

O YOUTUBE ENQUANTO MÍDIA EDUCATIVA PARA CRIANÇAS E JOVENS: UMA ANÁLISE DO CANAL *MANUAL DO MUNDO*

MACHADO, Alecson¹
BRITA, Julliane²

RESUMO

A disseminação das mídias sociais mudou aspectos significantes no cotidiano das pessoas. Muitas das ações, anteriormente realizadas de forma física, agora são permeadas pelo ciberespaço, tal como as relações de aprendizagem. Neste contexto, este artigo faz uma análise do canal *Manual do Mundo*, hospedado na plataforma de compartilhamento de vídeos *YouTube*, enquanto difusor de conteúdos sobre ciência e tecnologia para o público infanto-juvenil. O objetivo da pesquisa é, por meio dos estudos de cibercultura de Pierre Lévy e de mídia educativa das autoras Evelyne Bévort e Maria Luiza Belloni, construir uma análise de conteúdo dos aspectos presentes nos vídeos produzidos pelo canal, identificando elementos que caracterizam o *YouTube* e seu papel na educação de crianças e adolescentes. Observa-se o potencial da plataforma como mídia educativa a partir da elaboração de conteúdos por meio do infotainment, que vem sendo empregado com sucesso pelos produtores do canal analisado.

PALAVRAS-CHAVE: Cibercultura; Educação; *YouTube*; *Manual do Mundo*.

INTRODUÇÃO

Muitas, senão todas, as transformações na história da humanidade foram permeadas pela comunicação, pela necessidade de interação entre indivíduos a fim de trocar saberes adquiridos. Com o desenvolvimento da comunicação promovido pela internet, essa necessidade não só aumentou, como sofreu transformações, uma vez que houve uma quebra no que se conhecia como limites de espaço e tempo, tornando possível a produção e o compartilhamento de informações de maneira desenfreada, além de outros fatores como permitir uma comunicação instantânea com pessoas que não estejam ao seu redor.

Os chamados “nativos digitais” (PRENSKY, 2001, p.1 *apud TORI, 2010 p.218*), aqueles que nasceram nessa era digital, costumam ficar mais tempo conectados às redes sociais do que mantendo uma comunicação de forma física nos ambientes em que convivem. Dentro do campo de transformações ocasionadas pelo advento da internet, há o fato de que grande parte da educação deste nativo (o público infanto-juvenil) é influenciada pela internet ao invés de ser como no modelo anterior, que

¹ Acadêmico do 8º semestre do Curso de Jornalismo do Centro Universitário FAG. E-mail: alecson_machado@outlook.com

² Orientadora do trabalho. Docente no Centro Universitário FAG de Cascavel. E-mail: julliane@fag.edu.br

focava na relação restrita entre aluno e professor, no ambiente escolar. A respeito da nova forma de aprendizagem *online*, o filósofo, sociólogo e pesquisador em ciência da informação e da comunicação Pierre Lévy apresenta o conceito de inteligência coletiva:

Com essas tecnologias intelectuais, sobretudo as memórias dinâmicas, são *objetivadas* em documentos digitais ou em programas disponíveis na rede (ou facilmente reproduzíveis e transferíveis), podem ser *compartilhadas* entre numerosos indivíduos, e aumenta, portanto, o potencial de inteligência coletiva dos grupos humanos. (LÉVY, 1999, p.157)

A internet mudou a forma das pessoas aprenderem e se comunicarem, pois agora suas interações são permeadas pelo ciberespaço. Tal termo foi usado pela primeira vez pelo escritor américo-canadense de ficção especulativa, William Gibson, que define, em sua obra *Neuromancer* (1984), o ciberespaço como:

Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. (GIBSON, 2008, p. 69 *apud* ASSIS, 2010, p.6)

Enquanto isso, de uma forma menos literária, Lévy considera o ciberespaço como um "novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores" (LÉVY, 1999, p.17).

