

SNAPCHAT COMO FERRAMENTA MOTIVACIONAL NA EDUCAÇÃO

João Pessoa/PB Maio/2016

Luiz Ranyel Barbosa de Lacerda - Instituto de Educação Superior da Paraíba - IESP -
luizranyel@gmail.com

Hercilio de Medeiros Sousa - IESP / CI-UFPB - contato@herciliomedeiros.com.br

Tipo: RELATO DE EXPERIÊNCIA INOVADORA (EI)

Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS

Setor Educacional: EDUCAÇÃO CONTINUADA EM GERAL

RESUMO

Atualmente vivemos num mundo extremamente conectado, onde o acesso ao conhecimento está cada vez mais fácil, proporcionando consultas a distintos acervos, sem a necessidade de sair de casa. E esse acesso a informação tem se tornando mais intenso e mais presente no dia-a-dia principalmente devido aos dispositivos móveis, que já superam a quantidade de computadores pessoais. Esses acessos a informação através dos dispositivos móveis, geralmente focam-se no acesso as redes sociais, tais como Facebook, Instagram, Whatsapp, Snapchat, entre outros. Desta forma, sem que as pessoas muitas vezes percebam, elas estão vivenciando um processo de ensino-aprendizagem, já que muitas das informações que transitam através das redes sociais, podem vir a servir de formação para os receptores das mesmas. Visualizando todo o potencial deste mercado, nossa discussão pretende desenvolver-se na ideia da utilização do aplicativo Snapchat, aplicativo este que foca-se na distribuição de pequenos vídeos com limite de tempo e de visualização, para o processo de ensino-aprendizagem. A proposta pretende abordar as potencialidades que o aplicativo mobile Snapchat propicia, apresentando possibilidades de uso de transmissão do mesmo, principalmente no que diz respeito a transmissão de vídeo e streaming, focando-se em compartilhamento de vídeos motivacionais temáticos para os alunos, já que ao se fazer presente na vida dos mesmos, eles estarão mais imersos no assunto foco de seus estudos.

Palavras-chave: Snapchat, redes sociais, EaD, Streaming, Mlearning

1. Introdução

Na era da informação o processo de acessibilidade ao conhecimento, está cada vez mais fácil, comparando-se a décadas atrás, com isso, para se ter acesso a informação nem sempre há a necessidade de se realizar consultas em bibliotecas e acervos de forma física, podendo isto ser feito de maneira digital por meio da internet. Este grande acesso a informação, se deve ao aumento do número de pessoas que usam a internet como meio de entretenimento, trabalho e como ferramenta para aprendizado, além da inserção cada vez maior de novos dispositivos tecnológicos, proporcionando maior mobilidade no acesso a informação.

Segundo Nielsen (2015) o número de brasileiros que usam à internet através de *smartphones* está em processo de crescimento e foi maior que 70 milhões de pessoas no segundo trimestre de 2015, onde boa parte dos acessos advém de dispositivos móveis, e tiveram como foco o acesso a redes sociais, tais como *Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp*, *Snapchat*, entre outros. As redes sociais, correspondem a comunidades online que permitem que os usuários postem, curtam, sigam e compartilhem textos e mídias, como fotos, vídeos, animações, entre outros. Esta possibilidade de compartilhamento e construção coletiva de informação, pode vir a ser utilizada para diversas situações do cotidiano, possibilitando o apoio ao processo de ensino-aprendizagem.

Nesta perspectiva, temos a educação a distância, que tem feito muito sucesso justamente por não necessitar da presença física de um aluno na sede de um curso para assistir às aulas, só sendo necessário o seu comparecimento para a realização de aulas e/ou avaliações específicas, assim o aluno cria seu próprio horário de estudo, sendo o processo de aquisição do conhecimento geralmente amparado pela internet. Portanto, visualizamos que as redes sociais possuem grandes funcionalidades que permitem o desenvolvimento de cursos baseados na metodologia de ensino a distância, possibilitando a criação de cursos completos, ou amparando cursos presenciais, podendo por exemplo utilizar chamadas de vídeo do *Facebook* ou *Skype* para proporcionar momentos síncronos.

