

Imagem no exterior

## Youtube sinônimo de sala de aula: uma invenção de professores

Beatriz Lorena S.C Santos



Aperta o *play* que a aula vai começar! Mas se não houver tempo para assistir agora, é só clicar em *Assistir mais tarde* e

retomar a exibição do vídeo onde e quando quiser. A situação de aprendizagem citada soa atípica para o sentido que comumente atribuímos a palavra "aula". *Play* e *Assistir mais tarde* também não fazem parte de uma sala de aula peculiar. Na verdade ambos são recursos do *software* social Youtube, que permitem iniciar a exibição do vídeo e vê-lo em outro momento. Os *softwares* sociais são interfaces ou conjuntos de interfaces integradas que estruturam a comunicação síncrona e assíncrona entre praticantes geograficamente dispersos. "Interface" é um termo que, na informática e na cibercultura, ganha o sentido de dispositivo para encontro de duas ou mais faces em atitude comunicacional, dialógica ou polifônica. (Santos, 2011, p. 84). Essa interface é popularmente conhecida pelo compartilhamento de vídeos entre usuários que publicam flagras dos cotidianos, produções caseiras, etc. Contudo existem outros usos. Professores e alunos que habitam o Youtube realizam diferentes usos criando "redes educativas", intervindo enquanto praticantes culturais

e criadores/co-criadores de saberes e conhecimentos através do compartilhamento dos seus vídeos digitais. De acordo com Santos (2011), redes educativas se constituem no imbricamento entre espaços multirreferencias de aprendizagem somados a seres humanos e objetos técnicos recriando os cotidianos.

As *Redes educativas* no Youtube estimularam a formação de novas interfaces. Observando a imagem que compõe esse texto vemos uma delas o *Youtube For Schools*, que juntamente com *Youtube Teachers* forma *Youtube Edu*. Um ambiente virtual de aprendizagem colaborativa, criado por escolas, professores e alunos, geograficamente dispersos. A ambiência nesses *locus* de formação enfatiza a prática do professor como autor de recursos educacionais. É perceptível que há além de outra forma de aprendizagem existe também outra forma de comunicação. Segundo Santaella (2004, p.47) “A linguagem da hipermídia está na capacidade de armazenar informação e, por meio da interação do receptor, transmutar-se em incontáveis versões virtuais que vão brotando na medida mesma em que o receptor se coloca em posição de co-autor”. A hipermídia é a forma de comunicação que usamos no Youtube, a autoria representa um o ponto crucial dessa linguagem, já que atua como a principal base da interface. Levando-se em consideração esses aspectos educacionais e midiáticos podemos então metaforizar o “Youtube” como legítima sala de aula contemporânea, pois representa a ampliação de intervenções/invenções de professores reconfigurando a sala de aula, os cotidianos, as práticas docentes/culturais para além da comunidade escolar, expandindo esses saberes para o mundo.

## **Referências**

**Santaella, Lucia. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. Paulus, 2004.**

**SANTOS, Edméa. A cibercultura e a educação em tempos de mobilidade e redes sociais: conversando com os cotidianos. Práticas Pedagógicas, Linguagem e Mídias: desafios à Pós-graduação em Educação em suas múltiplas dimensões / Helena Amaral da Fontoura e Marco Silva (orgs.). Rio de Janeiro: ANPEd Nacional, 2011.**

### **Sobre a autora**

**Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Educação – ProPEd/UERJ. Pedagoga, cursa Especialização em Educação com Aplicação da Informática. Membro do Grupo de Pesquisa docência e cibercultura – GPDOC.**