

III FÓRUM DE INOVAÇÃO DOCENTE EM ENSINO SUPERIOR

COMPARTILHANDO OS SABERES POR MEIO DE VÍDEOS TUTORIAIS: DESENVOLVENDO HABILIDADES EXTRADISCIPLINARES

Diego Rafael Moraes

Centro Universitário Barão de Mauá

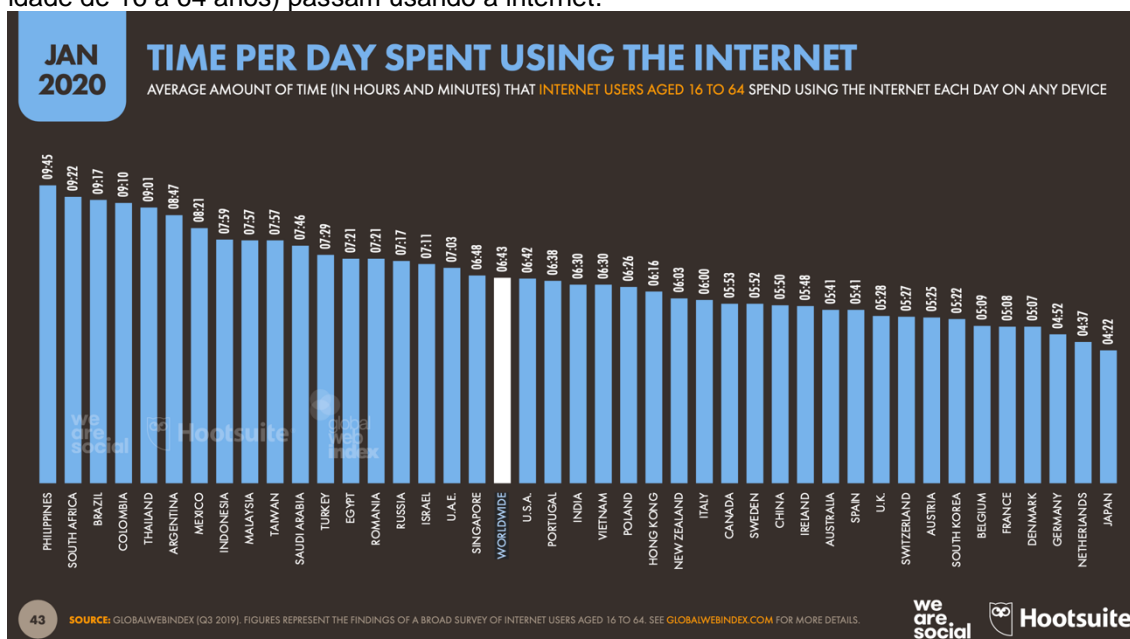
INTRODUÇÃO

Antes de sair compartilhando os saberes, você sabia que “saber” e “sabor” são uma coisa só? Segundo Neto (2001), popularmente conhecido como Prof. Pasquale, "saber" vem do latim "*sapere*", que significa "ter gosto, sabor". No Brasil, este sentido é menos usado, diferentemente do que ocorre em Portugal, porém ambos são encontrados em registros literários. O dicionário Aurélio apresenta três: "O licor tinha a mais bela cor de topázio, fina e transparente. E sabia gostosamente a frutos e a doce" (ARCHER, 1941); "Era uma infusão descorada que sabia a malva e a formiga" (QUEIRÓS, 1901); "Livros são como vinhos: quanto mais velhos mais sabem" (FIGUEIREDO, 1983).

Agora que já sabe isto, reflita: Quantas vezes por dia uma pessoa busca informações na internet? Informações sobre culinária, reparos elétricos e hidráulicos, jardinagem, maquiagem, avaliações de hotéis ou produtos, chegando até a procurar por conceitos de alguma disciplina que está estudando ou pela qual está se interessando. Eu mesmo acabei de procurar a definição de “saber” para incluir neste artigo. Tarefa difícil de contabilizar. Por outro lado, é possível saber uma média de quanto tempo por dia uma pessoa passa na internet. Este foi um estudo realizado em janeiro de 2020 pela Hootsuite em parceria com a We Are Social, reunindo diversas informações em Digital 2020 (2020). O resultado é apresentado na Figura 1.