O presente trabalho se propõe a utilizar o aplicativo de rede social intitulado *Snapchat*, que tem como objetivo principal disseminar vídeos curtos com limite de tempo, para apoiar o processo de ensino-aprendizagem. A proposta consiste na criação de vídeos curtos, com mensagens inteligíveis, para proporcionar ensino, mas principalmente motivação aos alunos, já que ao se tornar mais presente no dia-a-dia do aluno e em distintos horários, o mesmo sentirá uma maior presença e inserção do assunto estudado em seu dia-a-dia, proporcionando maior imersão, compreensão e motivação para os estudos.

2. Web e sua abordagem pedagógica

Para compreendermos um pouco mais sobre as redes sociais, faz-se necessário compreender um pouco mais o ambiente que ocorre e que proporcionou a existência das mesmas. Desta forma, Romiszowski et al. Define que a *Web* ou *World Wide Web* é o:

ambiente estruturado em forma de um enorme hipertexto (*hypertext*) que é o ambiente mais usado na Internet. A estruturação de WWW e as normas (*protocol*) e metodologias (HTML) de preparação de documentos para serem acessíveis e navegáveis pelas ferramentas de busca (*browser*) disponíveis na Internet foram desenvolvidas originalmente para uso interno dos pesquisadores do CERN (Centro Europeu de Pesquisa Nuclear) e depois adotados como padrão internacional. (1998, P. 128)

Porém, a *Web* vem evoluindo e já temos várias versões da mesma, mas iremos focar nossa discussão na *Web 2.0*. O termo *Web 2.0* é utilizado para descrever a segunda fase da internet, que é caracterizada pelo compartilhamento de informações de forma colaborativa. Sendo assim, os usuários colaboram para a organização do conteúdo da *web*, tornando as informações que estão no ambiente *on-line* mais dinâmicas.

Segundo O'Reilly (2005) o conceito de “Web 2.0” começou com uma conferência de *brainstorming* entre a O'Reilly e a *MediaLive International*, e deu origem a partir de 2004, aos *Web 2.0 Summits*, que se realizam geralmente em *San Francisco*.

A classificação da *web* em 1.0, 2.0, entre outras versões, é bastante polêmica. Vista por muitos como uma jogada de marketing desnecessária. Segundo Berners-Lee (2006) a *Web 1.0* tinha tudo a ver com a conexão de pessoas. Era um espaço interativo e já se afirma que a *Web 2.0* é uma amostra evidente de jargão. Porém as categorias são úteis para caracterizar e identificar as transformações sofridas pela internet no decorrer do tempo.

A *Web 1.0*, na década de 90, seria a primeira fase da rede, na qual o internauta era um espectador que não interferia no desenvolvimento dos conteúdos disponibilizados.

Nos anos 2000, o usuário da internet assumiu uma postura mais ativa diante da tela. A tecnologia transformou a rede em plataforma, o internauta passou de mero recipiente a editor e produtor do material veiculado. Era a *Web 2.0*. Segundo Valente e Mattar:

Nesse sentido, na *Web 2.0* o usuário não é mais pensado apenas como recipiente passivo, mas simultaneamente como produtor e desenvolvedor de conteúdo. A *Web 2.0* facilitou tremendamente a criação de conteúdo de todo tipo, a ponto de podermos falar de uma sociedade de autores. (2007, p.85)

Diante do exposto, visualizamos que os aplicativos da *Web 2.0*, em especial as redes sociais, tornam-se um ótimo aparato de ferramentas para auxiliar a qualquer usuário na possibilidade de administrar cursos através da educação a distância, sem a necessidade de possuir grandes conhecimentos e/ou investimentos com um Ambiente Virtual de Aprendizagem específico, podendo agregar várias ferramentas da *Web 2.0* para gerir o conhecimento que irá fluir através dos cursos.

3. Redes Sociais e Educação

Atualmente, as redes sociais estão presentes e fixas em nossas vidas de forma quase que intrínseca, pois praticamente não conseguimos viver mais sem elas. Não apenas servindo como forma de entretenimento, mas também como forma de fazer parcerias e negócios na vida profissional, como proposta pedagógica, entre outros.

Há algumas redes sociais que foram propostas com foco no ensino, como a rede social descontinuada *Livemocha*, que tinha como propósito o ensino de línguas em uma comunidade mundial. Outras tem o intuito de formação, porém funcionam baseadas em *quiz* (jogo de questionários que avaliam seu conhecimento geral) como o *QuizUp* e o *Perguntados*, nesses o próprio usuário pode criar suas perguntas e enviá-las à rede.

