



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE - UERN
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO - DE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO – POSEDUC
LINHA DE PESQUISA: PRÁTICAS EDUCATIVAS, CULTURA, DIVERSIDADE E
INCLUSÃO

MIRELLA GIOVANA FERNANDES DA SILVA

APRENDIZAGENS DE CRIANÇAS YOUTUBERS: MOTIVAÇÕES E TENSÕES

MOSSORÓ

2023

MIRELLA GIOVANA FERNANDES DA SILVA

APRENDIZAGENS DE CRIANÇAS YOUTUBERS: MOTIVAÇÕES E TENSÕES

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação (POSEDUC), Linha de Pesquisa Práticas educativas, cultura, diversidade e inclusão, como requisito para obtenção do grau de Mestre em Educação.

Orientador: Prof. Dr. Hélio Júnior Rocha de Lima

MOSSORÓ

2023

© Todos os direitos estão reservados a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do(a) autor(a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei nº 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei nº 9.610/1998. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu(a) respectivo(a) autor(a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

Catalogação da Publicação na Fonte.
Universidade do Estado do Rio
Grande do Norte.

S586a Silva, Mirella Giovana Fernandes da
Aprendizagens de crianças youtubers: motivações e
tensões. / Mirella Giovana Fernandes da Silva. - Mossoró,
Rio Grande do Norte, Brasil, 2023.
113p.

Orientador(a): Prof. Dr. Hélio Júnior Rocha de Lima.
Dissertação (Mestrado em Programa de Pós-
Graduação em Educação). Universidade do Estado do Rio
Grande do Norte.

1. Infância. 2. Aprendizagens. 3. Cultura Digital. 4.
YouTube. I. Lima, Hélio Júnior Rocha de. II. Universidade
do Estado do Rio Grande do Norte. III. Título.

O serviço de Geração Automática de Ficha Catalográfica para Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC's) foi desenvolvido pela Diretoria de Informatização (DINF), sob orientação dos bibliotecários do SIB-UERN, para ser adaptado às necessidades da comunidade acadêmica UERN.

MIRELLA GIOVANA FERNANDES DA SILVA

APRENDIZAGENS DE CRIANÇAS YOUTUBERS: MOTIVAÇÕES E TENSÕES

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação – POSEDUC, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, Linha de Pesquisa de Práticas Educativas, Cultura, Diversidade e Inclusão, como requisito para a Defesa para obtenção do título de Mestre em Educação.

Aprovada em 27/02/2023.

Banca Examinadora

Prof. Dr. Hélio Júnior Rocha de Lima (Orientador)

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN

Prof^a. Dra. Giovana Carla Cardoso Amorim

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN

Prof. Dr. Jefferson Fernandes Alves

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN

Dedico essa dissertação a Francisco Ubiratan da Silva e Edinilza Fernandes de Araújo Silva, que me ensinaram a ler.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu Deus, porque Sua mão me acompanha em todos os dias da minha vida, a Ele seja sempre a honra e a glória.

Aos meus pais que me incentivaram e me apoiaram desde meus primeiros anos de vida, me ensinando tudo o que sei, com respeito e amor.

Ao meu orientador Hélio, que com toda paciência me ajudou a percorrer o melhor caminho para que essa pesquisa fosse possível, e contribuiu para que os dias de mestrado ficassem gravados em minha memória como um tempo leve e divertido.

Agradeço às minhas amigas: Marcela, que me acompanhou desde a disciplina especial, a Ysmilla e Emily que chegaram logo depois, e juntas partilhamos de momentos inesquecíveis em nossos cafés da tarde, viagens e aulas de campo.

Agradeço às escolas e especialmente às crianças participantes, que me ensinaram tanto. Sem elas essa pesquisa não seria possível.

Agradeço à CAPES pelo fomento, ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte e a todos os professores que fizeram parte da minha história.

RESUMO

No mundo atual, cercado de tecnologias, podemos ver surgirem novas formas de interagir, aprender e brincar. A interatividade, a fluidez, e as possibilidades que as plataformas digitais proporcionam aos usuários, têm chamado atenção de crianças. Uma plataforma que se tornou conhecida no universo infantil foi o YouTube, que permite a criação e publicação de conteúdos em vídeo de autoria própria de seus usuários, além do consumo de outros conteúdos online, sem necessitar fazer download, com acesso ilimitado e gratuito. Tendo em vista a grande quantidade de conteúdo disponível na plataforma, inclusive produzidos por crianças, percebemos o *YouTube* como lócus para compreender aprendizagens, uma vez que esses conteúdos dão visibilidade a identidades, comportamentos e práticas infantis. Neste sentido, a pesquisa buscou responder à questão: “Quais as implicações dos conteúdos (re)produzidos em canais infantis do YouTube nas aprendizagens das crianças *YouTubers*?”, tendo como objetivo geral analisar as implicações dos conteúdos e práticas (re)produzidos nos canais infantis do YouTube nas aprendizagens das crianças participantes da pesquisa, e como objetivos específicos: conhecer as temáticas e os conteúdos produzidos pelos canais de Youtube das crianças participantes da pesquisa; identificar o protagonismo infantil nestes canais e entender como o conteúdo produzido implica e reflete as aprendizagens das crianças. Os objetivos propostos foram alcançados através de um estudo de caso com duas crianças *youtubers*, um menino de 8 anos de idade, estudante de 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola de rede pública e uma menina de 10 anos, aluna de 5º ano de uma escola de rede privada, ambos aceitaram participar e contribuir com a pesquisa. Dentre as etapas do estudo de caso, foram realizadas observação direta, entrevistas-conversas em blocos temáticos com as crianças *youtubers*, seus professores e seus colegas de classe, além de análise documental, investigando os conteúdos publicados pelas crianças em seus canais de YouTube. O percurso metodológico adotado possibilitou compreender as práticas das crianças produtoras de conteúdo para a plataforma do YouTube, através da percepção dos próprios envolvidos nesse processo, respondendo à questão de pesquisa. Os resultados apontam para o YouTube como uma ferramenta lúdica e que promove acesso a conteúdo variados que possibilitam aprendizagens para as crianças, em diversos aspectos, como aperfeiçoamento da linguagem oral, social e tecnológica. Identificamos a criança de oito anos como protagonista de seu canal, em que planeja, grava e publica seus vídeos, sem intervenções adultas. A criança de 10 anos, entretanto, demonstrou sofrer influências de sua mãe, para planejamento, produção, e publicação dos vídeos em seu canal. Ainda percebemos, a partir dos resultados das entrevistas, que as inclinações para consumo e produção de vídeos não partem necessariamente da escola, uma vez que nos dois casos, não houve incidência de sugestões de conteúdo para assistir na plataforma, feitas pelos professores. No entanto, os conteúdos encontrados nos vídeos refletem as aprendizagens das crianças em socialização com os professores, colegas, familiares e com outros usuários da plataforma. Esta pesquisa evidencia as práticas de produção de conteúdo pelas crianças como importantes para compreender suas aprendizagens. Almejamos que a pesquisa venha contribuir com os processos educacionais em ambiente escolar, nesse entendimento da relação entre a cultura digital, as possibilidades proporcionadas pelos aparelhos tecnológicos em conexões em rede, e o cotidiano das crianças na escola.

Palavras-chave: infância; aprendizagens; cultura digital; YouTube.

RESUMEN

En el mundo actual, rodeado de tecnologías, podemos ver el surgimiento de nuevas formas de interactuar, aprender y jugar. La interactividad, la fluidez y las posibilidades que brindan las plataformas digitales a los usuarios, han llamado la atención de los niños. Una plataforma que se dio a conocer en el universo infantil fue YouTube, que permite la creación y publicación de contenidos de video de autoría propia por parte de sus usuarios, además del consumo de otros contenidos en línea, sin necesidad de descarga, con acceso ilimitado y gratuito. . Considerando la gran cantidad de contenido disponible en la plataforma, incluyendo aquellos producidos por niños, percibimos a YouTube como un locus para entender el aprendizaje, ya que este contenido da visibilidad a las identidades, comportamientos y prácticas de los niños. En ese sentido, la investigación buscó responder a la pregunta: “¿Cuáles son las implicaciones del contenido (re)producido en los canales infantiles de YouTube en el aprendizaje de los niños youtubers?”, con el objetivo general de analizar las implicaciones del contenido y las prácticas (re)producidos en los canales de YouTube en el aprendizaje de los niños participantes de la investigación, y como objetivos específicos: conocer las temáticas y contenidos producidos por los canales de YouTube de los niños participantes de la investigación; identificar el protagonismo de los niños en estos canales y comprender cómo los contenidos producidos implican y reflejan el aprendizaje de los niños. Los objetivos propuestos se lograron a través de un estudio de caso con dos niños youtubers, un niño de 8 años, estudiante de 3° de primaria en un colegio público, y una niña de 10 años, estudiante de 5° de un colegio público. escuela privada de la red, ambos aceptaron participar y contribuir con la investigación. Entre las etapas del estudio de caso se realizó la observación directa, entrevistas-conversaciones en bloques temáticos con los niños youtuber, sus docentes y sus compañeros, así como el análisis de documentos, indagando en los contenidos publicados por los niños en sus canales de YouTube. El recorrido metodológico adoptado posibilitó comprender las prácticas de los niños en la producción de contenidos para la plataforma YouTube, a través de la percepción de los involucrados en ese proceso, respondiendo a la pregunta de investigación. Los resultados apuntan a YouTube como una herramienta lúdica que promueve el acceso a contenidos variados que posibilitan el aprendizaje de los niños, en diversos aspectos, como la mejora del lenguaje oral, social y tecnológico. Identificamos a la niña de ocho años como protagonista de su canal, donde planifica, graba y publica sus videos, sin intervención de adultos. La pequeña de 10 años, sin embargo, fue influenciada por su madre para la planificación, producción y publicación de los videos en su canal. También notamos, a partir de los resultados de las entrevistas, que las inclinaciones para el consumo y producción de videos no necesariamente provienen de la escuela, ya que en ambos casos, no hubo incidencia de sugerencias de contenidos para ver en la plataforma, realizadas por los docentes. . Sin embargo, los contenidos encontrados en los videos reflejan el aprendizaje de los niños en la socialización con docentes, compañeros, familiares y demás usuarios de la plataforma. Esta investigación destaca las prácticas de producción de contenidos por parte de los niños como importantes para comprender su aprendizaje. Esperamos que la investigación contribuya a los procesos educativos en el ámbito escolar, en esa comprensión de la relación entre la cultura digital, las posibilidades que brindan los dispositivos tecnológicos en las conexiones de red y el cotidiano de los niños en la escuela.

