Bem-vindos a mais um vídeo! Uma análise do potencial pedagógico das produções de conteúdo gamer para o YouTube

Geovanna dos Passos[1]

Dulce Márcia Cruz[2]

Resumo

Desde seu início, o YouTube vem se constituindo em um espaço de compartilhamento de produções audiovisuais de todo tipo, ao possibilitar a autoria e a distribuição de vídeos através de canais que podem ser acompanhados em muitos casos por milhares de seguidores. Em paralelo, a indústria dos games produz títulos em crescente quantidade, num mercado competitivo onde novas tecnologias e novas linguagens geram jogos cada vez mais complexos, que necessitam longos períodos de aprendizagem. No Brasil, jogadores especialistas perceberam um mercado promissor para canais voltados aos *gamers*, que buscavam não apenas a costumeira crítica e comentários para ajudar a escolher os títulos, mas também tutoriais interativos com dicas e demonstrações procedimentais sobre a jogabilidade dos games. Tendo em vista a originalidade dessas produções ainda pouco conhecidas, a questão que se coloca é: podem os vídeos de conteúdo *gamer* ser considerados videoaulas e, neste caso, se caracterizarem como educação a distância? Para tentar responder a esta questão, o objetivo deste artigo foi fazer um estudo exploratório de três canais de YouTubers (ElTio Loko +18 Zangado, LegendsBr) que registram milhões de visualizações, para sistematizar seus princípios orientadores, seus formatos e de que modo tratam os conteúdos vinculados à aprendizagem com, para e através dos jogos digitais. A partir da referência dos estudos de redes sociais (BARNES, 1987; FRAGOSO, RECUERO, 2013) e de multiletramentos (LEMKE, 1998; ROJO, ALMEIDA, 2012), a análise detalhada de um vídeo de cada canal,

[1] Mestranda da Linha de Educação e Comunicação do Centro de Educação da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC e Licenciada em Pedagogia pelo Centro Universitário de São José – USJ. geovannapassos@live.com

[2] Professora do Departamento de Metodologia de Ensino e do Programa de Pós-graduação em Educação do Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC. Doutora em Engenharia de Produção, UFSC. dulce.marcia@gmail.com.

escolhido pela maior quantidade de visualizações, identificou suas estratégias didáticas e como neles são tratados os conteúdos especialmente os procedimentais, propostos por Zabala (1998). Concluiu-se que esses “YouTubers” produzem vídeos educativos para aprendizes motivados intrinsecamente, que buscam conhecimento de forma interativa e lúdica, e que podem ser considerados exemplos para professores que queiram produzir audiovisuais atraentes para a educação a distância.

Palavras chave: Multiletramentos, EaD, YouTube, conteúdos procedimentais.

Introdução

Dos anos 80 aos tempos atuais, os jogos eletrônicos evoluíram em seus diversos elementos, se tornando muito mais complexos e desafiadores. As narrativas permitem que o jogador escolha o personagem com quem mais se identifica para que seja interpretado na sua aventura épica, que por sua vez, será enriquecida de tensões e desafios promovendo a imersão do jogador no mundo de fantasia do jogo. Os sons também contribuem na imersão causando suspense, denunciando situações de perigo e despertando emoções diferentes em cada momento. Os gráficos, que agora podem ser configurados para alta resolução, mostram um alto nível de realismo seja na textura da pele dos personagens, na sincronia dos objetos com as sombras ou até mesmo nos movimentos das ondas do mar. A interface do jogo apresenta inúmeros botões acessados por teclas de atalho para que ações sejam executadas, textos coloridos marquem canais de conversa por assunto, textos informativos aleatórios surjam na tela como alerta de perigo ou informações complementares ao jogo. Estes são apenas alguns elementos que representam a complexidade encontrada em, por exemplo, um jogo massivo de multijogadores online (MMO) como o *Tera Online, ArcheAge, o World of Warcraft* ou *Lineage II*.