Mas a grande maioria das redes sociais tem apenas como função um entretenimento casual, como compartilhamento de fotos, vídeos, textos, sem nenhuma funcionalidade primária a uma proposta educacional, mas com muitas funções que se usadas de forma correta e com um bom planejamento podem se tornar excelentes ferramentas para disseminação do conhecimento para além das salas de aulas.

Diversas redes sociais já são usadas de forma pedagógica como o caso do *Facebook* que segundo Fernandes (2011) pode ser explorado como ferramenta pedagógica importante, principalmente na promoção da colaboração no processo educativo, e ainda, permite a construção crítica e reflexiva de informação e conhecimento.

Outro exemplo corresponde ao uso do *Twitter*, onde segundo Sousa, Oliveira e Santos (2015) concentra-se na análise das formas escritas que são produzidas e transitam através da mesma,

onde os usuários precisam utilizar-se de recursos como abreviações, contrações, emoticons, entre outros, para passar o máximo de informação com o mínimo de caracteres.

Para nossa proposta, selecionamos o uso do aplicativo mobile *Snapchat*, como ferramenta para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem de uma forma mais imersiva, conforme iremos detalhar mais a seguir.

4. O *Snapchat*

O aplicativo *Snapchat* é uma rede social de mensagens instantâneas concebida exclusivamente para *smartphones*, sendo compatível com o sistema operacional *mobile Android* e *iOS*, foi desenvolvido por estudantes da *Stanford University*, propicia a possibilidade de envio de fotos e vídeos com curta duração, com uma limitação quanto a possibilidade de visualização e disponibilização, já que depois de 24 horas as postagens são apagadas da rede. Possui no geral, praticamente as mesmas características de qualquer outra rede social, mas o seu grande diferencial, diz respeito ao fato de aquilo que foi enviado de forma particular só poderá ser visto uma única vez, garantindo assim maior controle quanto a privacidade e confidencialidade das informações disponibilizadas.

Figura 1 - Filtros do *Snapchat*



Fonte: Próprio autor

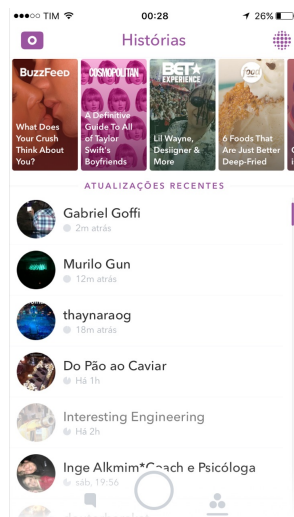
Dentre suas características, também temos os filtros divertidos conforme figura 1, que correspondem a outro grande atrativo do aplicativo, adicionando animações a suas fotos, vídeos e *selfies*. Além do espaço "Minha História", um local onde é feita uma narração de todos os seus *snap*s (postagens), por um período de 24 horas antes dos mesmos serem excluídos, sendo que os *snap*s salvos na Minha História poderão ser vistos mais de uma vez no mesmo período de 24 horas.

Diante de tais características, a rede social terminou por ser bem aceita pela comunidade, em especial o público mais jovem, que segundo Dâmaso (2015) o volume de fotos compartilhadas nessa rede chegou a superar o volume de postagens de fotos em redes consolidadas como Whatsapp, Instagram e Facebook.

4.1 Usando o Snapchat pela primeira vez

Para poder ter acesso ao *Snapchat* e a seus conteúdos é preciso primeiramente instalá-lo a partir da *App Store* ou *Google Play*. Após instalá-lo, abra-o, em seguida aparecerá a tela inicial, clique em criar conta e siga todos os passos conforme são pedidos pelo aplicativo, concluído o cadastro você será levado para página inicial do *Snapchat*, onde o próprio aplicativo lhe dará os primeiros passos.

