossem interceptadas pelos inimigos, despontando então, como conhecemos hoje: a *internet*. A *internet* é o conjunto de redes de computadores, difundida por diversas regiões do planeta, trocando dados e mensagens, utilizando um protocolo padronizado. Em dezembro de 1994, a Embratel iniciou o serviço de “**Internet Comercial**” no Brasil, tornando-se definitiva em maio de 1995 (ARRUDA, 2011).

Para Giddens (1990, p. 06), essa abrangência favorece a várias mudanças na sociedade “à medida que áreas diferentes do globo são postas em interconexão umas com as outras, ondas de transformação social atingem virtualmente toda a superfície da Terra.”. Já sob aspectos culturais, Hall (2014), explicita a aproximação e ao mesmo tempo o distanciamento cultural e econômico no cenário global. Se por um lado, pessoas em locais mais afastados dos grandes centros urbanos podem receber de forma instantânea, imagens, textos e comunicação de outras culturas, a globalização pode também criar um “[...] mundo de instantaneidade e superficialidade” (HALL, 2014, p. 43). Para CITELLI (2000, p. 137), sob o aspecto do desenvolvimento de novas tecnologias e da pulverização da informação:

O papel singular que os veículos de comunicação passaram a exercer no mundo contemporâneo, agora com o aporte de novos meios disponibilizados pela informática, pelos sistemas digitais, pelas redes de computadores, e que orientam uma revolução de diferentes âmbitos da cultura, da história, dos fluxos econômicos, das sociabilidades, etc [...]. (CITELLI, 2000, p. 137)

Com a expansão do uso de computadores, celulares, *tablets* e a ampliação do acesso à *internet* nas casas e nos dispositivos móveis, favoreceu o aparecimento de diversas ferramentas (mídias sociais) para partilhar informações. Segundo dados publicados no Canaltech⁵: “O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), em 2018, divulgou uma pesquisa que apontou que dois terços da população do país (69,8%) possuem conexão com a *internet*”, o que representa: 126,3 milhões de usuários.

E o *Youtube* tem um alcance global de 1,9 bilhão de usuários conectados todos os meses, segundo dados do próprio *Youtube* (2019)⁶: “diariamente, as pessoas assistem mais de um bilhão de horas de vídeo e geram bilhões de visualizações”. No Brasil, ela é a mídia social favorita dos usuários, principalmente entre o público jovem. Essa plataforma foi lançada em 2005, e adquirida pelo Google em 2006, no intuito de partilhar diversos vídeos. Desde essa época havia uma confusão, com relação ao seu nome correto. A palavra “Rede Social” ou site de relacionamento, para Telles, tem um foco nas relações sociais:

são ambientes cujo foco é reunir pessoas, os chamados membros, que uma vez inscritos, podem expor o seu perfil como dados e fotos pessoais, textos, mensagens e vídeos, além de interagir com outros membros, criando listas de amigos e comunidades que tem como foco a cultura do relacionamento (TELLES, 2010, p.18).

Já as “Mídias Sociais” para Telles (2010, p.19), permitem “[...] a criação colaborativa do conteúdo, a interação social e compartilhamento de informações em

⁵Canaltech. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/internet/pesquisa-do-ibge-revela-que-aumentou-o-numero-de-usuarios-de-internet-no-brasil-129545/>>. Acesso em: 02 de Abril de 2019.

⁶YOUTUBE. Disponível em: <<https://www.youtube.com/intl/pt-BR/yt/about/press/>>. Acesso: 05 de Maio de 2019.

diversos formatos”. Isto posto, explica a sua simplicidade para a utilização, tanto para incluir, baixar ou assistir aos vídeos. Esse processo de transmissão de mensagens e a sua velocidade também é explicitado por Bonilla:

Surgiram novos modos de produzir, transmitir, receber e conservar a informação, e a cultura é influenciada por esse mundo dinâmico, virtual, em rápida mutação. Além da pluralidade das informações disponíveis, estas são de fácil acesso, produzidas e divulgadas de forma horizontalizada, com maior facilidade. As linguagens e os signos que circulam pelos ambientes virtuais permitem materializar as diferentes formas de expressão, aproximando as pessoas, por mais distantes geograficamente que se encontrem. Os textos se transformam em hipertextos interativos, conectados, que são revertidos, fragmentados, reatualizados e disponibilizados em novo contexto, por uma nova comunidade, com diferente autoria (BONILLA, 2015, p. 05).