Em paralelo, a indústria dos games produz títulos em crescente quantidade, num mercado competitivo onde novas tecnologias e novas linguagens geram jogos cada vez mais complexos, que necessitam longos períodos de aprendizagem. Essa complexidade de elementos e ações presentes nos games somada ao surgimento do YouTube foi a principal motivação para a realização da pesquisa que se encontra em fase de desenvolvimento. Já há algum tempo alguns jogadores perceberam no YouTube não apenas um site de

compartilhamento de vídeo mas também um espaço de troca de experiências. Ou seja, os *gamers*, começaram a produzir vídeos mostrando a sua atuação como jogador e como fazer missões, criar personagens, utilizar adequadamente as funções disponíveis entre outros. Tal cenário fez com que as autoras percebessem os jogadores criadores de conteúdo *gamer* como "professores", no sentido em que estão ensinando outros a jogarem a partir de suas experiências que são, pode-se dizer, "televisionadas".

Por outro lado, a observação dos vídeos mostra que não se trata apenas de um registro puro e simples das jogadas ou de um período de jogo, mas parecem ser fruto de um planejamento e uma escolha por uma determinada maneira de apresentar/mostrar as jogadas e as dicas sobre os jogos em questão tanto em termos estéticos como informacionais que vem passando por uma transformação e que se apresenta diferente nos diversos canais. Essa intencionalidade e formatação de conteúdos disponibilizados na internet para o acesso remoto, poderiam ser caracterizadas como educação a distância e os vídeos como aulas audiovisuais ou hipermidiáticas. Para buscar um embasamento nas teorias pedagógicas, utilizamos de forma exploratória o enfoque globalizador proposto por Ramos (2013) a partir das idéias de Zabala, para pensar o planejamento das aulas baseados em conteúdos de aprendizagem (conceituais, factuais, atitudinais e procedimentais). De modo experimental, trabalharemos com a hipótese de que os conteúdos *gamers* no YouTube são videoaulas pensadas com um componente de conteúdos procedimentais e, para verificar se poderiam ser caracterizadas como educação a distância e se possuem todos os elementos do enfoque globalizador, eles serão analisados pelo parâmetro que deveria compor um plano de aula.

Desta maneira, este estudo se debruça sobre o YouTube, como uma rede social utilizada pelos *gamers* para a busca e difusão de conhecimento, por meio de uma linguagem multimodal e que propicia o multiletramento. Para Barnes, as Redes Sociais são "conexões interpessoais que surgem a partir da afiliação a um grupo" (BARNES, 1987, p.163). No caso, alguns jogadores criam canais específicos de conteúdo destinado ao público *gamer* que podem trazer abordagens como, por exemplo: guias, dicas, tutoriais e análises. De acordo com as ideias de Barnes, voluntariamente, os jogadores se afiliam a tais canais conforme identifiquem vários elementos que podem estar ligados a interesses pessoais relacionados ao objetivo de melhorar a performance no jogo ou, a manter-se atualizado acerca da cultura *gamer*.

No Brasil, jogadores especialistas perceberam um mercado promissor para canais voltados aos gamers, que buscavam não apenas a costumeira crítica e comentários para ajudar

a escolher os títulos, mas também tutoriais interativos com dicas e demonstrações procedimentais sobre a jogabilidade dos games.

O presente trabalho pretende mostrar alguns resultados obtidos na fase inicial da pesquisa de caráter exploratório. A partir da identificação de alguns canais selecionados, realizaremos a articulação de alguns pontos divergentes e convergentes relevantes à temática pela revisão bibliográfica. A proposta de planejamento educacional baseada em conteúdos de Ramos (2013) e os conceitos de letramentos, multiletramentos e redes sociais, servirão como pilares para esta discussão.

Planejamento do trabalho pedagógico e o plano de aula baseado em conteúdos

O enfoque globalizador da educação proposto por Ramos (2013) entende o aluno numa perspectiva holística e integral através de uma organização dos conteúdos e atividades de ensino que priorizem a aprendizagem significativa. Dessa maneira, "os conteúdos não podem ser segmentados, separados e descolados da realidade do aluno, pois precisam ser apropriados por eles de modo a tornarem-se instrumentos de observação, análise, experimentação, intervenção e reflexão sobre a realidade e os problemas com os quais eles se deparam" (2013, p. 2).