Palabras clave: infancia; aprendizajes; cultura digital; YouTube.

ABSTRACT

In today's world, surrounded by technologies, we can see the emergence of new ways of interacting, learning and playing. The interactivity, the fluidity, and the possibilities that digital platforms provide to users, have attracted the attention of children. One platform that became known in the children's universe was YouTube, which allows the creation and publication of video content of its own authorship by its users, in addition to the consumption of other online content, without the need to download, with unlimited and free access. Considering the large amount of content available on the platform, including those produced by children, we perceive YouTube as a locus to understand learning, since this content gives visibility to children's identities, behaviors and practices. In this sense, the research sought to answer the question: "What are the implications of the content (re)produced on children's YouTube channels in the learning of children YouTubers?", with the general objective of analyzing the implications of the content and practices (re)produced on the channels of YouTube in the learning of the children participating in the research, and as specific objectives: to know the themes and contents produced by the YouTube channels of the children participating in the research; identify children's protagonism in these channels and understand how the content produced implies and reflects children's learning. The proposed objectives were achieved through a case study with two youtuber children, an 8-year-old boy, a 3rd year elementary school student at a public school, and a 10-year-old girl, a 5th year student at a public school. private network school, both agreed to participate and contribute to the research. Among the stages of the case study, direct observation, interviews-conversations in thematic blocks were carried out with the youtuber children, their teachers and their classmates, as well as document analysis, investigating the content published by the children on their YouTube channels. The methodological course adopted made it possible to understand the practices of children producing content for the YouTube platform, through the perception of those involved in this process, answering the research question. The results point to YouTube as a playful tool that promotes access to varied content that enables learning for children, in various aspects, such as improving oral, social and technological language. We identified the eight-year-old child as the protagonist of her channel, where she plans, records and publishes her videos, without adult intervention. The 10-year-old child, however, was influenced by her mother for the planning, production and publication of the videos on her channel. We also noticed, from the results of the interviews, that the inclinations for consumption and production of videos do not necessarily come from the school, since in both cases, there was no incidence of content suggestions to watch on the platform, made by the teachers. However, the contents found in the videos reflect the children's learning in socialization with teachers, classmates, family members and other users of the platform. This research highlights the practices of content production by children as important to understand their learning. We hope that the research will contribute to the educational processes in the school environment, in this understanding of the relationship between digital culture, the possibilities provided by technological devices in network connections, and the daily life of children at school.

Keywords: childhood; learnings; digital culture; YouTube.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Página inicial do YouTube.....	39
Figura 2 – Interações com o vídeo.....	40
Figura 3 – Procedimento de publicação de vídeo no YouTube.....	41
Figura 4 – Página inicial YouTube Kids.....	42
Figura 5 – Comentários em artigo da revista Nova Escola.....	53
Figura 6 – Quadro metodológico.....	62
Figura 7 – Gráfico de barras.....	64
Figura 8 – Número de crianças <i>youtubers</i> por turma, escola pública.....	68
Figura 9 – Número de crianças <i>youtubers</i> por turma, escola particular.....	70
Figura 9 – Antônio tenta se equilibrar na mochila.....	76
Figura 10 – objetos mochila de Antônio.....	79
Figura 11 – Atividade do livro sobre autobiografia.....	80
Figura 12 – Atividade Rebeca.....	88
Figura 13 – Interface do canal Ninj4 Gamerzinho.....	92
Figura 14 – Categorização de vídeos do canal Ninj4 Gamerzinho.....	93
Figura 15 – Vídeo como instalar o Stumble Guys 0.29.....	96
Figura 16 – Parte de vídeo no canal de Antônio.....	97
Figura 17 – Interface do canal de Rebeca.....	98
Figura 18 – Categorização de vídeos Rebeca.....	98
Figura 19 – Vídeo A história da mamãe e a filha adotada Parte 1.....	102
Figura 20 – Vídeo A história da mamãe e a filha adotada Parte 2.....	103
Figura 21 – Parte do vídeo A história da mamãe e a filha adotada Parte 2.....	103
Figura 22 – Vídeo A história da mamãe e a filha adotada Parte 4.....	104
Figura 23 – Vídeo A história da mamãe e a filha adotada Parte final.....	105

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
1.1 ESTADO DA ARTE.....	14
2. CULTURA DIGITAL E INFÂNCIA.....	26
2.1 CIBERCULTURA.....	26
2.2 CIBERINFÂNCIA.....	30
2.3 A PLATAFORMA DO YOUTUBE.....	38
3. EDUCAÇÃO PARA AS MÍDIAS.....	44
3.1 APRENDIZAGENS.....	44
3.2 PROTEÇÃO VERSUS AUTONOMIA.....	45
3.3 MÍDIA-EDUCAÇÃO.....	50
4. DELINEAMENTO METODOLÓGICO.....	56
4.1 ESTUDO DE CASO.....	58
5 CONTEXTUALIZANDO.....	63
5.1 A CIDADE E AS REGIÕES.....	63
5.2 AS ESCOLAS.....	65
5.3 AS TURMAS.....	67
5.4 ESTUDO PILOTO.....	71
6 A ETAPA DO ESTUDO DE CASO.....	73
6.1 CASO UM: NINJ4 GAMERZINHO.....	73
6.2 CASO DOIS: BECA GAMER.....	84
6.3 OS CANAIS DAS CRIANÇAS PARTICIPANTES.....	92
7 CONSIDERAÇÕES EM ANDAMENTO.....	106
REFERÊNCIAS.....	109
APÊNDICE A – ROTEIRO ENTREVISTA-CONVERSA.....	112
APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....	113

1 INTRODUÇÃO

Atualmente percebe-se cada vez mais a necessidade de se pensar a infância do século XXI, em que está presente a internet e plataformas interativas digitais. Nesse mundo atual da tecnologia e das redes sociais, podemos perceber novas formas de interagir, aprender e brincar. Ao observarmos um grupo de crianças nascidas na geração *Alpha*¹, é comum o assunto estar voltado à tecnologia e provavelmente, mais específico, ao *YouTube*². As telas, a interface digital e a rapidez da informação nas redes sociais têm chamado atenção das crianças, nativas digitais.

Enquanto docente, participei da rotina de algumas crianças e a internet e a plataforma de vídeos *Youtube* quase sempre estiveram presentes nos diálogos, nas brincadeiras e nas interações entre elas, era comum ouvi-las falar sobre os canais que gostavam de assistir, os “*Youtubers*” que admiravam, os “*challengers*”³ que gostariam de fazer. Bordões usados por youtubers também eram replicados em sala de aula e em outros espaços de interação entre crianças. Na hora do recreio, algumas brincavam de gravar vídeos e conversar com o público internauta, (re)produzindo conteúdos que assistem.

Algumas crianças se declaravam *youtubers* e falavam com orgulho de seus canais, número de inscritos e dos conteúdos que gostavam de criar. Ao me deparar com este cenário, passei a refletir como os vídeos publicados na plataforma do *YouTube* têm feito parte das aprendizagens das crianças atualmente, principalmente as chamadas *youtubers*, que não só assistem, mas também produzem conteúdo para a plataforma, e nesse movimento, vivenciam situações de desenvolvimento da linguagem tecnológica, a partir de gravações e edições de vídeos, de criatividade, liberdade de expressão e etc.

O interesse em pesquisar sobre o tema se surgiu durante as disciplinas Imagem e Pesquisa em Educação I e II ofertadas pelo Mestrado em Educação da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Foram as discussões sobre as imagens e especialmente as imagens nas mídias que me possibilitou olhar com criticidade o que estava observando nas interações com os meus alunos. Percebi como as crianças produtoras de conteúdo têm se posicionado como protagonistas do próprio conhecimento, buscando o conhecimento por si mesmas e experimentando possibilidades ao criarem seus vídeos.

¹ O termo foi usado pela primeira vez pelo sociólogo australiano Mark McCrindle para designar as crianças que nasceram depois do ano 2010 – a mais nova geração do século XXI.

² YouTube é uma plataforma de compartilhamento de vídeos que possibilita ao usuário a publicação e o compartilhamento de vídeos em formato digital, além de poder navegar e descobrir vídeos de seu interesse.

³ A palavra *challenge* significa *desafio* em inglês.

Neste sentido, percebemos a plataforma de vídeos do *YouTube* como lócus para compreender as aprendizagens das crianças, uma vez que há uma grande quantidade de conteúdo disponível gratuitamente na plataforma, inclusive de vídeos produzidos pelas próprias crianças, que dão visibilidade a identidades, comportamentos e práticas infantis.

Segundo Burgess e Green (2009), a plataforma do *YouTube* foi fundada por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim e lançada em junho de 2005 com o objetivo de permitir aos usuários “fazer *upload*, publicar e assistir vídeos em *streaming* sem necessidade de altos níveis de conhecimento técnico” (BURGESS et al, 2009, p. 17). Sem restrições ao número de vídeos publicados e assistidos pelos usuários, o *YouTube* se popularizou e em apenas três anos desde seu lançamento já se posicionava entre os dez sites mais visitados do mundo e hospedava em torno de 85 milhões de vídeos (BURGESS et al, 2009). O *YouTube* abriu espaço para produtores de vídeos ganharem visibilidade, uma vez que seus usuários podem ter acesso a qualquer momento, a conteúdos que lhe interessem, desde que estejam conectados à internet.