2.1 A Ubiquidade das Mídias Sociais e Educação

Especificamente, quanto ao *Youtube*, diversos vídeos são incluídos todos os dias e o número de visualizações, dependendo do vídeo, tem uma proporção de alcançar bilhões de pessoas em questões de um “click” e de forma gratuita.

Como já mencionado, o aumento do acesso à banda larga fixa e móvel, tanto nas residências, como também com a implantação de laboratórios nas escolas, as mídias sociais têm potencial de facilitar o processo de comunicação e chegar a diferentes lugares ao mesmo tempo; a esta característica damos o nome de Ubiquidade⁷. Este tema é discutido por Moura (2017), quando relaciona as possibilidades de uso das tecnologias e a aprendizagem adquirida pelos alunos A aprendizagem ubíqua “é um novo modelo educacional tornado possível em virtude das características tecnológicas dos dispositivos móveis”.

Já Citelli (2000), elucida que a “interface comunicação/educação”, vêm sendo muito explorada nos últimos anos. Nesta relação no campo “comunicação/educação”, as escolas tem tido papel importante nas reflexões. Sobre essas novas experiências tecnológicas:

[...] tanto as crianças como os professores vivem num espaço social mediatizado por mensagens televisivas, radiofônicas, jornalísticas, etc, capazes de provocar alterações nos comportamentos, criarem referências para o debate público, influenciarem na tomada de decisões, além de revelarem muitas vezes, os próprios limites do discurso pedagógico. (CITELLI, 2000, p. 140)

3. Método

Propôs-se uma pesquisa exploratória, de abordagem qualitativa, sobre o uso do *Youtube* como ferramenta no processo de aprendizagem. Após a exibição do vídeo: Gutenberg e A Máquina Que Nos Criou - Documentário (2008), em março de 2019, foi aplicado um questionário contendo 09 perguntas fechadas

⁷ Ubiquidade significa: estar presente ao mesmo tempo em todos os lugares (SIGNIFICADOS).

relacionados ao uso do *Youtube* como ferramenta no processo aprendizagem, dentre as quais algumas serão apresentadas no formato de gráficos.

4. Resultados e Discussão

Uma das questões está relacionada ao fato de assistir a vídeos no *Youtube*. O resultado foi que 94% das respostas remetem à conclusão de que esta ferramenta é a preferida por grande parte dos alunos.

O perfil de idade também está dentro de um contexto de usuários das mídias/redes sociais, onde 83,34% dos alunos respondentes têm até 18 anos. Para Ribeiro (2019), em uma pesquisa recente da “Global Digital”, que traz *insights* e tendências sobre o uso das redes e mídias sociais no Brasil e no mundo, apontou que “130 milhões de brasileiros acessaram às redes por dispositivos móveis (61%) e que a grande maioria desses usuários tem entre 18 e 34 anos”.

Gráfico 1



Fonte: O autor (2019).

Outra questão está relacionada ao conteúdo do vídeo estar de acordo com as bases tecnológicas apresentadas aos alunos no início do semestre e que norteiam o Plano de Trabalho Docente (PTD), durante o semestre letivo. O resultado foi que 100% das respostas foram positivas. Já com relação à duração do vídeo, a grande maioria respondeu como: **aceitável**. A hora/aula (relógio), tem 02 horas de duração e o vídeo tem cerca de 01 hora de apresentação.

