

YOUTUBE NA EDUCAÇÃO: O USO DE VÍDEOS EM EAD

São Paulo, 05/2009

João Mattar

Universidade Anhembi Morumbi – joaomattar@gmail.com

Categoria: C - Métodos e Tecnologias

Setor Educacional: 3 - Educação Universitária

Natureza do Trabalho: A - Relatório de Pesquisa

Classe: 2 - Experiência Inovadora

RESUMO

O crescimento do fenômeno de vídeos baseados na web, do qual o YouTube é um ícone, ampliou o repositório de conteúdo livre que pode ser utilizado em EaD. Nunca antes foi tão fácil localizar, produzir e distribuir vídeos online. Isso abre interessantes possibilidades para o ensino, o aprendizado e o design de cursos, presenciais e à distância. Este artigo discute o uso de vídeos em educação e descreve estratégias para integrar vídeos online em EaD, especialmente o YouTube.

Palavras-chave: vídeo; educação; educação à distância; EaD; youtube.

INTRODUÇÃO: O USO DE VÍDEOS EM EDUCAÇÃO

Vídeos têm sido cada vez mais utilizados como recurso pedagógico. O uso de vídeos em educação respeita as ideias de múltiplos estilos de aprendizagem e de múltiplas inteligências: muitos alunos aprendem melhor quando submetidos a estímulos visuais e sonoros, em comparação com uma educação tradicional, baseada principalmente em textos. McKINNEY et al (2009), por exemplo, demonstraram que um grupo de alunos que utilizou podcasts teve melhores notas em provas do que outro grupo, que assistiu a aulas tradicionais em sala.

Vídeos podem ser utilizados tanto para enriquecer aulas presenciais quanto em Educação a Distância (EaD). Os professores podem produzir vídeos, assim como os próprios alunos, como atividades de criação.

Vídeos podem, também, ser utilizados para registrar o progresso dos alunos em atividades e resoluções de problemas, dentre várias outras aplicações. Durante a 31ª Reunião Anual da ANPEd, POWELL (2008) ministrou um minicurso sobre o uso de vídeos para estudar a aprendizagem e o ensino em matemática, no qual apresentou experiências muito interessantes para registrar e avaliar a resolução de problemas por parte de alunos do ensino fundamental e médio.

Diversas instituições de ensino têm também disponibilizado vídeos na web. Em *The Periodic Table of Videos* (2009), por exemplo, é possível estudar a tabela periódica clicando em um elemento e assistindo a uma experiência com ele. SNELSON (2008), em um interessante artigo, explora as possibilidades e ameaças do uso de vídeos baseados na web em educação.

The Horizon Report (2008) chama a atenção para a crescente importância dos vídeos caseiros em educação. Hoje praticamente qualquer um pode capturar, editar e compartilhar pequenos vídeos, utilizando equipamentos baratos (como celulares) e softwares gratuitos e livres. Sites de compartilhamento de vídeos crescem bastante, e o que costumava ser difícil e caro, requerendo servidores e redes de distribuição de conteúdo, tornou-se algo que qualquer um pode realizar facilmente e praticamente sem custo.

Essa proliferação de vídeos amadores é motivo de críticas de alguns autores, como COLLINS e BERGE (2000) e MOORE (2007), para os quais o fenômeno estaria comprometendo a qualidade do material produzido para EaD. O Horizon Report, entretanto, parece nos mostrar que é preciso superar o receio do uso do vídeo amador em educação, inclusive porque os usuários (nossos alunos) já estão acostumados e sensibilizados com essa nova mídia. Uma cultura de videoclipe, caracterizada pelo consumo frequente de pequenos vídeos e na qual se destaca o YouTube, emergiu na web e precisa ser incorporada a nossas estratégias pedagógicas, inclusive de design instrucional.

Hoje existe, online, um crescente repositório de mídias para ser utilizado em EaD. A enorme quantidade de vídeos online gratuitos, combinada com inúmeras ferramentas também disponíveis online, trazem novas oportunidades para integrar conteúdo multimídia em EaD.