Figura 2 - Tela com "Minhas Histórias" e postagens dos amigos/seguídos



Fonte: Próprio autor

Para ter acesso a funcionalidade dos filtros divertidos basta pressionar seu dedo sobre seu rosto e esperar, ao deslizar seu dedo para esquerda você tem acesso a sua lista de amigos e deslizando o dedo para direita você tem acesso a página "Histórias" conforme figura 2, onde você encontra "Minha História", além dos *snap*s de seus amigos e os *snap*s do mundo todo através da função "AO VIVO".

5. A Proposta

Esta seção apresenta os detalhes do trabalho proposto, o qual consiste no método utilizado para a aplicação do Snapchat para o processo de ensino-aprendizagem. Visualizou-se que ao longo da disciplina de Metodologia do Trabalho Científico do curso de Sistemas de Informação de uma faculdade particular, os alunos utilizavam bastante a rede social *Snapchat*, e que inclusive, realizavam pequenas gravações da aula e disponibilizavam para os colegas que não estavam presentes em sala, desta forma foi proposto pelo professor da disciplina um maior estudo sobre como utilizar o *Snapchat* para a educação, em especial como utilizá-lo melhor diante das temáticas trabalhadas na disciplina citada.

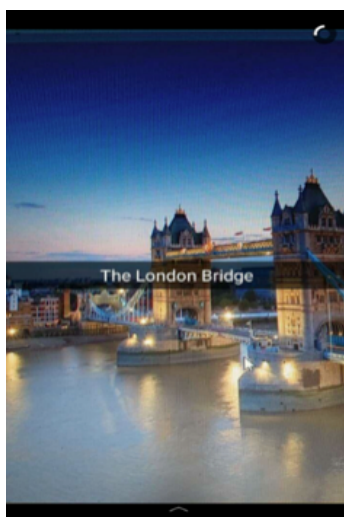
Desta forma, solicitou-se aos alunos que não possuíam a rede social, a instalação da mesma em seus celulares, cadastramento e que os colegas que já possuíam experiência, repassassem informações sobre a utilização do mesmo. Após este processo inicial, solicitou-se que os alunos analisassem as limitações da rede social, para propostas de ensino-aprendizagem. Destas limitações, a mais evidente diz respeito ao fato de que a rede social só é capaz de enviar fotos e vídeos com um tempo limitado para sua visualização por terceiros, normalmente com tempo entre 1 a 10 segundos de reprodução, sendo que se a mídia compartilhada for diretamente para um de seus amigos, logo em seguida os arquivos são apagados, caso seja enviado para "Minha História", ela ficará disponível por no máximo 24 horas após a postagem, não sendo possível acessar ao conteúdo após este período ter passado, só se o usuário utilizar-se de

outros meios externos a aplicação.

Com o tempo limitado para a reprodução de vídeos ou fotos no aplicativo, é necessário planejamento e foco, para que ao se reproduzir a informação, esta seja sucinta e inteligível, para que desta forma seja possível melhor utilizar-se do potencial do aplicativo, além disso, o grande diferencial do *Snapchat* é justamente conteúdo pontual e não conteúdo no estilo "mini-palestras" como é possível realizar através de outros aplicativos, procura-se assim, uma maneira de tornar aquele pouco tempo disponível em *snap*s que contenham conteúdo motivador e envolvente.

Ao longo das propostas sugeridas pelos alunos, uma utilidade vislumbrada, corresponde a possibilidade de uso do aplicativo para o ensino de línguas, onde cada *snap* em forma de foto teria uma legenda com o significado de cada imagem na língua que o aluno está aprendendo, utilizando-se assim de técnicas mnemônicas para amparar o processo de ensino-aprendizagem de língua estrangeira conforme figura 3, sendo disponibilizadas várias imagens, compondo uma possível história onde estas estariam disponíveis em um período de 24 horas no espaço "Minha História" para consulta posterior e revisão da temática trabalhada.

Figura 3 - Exemplo de uso do *Snapchat* para o ensino de línguas



Fonte: Próprio autor

Várias outras propostas foram sugeridas e pesquisadas, Lee (2016) comenta sobre o uso do *Snapchat* por uma professora de Introdução a Psicologia para apoiar o processo de revisão de assuntos para os exames de sua disciplina.