Gráfico 2



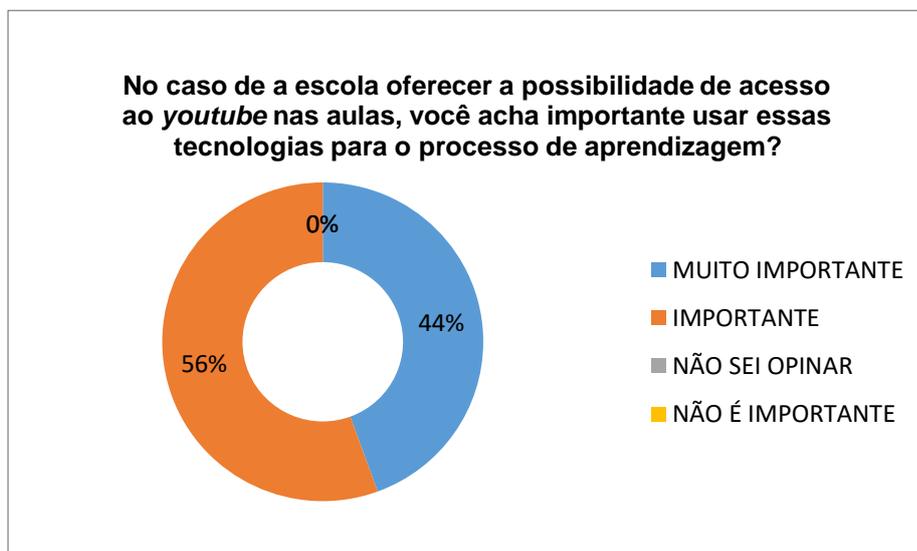
Fonte: O autor (2019).

Quando perguntados sobre ao oferecimento de acesso e ao uso de tecnologias em sala de aula para efetivar o processo de aprendizagem, foi amplamente detectado que: ou é importante, ou é muito importante. Freitas (2009), em sua obra sobre “A formação de professores diante dos desafios da cibercultura”, embasa ainda mais esta linha de pensamento quando cita sobre a produção de conhecimento e o processo de aprendizagem:

as transformações culturais, as novas condições da produção de conhecimentos levam a novos estilos de sociedade nos quais a inteligência é o produto de relações entre pessoas e dispositivos tecnológicos. Mudam assim, as formas de construção do conhecimento e os processos de **ensino-aprendizagem**. (FREITAS, 2009, p. 59, grifo nosso)

Vale aqui ressaltar, que a aprendizagem para algumas vertentes teóricas como o Behaviorismo e o modelo Cognitivo, é uma transformação do indivíduo, e acontece internamente, não sendo possível e sua observação. Para Fleury & Fleury (2012, p. 19), a aprendizagem “é um processo de mudança, resultante de prática ou experiência anterior, que pode vir, ou não, a manifestar-se em uma mudança perceptível de comportamento”.

Gráfico 3



Fonte: O autor (2019).

Isto posto, quando perguntado quanto “somente o uso do vídeo como estratégia”: 61% acharam que “apenas” o vídeo contribuí para o processo de aprendizagem, sendo esta percepção interna e individual.

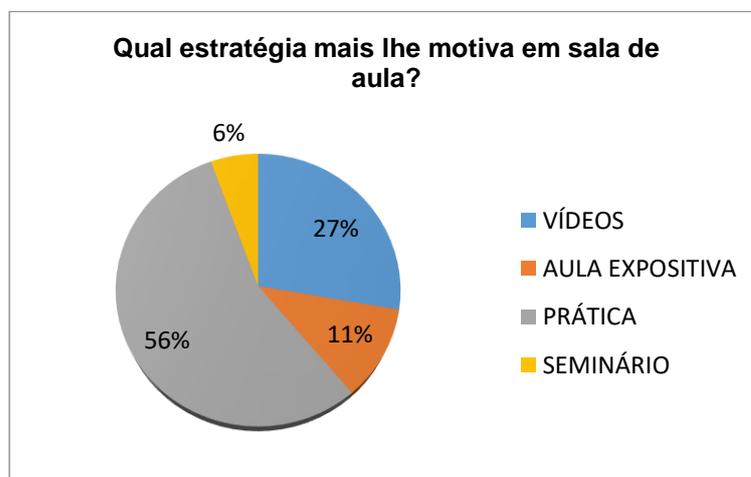
Gráfico 4



Fonte: O autor (2019).