Nesse contexto, ao mesmo tempo que muitos passavam pelo processo de adaptação - e ainda passam, pois ninguém nasce sendo usuário do ciberespaço - com essa forma de comunicação digital, foram surgindo facilitadores, como as plataformas digitais. O *YouTube*, mídia social de compartilhamento de vídeos, surgiu exatamente com o propósito de facilitar o *upload* e o compartilhamento de arquivos de vídeos entre os usuários. Criado em 2005 por Chad Hurley e Steve Chen, a plataforma se tornou um sucesso e foi comprada pela *Google* no ano seguinte.

No decorrer desta pesquisa, espera-se alcançar o entendimento de como e porque plataformas de transmissão de vídeos como o *YouTube* conseguem de forma leve, e prezando o entretenimento, ter grande peso na educação cotidiana de milhões de crianças e adolescentes. Dentre os canais mais visualizados, segundo

levantamento da pesquisadora Luciana Corrêa, do ESPM Media Lab³, apenas um é educativo, enquanto 58 canais são destinados a *games*, por exemplo.

O objeto de estudo será o canal educativo *Manual do Mundo*, criado em 2008 pelo casal Iberê Thenório, jornalista, e Mariana Fulfaro, terapeuta ocupacional. Com vídeos curtos publicados toda terça e quinta-feira, os conteúdos são os mais diversos: experiências científicas, curiosidades, pegadinhas, receitas, desafios, origamis, mágicas, etc. O canal é uma mistura de ciência e tecnologia com entretenimento, para tornar tudo mais atrativo e interessante para o seu público-alvo. Além disso, tem o título de maior canal de ciência e tecnologia do Brasil.

Para a compreensão de como o *Manual do mundo* se estrutura e se organiza para conseguir satisfazer um montante de mais de 12,8 milhões de inscritos⁴ em seu canal, e como conseguem promover um crescimento constante de visualizações juntamente com um maior impacto para aqueles que os assistem, será realizada uma análise de conteúdo de quatro vídeos que se enquadram em quatro categorias: experiência científica, pegadinha, receita e curiosidades, a fim de entender como os conteúdos são selecionados e abordados. Cada vídeo foi publicado em um diferente período de tempo, o que permitirá entender o seu desenvolvimento na questão de qualidade de imagem, cenário e, principalmente, informação.

É importante ressaltar que, antes das análises, será feita uma breve descrição, juntamente com o uso de *frames* retirados dos vídeos para a devida ilustração. Será realizada revisão de literatura a fim de entender como se deu a origem e o desenvolvimento da internet e suas plataformas, bem como compreender de que maneira está se configurando a mídia educativa (principalmente a digital), valendo-se dos estudos de cibercultura e análise de conteúdo como base deste estudo.

Este trabalho encontra sua relevância na necessidade de entender o que os nativos digitais aprendem durante seu tempo livre na frente de seus *gadgets* enquanto consomem montantes absurdos de conteúdos disponibilizados no espaço digital. Em especial, no *YouTube*, já que, mesmo que a plataforma exija idade mínima de 13 anos para criar e gerenciar uma conta, milhares de conteúdos são produzidos diariamente para crianças e adolescentes.

³ Disponível em: <http://pesquisasmedialab.espm.br/wp-content/uploads/2016/10/Media-Lab_Luciana_Correa_2016.pdf>. Acesso em 5 nov. 2019.

⁴ Número de inscritos do *Manual do Mundo* em 7 nov. 2019.

1. Redes sociais, mídia educativa e *Manual do Mundo*

1.1 Redes sociais e *YouTube*

O conceito de rede social está atualmente entrelaçado à internet, no entanto, segundo Safko e Brake (2010, p.303), “As redes sociais, como atividade humana, antecedem a todas e quaisquer formas de tecnologia digital”. Portanto, as redes sociais são, em sua essência, “um grupo de pessoas com pensamento parecido que se reúnem em um lugar comum para partilhar pensamentos, ideias e informações sobre si próprios” (SAFKO; BRAKE, 2010, p.29).