Tais conteúdos serão definidos aqui de forma sintética de acordo com o que propõe Ramos (2013, p. 2-4). Os conteúdos factuais são aqueles que se referem ao conhecimento de fatos, acontecimentos, dados e fenômenos concretos e singulares. Os conteúdos conceituais têm a ver com os conceitos propriamente ditos e referem-se ao conjunto de fatos, objetos ou símbolos que possuem características comuns. Os conteúdos atitudinais são os que envolvem valores, atitudes e normas. Já os conteúdos procedimentais são os que "envolvem ações ordenadas com um fim, ou seja, ações direcionadas para a realização de um objetivo. Referem-se a um aprender a fazer, envolvem regras, técnicas, métodos, estratégias e habilidades". (RAMOS, 2013, p.3)

Dentre as diferentes modalidades de planejamento educacional, segundo Ramos, está o plano de aula que "pode ser definido como um documento que sistematiza o planejamento do trabalho pedagógico organizado por temática ou aula, descrevendo os objetivos, o tempo, os procedimentos metodológicos, os recursos e o processo de avaliação" (2013, p.4). O plano de

aula representa a intencionalidade como “a previsão mais próxima do cotidiano de sala de aula e da atividade docente” do professor que “faz escolhas, reafirma que tipo de sujeito pretende formar, avalia suas práticas anteriores, considera suas experiências, considera o processo já desenvolvido e as condições materiais, sociais, afetivas e culturais vividas” (RAMOS, 2013, p.4).

De acordo com a autora, os itens que compõem o plano de aula precisam refletir essa intencionalidade do professor da seguinte maneira: 1) Objetivos Específicos: o que queremos que os alunos aprendam?; 2) Conteúdos: o que vamos abordar nas aulas?; 3) Metodologia: como vamos ensinar?; 4) Recursos: o que vamos utilizar?; 5) Avaliação: como e o que avaliar?; 5) Cronograma: quando e quanto tempo para fazer? (RAMOS, 2013).

Baseada em Zabala (1998), a autora define que para um enfoque globalizador é preciso que o plano de aula contemple todos os conteúdos e não esteja focada apenas em um deles. Essa estrutura proposta por Ramos foi utilizada para investigar como os canais dos *gamers* estão formatados como videoaulas.

Videoaula

Em seus mais de cem anos de existência, a linguagem cinematográfica (ou audiovisual de modo geral) foi desenvolvida e educou seus espectadores para a compreensão de suas narrativas durante a fruição de suas obras. No entanto, se a compreensão dessa linguagem é intuitiva e experimentada como um todo narrativo, a produção audiovisual é fragmentada, feita em pedaços, na chamada decupagem, que consiste em escolher as partes ou pedaços da realidade que serão criados pela câmera, eliminando os tempos fracos ou inúteis da ação (MARTIN, 1990).

Por essa lógica industrial, considerar que é possível fazer um audiovisual com qualidade apenas coletando imagens e sons diretamente da realidade é um equívoco muito comum de cineastas amadores. No caso da educação a distância muitas vezes acontece dos produtores não levarem em conta os códigos e as condições de produção da linguagem cinematográfica, o que faz com que a aula “real” fique como um teatro (mal) filmado. Segundo Gerbase, isso acontece com muita frequência na EaD porque “a aula à distância está sendo mediada por câmeras e microfones, ou seja, pelas ferramentas do cinema e da TV, mas quase sempre usa a

linguagem da aula tradicional, que é a mesma do teatro" (2006, p.4). Segundo o cineasta, "a migração do 'teatro mal filmado' para uma boa aula à distância passará, necessariamente, por uma revolução no processo de realização da aula, desde a sua concepção até a edição final" (GERBASE, 2006, p.5), colocando o professor como elemento central e decisivo na equipe de produção audiovisual. Gerbase (2006, p.5) propõe para isso o uso de material de arquivo, imagens e sons de fontes diversas, inclusive animações digitais (criadas em Flash) em edições que dariam outra dinâmica às aulas. Essa multimodalidade representa um desafio para o entendimento de como se dá o letramento na cibercultura.