Desta forma, ao longo da disciplina foram inseridas várias postagens sobre a temática da disciplina de Metodologia do Trabalho Científico, porém focou-se mais no desenvolvimento e pesquisa sobre o uso do aplicativo *Snapchat* para a educação, onde percebeu-se que através do tempo de 10 segundos que o aplicativo permite, é possível exemplificar situações da vida cotidiana para comprovar experiências empíricas e motivar os alunos no ainda tão considerado árduo processo de concepção de produções acadêmicas. Nesse sentido, a proposta e a pesquisa ainda encontram-se em andamento, mas já é possível visualizar a potencialidade que o *Snapchat* proporciona, como um aliado para a disseminação de conhecimento já que por meio do mesmo é possível a construção em uma linguagem mais informal de muitos exemplos práticos do cotidiano que validem de forma bem menos complexas os temas que independentemente da área em que se está estudando se tornam fáceis de aprender

6. Considerações Finais

Nessa proposta buscou-se evidenciar o uso da rede social *Snapchat* para fins educacionais, a proposta ainda encontra-se em andamento, mas através da ainda escassa literatura, dos *brainstorms* e das vivências obtidas com o uso do aplicativo já é possível visualizar a ligação possível entre o uso do *Snapchat* ao processo de ensino-aprendizagem. A proposta pretende assim, despertar o interesse dos educadores quanto a replicação de usos do *Snapchat* em temáticas educacionais que sirvam de modelo para projetos pedagógicos que por meio de uma ferramenta tecnológica possa vir a despertar o interesse dos alunos para além das salas de aula. Sendo assim não se limitando apenas a livros e materiais didáticos convencionais e sim usando e fazendo da tecnologia que está tão presente entre nós numa aliada nada convencional na busca e disseminação do conhecimento entre seus alunos e outros. Tornando todas as redes sociais como o *Snapchat*, importantes ferramentas se bem estruturadas e utilizadas de forma correta para o ensino.

Proporcionando assim, um espaço de intenso aprendizado, mas especialmente de motivação, já que com as limitações do aplicativo, pequenos ensinamentos e palavras motivacionais tornarão o ensino mais imersivo e presente na vida dos alunos, já que a grande utilização e popularização deste aplicativo terminam por fazer com que seus usuários visualizem constantemente as rápidas atualizações realizadas pelas pessoas que o usuário está seguindo.

Referências Bibliográficas

BERNERS-LEE, T. "Views on Web 2.0". *Interview for Scott Laningham – "developerWorks" IBM*. Jul. 2006. Disponível em: . Acesso em: 02/03/2016.

DÂMASO, Livia. *Snapchat supera Whatsapp, Instagram e Facebook em volume de fotos*. 2015. Disponível em: . Acesso em: 20 abr. 2016.

FERNANDES, Luís. *Redes Sociais Online e Educação: Contributo do Facebook no Contexto das Comunidades Virtuais de Aprendentes*, 2011. Disponível em: . Acesso realizado em: 30 de outubro de 2012.

LEE, Jacquie. *10 Seconds At A Time, A Teacher Tries Snapchat To Engage Students*. 2016. Disponível em: . Acesso em: 20 abr. 2016.

NIELSEN. *BRASILEIROS COM INTERNET NO SMARTPHONE JÁ SÃO MAIS DE 70 MILHÕES*. 2015. Disponível em: . Acesso em: 20 abr. 2016.

O'REILLY, T. *What Is Web 2.0, Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. Disponível em: . 2005. Acesso em: 20 abr. 2016.

ROMISZOWSKI, A. J.; ROMISZOWSKI, H. P.; *TECNOLOGIA, TREINAMENTO, SISTEMAS (TTS)*. Dicionário de terminologia de educação a distância. 1998. Rio de Janeiro. Disponível em: . Acesso em: 20 abr. 2016.

SOUSA, Hercilio de Medeiros; OLIVEIRA, Estêvão Domingos Soares de; SANTOS, Júlio Sérgio Batista dos. *ENSINO ON-LINE ATRAVÉS DO DISCURSO DIGITAL NO TWITTER*. In: CONGRESSO INTERNACIONAL ABED DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 21., 2015, Bento Gonçalves. Anais. Bento Gonçalves, Rs: Abed, 2015. Disponível em: . Acesso em: 20 abr. 2016.

VALENTE, C.; MATTAR, J. *Second Life e Web 2.0 na educação: o potencial revolucionário das novas tecnologias*. São Paulo: Novatec, 2007.