Raquel Recuero define as redes sociais como “um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos; os nós da rede) e suas conexões (interações ou laços sociais)” (WASSERMAN; FAUS, 1994; DEGENNE; FORSE, 1999 *apud* RECUERO, 2009, p.24). Essas conexões atingem de forma significativa a sociedade e, dessa maneira, a população nela inserida - os atores.

Com a virtualização da comunicação, tornou-se possível que tudo que seja publicado nas plataformas da internet se torne acessível para qualquer usuário, e que as informações sejam criadas, modificadas ou adaptadas por aqueles que as veem, permitindo o desenvolvimento e a popularização das mídias sociais, definidas por Andreas Kaplan e Michael Haenlein (2010 *apud* LORENZO, 2011, p.21) como “um grupo de aplicações para Internet construídas com base nos fundamentos ideológicos e tecnológicos da Web 2.0, e que permitem a criação e troca de Conteúdo Gerado pelo Utilizador (UCG)”. Portanto, dentro do campo de redes sociais permeadas pelo ciberespaço, as mídias sociais não são apenas facilitadores de relações sociais entre os indivíduos que as usam, mas, sim, espaços de compartilhamento de conteúdos.

Uma das ferramentas mais utilizadas para compartilhamento de opiniões, informações, experiências, notícias etc., é o *YouTube*⁵. Esta mídia social tem como objetivo a transmissão de vídeos e foi criada em 2005, por Chad Hurley e Steve Chen. A plataforma se tornou um sucesso e, em 2006, foi comprada pela Google. Com idade mínima permitida de 13 anos para se criar uma conta de usuário, o *YouTube* possui um extenso público composto pela nova geração de crianças, com uma idade bem inferior à exigida, que já usufrui diariamente dos vídeos compartilhados na plataforma.

⁵ A plataforma oferece um aplicativo para dispositivos móveis chamado *YouTube Kids*, o qual é voltado somente para crianças, mas não foi o objeto desta pesquisa.

Como consequência, as mídias sociais, hoje, influenciam de forma significativa na educação e no desenvolvimento de crianças e jovens, tanto quanto os responsáveis e a escola. Uma situação preocupante e, ao mesmo tempo, extraordinária, uma vez que, no ciberespaço, as fronteiras são fluidas, os aprendizados podem ser maiores, devido à quantidade de informação e conteúdo disponível, mas se tornam difíceis de serem filtrados e selecionados, podendo trazer grandes riscos: aprendizado errôneo, menor significação e possível exposição.

1.2 Mídia educativa

A mídia tem um papel fundamental na formação das novas gerações, uma vez que influencia diretamente nos processos de socialização (BÉVORT; BELLONI, 2009). Portanto, é uma difusora de conteúdos e informações históricas, científicas, socioculturais, morais ou didáticas, como também de padrões e estereótipos que atingem diretamente e moldam o indivíduo conforme a necessidade da sociedade em que este está inserido.

Trata-se de um elemento essencial dos processos de produção, reprodução e transmissão da cultura, pois as mídias fazem parte da cultura contemporânea e nela desempenham papéis cada vez mais importantes, sua apropriação crítica e criativa, sendo, pois, imprescindível para o exercício da cidadania. Também é preciso ressaltar que as mídias são importantes e sofisticados dispositivos técnicos de comunicação que atuam em muitas esferas da vida social, não apenas com funções efetivas de controle social (político, ideológico...), mas também gerando novos modos de perceber a realidade, de aprender, de produzir e difundir conhecimentos e informações. (BÉVORT; BELLONI, 2009)

Nesse sentido, a mídia, enquanto educadora, tem a mesma importância que as instituições escolares e a sociedade em si na educação daqueles que são atingidos por ela, fornecendo um mapa social das questões que definem e movem o ser humano (BARROS; HONÓRIO, 2003).

Um dos problemas enfrentados no processo educacional é o excesso de informações difundidas pela mídia que, por fim, dificulta a reflexão e a contemplação da realidade, ocasionando uma assimilação superficial dos conhecimentos. O *boom* de informações disparadas diariamente é tão massivo que, segundo Lévy (1999, p.158), já não se pode mais planejar nem definir o que é preciso aprender.