RECURSOS DO YOUTUBE

O YouTube, lançado em 2005 e adquirido pelo Google em 2006, apresenta inúmeros recursos que, à primeira vista, podem não demonstrar nenhum apelo pedagógico, mas que podem ser utilizados com muito sucesso em educação. Vídeos podem, por exemplo, ser coletados e organizados em listas de reprodução, listas rápidas ou favoritos.

É possível participar de grupos dedicados a determinados temas e inclusive assinar canais de instituições de ensino. O YouTube EDU congrega vídeos e canais de faculdades e universidades, incluindo instituições de prestígio como MIT, Berkeley, Yale, Princeton e Stanford, dentre outras.

Com o Quick Capture, você pode enviar um vídeo em tempo real direto de uma câmera ou mesmo de um dispositivo móvel. Após um vídeo ser carregado para o YouTube, ferramentas adicionais podem ser utilizadas para edição, como alterações no título do vídeo, na descrição ou nas tags. O Áudio Swap permite selecionar uma faixa de música a partir de uma lista no YouTube e utilizá-la como fundo musical de um vídeo. A ferramenta de Anotações permite adicionar notas aos vídeos inclusive com links. Legendas e Subtítulos complementam as ferramentas disponíveis para edição depois que um vídeo é enviado ao YouTube.

Uma conta no YouTube permite ainda o envio de mensagens para uma lista de contatos, além do compartilhamento de vídeos de maneira privada. Um professor pode, por exemplo, comentar ou responder ao aluno através de um vídeo no YouTube que apenas o próprio aluno acessará. Há ainda a possibilidade de deixar comentários nos canais, além dos comentários no espaço de discussão dos próprios vídeos, e o uso de boletins. O YouTube Streams permite ainda assistir a um vídeo em grupo, à distância, e simultaneamente discuti-lo em tempo real através de um chat.

Por fim, a ferramenta Insight permite que você confira informações sobre quem está assistindo aos seus vídeos (e quais).

INTEGRANDO O YOUTUBE NA EDUCAÇÃO

No YouTube, os usuários têm controle sobre o ritmo da apresentação, podendo parar, retroceder e avançar o vídeo. Um recurso interessante é o *deep linking*: você pode determinar o ponto do vídeo que deseja que as pessoas acessem. Além disso, no Youtube é possível construir ambientes pessoais de aprendizagem com favoritos, listas de reprodução, inscrições, amigos etc. Nesse sentido, pode-se pensar em dois tipos de interação distintos: uma interação básica, já que o usuário pode parar e voltar o vídeo quando quiser, e uma interatividade mais ampla, que pode ser construída por playlists (listas de reprodução) e links que permitem que o usuário pule de um vídeo para outro, além do recurso de comentários disponível no YouTube. Dessa maneira, o usuário do YouTube pode facilmente construir seu ambiente pessoal de aprendizagem.

Nesse sentido, começa a se construir uma literatura sobre o uso do YouTube como ferramenta educacional. REES (2008), por exemplo, explora o uso do YouTube em história.

Uma experiência recente realizada com o YouTube foi conduzida pela professora Alexandra Juhasz (2008), que ministrou a disciplina *Learning from YouTube* no Pitzer College. Juhasz faz uma reflexão pessimista sobre a experiência; segundo ela, há 6 binários que se desfazem em um curso ministrado no YouTube:

a) *público/privado* - qualquer um pode participar do curso, o que prejudica o espaço privado que caracteriza uma sala de aula;

b) *aural/visual* - há um limite de 500 caracteres para os comentários que, por isso, não conseguem ser profundos; o material disponível no YouTube reflete a cultura do consumo, não da criação e da renovação;

c) *corpo/digital* - a corporeidade da educação presencial é perdida em uma aula no YouTube;

d) *amador/expert* - o amadorismo dos vídeos do YouTube torna difícil seu aproveitamento acadêmico;

e) *diversão/educação* - o ensino superior está ligado ao complexo, não ao simples prazer e à diversão característicos dos vídeos do YouTube;

f) *controle/caos* - o caos de informação e poder que caracterizam o YouTube não combina com o controle e a estrutura necessários para a educação.