Quanto aos aspectos motivacionais, outra pergunta oportuna foi referente às estratégias usadas em sala pelo autor, em contraponto com o uso do *Youtube* como ferramenta. Notou-se que outras estratégias motivam os alunos frente ao uso do vídeo. Percebe-se que neste caso as “atividades práticas”, têm 56% de votos, frente às outras opções. Acredita-se, portanto que o princípio da “**laborabilidade**”, que transforma a competência em trabalho, seja mais interessante de se trabalhar em sala de aula com esta turma em específico. A laborabilidade é “[...] a capacidade de mobilizar, articular e colocar em ação valores, conhecimentos e habilidades necessários para o desempenho eficiente e eficaz de atividades requeridas pela natureza do trabalho” (BRASIL, 1999).

Gráfico 5

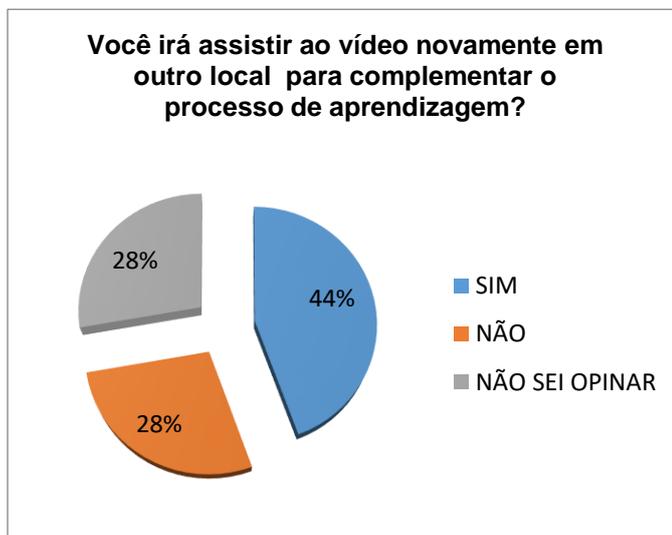


Fonte: O autor (2019).

Pela facilidade de acesso em diversos dispositivos (ubiquidade), para finalizar a pesquisa, foi perguntado se os alunos iriam assistir ao vídeo novamente fora do ambiente escolar. Neste caso, mais da metade dos alunos, afirmaram que não sabiam e não iriam assistir ao vídeo em outros locais. Acredita-se que para que a aprendizagem seja efetiva, sua “ubiquidade” seja um fator relevante. Para Moura

(2017), a “aprendizagem ubíqua”, a aprendizagem acontece em diferentes ambientes e não apenas na escola, em virtude da evolução dos dispositivos móveis”.

Gráfico 6



Fonte: O autor (2019).

5. Considerações finais

Após pesquisa de referencial teórico e a aplicação de um questionário, de abordagem qualitativa, de acordo com a pesquisa exploratória proposta, foi possível verificar que as tecnologias contemporâneas proporcionam novas interações no processo ensino-aprendizagem e são bem aceitas pelos alunos. Assim é pertinente o uso de ferramentas de apoio, como tecnologias digitais e novas linguagens, nas metodologias de ensino. Nesta pesquisa com os alunos do Curso de Comunicação Visual, após a exibição de um vídeo no *Youtube*, detectou-se que o uso dessa ferramenta em sala de aula é satisfatório como uma estratégia, pois esta contempla a idade dos usuários dessa mídia social, bem como as bases tecnológicas do componente curricular.