Letramentos e Multiletramentos

O termo letramento veio sofrendo mutações e adaptações de acordo com a possibilidade da sua aplicação. Em 1996 o Grupo de Nova Londres (GNL) composto por dez especialistas ligados à área da educação, abriu uma série de discussões em torno da nova configuração da sociedade diante das novas tecnologias, visando os processos relacionados ao ensino e aprendizagem dos anos futuros (CAZDEN *et al*, 1996). Para o grupo, a televisão, os outdoors, os videogames, os jornais, as revistas e etc, são meios de comunicação que provocam diversos estímulos no sujeito e devem ser considerados nos processos de aprendizagem (CAZDEN *et al*, 1996). Ou seja, o letramento até então se fechava na leitura e escrita apenas no sentido da decodificação dos signos. Com a proposta do GNL, o letramento passa a ser entendido a partir de uma perspectiva ampliada, considerando aspectos sócio-econômicos-tecnológicos-culturais do sujeito, tornando a aprendizagem mais significativa, como propunha Ausubel (MOREIRA, 1982), configurando-se como multiletramentos.

Neste estudo pretendemos nos concentrar apenas no conceito de multiletramentos, pois se relacionam aos diferentes modos de representação da linguagem que podem se diferenciar por questões culturais e do contexto da sua manifestação (CAZDEN *et al*, 1996). De acordo com Rojo (2013, p.8), os multiletramentos seriam uma evolução do conceito de letramento, que se justifica pela maneira a qual os textos vêm sendo construídos, não apenas com letras, mas com imagens e até mesmo sons. Consequentemente, emerge a necessidade do desenvolvimento de práticas de leitura adequadas para estes textos, que estão sendo construídos com os inúmeros tipos de mídias e recursos disponíveis, assim como, a produção a partir delas (ROJO, 2013), dentre elas a necessidade de desenvolvimento de novas práticas

de letramento e por outro, uma influência sobre o comportamento da sociedade em relação ao consumo e a produção com, sobre e através das mídias. Principalmente a partir dos anos 90, com a popularização da internet foram inúmeros os lançamentos de softwares para computadores que objetivavam, por exemplo, a comunicação entre os usuários de todo o planeta como foi o caso do ICQ, sites como AOL e UOL que se apresentam ainda hoje como grandes revistas eletrônicas e tantos outros que seriam impossíveis de se descrever neste espaço.

Neste cenário, surge em 2006 um site de compartilhamento de vídeos, o YouTube, desenvolvido por Chad Hurley e Steve Chen, cujo objetivo era disponibilizar um espaço para trocas de vídeos. Desde seu início, o YouTube se constituiu em um espaço de compartilhamento de produções audiovisuais de todo tipo, ao possibilitar a autoria e a distribuição de vídeos através de canais que podem ser acompanhados em muitos casos por milhares de seguidores. Com o tempo, as pessoas foram aprimorando as suas maneiras de consumir as mídias, se tornando produtoras de variados tipos de conteúdo, utilizando o YouTube como espaço adequado para as suas produções audiovisuais (BURGUESS e GREEN, ano??). Atualmente percebemos o YouTube como uma vasta biblioteca que permite a publicação de vídeos relacionados desde a peripécias de animais domésticos à exibição de filmes de longa-metragem.

Metodologia

A investigação teve início em uma busca exploratória nas bases de dados da CAPES e Scielo e teve como objetivo principal identificar a ocorrência de textos anteriores e com o mesmo conteúdo ou similar. Pretendíamos identificar se já havia algum outro trabalho com o mesmo interesse despertado nas autoras.

Para realizarmos o mapeamento utilizamos como palavra-chave base o termo “YouTube” combinado com os termos: *YouTuber*, análise de jogos, *game*, *gaming*, *gamer*, aprendizagem, jogo digital, jogo eletrônico, machinima e redes sociais, sendo que, sempre que possível os utilizamos na forma plural. Os dados levantados foram organizados em planilhas com a seguinte classificação: palavra-chave, data da busca, área temática, artigos escolhidos e tipos de recurso. Apesar de encontrarmos muitos trabalhos acerca da Rede Social em

discussão, não encontramos nenhum trabalho similar ao proposto pelas autoras, selecionamos alguns que poderiam ser utilizados na revisão bibliográfica.