Há, assim, uma diminuição do que Lévy chama de monopólio dos locais convencionalmente ligados à educação em produzir conhecimentos, e uma valorização de seu papel como guia diante do que é produzido fora do âmbito acadêmico.

Se as pessoas aprendem com suas atividades sociais e profissionais, se a escola e a universidade perdem progressivamente o monopólio de criação e transmissão do conhecimento, os sistemas públicos de educação podem ao menos tomar para si a nova missão de orientar os percursos individuais no saber e de contribuir para o reconhecimento dos conjuntos de saberes pertencentes às pessoas, aí incluídos os saberes não-acadêmicos. (LÉVY, 1999, p.158)

A partir dos aspectos vistos até agora, será abordado o canal *Manual do Mundo*, objeto deste artigo, com a intenção de observar se essa mídia se configura em educativa e de que maneira isso é feito.

1.3 *Manual do Mundo*

O canal *Manual do Mundo*, hospedado na plataforma *YouTube*, foi criado pelo jornalista Iberê Thenório e pela terapeuta ocupacional Mariana Fulfaro. Os vídeos são elaborados por uma produtora especializada, a Manual do Mundo Comunicação, o que se torna perceptível pelo aspecto profissional da produção. O canal entrou em 2018 para a *Guinness World Records*, recebendo o título de maior canal de Ciência e Tecnologia em língua portuguesa, com mais de 12,8 milhões de inscritos e um montante que se aproxima a 2 bilhões de visualizações.

A apresentação é feita dentro de um estúdio temático, no entanto, em alguns vídeos os apresentadores usam outros locais para gravação, conforme a necessidade. Os vídeos abordam, principalmente, assuntos científicos, com temas diversos: curiosidades, processos de produção, experiências, documentários, etc. Além do aspecto científico, o canal busca trazer alguns vídeos mais divertidos, como: pegadinhas, receitas, desafio. Em muitas das produções, os apresentadores relacionam um assunto mais técnico com uma experiência empírica possível de ser repetida em casa, para assim captar a atenção de seus inscritos.

Além dos vídeos para o canal do *YouTube*, a produtora afirma, em seu *site*⁶, produzir peças digitais com âmbito educacional para editoras de livros pedagógicos. A *Manual do Mundo Comunicação* também oferece palestras que retratam as temáticas, “inovação na educação” e “bom uso dos recursos digitais nas escolas”⁷.

O *Manual do Mundo* se autodefine como um “lugar para você aprender de tudo: experiências, curiosidades científicas, dicas de sobrevivência, o que tem dentro das coisas, explicações impossíveis, viagens imperdíveis e muito mais!”⁸.

O canal utiliza-se do infotainment para se diferenciar, ou seja, uma mistura de informação com entretenimento, tida como receita para atrair e reter a atenção do público. Segundo Dejavite (2007), o infotainment “sintetiza, de maneira clara e objetiva, a intenção editorial do papel de entreter no jornalismo, pois segue seus princípios básicos que atende às necessidades de informação do receptor de hoje”.

Nesse sentido, mesmo que o *Manual do Mundo* não seja um canal jornalístico, os apresentadores têm a intenção básica de informar seu público ao mesmo tempo que o entretêm, tornando o aprendizado mais leve, uma vez que seu público é, em maioria, composto por crianças e adolescentes. “Esse tipo de conteúdo satisfaz nossas curiosidades, estimulam nossas aspirações, possibilitam extravasar nossas frustrações e nutrem nossa imaginação” (DEJAVITE, 2007).

1.4 Análise de conteúdo

Analisar os conteúdos dos meios de comunicação é uma prática comum que possibilita o entendimento de aspectos relevantes em relação à mensagem transmitida, seja de forma imagética, textual ou oral, compreendendo assim, a complexidade do discurso disposto.