Tendo em vista a presença do *YouTube* nos discursos das crianças, faz-se necessário que nos debruçemos a entendê-lo em sua relação com as vivências e aprendizagens das crianças, entendendo-as como sujeitos culturais que expressam seus pensamentos e opiniões através de seus olhares sobre o mundo que os cercam.

Ao mesmo tempo que os canais de *Youtube* infantis são janelas que nos dão visibilidade a comportamentos, produções e processos criativos das crianças *youtubers*, também podemos refletir como os conteúdos são ao mesmo tempo (re)produções daquilo que as crianças veem e aprendem, dentro e fora da escola. Por isso, podemos entender a urgente necessidade de investigar mais acerca dessas plataformas que estão fazendo parte do cotidiano das crianças, visto que, este é um tema ainda pouco discutido, almejamos que a pesquisa venha contribuir com os processos educacionais em ambiente escolar, nesse entendimento da relação entre a cultura digital, as possibilidades proporcionadas pelos aparelhos tecnológicos e conexões em rede, e o cotidiano das crianças na escola.

Faz-se necessário mais pesquisas e estudos que se debruçem sobre a infância contemporânea pensando na relação entre as crianças e o mundo digital, para que consigamos ressignificar práticas educacionais que atendam às necessidades das crianças nativas digitais, que nos confrontam a todo momento, sendo autores de si. Para isso, iniciamos a pesquisa realizando estudos bibliográficos sobre a infância contemporânea e sua relação com a cultura digital emergente e as mídias digitais, em específico a plataforma do *YouTube*, conhecendo

mais sobre a plataforma e as possibilidades de interação que ela proporciona aos seus usuários. Refletimos acerca da necessidade de proteção das crianças a alguns conteúdos expostos nas redes, contrapondo com a análoga necessidade de autonomia e liberdade para utilização das plataformas na *internet*. Também discutimos sobre o conceito de mídia-educação e a necessidade de difundi-lo, diante da popularização das mídias.

Para a discussão, salientamos ideias de autores que trazem em suas bibliografias avançadas pesquisas e resultados sobre o tema de interesse desta pesquisa. Ao estudarmos as ideias, ressaltamos em texto a literatura que examinamos. Segundo Severino (2007), esse movimento é chamado de pesquisa bibliográfica:

Aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos. (SEVERINO, 2007, p. 62)

O estudo da bibliografia foi essencial para dar embasamento teórico à pesquisa, proporcionando nos apoiarmos em conhecimentos prévios importantes, sobre os quais, fundamentamos a nossa pesquisa. Além disso, é importante investigar o que já está sendo produzido e descoberto sobre esse tema em trabalhos acadêmicos de outros pesquisadores. Para isso, escolhemos realizar um estado da arte, visando entender aquilo que já foi descoberto e quais as principais lacunas existentes sobre o tema, a relação entre aprendizagens infantis e o *YouTube*.

1.1 ESTADO DA ARTE

Sabendo que o objetivo da pesquisa é analisar as implicações dos conteúdos e práticas (re)produzidos nos canais infantis do *YouTube* nas aprendizagens das crianças, tendo como objetivos específicos conhecer as temáticas e os conteúdos produzidos pelos canais de *Youtube* das crianças participantes da pesquisa, identificar o protagonismo infantil nestes canais e entender como o conteúdo produzido implica e reflete as aprendizagens das crianças, lançamos nosso olhar neste estado do conhecimento para as pesquisas que tratam sobre esse tema,

buscando principalmente conhecer os percursos metodológicos trilhados pelos autores para alcançar os objetivos propostos de maneira satisfatória. No estado da arte é importante escolher os descritores de acordo com o tema do pesquisador, neste caso, escolhemos os descritores “*YouTube*” e “*Infância*”, e com recorte temporal do último triênio (2018 a 2020), uma vez que não foram encontrados trabalhos sobre este assunto em datas anteriores a essa, sabendo que o fenômeno das crianças *youtubers* é recente e levando em consideração que as pesquisas publicadas entre 2018 e 2020 foram iniciadas em 2016 e 2018.

A busca dos trabalhos aconteceu no dia 29 de abril de 2021, no Banco de Teses e Dissertações – BDTD, sendo encontrados treze (13) resultados entre dissertações e teses. Dentre os resultados encontrados foram excluídas publicações que apresentavam discussão a respeito de publicidade infantil nos canais de *YouTube*; influência ao consumo; e questões referentes ao ensino-aprendizagem através dos vídeos publicados na plataforma. Também foram eliminadas publicações cujo tema de discussão não tivesse relação com as duas palavras-chaves escolhidas: *YouTube* e infância.

Até então, pôde-se perceber um grande número de pesquisas realizadas no âmbito da publicidade do *YouTube* para o público infantil e no uso da plataforma como instrumento que facilite o processo de ensino-aprendizagem, mas ainda poucos relacionados às implicações dos conteúdos dos vídeos nas aprendizagens das crianças. Mediante os critérios de inclusão e exclusão e diante dos resultados encontrados, foram escolhidas quatro dissertações.

A primeira dissertação de Luiza das Graças Lacerda de Carvalho Bezerra (2018) está intitulada “A INFLUÊNCIA DOS YOUTUBERS NO UNIVERSO INFANTIL” e teve como objetivo investigar a influência que os *youtubers* desempenham no comportamento das crianças, percebendo isso através do tempo que elas dedicam à plataforma, e se as crianças se identificam com os *youtubers* que assistem, além de investigar a influência destes nas práticas de consumo das crianças. O delineamento da pesquisa foi realizado através de uma abordagem qualitativa, com trinta entrevistas semiestruturadas envolvendo crianças em idades entre 8 e 10 anos, sendo a análise de conteúdo utilizada como método para analisar as entrevistas.

As discussões, ao longo do trabalho, envolveram quatro temas: o comportamento das crianças no *YouTube* e qual papel ele exerce na vida delas; identificação das crianças com seus *youtubers* favoritos; a influência que os *youtubers* exercem sobre a vida das crianças e a consciência que as crianças têm diante do comercial no *YouTube*. A partir dos resultados dos estudos e das entrevistas realizadas, a autora afirma que o *Youtube* se tornou parte do cotidiano

das crianças, sendo quase todo o tempo livre dedicado a assistir aos vídeos da plataforma: “Sempre que estão em casa, após realizarem as tarefas da escola, dedicam-se a acessar os vídeos. Nos finais de semana, passam mais horas na plataforma.” (BEZERRA, 2018, p. 41)

As crianças demonstraram, nas entrevistas, diferentes interesses por vídeos na plataforma e Bezerra (2018) percebeu uma aproximação de temas por gênero. Os meninos declararam gostar de ver conteúdos de jogos *online*, demonstraram sofrer influência na forma como jogam, na compra de equipamentos que os youtubers usam como cadeiras *gamers*, videogames e controles. As meninas demonstraram interesse em produção de slime e materiais escolares com base em vídeos de “faça você mesmo” e formas de se vestir.

A maioria das crianças entrevistadas na pesquisa de Bezerra (2018) demonstrou interesse pelo *YouTube* como forma de entretenimento, como assistir a vídeos engraçados e criativos: “Eu assisto ao *YouTube* para me divertir e passar o tempo. Gosto muito de assistir vídeos de animação e games.” (Entrevistado R4, 8 anos). “O que me atrai nos vídeos são as trolagens, tutoriais e jogos”. (Entrevistado R16, 8 anos). (BEZERRA, 2018, p. 45)

A partir das falas das crianças, Bezerra (2018) identificou que os produtos apresentados pelos *youtubers* afetam o consumismo das crianças e que, elas não têm consciência da divulgação/propaganda, mas acreditam que os produtos são evidenciados naturalmente pelos *youtubers*:

Em torno de 25 crianças entrevistadas já compraram algum produto indicado pelo *youtuber*. Os cinco participantes restantes nunca compraram, mas tiveram vontade de comprar. Ao serem apresentados vídeos patrocinados de produtos, as crianças não tiveram consciência crítica das mensagens. Acreditaram que os *youtubers* estavam demonstrando um determinado produto porque gostavam muito dele e o usavam, por isso estavam expondo suas opiniões sobre ele. Confirmaram a compra dos produtos porque eram muito legais e quando viram os *youtubers* indicando, acreditaram.” (BEZERRA, 2018, p. 48)

Há ainda evidência, pela fala dos entrevistados, de que os pais não sabem qual o conteúdo que os filhos estão sendo expostos, embora a plataforma esteja na rotina das crianças diariamente. A única intervenção dos pais relatada nas falas das crianças é com relação ao tempo que elas passam em frente às telas, ou se cumpriram as atividades da escola antes de começar a assistir aos vídeos. Apenas dois pais, dos trinta entrevistados, demonstraram

preocupação com a exposição da imagem de seus filhos na internet, proibindo-os de publicar vídeos na plataforma. (BEZERRA, 2018)

A pesquisa da autora Bezerra (2018) foi feita em um condomínio de uma área nobre da cidade de Fortaleza, capital do Ceará. Nos resultados encontrados 100% das crianças têm acessos aos aparelhos eletrônicos (*Smart TV*, celulares e *tablet*) em todo tempo. Muitos, com idades entre 8 e 10 anos, possuem seus aparelhos próprios e demonstraram ter práticas de consumo. Acreditamos que o fato de a pesquisa ter sido realizada com crianças residentes da área nobre da cidade influenciou para que nas respostas todas elas tivessem acesso à internet, aparelhos eletrônicos etc.

Partindo desta perspectiva, realizamos um levantamento das regiões da cidade de Mossoró, interior do Rio Grande do Norte, e fizemos a seleção daquela com o maior número de escolas, e em seguida, escolhemos duas escolas dessa região para convidar a participar da pesquisa, sendo uma da rede pública e outra da rede privada, com o objetivo de abranger diferentes níveis socioeconômicos.