Fez parte desta metodologia uma etapa específica e destinada a seleção dos canais que seguiu os passos que descreveremos a seguir. Esta etapa, considerou alguns canais do YouTube já conhecidos por uma das autoras que é jogadora de jogos massivos online, e outros canais foram sugeridos por outros jogadores. Assim, foram selecionados os seguintes canais: El TioLoko +18, VenonExtreme, Zangado, Monark, OCodex, LetsPlayMMOs e LegendsBR. Para este artigo selecionamos apenas três destes canais como um teste de metodologia e uma prévia da pesquisa: El TioLoko +18, Zangado e LegendsBr. Os dados obtidos resultaram em 17 características que foram tabulados para que fossem identificados elementos comuns e divergentes como, por exemplo, sistema de monetização, linguagem, quantidade de inscritos e de visualizações. Os dados foram analisados e articulados com a literatura a fim de justificar a hipótese das autoras, de que tais vídeos podem ser considerados como as salas de aula dos *gamers*, os espaços onde estes sujeitos buscam o conhecimento.

Canais de game no YouTube

De acordo com Burguess e Green (2009), a proposta inicial do YouTube era disponibilizar um espaço para que amigos pudessem compartilhar vídeos entre si em uma plataforma online que permitisse, inclusive, o armazenamento deste material. Mas com a popularização do site e a liberdade em relação ao conteúdo compartilhado, o YouTube tornou-se um espaço motivador a produção de conteúdo. Com softwares específicos, os jogadores também viram o YouTube como um espaço de compartilhamento de experiências de jogo, onde poderiam socializar suas conquistas épicas, suas percepções e o "como fazer" tarefas complexas. A seguir, apresentamos alguns destes jogadores que fazem uso pessoal e profissional do YouTube para o compartilhamento dos seus vídeos:

El TioLoko +18[3]. Marcelluz Gamer é o administrador e apresentador do canal El TioLoko +18, com inscrição no YouTube desde agosto de 2011, e publicação do primeiro vídeo de conteúdo gamer dois meses após a criação do canal. De acordo com as últimas informações disponíveis no site, o canal conta com 76.597 inscritos e 10.180.726

[3] Disponível em <https://www.YouTube.com/user/MarcelluzGamer> Acesso em 18/08/2015.

visualizações, com sistema de monetização vinculado ao Patreon e até junho ao Machinima quando rompeu o contrato, alegando o não cumprimento por parte da contratada em relação às implicações referentes a direitos autorais e, pagamentos previstos conforme as cláusulas contratuais (Depoimento de Marcelluz Gamer[4]). O canal explorava inicialmente a criação de conteúdo relacionada ao jogo *World of Warcraft*, mas atualmente agregou em seu repertório tópicos relacionados ao tutorial de programação de jogos, cobertura de eventos relacionados a games, análises e gameplay de outros jogos, além de discussões que o apresentador percebe serem necessárias ao seu público. O apresentador desde o início da sua trajetória vem reformulando a configuração dos seus vídeos no que diz respeito a interface, como a arte do banner, até a própria apresentação do vídeo.

Importante se faz abrir um parêntese a fim de esclarecer o que são estes sistemas de monetização que influenciam os canais produtores de conteúdo gamer. Atualmente, Machinima e Patreon talvez sejam as duas *networks* mais utilizadas pelos criadores de conteúdo relacionados a jogos. Resumidamente e para não perdemos o foco deste estudo, podemos afirmar com base nas informações contidas em ambos sites, que se constituem em redes que patrocinam o trabalho de criadores de conteúdo postados em sítios eletrônicos como, por exemplo, o YouTube. Apesar das plataformas trabalharem com diferentes tipos de monetização, resultam num mesmo fim, ou seja, os apresentadores ou criadores recebem um rendimento financeiro por doações ou por percentual contratual.