Definitivamente, o terreno, o funcionamento e o objetivo da análise de conteúdo, podem resumir-se da seguinte maneira: atualmente, e de um modo geral, designa-se sob o termo de análise de conteúdo: Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos, sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens. (BARDIN, 1977, p.42)

⁶ Disponível em: <<https://www.manualdomundo.com.br/a-produtora/>>. Acesso em 3 nov. 2019.

⁷ Disponível em: <<https://www.manualdomundo.com.br/a-produtora/>>. Acesso em 3 nov. 2019.

⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/iberethenorio/about>>. Acesso em 5 nov. 2019.

Portanto, o processo significativo na construção e transmissão da mensagem é o objeto de estudo, o qual pode ser analisado de forma: 1) quantitativa, na qual obtém-se “dados descritivos por meio de um método estatístico. Graças a um desconto sistemático, esta análise é bem mais objetiva, mais fiel e mais exata” (BARDIN, 1977, p.115). Nessa fase, levam-se em conta dados reais obtidos por meio da observação, permitindo assim, verificar a validade das pressuposições. 2) qualitativa, sendo “um procedimento mais intuitivo, mas também mais maleável e mais adaptável a índices não previstos, ou à evolução das hipóteses” (BARDIN, 1977, p.115). É um processo dedutivo de análise, que não se prende ao dado em si, como na fase anterior, mas sim na intenção da mensagem transmitida.

Para esta pesquisa, considera-se a abordagem qualitativa a mais adequada, tendo em vista a necessidade de observar as técnicas e a linguagem aplicadas aos vídeos produzidos pelo canal em estudo.

2. *Manual do Mundo* e a educação infanto-juvenil: experiências científicas, pegadinhas, receitas e curiosidades no YouTube

Os vídeos analisados foram escolhidos com base em uma aba da plataforma que classifica os vídeos de três formas: a partir dos mais antigos; a partir dos mais recentes e a partir dos mais populares em termos de visualização. Esta última foi a escolhida para a observação dos vídeos. Dentre os mais visualizados, foram escolhidas quatro categorias diferentes, a saber: experiências científicas, pegadinhas, receitas e curiosidades. Portanto, cada um dos vídeos analisados a seguir representa sua categoria como o mais visto pelos seguidores do canal.

2.1 Experiências científicas

Devido à demanda das feiras científicas, atividades escolares ou por curiosidade mesmo, os tutoriais que detalham o passo a passo de experiências se tornaram um grande destaque em canais da plataforma *YouTube* para o público infanto-juvenil. Os vídeos permitem com que o espectador coloque em prática um determinado conhecimento teórico, proporcionando a possibilidade de aprender de forma dinâmica. Além disso, muitos dos materiais usados são de fácil acesso, e em algumas situações, não precisam da ajuda ou supervisão de um adulto, o que garante

a reprodução em casa, pela criança ou jovem. Com títulos chamativos que variam entre letras maiúsculas e minúsculas e miniaturas criativas e personalizadas, tais vídeos não costumam ter longa duração.

Em “O SEGREDO para congelar água em 1 SEGUNDO”⁹, publicado no dia 18 de janeiro de 2011, Iberê recria um experimento baseado em um vídeo de uma grande marca de gomas de mascar que mostra a capacidade do produto de transformar água em gelo. Utilizando-se de uma chave de fenda, ao invés de uma goma, e de um recipiente com uma substância líquida parecida com água, o apresentador consegue congelar tal líquido quase que de forma instantânea.

No entanto, após o resultado do experimento, ele revela que o segredo é que a substância encontrada no recipiente é acetato de sódio. Portanto, o apresentador procura explicar por que ocorre o processo de solidificação da substância em contato com a chave de fenda.

Figura 1 - Vídeo sobre experiência científica



Fonte: Print do autor

⁹Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MKwINj8clZw>>. Acesso em: 5 nov. 2019.