A escola ter o acesso às tecnologias (computador, internet e etc), é importante/muito importante na percepção dos alunos, porém esta estratégia de forma isolada e única, não se tornou 100% eficaz, pois 39% das respostas com relação a: “apenas usar o *Youtube*”, se mostraram frívolos na opinião dos alunos pesquisados (17% responderam que “não” e 22% responderam que “não sabiam”). Mesmo as teorias: Citelli (2000), Freitas (2009), Hall (2014) e Bonilla (2015), mostrando que o uso de tecnologias modificam o processo de aprendizagem, detectou-se que “aulas práticas” são mais motivadoras (56%), do que o uso de vídeos (27%), para os alunos pesquisados no processo de construção de conhecimento.

Referências

ARRUDA, Felipe. 20 anos de internet no Brasil: aonde chegamos? **Tecmundo**, 04 de março de 2011. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/internet/8949-20-anos-de-internet-no-brasil-aonde-chegamos-.htm>>. Acesso em: 22 de novembro de 2019.

BRASIL, Ministério da Educação. **Resolução CNE/CEB Nº 04/99**, artigo 6º. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf/RCNE_CEB04_99.pdf>. Acesso em 03 de julho de 2019.

BRIAN, N.P. **Mutações técnicas e organizacionais e o ensino tecnológico, universidade e sociedade**. São Paulo: Revista da Andes, n. 5, 1993.

BONILLA, Maria Helena Silveira; VELOSO, Maristela Midlej Silva de Araújo. O professor e a autoria em tempos de cibercultura: a rede da criação dos atos de currículo. In: **Anais da XXXVII Reunião Anual da ANPED: PNE – tensões e perspectivas para a educação pública brasileira, 2015**, Florianópolis: Ed UFSC, 2015. v. 1. p. 1-17. Disponível em: <<http://37reuniao.anped.org.br/wp-content/uploads/2015/02/Trabalho-GT16-4038.pdf>>. Acesso em: 08 de abril de 2019.

CANALTECH. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/internet/pesquisa-do-ibge-revela-que-aumentou-o-numero-de-usuarios-de-internet-no-brasil-129545/>>. Acesso em: 02 de Abril de 2019.

CITELLI, Adilson Odair. **Comunicação e Educação: A linguagem em movimento**. São Paulo: Senac, 2000.

DANTAS, Tiago. **Youtube: Brasil Escola**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/informatica/youtube.htm>>. Acesso em: 20 Fevereiro de 2019.

FREITAS, Maria Teresa de Assunção. **A formação de professores diante dos desafios da cibercultura**. In: _____. (org.). Cibercultura e formação de professores. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. Coleção Leitura, escrita e oralidade.

FLEURY, Afonso Carlos Corrêa; FLEURY, Maria Tereza Leme. **Aprendizagem e Inovação Organizacional: as experiências de Japão, Coréia e Brasil**. 2ª ed. – São paulo: Atlas, 2012.

GIDDENS, Anthony. **The consequences of modernity**. Cambridge: Polity Press, 1990.

HALL, Stuart. **A sociedade cultural na pós-modernidade**. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva & Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2014.

MOURA, Adelina. **A educação ubíqua na era digital móvel**: reconfiguração dos espaços de aprendizagem. In: BONINI, Luci Mendes Melo et al. (ORG). **Dinâmicas Sociais e Desenvolvimento Local**. Curitiba: CVR, 2017. p.151-188.

RIBEIRO, Carolina. Relatório revela dados e tendências sobre o uso das redes sociais no Brasil e ao redor do mundo. **TechTudo**, 15 de fevereiro de 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/02/conheca-as-redes-sociais-mais-usadas-no-brasil-e-no-mundo-em-2018.ghtml>>. Acesso em: 05 de agosto de 2019.

TELLES, André. **A Revolução das Mídias Sociais**: Cases, Conceitos, Dicas e Ferramentas. São Paulo: M.Books do Brasil, 2010.

YOUTUBE. Disponível em: <<https://www.youtube.com/intl/pt-BR/yt/about/press/>>. Acesso: 05 de Maio de 2019.