O segundo canal é o de **Zangado**[5], apresentado por Thiago – seu nome real, que está no ar desde 2006, sendo que o primeiro vídeo foi postado apenas em 2010 com a análise do jogo *Spider Man Shattered Dimensions*. As suas estatísticas apontam para 2.449.828 inscritos e 230.051.606 visualizações. Um dos seus bordões mais conhecidos é o "Eae aqui é o Zangado" e costuma chamar seu espectador de "Jovem gafanhoto". Seu trabalho está focado na análise de jogos, mostrando a sua percepção na primeira hora e meia hora de gameplay apontando elementos que justifiquem se vale ou não a pena jogar determinados jogos. Nas suas análises utiliza uma linguagem descontraída, chama a atenção do espectador para elementos no jogo que são referências a fatos reais – quando existem, além dos componentes gráficos e outros de interesse do seu público. Suas fontes de monetização são o seu vínculo com o Machinima e uma loja virtual onde comercializa produtos de informática como *desktops*. Seus vídeos não

[4] VLOG. Saída do Machinima, Agradecimentos e MMO Legion. Disponível em < https://www.YouTube.com/watch?v=8bYVOIeMN-E> Acesso em 18/08/2015.
[5] Disponível em <https://www.YouTube.com/user/Zangado/featured> Acesso em 18/08/2015.

mostram sua imagem real e, quando esta aparece, é de forma mascarada, editada com imagens reais do jogo e outras que porventura são utilizadas para complementar a explicação sobre determinado fato ou assunto. Mantem uma atualização praticamente diária com diferentes gêneros de jogos de consoles ou de PCs.

O terceiro e último é o **LegendsBR**, um canal especializado no jogo *Legends OnLine*, mais conhecido como LoL, do gênero *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA – Multijogarores Online em Batalha de Arena). É uma comunidade de mais ou menos 30 pessoas, tendo como destaque os vídeos de Max Pita. Utilizam alguns canais de comunicação como, por exemplo: redes sociais – Google+, Facebook, Twitter, YouTube e TwitchTV e, um site próprio. As suas estatísticas em relação ao YouTube contam com 40.172 inscritos e 1.013.308 visualizações. O conteúdo dos vídeos traz como tema específico o jogo anteriormente citado, LoL, dicas e tutoriais são detalhadamente explicados em cada postagem, mas também foram encontrados vídeos com coberturas de eventos relacionados ao jogo e a games. Voltando a atenção aos vídeos produzidos por Pita, percebemos uma linguagem pausada e bastante técnica, explicando passo a passo todos os procedimentos e de que maneira serão abordados em cada vídeo em articulação ao tema proposto. Dos três canais selecionados é o único que até a data da redação deste artigo, estava sem atualização há pelo menos três meses.

Os dados foram obtidos a partir das informações disponíveis em seis sessões dos canais no YouTube, como: Início, Vídeos, Playlists, Canais, Discussões e Sobre. Cada uma destas sessões ofereceu subsídios elementares para que as hipóteses das autoras tomassem consistência. A sessão **Início**, por apresentar categorias particulares e criadas pelo administrador do canal, por meio de cada subtítulo aponta para o conteúdo discutido naquele espaço, bem como, a frequência das postagens o que torna possível identificar a atividade do canal.

Já em **Vídeos**, é possível visualizar as primeiras postagens de produções e até mesmo as últimas. Esta sessão também permitiu identificarmos as audiências de cada postagem, por meio do filtro "**Mais populares**", os vídeos são organizados em ordem decrescente de visualização. De outro lado, a audiência ainda permite a identificação dos temas que despertaram mais interesse no público.

Na sessão **Playlist**, o administrador do canal agrupa os vídeos de acordo com a temática, ele categoriza os conteúdos postados, como se fossem os capítulos de um livro. Não

percebemos uma limitação para estas categorias, que variam de canal para canal. Há canais com cinco categorias e outros com dez, por exemplo. O canal pode ter uma categoria apenas para vídeos de conteúdo relacionado a dicas e tutoriais, outra de lançamento de jogos e assim por diante.

O espaço intitulado **Canais** consistiu numa sessão que não teve relevância ao trabalho, uma vez que consiste apenas num espaço para destaque de canais "amigos" ou sugeridos pelo administrador do canal em estudo.