Com 259 mil “gostei” e 9,7 mil “não gostei”, bem como um total de mais de 17 milhões de visualizações¹⁰, mesmo com a qualidade da imagem de 480p, isto é, uma das menores resoluções disponíveis na plataforma, e um cenário improvisado, o atrativo do vídeo é a apresentação descontraída com utilização de linguagem informal, o que permitiu uma aprendizagem de fácil absorção do conhecimento transmitido. O uso de trilha de fundo e de efeitos sonoros foram complementos que transmitiram de forma positiva esse caráter descontraído da produção, além de chamar a atenção do espectador.

2.2 Pegadinhas

Além dos vídeos educacionais, o canal produz pegadinhas como forma de entretenimento e descontração. Essa categoria é famosa em diversas plataformas e atrai público de todas as faixas etárias. As pegadinhas têm por objetivo fazer o espectador se divertir por meio de situações ou ações pré-elaboradas por atores que conduzem a cena, a fim de que se atinja o propósito de causar uma reação em uma determinada vítima. Tais reações incluem ações biológicas, tal como o susto, bem como por sentimentos: constrangimento, indiferença, raiva, dentre outros.

Figura 2 - Vídeo sobre pegadinha



Fonte: Print do autor

¹⁰ Números com base em 7 nov. 2019

Em “PEGADINHA: Pregando o dedo da Pathy dos Reis”¹¹, com 365 mil “gostei”, 7,1 mil “não gostei” e mais de oito milhões de visualizações¹², publicado no dia 11 de fevereiro de 2016, a intenção dos apresentadores é assustar a mãe da apresentadora e convidada Pathy dos Reis, a qual finge estar com o dedo perfurado por um prego.

Durante o vídeo, os apresentadores explicam como será a brincadeira e qual é a intenção deles, assim como os materiais necessários para qualquer um que queira realizá-la em casa. Até mesmo, colocam como *link* na descrição outro vídeo do canal que ensina a fazer um dos materiais essenciais para a realização da pegadinha.

No entanto, ao decorrer da produção, que possui um pouco mais de 16 minutos de duração, nem tudo sai como planejado e a mãe da apresentadora não cai na pegadinha, o que não permite atingir o objetivo da cena. Entretanto, os apresentadores não se frustram com a falha e fazem piadas sobre o desenrolar da situação.

Neste vídeo, não há nenhuma explicação científica que agregue conhecimento a quem o assiste, portanto, o principal objetivo encontra-se em divertir o espectador. Para o canal, as pegadinhas são uma forma de engajar os seguidores, bem como atrair novos usuários a acompanhar a postagem de conteúdos, tal como um “respiro” em meio aos diversos conteúdos educacionais postados semanalmente.

É notório que, além da diversão da pegadinha em si, o diálogo informal e descontraído dos apresentadores são um dos atrativos, pois permite que o público espectador não se canse e desista de assistir, afinal, o vídeo tem uma duração um pouco mais longa em relação ao analisado anteriormente.

Outros pontos a contrapor com o vídeo anterior são a evolução da qualidade da imagem, que passa a ser HD (*high definition*), de 1080p; o cenário, que ganhou uma estrutura temática com diversos utensílios, aparentando uma garagem; e o uso de efeitos e edição pós-produção, ambos mais elaborados, seguindo a identidade visual do canal.

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nN_Lrnub5Zk>. Acesso em: 5 nov. 2019.

¹² Números com base em 7 nov. 2019

2.3 Receitas

Receitas são outro atrativo em grandes canais da plataforma. Com ingredientes simples ou até mesmo, mais ousados, há uma grande variedade de pratos ou bebidas possíveis de serem feitas, fáceis ou difíceis, que ajudam usuários que estão com dúvida no preparo de algo ou que queiram tentar algo novo.

No vídeo “Como fazer a BEBIDA ESFUMAÇANTE do Manual do Mundo - RECEITA”¹³, Iberê demonstra passo a passo como fazer a bebida esfumaçante de apenas três ingredientes que costumava aparecer nos finais de seus vídeos.