É possível argumentar que YouTube foi utilizado de maneira inadequada no curso (simplesmente para ler textos ou gravar uma aula, por exemplo), o que talvez explique o pessimismo das conclusões (principalmente no item “b”). Além disso, algumas conclusões de Alexandra referem-se às diferenças entre a educação presencial e a EaD (como a letra “c”), não especificamente ao uso de vídeos em educação, além de não serem adequadamente desenvolvidas.

Já a letra “a” remete às diferenças entre um curso aberto ou fechado, debate que não se restringe ao uso do YouTube, mas a diversas ferramentas da web 2.0 e mesmo ao conceito de conteúdo aberto. Diversas experiências, como os cursos ministrados por Rebecca Nesson, da Harvard Law School, no Second Life, e o recente 7º SENAED – Seminário Nacional ABED de Educação, demonstram que cursos abertos podem funcionar muito bem.

As reflexões de Alexandra de que a complexidade do universo acadêmico não combina com o amadorismo (letra “d”) e a falta de estrutura e controle (letra “f”) do YouTube são também bastante questionáveis. Em primeiro lugar, essa suposta complexidade pode ser encarada como um exercício de resistência da academia e de sua recusa a se modificar. Além disso, é possível ser complexo e profundo mesmo sem controle rígido, num ambiente mais caótico e usando ferramentas de uma maneira mais amadora. É isso o que a educação 2.0 defende, inclusive o recente conceito de *edupunk*. A

resistência não é apenas contra o controle no presencial, mas também contra os ambientes virtuais de aprendizagem tradicionais.

Parece também faltar à reflexão da professora Alexandra uma maior compreensão do potencial pedagógico do uso de games em educação - o prazer e a diversão são encarados, na letra “e”, como opostos à educação, quando uma das premissas teóricas do uso de games em educação é justamente oposta, que as fronteiras entre aprendizagem e diversão precisam ser desfeitas (PRENSKY, 2007). O aprendizado sério precisa se aproximar do entretenimento para conseguir engajar os alunos.

Uma experiência mais recente é o curso *YouTube for Educators*, ministrado desde 2008 na Boise State University. No curso, oferecido como disciplina de pós-graduação pelo Departamento de Tecnologia Educacional da instituição norte-americana, os alunos produzem vídeos que são disponibilizados no YouTube e avaliados também por vídeos do instrutor, explorando os diversos aspectos do uso educacional do YouTube. Ao contrário das conclusões pessimistas de Alexandra, no curso os alunos desvendam as inúmeras possibilidades da integração do YouTube à educação.

Numa outra experiência recente, Richard Buckland, professor de ciência da computação da University of NSW na Austrália, tem gravado e disponibilizado suas aulas no YouTube, permitindo que alunos do ensino médio participem dos seus cursos à distância da mesma maneira que seus alunos universitários, o que pode contar inclusive como crédito caso o aluno queira posteriormente estudar na universidade. Ou seja, o aluno, mesmo não matriculado ainda na universidade, pode assistir às aulas e fazer as atividades, e depois, se desejar estudar na NSW, terá os créditos dessas atividades validados. PEREZ (2009) discute a experiência.

MATTAR (2009) descreve e discute algumas destas experiências, oferece uma série de orientações técnicas para a produção de vídeos e utilização do YouTube, inclusive a integração de vídeos na educação, e apresenta as experiências que tem realizado com o YouTube na Universidade Anhembi Morumbi e no Colégio Progresso, em diversos cursos e disciplinas.

O *International Review of Research in Open and Distance Learning* traz uma inovação interessante, que pode se tornar uma tendência: um editorial em (e sobre) video, disponível no YouTube (BAGGALEY, 2008).