Ao analisar a Figura 1, observe os dois extremos. Em primeiro lugar, está Filipinas, com a maior média de tempo conectada na internet, equivalente a 9h45m. Na outra ponta, está o Japão, com 4h22m, ou seja, pouco menos que a metade. A média mundial pode ser observada pela coluna em branco, correspondente a 6h43m. O Brasil fica em 3º colocado, com 9h17m. Ainda sobre o Brasil, são 150,4 milhões de usuários de internet (crescimento de 8,5 milhões quando comparado a 2019), ou seja, 71% da população tem acesso a internet.

Figura 1: Quantidade média de tempo (em horas e minutos) que os usuários da internet (com idade de 16 a 64 anos) passam usando a internet.



Fonte: Digital (2020, p. 43).

Mesmo com estes estudos, é impossível contabilizar o quanto uma pessoa “suga” de conhecimento da internet. Por outro lado, é muito fácil dizer que poucas acabam contribuindo com informações de qualidade na internet. Pior, muitos reclamam, e com razão, da qualidade do que leem, como por exemplo: “produto ótimo”. Sim, o comentário foi pobre, mas a intenção em compartilhar foi muito nobre.

O objetivo foi, então, “provocar” os alunos a compartilhar o seu conhecimento adquirido durante a disciplina Laboratório de Técnicas de Programação II (2020/1), do curso de Ciência da Computação, e, assim, poder ajudar alguém que esteja tentando aprender tal assunto.

DESENVOLVIMENTO

A proposta foi gravar um vídeo tutorial (de até 5 minutos), individual ou em duplas, explicando algum conceito aprendido em aula. Os alunos foram incentivados a serem criativos: fazer animações digitais ou em papel; usar objetos; gravar a tela explicando e demonstrando o código-fonte e seu funcionamento etc. Era obrigatório submeter o vídeo no youtube, sendo os alunos incentivados a disponibilizar o vídeo em modo público, pois a ideia é compartilhar o conhecimento para que pessoas interessadas no assunto venham a aprender com este tutorial. Ainda assim, a privacidade foi respeitada: o compartilhamento poderia ser configurado como “privado” ou “não listado”, permitindo o acesso apenas a quem tivesse o link, ou seja, somente ao professor.

De 22 alunos, foram entregues 14 vídeos, portanto, 8 projetos foram realizados em duplas e 6 foram individuais. Apenas um vídeo ultrapassou o tempo limite combinado (5m36s). Todos os vídeos tutoriais foram práticos e demonstraram

um código fonte em execução. O interessante foi a diversidade com que cada grupo apresentou o seu tema, variando as ferramentas, gerando animações, apresentações, desenhos etc. Apesar de não terem sido cobradas edições de vídeo e áudio, muitos foram os caprichos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta provocação em compartilhar os saberes por meio de vídeos tutoriais permitiu desenvolver habilidades extradisciplinares que os alunos levarão para a vida toda, que poderão inclusive ser um dos seus diferenciais em suas respectivas carreiras profissionais. Um exemplo disto seria um desenvolvedor criar e compartilhar um vídeo tutorial para um cliente, em que demonstre uma nova ferramenta ou funcionalidade desenvolvida. Tenho certeza de que o cliente ficará tão contente que, na próxima vez que for acionar o suporte, vai querer ser atendido por tal desenvolvedor.

É interessante mudar a cultura das pessoas, incentivando-as a compartilhar os seus saberes, pois eles podem ajudar a mudar para melhor a vida de outras pessoas. A semente foi plantada e os alunos conseguiram alcançar o objetivo com qualidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARCHER, M. **Fauno sovina**: novelas. Gráfica Minerva, 1941.

DIGITAL 2020. **Global Digital Overview**: Essential insights into how people around the world use the internet, mobile devices, social media, and ecommerce. Jan. 2020. Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview?utm_source=Reports&utm_medium=PDF&utm_campaign=Digital_2020&utm_content=Dual_Report_Promo_Slide>. Acesso em: 17 nov. 2020.

FIGUEIREDO, G. **Despropósitos**. Editora: Catedra, 1983.

NETO, P. C. Saber e sabor. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 15 fev. 2001. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff1502200104.htm#:~:text=Um%20dos%20tantos%20significados%20de,de%20top%C3%A1zio%2C%20fina%20e%20transparente.>>. Acesso em: 17 nov. 2020.

QUEIRÓS, E. **A cidade e as serras**. Série Bom Livro, 1901.