Após o resultado, o apresentador, que usa como um dos ingredientes o gelo seco, explica que a bebida esfumaçante é insípida e que não é prejudicial, destacando o processo do gelo seco com o outro ingrediente presente, comparando até mesmo com o refrigerante.

No entanto, o apresentador, como forma de advertir seu público para a não ingestão do gelo seco, esquematiza um experimento que se iguala ao processo em nossos órgãos, acompanhado de uma simples explicação oral.

Ao longo dos mais de cinco minutos, Iberê também demonstra como fazer a bebida em maior escala, para uma festa, por exemplo. E, como forma de finalizar, o apresentador faz uma explicação acerca dos ingredientes.

Publicado no dia 31 de janeiro de 2011, foi o centésimo vídeo do canal e o primeiro gravado com qualidade Full HD. Para representar a temática do vídeo, a gravação é feita na bancada de uma cozinha. Com mais de sete milhões de visualizações, 153 mil “gostei” e 1,8 mil “não gostei”¹⁴, o que chama atenção na produção é a explicação dos produtos e seus processos no preparo da bebida esfumaçante, que, com o uso de linguagem informal, permite o fácil entendimento de um assunto técnico e complexo.

A trilha sonora é calma e divertida, portanto, complementa o clima leve da apresentação.

¹³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mMV0v0ry9mc>>. Acesso em: 5 nov. 2019.

¹⁴ Números com base em 7 nov. 2019

Figura 3 - Vídeo sobre receita



Fonte: Print do autor

2.4 Curiosidades

Os vídeos desta categoria costumam abordar temáticas incomuns, ou seja, são conteúdos que, mesmo presentes no cotidiano, acabam passando despercebidos. As curiosidades procuram sanar dúvidas ou tornar conhecido algo que até então não era.

Figura 4 - Vídeo sobre curiosidades



Fonte: Print do autor

Em “O que tem dentro da BOLA oficial da COPA 2018? #OQueTemDentro Manual do Mundo”¹⁵, publicado no dia 14 de dezembro de 2017, Iberê, com o auxílio de alguns utensílios, abre a bola oficial da Copa do Mundo de Futebol.

Enquanto é feita a abertura do objeto, o apresentador explica sobre aspectos relacionadas aos materiais e processos de fabricação. Além disso, é feita uma breve explicação sobre a história do nome da bola e seu *design* externo, a fim de levar o espectador a uma imersão histórica.

O vídeo é o mais recente entre os analisados e possui 11 minutos e dez segundos de duração. Com mais de sete milhões de visualizações, tem 460 mil “gostei” e 32 mil “não gostei”¹⁶, provavelmente pela proposta da produção ser ousada em abrir um produto que é do interesse de muitos que são apaixonados ou simpatizantes do esporte.

O cenário foi atualizado e modificado, mas, se comparado ao vídeo “PEGADINHA: Pregando o dedo da Pathy dos Reis”, continua aparentando uma garagem com seus diversos utensílios. A qualidade mantém-se em 1080p. No entanto, os efeitos visuais também foram atualizados e, portanto, com mais fidelidade à identidade visual do canal.

As trilhas sonoras, efeitos sonoros e visuais complementam de forma divertida a apresentação, que continua sendo descontraída, leve e com o uso de linguagem informal.

APONTAMENTOS CONCLUSIVOS

Por meio da pesquisa realizada e, portanto, das análises desenvolvidas, foi possível entender o papel do canal *Manual do Mundo* no processo de educação de crianças e jovens, uma vez que canais como esse se tornam uma mídia educadora forte, nesse sentido, já que passam a sistematizar conhecimentos dispersos na rede e oferecê-los de maneira facilitada, com certo grau de aprofundamento e com ferramentas precisas que ajudam o usuário a encontrar essa informação (a correta utilização do *YouTube* faz com que seja necessária uma descrição meticulosa, o uso de palavras-chave, entre outros).

¹⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=V-HbPYiqsoc>>. Acesso em: 5 nov. 2019.