PARA ALÉM DO YOUTUBE

Um serviço de vídeos já consolidado para o uso no ensino superior, mesmo antes do YouTube, é o iTunesU da Apple, mas há vários outros exemplos: Academic Earth (aulas de importantes pesquisadores e estudiosos); Big Think (entrevistas com especialistas de diversas áreas); Fora.tv (vídeos de palestras, discussões, entrevistas e debates); MIT TechTV (serviço de compartilhamento de vídeos do MIT); SciVee (para cientistas e pesquisadores compartilharem e discutirem seus artigos); LabAction etc.

Há ainda inúmeros serviços para o uso de vídeos no ensino fundamental e médio: AfterEd (blog com vídeos sobre educação); Annenberg Media (alguns recursos e vídeos gratuitos - e outros pagos - para professores); Edutopia (vídeos e artigos para professores do ensino fundamental e médio); eSchool News.tv (site de notícias em vídeo para tecnologia da educação); PBS Teacher Mathline (recursos multimídia e vídeos para professores de matemática); SchoolTube e TeacherTube (sites de compartilhamento de vídeos para educadores); etc.

No dotSUB você pode assistir vídeos com legendas em várias línguas, com muito material disponível em português. Caso você queira montar listas de reprodução de diversos serviços, existem ferramentas como Meffedia, ULinkx, Video Sticky, Yuxt e Embedr. Para assistir a um vídeo em grupo à distância e discuti-lo em tempo real, há serviços similares ao Streams do YouTube, como BlogTV, Mogulus, Stickam e UStream TV. Um interessantíssimo serviço é o VidTweeter, que permite assistir vídeos do YouTube numa conta do Twitter.

Um exemplo de sucesso do uso de vídeos em educação no Brasil é o IESDE, criado em 1999. Nos estúdios do IESDE, os professores interagem com roteiristas, diretores de arte e de cena, figurinistas, maquiadores e designers gráficos. Os alunos que utilizam os materiais do IESDE recebem, além do DVD, também um livro, desenvolvido pelo mesmo professor que gravou a videoaula.

PROBLEMAS E BARREIRAS

Apesar dos diversos aspectos positivos apontados até aqui na utilização de vídeos em educação, há também problemas e barreiras.

Um dos principais problemas são os limites impostos pelo atual sistema de direitos autorais. Hoje, muitos vídeos (ou apenas o áudio) são retirados do YouTube por violação de direitos autorais. O YouTomb é um interessante projeto do MIT que reúne vídeos removidos do YouTube por esse motivo. O CENTER FOR SOCIAL MEDIA (2008) desenvolveu um código de boas práticas para a produção de vídeos online.

Outro problema é que a produção de vídeos, que devem ser assistidos por nativos digitais, está em geral nas mãos de imigrantes digitais. YOUNG (2008) discute como os alunos assistem a vídeos de aulas em fast forward. As informações estão chegando muito devagar, enquanto os alunos poderiam absorvê-las muito mais rapidamente do que os professores as transmitem.

Há muitos outros problemas, como a preocupação com a qualidade e o valor acadêmico, principalmente face ao conteúdo gerado pelos próprios usuários; vídeos que não se encontram disponíveis quando necessário; limitações de banda larga e barreiras com filtros; acesso a conteúdo inadequado; tecnologias em constante mudança; etc.

CONCLUSÃO

GIBSON et al (2007) defendem que os modelos de design instrucional que surgiram antes dos games e das ferramentas de simulação precisam não apenas ser atualizados, mas totalmente refeitos. O uso de vídeos em EaD, e principalmente de ferramentas informais como o YouTube, possibilitam um design instrucional renovado, capaz de engajar os nativos digitais. Como foi demonstrado, esses recursos devem ser integrados à educação de uma maneira criativa para contribuir para o aprendizado.

Pesquisas sobre o uso de vídeos online em educação são, nesse sentido, essenciais para fundamentar uma EaD inovadora. É imprescindível, portanto, que elas se multipliquem, inclusive para avaliar como é possível superar as barreiras indicadas para a integração adequada de vídeos em EaD.

REFERÊNCIAS

BAGGALEY, Jonathan. Getting away from 'talking heads' (video editorial). *The International Review of Research in Open and Distance Learning*. Vol. 9, n. 3, oct. 2008. Disponível em: <<http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/587/1134>>.