A sessão **Sobre**, teve uma posição de relevância alta, pois forneceu a quantidade de laços estabelecidos por cada canal por meio das inscrições, o que leva ainda cada canal a uma situação de maior ou menor popularidade em relação ao "concorrente". No mesmo sentido, a quantidade total de visualizações disponíveis neste mesmo espaço, o que aponta para uma audiência geral do conteúdo do canal como um todo.

Ao realizarmos as coletas de dados e as suas respectivas categorizações conseguimos perceber que, muito embora, as linguagens utilizadas se distinguissem de alguma maneira, seus roteiros são muito similares, ou seja, quando tomamos esses dados para análises percebemos uma linearidade quando o transpomos a um plano de aula.

O plano de aula dos Gamers

Para testar a hipótese de que os vídeos de conteúdo *gamer* se estruturam nos itens do plano de aula de acordo com as premissas de Ramos (2013), utilizaremos o canal de Zangado como objeto de análise. O vídeo escolhido vem da sessão "Vale ou não a pena jogar", publicado em 2012 e o mais popular da sessão com 2.243.632 até então, cujo conteúdo abordado é a Saga Resident Evil. De acordo com o fansite Revil[6] e o canal Zangado, o game é composto por seis partes principais e foi desenvolvido pela empresa Capcom, sendo que a sua primeira versão foi lançada no ano de 1996 e a última em 2015.

Se entendido a partir dos itens de um plano de aula, o vídeo poderia ser assim descrito:

- **Objetivos específicos**:

[6] Disponível em http://residentevil.com.br/site/datas-de-lancamento Acesso em 28/08/2015.

Analisar, explicar, demonstrar e discutir o vídeo da Saga Resident Evil articulando a sua narrativa e jogabilidade. Ao final, o espectador deverá ser capaz de tomar a decisão de jogá-lo ou não.

- **Conteúdos:**

A "aula" se constitui basicamente em conteúdos procedimentais (Ramos, 2013), com o passo-a-passo e participação ativa do apresentador do canal com o seu gameplay, narração e articulação da narrativa do jogo e elementos históricos e externos, mas que permitem uma melhor compreensão do conteúdo do jogo como, por exemplo, elementos narrativos que muitas vezes passam despercebidos pelo jogador e, consequentemente, não compreende alguns fatos da história do jogo por não se apresentarem de maneira explícita, mas que podem diretamente interferir na interpretação do jogador.

- **Metodologia:**

É uma aula expositiva, mas sem a imagem do narrador ou professor, que seria o apresentador do canal. Utiliza como recurso imagens originais do jogo que são editadas com imagens exteriores, que tem como objetivo complementar a explicação teórica. A exposição inicia com nome do game, sua história, algumas informações básicas a respeito da empresa que o criou e o desenvolveu, gênero do jogo, seguida da plataforma onde pode ser jogado.

- **Recursos:**

Vídeo editado, com narração, e inserção de imagens estáticas.

- **Avaliação:**

Neste caso, o apresentador e o seu conteúdo são avaliados pelo espectador por meio dos comentários do canal e dos "Gostei e "Não gostei". De acordo com o próprio site de suporte do YouTube7, quando o espectador de um vídeo o avalia como "Gostei" e "Não gostei", resumidamente, ele se posiciona em relação as suas impressões gerais em relação ao vídeo, de outra maneira, pode despertar uma auto-avaliação do apresentador ou administrador do canal.

A partir de um processo reverso podemos perceber esses vídeos como exemplos de videoaulas, que são utilizadas pelos jogadores que buscam mais informação sobre os jogos que jogam ou aqueles que pretendem jogar. Neste mesmo sentido, foi possível perceber a produção do vídeo como um planejamento de aula de conteúdos procedimentais, levando em consideração as necessidades de aprendizagem do jogador, voltadas ao "como fazer".

---

[7] Disponível em <https://support.google.com/YouTube/answer/6083270?hl=pt-BR> Acesso em 29/08/2015.

Considerações Finais

Este trabalho trouxe a possibilidade de lançarmos um olhar para as redes sociais como espaço de troca de conhecimento a partir de uma intencionalidade educativa dos produtores dos canais de gamers, como um campo a ser explorado pela educação.