A segunda dissertação selecionada é da autora Fátima Monireh Rabuske Kuntz (2018) intitulada “CRIANÇAS NO YOUTUBE: UM ESTUDO ETNOGRÁFICO SOBRE AS INFÂNCIAS E SUAS ESTRATÉGIAS DE RELACIONAMENTO NAS MÍDIAS DIGITAIS” que tem como objetivo compreender como o espaço online no *YouTube* é utilizado pelas crianças para expressão, sociabilidade e aperfeiçoamento pessoal através de uma discussão teórica articulada entre os temas: consumo; mídias digitais; culturas digitais e infâncias, além de trazer exemplos empíricos de crianças youtubers com grande número de seguidores.

A metodologia da pesquisa de Kuntz (2018) se deu por meio de um estudo de casos múltiplos em triangulação com análise de conteúdo e do discurso. A principal contribuição da pesquisa, de acordo com a própria autora, é quando ela se aproxima das interações que ocorrem na plataforma e de alguns youtubers mirins, em abordagem etnográfica.

A autora investigou no período de um ano (em 2016) três canais de youtubers mirins com grande número de inscritos no youtube, fazendo uma triangulação dos casos. O primeiro foi o “Bel para meninas” com mais de cinco milhões e quinhentos mil inscritos e 1.420 vídeos postados, com vídeos de temáticas lúdicas e algumas publicidades de brinquedos. O segundo foi o de “Júlia Silva” que tem 12 anos e é a segunda no ranking de canais infantis com maior número de inscritos, possuindo mais de três milhões com 1.150 vídeos postados. Os conteúdos

dos vídeos abordam temas de brincadeiras, viagens, maquiagens, roupas e o cotidiano da protagonista, Júlia.

O terceiro e último canal investigado foi o “Brinquedos & Surpresas” protagonizado por dois irmãos, Paulinho e Toquinho, de sete e quatro anos. A temática dos vídeos é de unboxing e review de brinquedos, ou seja, vídeos em que as crianças abrem caixas de brinquedos e os avaliam. O canal conta com três milhões de inscritos e 730 vídeos postados. De acordo com o número de visualizações nos vídeos, todos os três canais analisados rendem cerca de centenas de milhares de reais por mês.

Através da pesquisa pode-se perceber indícios de autonomia no agir social das crianças produtoras de conteúdo para o *YouTube*, além de que, a plataforma foi entendida como uma forma de expansão da sociabilidade infantil, servindo para expandir e fortalecer vínculos sociais e familiares. De acordo com Kuntz (2018, p. 8): “Há um valor social na atividade dos youtubers mirins, cuja prática está absolutamente relacionada à atividade (e não passividade) em relação à mídia e cujo sentido está nas interações (quando curtem, comentam, seguem e procuram inscritos, visualizações e likes)”

A segunda etapa da pesquisa de Kuntz foi a que mais se aproximou de nossa pesquisa, quando a autora tem contato com algumas crianças que possuem canais no *YouTube* fazendo entrevistas para entender como elas produzem os conteúdos no *Youtube* e como se envolvem com o público. Uma das entrevistadas, a youtuber mirim Maitê, relatou que ser youtuber melhorou sua desenvoltura, ajudou a ser menos tímida, além de que, possibilitou novos aprendizados em linguagem tecnológica, uma vez que todos os vídeos do canal são planejados, executados e editados por ela. Ela relatou que aprendeu a editar os vídeos quando procurou na internet tutoriais, e aprendeu sozinha a utilizar os aplicativos para esse fim. Kuntz afirma que: “Os vídeos de Maitê são espontâneos, cotidianos, com poucas edições aparentes e revelam a personalidade da menina: alegre, positiva, criativa, gentil e responsável” (KUNTZ, 2018, p. 98).

Maitê expôs na entrevista que sua inspiração para produzir os vídeos vem de youtubers mais velhas que segue, mas ressalta que sempre tenta fazer os vídeos de acordo com seu jeito e personalidade: “Verifiquei, nesse sentido, que a menina segue youtubers de outras regiões do país, sobretudo de grandes centros urbanos, e seus discursos são traduzidos por ela para sua realidade gaúcha interiorana, de forma a fazerem sentido para ela” (KUNTZ, 2018, p. 99).

Houve outro contato com uma criança chamada Guilherme que mantém um canal na plataforma com outras cinco crianças, cada uma tem sua função para o desenvolvimento do canal: duas são as apresentadoras, Guilherme o porta-voz do grupo é o responsável pelas artes gráficas dos vídeos e os demais atuam no roteiro, produção e divulgação dos vídeos, além de algumas vezes estarem presentes como convidados.

A organização e distribuição de tarefas entre as cinco crianças relatada nas entrevistas é bastante interessante, e segundo o entrevistado, elas estão constantemente procurando desenvolver o canal e melhorar a qualidade: “Ele me contou que os vídeos começaram a ser feitos a partir de um iphone, mas hoje eles já possuem uma câmera profissional. Além disso, Guilherme está fazendo um curso de Design para melhorar ainda mais seu desempenho em executar as artes do canal.” (KUNTZ, 2018, p. 102)

A partir destes resultados pode-se perceber a plataforma de vídeos do *Youtube* como potencial para desenvolvimento das crianças, pois há o apontamento que produzir vídeos e se relacionar dentro da plataforma permitiu às crianças se sentirem mais preparadas para falar com outras pessoas e melhorou sua autoestima. Algumas crianças entrevistadas também tiveram aprimoramento de habilidades técnicas e de idioma, e todas elas usaram seus canais no *Youtube* para fortalecer os laços com seus pares e familiares, ou seja, este é um indício de que as mídias sociais aproximam, não afastam.

Diante disso, Kuntz (2018) chama a atenção para a relação de consumo dos vídeos de forma ativa pelas crianças, e não somente passiva, uma vez que eles estão fazendo comentários, interagindo, criando vídeos, editando e sendo realmente agentes nas mídias digitais, com participação muito mais relevante, se comparada à televisão, por exemplo, em que elas só poderiam ser telespectadoras. Sendo assim, a plataforma, em potencial, pode se constituir em uma boa ferramenta para o desenvolvimento infantil: “penso que devemos enxergar o uso do *YouTube* como aprendizagem e não como alienação. Parece-me que, se soubermos empregar as ferramentas digitais enquanto pais e enquanto educadores, teremos ganhos imensos com o engajamento dos pequenos. (KUNTZ, 2018, p. 114)

A autora também afirma que no *YouTube* se estabelecem relacionamentos sociais:

Principalmente, os meninos e a menina que mais possibilitaram minha aproximação demonstraram em que medida a prática de consumir anais e de ser youtuber impacta suas vidas [...] fico satisfeita por ter percebido que os

impactos do envolvimento com a produção de vídeos são positivos. Uma criança se sente mais preparada para falar com outras pessoas e melhorou sua autoestima; todas tiveram aprimoramento de habilidades técnicas ou de idioma. (KUNTZ, 2018, p. 115)

Nesse sentido, o *YouTube* revela-se como uma forma de expansão da sociabilidade infantil, havendo valor social na atividade dos youtubers mirins participantes da pesquisa de Kuntz (2018). Esses resultados se aproximam de um dos objetivos de nossa pesquisa, que é identificar se há protagonismo infantil nos vídeos, ou se o planejamento vem dos pais e responsáveis. A pesquisa de Kuntz (2018) nos surpreendeu ao perceber a iniciativa das crianças até mesmo para o trabalho técnico dos vídeos, como a edição, uso de equipamentos etc. Pode-se perceber a plataforma do *YouTube* como uma possibilidade de desenvolvimento das crianças em muitos sentidos, como na desenvoltura para apresentação em público, na tomada de decisões, na aprendizagem de outras linguagens, o que desmistifica a generalização do uso da plataforma como prejudicial para as crianças.

Foi possível perceber através dos resultados da pesquisa de Kuntz (2018), que há um ciclo, em que as crianças influenciadas pelos conteúdos de outros canais acabam fazendo retornar essas influências em seus próprios, inspirando assim outras crianças que podem ser youtubers ou não. Diante disso, houve a curiosidade de compreender em nossa pesquisa qual é o fator determinante para que as crianças se tornem de fato youtubers mirins, ou seja, o que as leva a criar seus canais? E o que as impede de fazê-lo?

A terceira dissertação analisada é da autora Kandice Van Gról Quintian (2018) cujo título é “YOUTUBERS MIRINS: CRIANÇAS, PRÁTICAS DE CONSUMO MIDIÁTICO E PRODUÇÃO AUDIOVISUAL NO CONTEXTO DIGITAL” e tem por objetivo compreender a relação entre o consumo midiático e as práticas de produção de canais de youtubers mirins de Porto Alegre. Os principais autores estudados foram David Buckingham, William Corsaro e Sonia Livingstone e a metodologia da pesquisa se deu através de um estudo qualitativo com entrevistas sucessivas com youtubers em idades entre 10 e 12 anos residentes em Porto Alegre e seus responsáveis.

As entrevistas visaram investigar as práticas de consumo e de produção no *Youtube* das crianças e as relações entre os conteúdos acessados nessas práticas, bem como a visão dos pais com relação ao acesso dos filhos à informação, suas opiniões sobre os riscos da internet e sobre as atividades das crianças como youtubers. Na pesquisa foram entrevistadas 4 crianças

protagonistas dos seguintes canais: “Como assim???”; “Tudo é para ser assim”; “Fora de controle” e “Amorim”.

Nas falas das crianças foi possível perceber, de acordo com Quintian (2018), a troca do consumo de programas da TV pela internet no celular e no tablet, principalmente pelo fato de a programação da televisão ter horário marcado para início e fim, diferentemente da internet onde as crianças podem escolher a qualquer momento o que querem assistir. “Esta é uma característica dos nativos digitais: liberdade e customização. O primeiro diz respeito a escolha de programação, e o segundo, à personalização do consumo e de novas formas de mídia.” (QUINTIAN, 2018, p. 58).