¹⁶ Números com base em 7 nov. 2019

O canal atinge seu objetivo como difusor de conhecimentos sobre ciência e tecnologia, enquanto entretém seu público espectador, sendo assim, um produtor de infotainment. Para isso, o *Manual do Mundo* recria diversos assuntos aprendidos nos bancos escolares de forma prática, descontraída, simples e com linguagem informal, associando aos diferenciais da plataforma, como o uso de efeitos sonoros, efeitos visuais e trilha sonora. No entanto, nem todos os conteúdos publicados têm cunho educativo, como as pegadinhas, que têm a intenção de divertir o espectador, sem trazer nenhum conhecimento que se aproxime da educação formal, o que permite entender o caráter de entretenimento do canal.

Nesse sentido, é notório que a relação que acontece entre o influenciador (*youtuber*) e seu influenciado (usuário) é uma relação de aprendizagem, ainda que se dê em um espaço diferente do convencional e com diferentes atores (na escola, temos a relação professor-aluno; aqui, a relação produtor-consumidor). Há, da mesma forma, uma transmissão de conhecimentos de um ao outro, com oportunidade de um possível diálogo, visto que a plataforma oferece um campo para comentários.

Portanto, o aprendizado por meio das plataformas do ciberespaço tornou-se comum, mesmo que este ocorra de maneira não intencional. Não há formas, nem sentido, em conter a oportunidade que o ciberespaço traz em complementar a educação formal. Há, sim, a oportunidade de uma aproximação da escola (aqui entendida como o ponto máximo de representação da educação formal) com mídias educativas como o *Manual do Mundo*, que tem obtido sucesso em sua proposta de aproximação com o público. Por fim, é necessário equilibrar esses agentes educadores para que se maximize o proveito e o aprendizado.

REFERÊNCIAS

- ASSIS, Emanuel Cesar Pires de. **VI ENECULT: encontro de estudos multidisciplinares em cultura**. Ciberespaço e pós-modernidade em Neuromancer de William. Salvador: Enecult, 2010. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/wordpress/24841.pdf>>. Acesso em: 3 nov. 2019.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 1977.
- BARROS, Manuela; HONÓRIO, Erotilde. **Mídia Educativa ou Educação Midiática? Os Tortuosos Caminhos da Cidadania**. Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 8, p. 1-14, janeiro/junho 2003. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/3627/4337>>. Acesso em: 30 out. 2019.
- BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. **Mídia-educação: Conceitos, História E Perspectivas**. Educ. Soc., Campinas, vol. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v30n109/v30n109a08.pdf>>. Acesso em: 29 out. 2019.
- CORRÊA, Luciana. **Geração YouTube: um mapeamento sobre o consumo e a produção por crianças**. 2016. Disponível em: <http://pesquisasmedialab.espm.br/wp-content/uploads/2016/10/Media-Lab_Luciana_Correa_2016.pdf>. Acesso em: 5 nov. 2019.
- DEJAVITE, Fabia Angélica. **XXX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**. A Notícia light e o jornalismo de infotainment. Santos: Intercom, 2007. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1472-1.pdf>>. Acesso em: 2 nov. 2019.
- LORENZO, Eder Maia. **A utilização das redes sociais na educação**. Rio de Janeiro: Editora Clube de Autores, 3 ed., 2013. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=W1B8DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>>. Acesso em: 3 nov. 2019.
- PIERRE, Lévy. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- RECUERO, Raquel da Cunha. **Comunidades virtuais em redes sociais na internet: proposta de tipologia baseada no fotolog.com**. Porto Alegre: UFRGS, 2006. Disponível em: <<http://www.raquelrecuero.com/teseraquelrecuero.pdf>>. Acesso em: 29 out. 2019.
- SAFKO, L.; BRAKE, D. K. **A Bíblia da mídia social: táticas, ferramentas e estratégias para construir e transformar negócios**. Tradução James Gama. São Paulo: Blucher, 2010.
- TORI, Romero. **Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distância em ensino e aprendizagem**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.