CASTONE, Josh. Filmmaker's tool kit: creating a movie with Web 2.0. *ReadWriteWeb*, 24 ago. 2008. Disponível em: <http://www.readwriteweb.com/archives/filmmakers_tool_kit_creating_a_movie_with_web20.php>. Acesso em: 16 mar. 2009.

CENTER FOR SOCIAL MEDIA. *Code of best practices in fair use for online video*. jun. 2008. Disponível em: <http://www.centerforsocialmedia.org/resources/publications/fair_use_in_online_video/>.

COLLINS, Mauri P.; BERGE, Zane L. Technological Minimalism in Distance Education. *The Technology Source*, November/December 2000. Disponível em: <http://technologysource.org/article/technological_minimalism_in_distance_education/>. Acesso em: 16 mar. 2009.

FAHS, Chad. *How to do everything with Youtube*. NewYork: McGraw-Hill, 2008.

GIBSON, David; ALDRICH, Clark; PRENSKY, Marc. *Games and simulations in online learning: research and development frameworks*. Hershey, PA: Information Science Publishing, 2007.

JUHAZ, Alexandra. Teaching on YouTube. *Open Culture*. 22 abr. 2008. Disponível em: <http://www.openculture.com/2008/04/teaching_on_youtube.html>. Acesso em: 13 abr. 2009.

MATTAR, João. YouTube na Educação. *De Mattar*. Disponível em: <<http://blog.joaomattar.com/youtube-na-educacao/>>. Acesso em: 13 mar. 2009.

McKINNEY, Dani; DYCK, Jennifer L.; LUBER, Elise S. iTunes University and the classroom: Can podcasts replace Professors? *Computers & Education* 52 (2009) 617–623. Disponível em: <<http://www.fredonia.edu/departament/psychology/pdf/CAE1263.pdf>>. Acesso em: 13 mar. 2009.

MOORE, Michael; KEARSLEY, Greg. *A educação a distância: uma visão integrada*. Trad. Roberto Galman. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

PEREZ, Sarah. Forget iTunes U: students now getting College credit via YouTube. *ReadWriteWeb*. 10 mar. 2009. Disponível em: <http://www.readwriteweb.com/archives/forget_itunes_u_students_now_getting_college_credit_via_youtube.php>.

POWELL, Arthur Belford. O uso do vídeo e da Internet para estudar a aprendizagem e o ensino. Minicurso oferecido durante a 31ª Reunião Anual da ANPEd – Associação Nacional de Pós-Graduação em Educação. CaxambuCaxambu, 20 a 21 out. 2008. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/31ra/3minicurso/minicurso%20-%20gt19%20-%20int.pdf>>.

PRENSKY, Marc. *Digital game-based learning: practical ideas for the application of digital game-based learning*. St. Paul, MN: Paragon House, 2007

REES, Jonathan. Teaching history with YouTube. *American Historical Association*. Disponível em: <<http://www.historians.org/Perspectives/issues/2008/0805/0805tec2.cfm>>. Acesso em: 13 mar. 2009.

SNELSON, Chareen. Web-based video in education: possibilities and pitfalls. *Proceedings of the Technology, Colleges & Community Worldwide Online Conference*, 2008, p. 214-221. Disponível em: <<http://etec.hawaii.edu/proceedings/2008/Snelson2008.pdf>>. Acesso em: 16 mar. 2009.

THE HORIZON report, 2008 edition. New Media Consortium & EDUCAUSE Learning Initiative, 2008. Disponível em: <<http://www.nmc.org/publications/2008-horizon-report>>. Acesso em: 16 mar. 2009.

THE PERIODIC table of videos. The University of Nottingham. Disponível em: <<http://www.periodicvideos.com/#>>. Acesso em: 13 mar. 2009.

YOUNG, Jeffrey R. Students watch lecture videos in fast forward. *The Chronicle of Higher Education: The Wired Campus*, 15 out. 2008. Disponível em:
<<http://chronicle.com/wiredcampus/article/3394/students-watch-lecture-videos-in-fast-forward>>.