Em consonância às ideias de Camozzato (2012) encontramos nos canais estudados a presença das Pedagogias Culturais, ou seja, aquelas que ocorrem em lugares além dos muros escolares, com potenciais exploráveis e favoráveis às pesquisas acadêmicas e que, por sua vez, podem auxiliar os processos educativos do momento presente ou futuro.

Tal experiência nos proporcionou lançar outro olhar para este tipo de vídeo, que se justifica nas discussões visualizadas nos comentários dos vídeos. Esses vídeos geram, por exemplo, manifestações de emoções, sentimentos e até mesmo críticas e auto-críticas dos espectadores que as deixam registradas nos espaços destinados aos comentários no canal. Pode-se concluir que esses "YouTubers" produzem vídeos educativos para aprendizes motivados intrinsecamente, que buscam conhecimento de forma interativa e lúdica, e que podem ser considerados exemplos para professores que queiram produzir audiovisuais atraentes para a educação a distância.

Referências

BARNES, J. A. Redes Sociais e Processo Político. In: **Antropologia das Sociedades Contemporâneas**. (Org.) FELDMAN-BIANCO, Bela. São Paulo: Global, 1987. p.159 - 193.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a Revolução Digital**: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. São Paulo: Aleph, 2009.

CAMOZZATO, Viviane Castro. **Da Pedagogia às Pedagogias** - Formas, Ênfases e Transformações. (Tese de Doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: Março, 2012.

CAZDEN, Courtney; COPE, Bill; FAIRCLOUGH, Norman; GEE, Jim; et al. **A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures**. Harvard Educational Review; spring 1996; 66, 1; Research Library pg. 60. Disponível em http://eps415gse.pbworks.com/f/A_Pedagogy_of_Multiliteracies_Designing_Social_Futures.htm Acesso em 12/07/2015.

CRUZ, Dulce Márcia. **A produção audiovisual na virtualização do ensino superior**: subsídios para a formação docente. ETD – Educação Temática Digital, v.8, n.2, p. 23-44, jun. 2007 – ISSN: 1676-2592.

CRUZ, Dulce Márcia. Letramento midiático na educação a distância. In: Fernando Selmar Rocha Fidalgo; Wagner José Corradi; Reginaldo Naves de Souza Lima; André Favacho; Eucídio Pimenta Arruda. (Org.). Educação a distância: meios, atores e processos. 1ª ed.Belo Horizonte: CAED UFMG, 2013, v. 1, p. 85-93.

EDUCAÇÃO NO SÉCULO XXI. **Entrevista**: outras maneiras de ler o mundo. Roxane Rojo. São Paulo: Fundação Telefônica, 2013.

MORAN, José Manuel. **O que é educação à distância**. Informe CEAD - Centro de Educação a Distância. SENAI, Rio de Janeiro, ano 1, n.5, out-dezembro de 1994, páginas 1-3. Disponível em < http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/dist.pdf > Acesso em 24/07/2015.

MOREIRA, Marco Antônio. **Aprendizagem significativa**: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.

MUNDO BIT. **Brasil tem o 11º maior mercado de games no mundo em faturamento, segundo NewZoo**. Mariana Campello. 31 Jul 2015. Disponível em <http://blogs.ne10.uol.com.br/mundobit/2015/07/31/brasil-tem-o-11o-maior-mercado-de-games-no-mundo-em-faturamento-segundo-newzoo/#sthash.4Xd9v9i0.dpuf> Acesso em 07/08/2015.

PLATAFORMA DO LETRAMENTO. Entrevista: Roxane Rojo: alfabetização e letramentos. 2013. Disponível em http://www.plataformadoletramento.org.br/em-revista-entrevista-detalhe/246/roxane-rojo-alfabetizacao-e-multiletramentos.html Acesso em <10/08/2015)

RAMOS, Daniela K. . Os conteúdos de aprendizagem e o planejamento escolar. Psicopedagogia On Line, v. 3, p. 1-11, 2013. Disponível em: http://www.psicopedagogia.com.br/new1_artigo.asp?entrID=1582#.UUny8DeNAXs Acesso em 04/07/2015.