Durante as entrevistas, 100% das crianças demonstraram grande interesse pelo uso da internet para busca por informação e possibilidade de se relacionar. Dentre as redes sociais mais citadas pelas crianças está o *Youtube*: “O principal é o *Youtube*, pra mim. Eu gosto de selecionar o “Em Alta” porque tudo o que está fazendo sucesso eles colocam ali” “(...) tipo, o aplicativo que eu mais uso é o *Youtube* que pra eu fazer os meus vídeos eu tenho que me inspirar em algum pra eu ter criatividade”. De acordo com Quintian (2018, p. 66): “A customização e a liberdade de escolha possibilitam que os entrevistados definam o que consomem, a forma deste conteúdo e a mídia desejada”.

Ao serem questionadas sobre seus canais favoritos e quais os critérios utilizados para classifica-los desta forma, as crianças citaram 22 canais selecionados por: “três pilares principais: o protagonista do canal, a linguagem utilizada por ele e o conteúdo dos vídeos” (QUINTIAN, 2018, p. 75), ficando excluída a qualidade técnica das edições dos vídeos: “A habilidade de comunicação com o público e a geração do sentimento de pertença são características superiores em relação às capacidades de edição dos canais, ou seja, o carisma do youtuber e seu discurso vale mais do que os efeitos visuais.” (QUINTIAN, 2018, p. 75)

Na etapa de investigação dos canais das crianças participantes da pesquisa, a autora pontua que a produção é centrada na elaboração de um roteiro físico ou improvisado, sendo esta realizada por meio de telefone celular, câmeras digitais ou *Ipads*. A edição é através do próprio dispositivo ou computadores, por meio de programas de edição: “Os youtubers mirins apresentam facilidade e desenvoltura tecnológica tanto na etapa de gravação como na de edição dos vídeos, apesar de nenhum deles considerar a sua produção como sendo profissional” (QUINTIAN, 2018, p. 117).

Com relação aos conteúdos, os vídeos apresentaram similaridades entre si, nos vídeos das meninas o tema mais abordado é o de vídeos engraçados, enquanto nos meninos são os games. O ambiente de gravação é o doméstico, o quarto ou sala de suas residências. Quintian (2018) conclui que a atividade de *youtuber* representa uma oportunidade para as crianças se expressarem, elas se manifestam com orgulho e alegria sobre suas produções.

De forma geral as famílias que participaram da pesquisa de Quintian (2018), se posicionaram favoráveis a atividade das crianças *youtubers*. Elas acreditam que ser *youtuber* é apenas uma fase dos filhos e evidenciaram algumas atitudes positivas após adentrar no mundo digital como criatividade, desenvoltura, estímulo ao planejamento, raciocínio entre outros.

A pesquisa de Quintian (2018) traz semelhanças com a de Kuntz (2018), no sentido de dar voz à criança *youtuber*, identificando-a não apenas como consumidora, mas também produtora, contudo tem o diferencial de trazer também a voz dos responsáveis sobre a atividade das crianças na internet. Na fala das crianças pode-se perceber que elas consideram a atividade de *youtuber* uma oportunidade para se expressarem, sendo uma experiência muito positiva, elas manifestaram orgulho e alegria sobre suas produções. Com relação à família, percebe-se que os responsáveis participantes da pesquisa, de maneira geral, se colocaram favoráveis à atividade dos filhos e apoiam seus filhos *youtubers* mirins, mas acreditam que é apenas uma fase, apesar de as crianças manifestarem desejo de manter o canal por tempo indeterminado.

Há ainda evidência de que as crianças procuram inspirações nos vídeos de *youtubers* com maior número de inscritos, e que copiam algumas vezes temas de vídeos que fazem sucesso em visualizações. A partir desta pesquisa e das respostas das crianças nas entrevistas, surgem questionamentos como: Existe produção original das crianças no *Youtube*? Ou elas apenas reproduzem conteúdos que já são aprovados pela audiência?

A quarta e última dissertação analisada é da autora Ana Luísa Fidalgo Ribeiro, intitulada “QUEM NÃO CONHECE O YOUTUBE? UMA PERSPECTIVA PARTICIPATIVA DAS PRÁTICAS DE CRIANÇAS EM PLATAFORMA DE VÍDEOS ONLINE” do ano de 2020. O objetivo da pesquisa foi conhecer as práticas de produção e consumo de conteúdo no *YouTube* por crianças de 7 a 12 anos, através da perspectiva das próprias crianças, compreendendo suas percepções sobre essas práticas e as apropriações particulares do uso dessa plataforma pelas culturas infantis.

A pesquisa de Ribeiro (2020) foi realizada através de uma investigação participativa, e a coleta de dados foi realizada em duas etapas: na primeira, participaram 65 crianças de uma escola particular e uma escola pública da cidade de Salvador, que responderam um questionário por meio de um tablet; na segunda etapa foram selecionadas 8 crianças, dentre as que participaram da primeira etapa, pelo critério de sua atuação no *YouTube* como produtora de conteúdo, e de ter demonstrado expressivo interesse na plataforma.

A pesquisadora e estas oito crianças participaram de entrevistas-conversas e observação participante de atividades relacionadas ao *YouTube*. Além destas, houve também a participação de uma outra criança, *youtuber*, chamada por Ribeiro (2020) de criança-investigadora, que esteve com ela em quase toda a pesquisa, desde o processo de planejamento e coleta até a análise dos dados.

A metodologia da entrevista-conversa utilizada pela autora nos chamou atenção por ser pensada especificamente para pesquisas com crianças: “A entrevista-conversa é uma estratégia intensiva de coleta de dados com crianças, que se diferencia da entrevista não estruturada pela sua orientação através de grandes blocos temáticos, com pontos de comunicabilidade que permitem seu seguimento pertinente e lógico” (Saramago, 2001, apud RIBEIRO, 2020, p. 52). Neste sentido, a entrevista-conversa possibilita maior abertura às crianças para questões trazidas por elas. Para análise de dados a autora enveredou na perspectiva qualitativa, contando com o auxílio da criança-investigadora de 10 anos, *youtuber*, que apresentou disponibilidade em participar.

A partir das respostas obtidas através dos questionários aplicados na primeira etapa da pesquisa, foi possível perceber que o dispositivo mais utilizado pelas crianças para acesso à internet foi o celular, em ambas as redes de ensino, embora tenha sido observado maior acesso das crianças da escola particular a outros tipos de dispositivos como tablet, notebook, computador entre outros dispositivos: “Tadeu (Escola Pública, 10 anos, menino) - Algumas vezes celular... é de vez em quando, mas eu não tenho quase nada... tablet eu não tenho, notebook eu não tenho, computador mais ou menos eu tinha, mas tá quebrado...” (RIBEIRO, 2020, p. 56)

As atividades desenvolvidas nos dispositivos digitais incluíram: jogar, assistir, usar o youtube, aprender, pesquisar, interagir, sendo que as 65 crianças mencionaram o usar o *youtube*. O uso da plataforma está tão disseminado entre as crianças que ao serem questionadas se

conheciam o *YouTube* elas achavam engraçado e respondiam “E quem não conhece *Youtube*?” originando o título da dissertação.

A fala do entrevistado “Goku Utra⁴” ao ser questionado se usa o *YouTube* com frequência, reafirma a predominância da plataforma na rotina das crianças: “Goku Utra (Pública, 9 anos, menino) - Muito! Já chego no trabalho da minha mãe já vou logo trocando minha roupa e vou logo pro meu *YouTube*! Pesquisadora – Então o trabalho de sua mãe tem internet também? Goku Utra - É, tem internet! ainda bem, me salvei!” (RIBEIRO, 2020, p. 63).

Outro ponto presente nas falas das crianças, abordado por Ribeiro (2020), é a distinção entre canais de menina e de menino, e conteúdo feminino e masculino:

Kondzilla – Depende... unicórnio? É menina... Futebol? Menino... É... ah! Várias coisas... porque tem vários canais... eu assisto de menina também [...]
 Pesquisadora – Como é que é um canal pra menina e um canal pra menino?
 Davi – É tipo assim... Monica – Canal de menino é chato! Davi – Canal de menina é sobre negócio de boneca, essas coisas... roupa... canal de menino...
 Monica – Sim Davi*... (reclamando) Davi - ... é boneco, futebol, essas coisas, sabe?” (RIBEIRO, 2020, p. 73)

Emergiram nas falas das crianças entrevistadas por Ribeiro (2020), a importância que elas dão ao *YouTube* para a sua rotina, designado por elas mesmas como ferramenta lúdica, educativa e interativa. Percebe-se também que há possibilidades de aprendizado no *YouTube* além de ser um importante campo de estudo para a compreensão da infância vigente.

Portanto, a discussão de todos esses trabalhos aqui apresentados se configura como “Conhecimento da realidade inicial”, que nos possibilitou conhecer o que já está sendo pesquisado em torno de nosso objeto de estudo no último triênio. A partir disso, foi possível fazer novos questionamentos e repensar a nossa proposta de pesquisa.

Até então, a partir das pesquisas das autoras aqui citadas, acreditamos por um lado, na potência das tecnologias para o desenvolvimento infantil em múltiplos aspectos, na aprendizagem de uma nova língua, a tecnológica, na possibilidade de experiências que aflorem o raciocínio, memória e criatividade das crianças, mas por outro lado, não fechamos os olhos

⁴ Nome fictício para a criança entrevistada, escolhido por ela mesma.

para os reais perigos aos quais as crianças se expõem ao se relacionar nas redes sociais e expor sua imagem, uma vez que não se pode ter certeza de quem está por trás da tela.

Portanto, defendemos até então, a necessidade do acesso das crianças às tecnologias e as redes (e argumentamos que restringir esse acesso seria até mesmo inviável), tendo em vista os benefícios para seu próprio desenvolvimento e noção de pertencimento à sociedade, uma vez que o mundo atual é tecnológico e global. Entretanto, também ressaltamos a necessidade de acompanhamento dos pais, responsáveis e professores nesse movimento.

Nesta pesquisa, nos detemos a investigar mais especificamente as crianças que se autodeclaram *youtubers*, ou seja, criadoras de conteúdo para a plataforma, levando em consideração que elas também são ao mesmo tempo consumidoras.

É ainda possível refletir sobre questões problema, a partir desses estudos, tais como: Quais as implicações da plataforma do *YouTube* nas aprendizagens das crianças *youtubers*? Quais as temáticas e os conteúdos que elas estão produzindo? De onde vem a inspiração para produzi-los? Há protagonismo infantil nestes canais? Qual a participação dos pais e responsáveis no planejamento e execução dos vídeos? Como tudo isso reflete na aprendizagem das crianças na escola?

Neste sentido, buscamos responder à questão: “Quais as implicações dos conteúdos (re)produzidos em canais infantis do *YouTube* nas aprendizagens das crianças *YouTubers*?”, tendo como objetivo geral analisar as implicações dos conteúdos e práticas (re)produzidos nos canais infantis do *YouTube* nas aprendizagens das crianças participantes da pesquisa, e como objetivos específicos: conhecer as temáticas e os conteúdos produzidos pelos canais de Youtube das crianças participantes da pesquisa; identificar o protagonismo infantil nestes canais e entender como o conteúdo produzido implica e reflete as aprendizagens das crianças. A partir disso, optamos pelo estudo de caso, com duas crianças *youtubers*, como percurso metodológico, sendo realizadas observação direta, entrevistas-conversas em blocos temáticos com as crianças *youtubers*, seus professores e seus colegas de classe, além de análise documental, investigando os conteúdos publicados pelas crianças em seus canais de *YouTube*.

2 CULTURA DIGITAL E INFÂNCIA

Os analfabetos do século XXI não serão os que não souberem ler ou escrever, mas os que não souberem aprender, desaprender e reaprender. (Alvin Toffler, 1980)

Neste capítulo discutimos sobre a cultura digital emergente e sua relação com a infância contemporânea, também chamada aqui de ciberinfância (DORNELLES, 2008). Discutimos sobre as práticas infantis frente às mídias digitais, e em específico a plataforma do YouTube, conhecendo mais sobre ela e as possibilidades de interação que proporciona aos seus usuários.

2.1 CIBERCULTURA

As inovações tecnológicas, os aparelhos digitais e o ciberespaço trouxeram infinitas possibilidades aos seus usuários, com novas formas de aprender, de entretenimento, de comunicação e interação entre os sujeitos etc. As redes sociais, onde as interações são realizadas à distância, permitiram ao ser humano ampliar seus círculos pessoais, estabelecer novos grupos e globalizar a sociabilidade. O termo cultura digital ou cibercultura, se refere a essa mudança ocasionada pela tecnologia e pela internet que transformou o mundo e a maneira como interagimos nele.

Pierre Lévy (1999), filósofo francês e autor do livro “cibercultura”, acredita que a cultura digital é “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, atitudes, modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17). ou seja, são os modos de ser, de se comunicar, de aprender, de socializar que os sujeitos vivenciam no ciberespaço e nas conexões em rede que experimentam.

O autor ainda afirma que na cultura digital o real e o virtual não são oposições, mas complementaridade, o virtual existe no real, representando a realidade simbólica e abstrata. Portanto, os ambientes virtuais, que fazemos parte, carregam em si potencialidades e, por isso são mais fluidos do que a realidade palpável.

A virtualidade específica do ambiente digital, por sua vez, está ligada a desterritorialização, uma vez que não possui um lugar físico específico onde ela acontece, embora dependam de instrumentos físicos que sustentam a existência deste ciberespaço, mas não é exatamente nestes que está o ambiente virtual.

Por isso, para Lévy (1999) a internet é um ambiente rico, plural, e ao mesmo tempo caótico e cheio de problemáticas. Uma das principais hipóteses do autor é dizer que a cibercultura é universal, mas sem ser totalizante, porque ela é um tipo de cultura que se estabelece através de uma comunicação em rede, uma integração planetária, e por isso se espalha de forma abrangente e rápida em toda a humanidade, e traz os sujeitos para a produção de algum tipo de sentido e conhecimento de forma plural, mas não existe um sentido único e fechado na cibercultura.

A cibercultura tem o caráter de conectar e ligar cada vez mais infinitos pontos nesta rede de comunicação, estando sempre aberta, por isso não é totalizante. Nesta mesma cultura, no ciberespaço, podemos ter pessoas que pensam de um modo e outras que pensam totalmente diferente, mas ambos imersos em uma mesma cultura digital.

Para Lévy (1999) uma das maiores contribuições que a cibercultura trouxe foi a inteligência coletiva, porque esses ambientes digitais, conectados em rede, abrem a possibilidade de uma produção de conhecimento através da troca, ou seja, é ativo, plural, aberto, e se contrapõe à concepção de conhecimento institucionalizado, hierarquizado e vertical.

Entretanto, ao mesmo tempo em que ela se configura como plural e aberta, pode ser também excludente, para aqueles que ainda não mergulharam nesta cultura digital, por isso, Lévy (1999) a chama de veneno e ao mesmo tempo remédio:

Devido a seu aspecto participativo, socializante, descompartmentalizante, emancipador, a inteligência coletiva proposta pela cibercultura constitui um dos melhores remédios para o ritmo desestabilizante, por vezes excludente, da mutação técnica. Mas neste mesmo movimento, a inteligência coletiva trabalha ativamente para a aceleração dessa mutação. [...] a inteligência coletiva que favorece a cibercultura é ao mesmo tempo um veneno para aqueles que dela não participam (e ninguém pode participar completamente dela, de tão vasta e multiforme que é) e um remédio para aqueles que mergulham em seus turbilhões e conseguem controlar a própria deriva no meio de suas correntes. (LÉVY, 1999, p. 32)

Outro benefício trazido pela concepção de inteligência coletiva é não somente a expansão do conhecimento, mas a possibilidade de que cada um dos sujeitos culturais contribua de fato com a construção desse conhecimento, sem depender de uma autoridade que o legitime.

Apesar dos aspectos positivos apontados, Lévy (1999) também destaca que há outras formas novas de isolamento e sobrecarga diante do tempo exposto a tela, de dependência da navegação em jogos e mundos virtuais, de exploração em alguns casos de teletrabalho e até mesmo de bobagem coletiva, rumores e *fake News* se desenvolvendo a partir da cibercultura.

Ao perceber a emergente cibercultura e o quanto as mídias digitais e a tecnologia têm feito parte do cotidiano das crianças, podemos inferir sobre a necessidade urgente de repensar algumas estratégias de ensino tradicionais. Para Lévy (1999) as tecnologias e a internet são consideradas ferramentas para a democratização do saber, e por isso, devem estar aliadas à educação. Entretanto, sobre isso, Buckingham (2008, p. 2) formula que: “Apesar do investimento e do grande entusiasmo que o tem acompanhado, grande parte do que acontece na educação permanece relativamente intocado pela tecnologia. Fora da escola, no entanto, as crianças estão tendo uma infância cada vez mais saturada de mídia”.

Apesar de entendermos a importância da união entre tecnologia e educação para o desenvolvimento das crianças, não podemos atribuir à tecnologia o poder salvador para a educação, tornando-a milagrosamente mais atraente para as crianças pelo simples fato de se ter tecnologia nas aulas. Buckingham (2008) afirma que esta linha de pensamento pode resultar no uso limitado da tecnologia nas salas de aula, vendo-a como mero instrumento na expectativa de tornar a educação mais atraente para as crianças nativas digitais.

O autor supracitado ainda argumenta que, ver a tecnologia como um simples instrumento pode conduzir a um uso acrítico e sem reflexão destas, deixando questões fundamentais em segundo plano: “Elas vêem a tecnologia como um auxílio didático instrumental, uma ferramenta ou uma técnica. Nesse processo, questões fundamentais sobre como as tecnologias medeiam e representam o mundo, e como são produzidas acabam sendo inevitavelmente marginalizadas.” (BUCKINGHAM, 2008, p. 3)

Para promover um uso tecnológico consciente e instigar as crianças a manterem uma postura curiosa frente às diversas informações trazidas pelas redes, podemos refletir sobre a necessidade de possibilitar uma alfabetização digital em sala de aula, que é compreendida por Buckingham (2008) para além do simples uso da tecnologia nas escolas:

Se quisermos usar a internet, os jogos ou outros meios digitais para ensinar, precisamos equipar os alunos para compreendê-los e ter uma visão crítica desses meios: não podemos considerá-los simplesmente como meios neutros de veicular informações e não devemos usá-los de um modo meramente funcional ou instrumental. Precisamos, nesse caso, é de uma concepção coerente e rigorosa de “alfabetização digital” — em outras palavras, do que as crianças precisam saber sobre esses meios. Isso é muito mais do que uma questão de know-how ou de habilidades funcionais. As crianças precisam desenvolver uma capacidade crítica que lhes permita compreender como a informação é produzida, disseminada e consumida e como ela adquire significado. (BUCKINGHAM, 2008, p. 4)

Assim como por meio da alfabetização convencional aprendemos a ler e a escrever, na alfabetização digital também desenvolvemos a leitura crítica e a produção criativa, mas com novas oportunidades de criação através das ferramentas digitais. Os youtubers mirins utilizam-se da alfabetização digital para criar vídeos, utilizando ferramentas de edição e captura de imagens.

Apesar do aspecto da linguagem digital, Buckingham (2008, p. 4) explica que ela não se resume ao desenvolvimento de habilidades técnicas, mas a “uma compreensão crítica das formas culturais e dos processos de comunicação. [...] a tecnologia necessita de interrogação crítica, e seu valor depende crucialmente dos contextos educacionais em que ela é usada”.

A alfabetização digital também oferece uma associação do uso da tecnologia com a cultura popular de fora das salas de aula, e levanta questões que vão além de seu uso instrumental. (BUCKINGHAM, 2008). Para isso, é imprescindível considerarmos as redes, os jogos e as mídias digitais como forma de cultura e comunicação e não apenas como tecnologias, porque estes envolvem um leque de processos de aprendizagem informal:

As crianças aprendem a usar a mídia quase sempre pelo método de ensaio e erro – por meio da exploração, da experimentação, do jogo e da colaboração com os outros – tanto diretamente quanto em formas virtuais – um elemento essencial do processo. Alguns jogos de computador, por exemplo, envolvem uma extensa série de atividades cognitivas: lembrar, testar hipóteses, prever e usar planos estratégicos. [...] O uso desses *games* é também uma atividade de multiletramento: geralmente envolve a interpretação de complexos ambientes visuais tridimensionais, leitura tanto de texto on-screen quanto off-screen e processamento de informações auditivas. (BUCKINGHAM, 2010, p. 10)

O autor cita o uso de jogos on-line como forma de desenvolvimento para as crianças, entretanto, ao pensarmos no objeto de estudo desta pesquisa, a produção de vídeos para o youtube, percebemos que esta possibilita também uma série de atividades cognitivas e a habilidade de uma linguagem específica de comunicação para fazer os vídeos e editá-los, adicionando efeitos de imagem, efeitos sonoros, cortes, decisões sobre as cenas que ficam e as que saem, aperfeiçoamento de imagem etc.

Buckingham (2010) ressalta que grande parte do aprendizado nas mídias não se dá em ações explícitas de ensino, mas no aprender fazendo, explorando o ciberespaço e as possibilidades que este lhes proporciona:

Quando passa-se à produção de vídeos, a tecnologia digital pode tornar claros e visíveis alguns aspectos fundamentais do processo de produção que com frequência permanecem *ocultos* quando se usam tecnologias analógicas. Isso fica claro, por exemplo, na edição, quando questões complexas sobre seleção, manipulação e combinação de imagens (e, no caso do vídeo, de sons) podem ser abordadas de forma muito mais acessível. No processo, as fronteiras entre a análise crítica e a produção prática – ou entre teoria e prática – vão se desfazendo. (BBUCKINGHAM, 2010, p. 17)

É o que as crianças experimentam em suas aprendizagens como produtoras de conteúdo para a plataforma do YouTube, elas selecionam as imagens que entendem que são interessantes para seu público, manipulando-as nas edições, acrescentando efeitos sonoros e visuais, narrações, combinando imagens, sons, e atuando sobre diversos aspectos nas imagens que decidem publicar.

2.2 CIBERINFÂNCIA

Concomitante ao desenvolvimento do próprio ser humano no mundo, as infâncias também são ressignificadas a partir do tempo e espaço. Stearns (2006) diz que “a infância pode apresentar variações impressionantes, de uma sociedade ou de um tempo a outro” (STEARNS, 2006, p. 12)

Para iniciar a discussão sobre a infância cibernética é importante refletirmos sobre o significado do ser criança, e como ele é construído através das épocas, costumes, cultura e significados que o atravessam. Partimos da perspectiva de que é preciso desconstruir para construir: “Entender as infâncias como Acontecimento é poder tratá-las na materialização da imprevisibilidade, da mobilidade atentando para os devires das movimentações que atravessam este Acontecimento que é a infância.” (DORNELLES, 2010, p. 3)

Para entendermos as infâncias presentes, pensemos em como ela foi vista ao longo do tempo. Através da obra do poeta e dramaturgo inglês Colin Heywood (2004), podemos ver que nos primeiros séculos da Idade Média não havia uma concepção de infância, as crianças eram vistas e tratadas da mesma forma que os adultos. Por não haver distinção de tratamento e as crianças se apresentarem mais frágeis, elas acabavam sendo marginalizadas e não havia interesse pelos primeiros anos de vida:

Não se tinha notícia de camponeses ou artesãos registrando suas histórias de vida durante a Idade média, e mesmo os relatos dos nobres de nascimento ou dos devotos não costumavam demonstrar muito interesse pelos primeiros anos de vida. De forma semelhante, durante o período moderno na Inglaterra, as crianças estiveram bastante ausentes na literatura, fossem o drama elizabetano ou os grandes romances do século XVIII. A criança era, no máximo, uma figura marginal em um mundo adulto (HEYWOOD, 2004, p.10).

O autor estadunidense Neil Postman (2011) reafirma a ideia de ausência de um sentimento da infância na Idade Média, dizendo que as crianças eram representadas nas artes (uma das únicas formas de expressão do real naquela época) como adultos em miniatura, sendo desconsiderados seus traços infantis. As vestimentas das crianças também não eram diferenciadas das usadas pelos adultos, elas eram vestidas indiferentemente à idade, distinguindo-se apenas as classes sociais: “E por isso as pinturas coerentemente retratavam as crianças como adultos em miniatura, pois logo que as crianças deixavam de usar cueiros, vestiam-se exatamente como outros homens e mulheres de sua classe social” (POSTMAN, 2011, p.32).

É interessante analisar que as formas como as crianças da Idade Média eram vestidas condiz com a concepção que a sociedade tinha sobre elas na época, os trajes adultizados não davam liberdade às crianças de movimento para correr, pular e brincar, características reconhecidas hoje como infantis. Outro ponto a ser considerado na análise, é o alto índice de

mortalidade infantil da época, que de acordo com Heywood (2004) traduz a indiferença à infância, uma vez que, muitas crianças faleciam devido à falta de cuidados específicos à idade:

Pode-se apresentar um argumento contundente para demonstrar que a suposta indiferença com relação à infância nos períodos medieval e moderno resultou em uma postura insensível com relação à criação de filhos. Os bebês abaixo de 2 anos, em particular, sofriam de descaso assustador, com os pais considerando pouco aconselhável investir muito tempo ou esforço em um “pobre animal suspirante”, que tinha tantas probabilidades de morrer com pouca idade. (HEYWOOD, 2004, p.87)

Sendo assim, a infância era considerada como uma fase da vida inexperiente, frágil e incapaz. De acordo com Aries (1981), após o período de não distinção entre as fases adulta e infantil, a Igreja contribuiu para a construção de uma imagem da infância pura e inocente, representando crianças como anjos nas pinturas renascentistas. A infância passou então a ser vista como um período que demanda amor e cuidado, contrapondo-se à indiferença da Idade Média.

Neste período começa a ser percebida a necessidade de separação entre adultos e crianças, a começar pelos trajes:

A adoção de um traje peculiar à infância, que se tornou geral nas classes altas a partir do fim do século XVI, marca uma data muito importante na formação do sentimento da infância, esse sentimento que constitui as crianças numa sociedade separada da dos adultos [...] O costume decidiu que a criança, agora reconhecida como entidade separada, tivesse também seu traje particular” (ARIES, 1981, p. 77-78).

O período da infância também passa a ter alimentação específica além de conquistar espaço nas pesquisas e no meio social. Neste momento, as crianças são compreendidas como distintas dos adultos, autênticas, com sentimentos e intenções inocentes. Gagnebin (1997) afirma que a infância se torna:

O testemunho precioso de uma linguagem dos sentimentos autênticos e verdadeiros, ainda não corrompidos pela convivência mundana. Assim se elabora uma pedagogia do respeito à criança, da celebração de sua

naturalidade, de sua autenticidade, de sua inocência em oposição ao mundo adulto perverso [...]. (GAGNEBIN 1997, p. 94).

Somada à necessidade de cuidados, foi percebida também a necessidade de uma formação educacional para as crianças. Segundo Levin (1997, p. 254), “os governos começaram a se preocupar com o bem-estar e com a educação das crianças com o objetivo de desenvolver uma moralidade e adequar as novas gerações ao mundo social, econômico e político, a fim de transformá-las em adultos socialmente aceitos”.

Neste sentido, a nova imagem da infância contribuiu para o surgimento da instituição escolar. De acordo com Costa (2009) a escola surge junto com a necessidade de que as crianças precisam ser cuidadas e “moldadas”, sendo o objetivo da instituição escolar, educar e disciplinar moralmente as crianças. Nas concepções atuais sobre a infância, as crianças são consideradas como seres histórico-sociais, competentes com modos de pensar e agir que lhe são próprios.

A concepção de infância, para Heywood (2004), existe em diferentes contextos, sendo caracterizada por um processo dialético de idas e vindas. O autor enfatiza que fatores políticos, econômicos e sociais que já aconteceram e continuam a acontecer na sociedade acarretam transformações no modo de conceber a infância, levando ao entendimento de diferentes tipos de infância. Kramer (2006) corrobora afirmando que “A inserção concreta das crianças e seus papéis variam com as formas de organização da sociedade. Assim, a ideia de infância não existiu sempre da mesma maneira.” (KRAMER, 2006, p.14).

Os autores Niehues e Costa (2012, p. 288) consideram que “a infância muda com o tempo e com os diferentes contextos sociais, econômicos, geográficos, e até mesmo com as peculiaridades individuais. Portanto, as crianças de hoje não são iguais às dos anos passados, nem serão as mesmas que virão nos próximos anos.”. Compreendemos que na atualidade as tecnologias e as redes têm exercido potente influência na ressignificação da imagem da infância.

A mais recente geração do século XXI é chamada de Geração Alpha, termo utilizado pelo sociólogo australiano Mark McCrindle para designar as pessoas nascidas a partir do ano 2010. Esta é definida pelo autor como nativa digital, ou seja, os nascidos já imersos no universo da tecnologia, tendo assim, fácil acesso aos aparelhos eletrônicos e conseguem muito bem se localizar nas plataformas interativas digitais.

De acordo com Rangel (2020), por nascerem em um mundo conectado em redes, as crianças da geração alpha tem possibilidade de contato com muitas informações, diferentemente das crianças das outras gerações, o que consequentemente as torna mais desenvoltas, uma vez que, essas possibilidades implicam em mudanças nas atitudes infantis. Rangel (2020) salienta que:

O excesso de estímulos visuais, auditivos, emocionais e cognitivos recebidos a todo momento ocasionam respostas mais rápidas aos diversos estímulos, formação prematura de opinião, antecipação de etapas do processo de desenvolvimento e naturalidade e facilidade ao acessar, operar e interagir com eletrônicos. (RANGEL, 2020, p.46)

Considera-se ainda que o convívio com o contexto virtual altera a linguagem, as formas de expressão e o modo de pensar e se relacionar das crianças. Além da influência do mundo tecnológico, Rangel (2020) aponta ainda a mudança da relação familiar como motivo que impulsiona a autonomia das crianças. Antigamente a postura dos pais com relação aos filhos era de autoritarismo, atualmente, há uma mudança na relação de adultos e crianças para uma relação de amizade, diálogo, orientação ao invés da rigidez, o que possibilita a formação de crianças confiantes em expressar-se, explorar e ser protagonistas.

Há ainda o fator de que as crianças desta geração têm acesso mais rápido e com mais oportunidades educacionais do que as da geração passada, uma vez que começam a ir para a escola mais cedo e tem poucos ou nenhum irmão, concentrando nelas os investimentos financeiros dos pais.

Diante disso, percebemos que a mais recente geração tem demonstrado uma postura ativa e independente desde os primeiros anos de vida. Segundo Dornelles (2008) a internet possibilita uma nova forma de aprender, mais rápida e mais interativa e reproduz novas formas de socialização aos sujeitos infantis. Tendo em vista esse contexto, refletimos sobre a necessidade urgente de repensar algumas estratégias de ensino tradicionais que já não são eficazes com a presente geração.

Sendo assim, vimos que através dos séculos o conceito de infância foi se modificando, concomitante ao desenvolvimento da própria sociedade. Os comportamentos das crianças, as formas de se relacionar e de aprender do mundo foram se desenvolvendo através das gerações.

Compreendemos que a criança como participante ativa da sociedade, como ser que produz e apreende cultura foi se solidificando em uma construção sinuosa, com avanços e retrocessos.

Percebemos também que as tecnologias têm se tornado importantes na configuração social, trazendo modificações para os conceitos pré-concebidos e formulando novos modos de ser criança, ressignificando brinquedos e brincadeiras na contemporaneidade. Neste sentido, é importante refletirmos sobre o novo brincar, as novas formas das crianças interagirem e participarem do mundo, refletindo sobre a infância atual.

A autora Leni Vieira Dornelles (2010) também estuda e pesquisa sobre as definições da infância, mas ao contrário de Aries (1981), ela define as infâncias (no plural, como várias) não por período histórico, mas por circunstâncias.

Dornelles (2010) traz como infância “darua” aquela que vive fora de casa, longe de um círculo familiar acolhedor que, sobrevive nas ruas:

É a infância que esta fora de casa, que acessa os materiais a serem consumidos via contravenção, que sobrevive e vive apesar dos riscos de seu cotidiano. Sobrevive nos bueiros e esgotos da vida urbana, mora embaixo de viadutos, pontes ou marquises de prédios. Dela fazem parte sujeitos que compõem uma infância bélica, perigosa. (DORNELLES, 2010, p. 7)

Historicamente esta infância é conhecida como a dos enjeitados, aquelas crianças da roda dos expostos, dos hospícios infantis, crianças que eram abandonadas por não estarem na forma do que os adultos definiam como normal. Geralmente, esta é a infância exposta a violência, ao roubo, às drogas, pedofilia e prostituição: “Embora diferente, esta continua sendo um tipo de infância. Infância que como fala o poeta, ‘[...] no sinal fechado vende chiclete, capricha na flanela, tem as pernas tortas e se chama Pelé’ e que apavora porque consegue viver sem o adulto.” (DORNELLES, 2010, p. 8)

Há também a infância “dareligiosidade”, que ao contrário da infância “darua”, é envolta nos princípios da pureza e obediência, que algumas vezes, é articulada para controlar as crianças. O controle dos sujeitos infantis é produzido quando há a espetacularização da religião, ou seja, os ensinamentos bíblicos utilizados com vistas a regulação e governo.

A infância *cyber*, que é a que mais nos chama atenção pelos objetivos desta pesquisa, é a que trata da infância contemporânea, globalizada, que afeta às novas tecnologias. Nesta

infância em específico a autora se detém a explicar com maior clareza, pois faz parte de sua pesquisa, buscando entender como o fluxo constante de informações do ciberespaço tem implicado na aprendizagem das crianças e como os professores podem aliar-se as redes para potencializar o desenvolvimento das crianças.

Dornelles (2010) comenta que, constantemente as crianças chegavam à escola com atitudes diferentes, mais ativas, e acredita ter influência dos recursos computacionais neste movimento, uma vez que as crianças, através das tecnologias e das redes, entram em contato com um mundo sem fronteiras e com respostas instantâneas:

Ao utilizar as ferramentas de comunicação e colaboração da web, elas (*as crianças*) processam uma quantidade enorme de informações, por meio de uma grande variedade de tecnologias. Portanto, pensar sobre os ciberinfantes, aqueles das tecnologias digitais, é se tentar problematizar o que acontece com estas crianças frente ao ciberespaço. (DORNELLES, 2010, p. 10-11)

A ciberinfância vem desestabilizando alguns adultos, quando tentam enquadrá-la em lugares tradicionalmente infantis, porque ela é plural, rizomática, e por isso, muitas vezes é confundida com uma infância perigosa ou esperta demais, porque escapa do controle dos adultos nas linhas de fuga que a internet proporciona: Esta infância vem desestabilizando as pedagogias [...] Nos inquietam porque minam o nosso pensamento binário, cartesiano, porque não é mais possível simplesmente tentarmos classificá-las, enquadrá-las nos lugares tradicionalmente designados para os infantis.” (DORNELLES, 2010, p. 11)

Acreditamos que daí surgem os estigmas de “tecnologias matam a infância”, porque a ciberinfância produz medo nos adultos, sensação de perda de controle sobre as crianças e atribuição da “culpa” às tecnologias. Dornelles (2010) reafirma esta ideia, ao mencionar que ciberinfantes são ameaçadores para os adultos:

De algum modo, produz-se hoje uma criança como um sujeito sem controle e normatividade, cujas brincadeiras são perigosas, ou melhor, crianças perversas - futuros agressivos em potencial. Talvez, se tenha ‘medo’ de algumas crianças que têm poder, visto que, as crianças com poder como mostra Steinberg e Kincheloe (2001), são especialmente ameaçadoras para os adultos. (DORNELLES, 2010, p. 12)

Outro tipo de infância que chama a atenção da autora é a infância “dobrinquedo”. A indústria dos brinquedos está cada vez mais se preocupando em produzir brinquedos que se envolvam nas ações das crianças e apresentem para elas características e acontecimentos de seu tempo. (DORNELLES, 2010) No entanto, como afirma a autora, cada vez menos tem atendido as diferenças, principalmente nas bonecas e bonecos, que reproduzem os corpos.

A apresentação das Barbies e Max Steels são em sua maioria corpos definidos, cheio de músculos ou magros demais e pele branca:

Não há ou existe pouca possibilidade de brincar com outro tipo de corpo. Há uma naturalização e generalização do sujeito branco também em seus brinquedos que é elencado como “o mais belo”, “o melhor” (o que tem visibilidade na mídia, nas propagandas de brinquedo). (DORNELLES, 2010, p. 14)

Precisamos estranhar os discursos que produzem um padrão, um determinado tipo de sujeito.

A partir das intensidades de afectos como aponta Deleuze, a criança constituiu o si e o outro. A criança é devir, devir é experimentar a alteridade do ser Homem. Devir é sempre ação, nem começo, meio ou final da viagem – é um eterno processo de tornar-se, na ética de afirmações da vida (DELEUZE, 1997). Criar é devir-criança, é estar na zona de vizinhança e indiscernibilidade. É ser em movimento. É ser vivendo. É ser Outrem. (DORNELLES, 2010, p. 16)

Sendo assim, vimos que através dos séculos o conceito de infância foi se modificando, concomitante ao desenvolvimento da própria sociedade. Os comportamentos das crianças, as formas de se relacionar e de aprender do mundo foram se desenvolvendo através das gerações. Compreendemos que a criança como participante ativa da sociedade, como ser que produz e apreende cultura foi se solidificando em uma construção sinuosa, com avanços e retrocessos.

Percebemos também que as tecnologias têm se tornado importantes na configuração social, trazendo modificações para os conceitos pré-concebidos e formulando novos modos de ser criança, ressignificando brinquedos e brincadeiras na contemporaneidade. Neste sentido, é

importante refletirmos sobre o brincar, pensando nas formas das crianças interagirem e participarem do mundo, refletindo sobre a infância atual.

Para compreender mais a respeito do YouTube e de como as crianças navegam por essa plataforma, faz-se necessário adentrarmos na própria plataforma e conhecermos um pouco mais sobre as possibilidades que esta oferece aos seus usuários.

2.3 A PLATAFORMA DO YOUTUBE

A plataforma de vídeos YouTube, de acordo com Burgess e Green (2009), foi “Fundada por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, ex-funcionários do site de comércio on-line PayPal, e foi lançado oficialmente sem muito alarde em junho de 2005.” (BURGESS e GREEN, 2009, p. 17). A plataforma foi criada para que de maneira simples os usuários pudessem fazer upload, publicar e assistir vídeos em streaming e ofereceu a possibilidade de comunidades, ou seja, de se conectar com amigos caracterizando-o como uma rede social.

A plataforma de vídeos funciona em um sistema de cocriação pela *YouTube Inc*, usuários que criam conteúdos para o site, chamados de *youtubers*, e pela audiência atraída por esse conteúdo que constituem um grupo diversificado de participantes. “Como uma comunidade de conteúdo gerado por usuários, seu tamanho gigantesco e sua popularidade entre as massas eram se precedentes.” (BURGESS e GREEN, 2009, p. 18). Essa facilidade de ser criador de conteúdo para a plataforma parece ser o carro chefe do YouTube, dado que, principalmente na época em que foi criado, acessar e publicar vídeos na internet exigia um conhecimento de informática e da linguagem digital específica.

O objetivo deste tópico é conhecer quais são as principais funcionalidades e possibilidades de recursos que a plataforma oferece para seus usuários, tanto aqueles que produzem vídeos quanto os que só assistem.

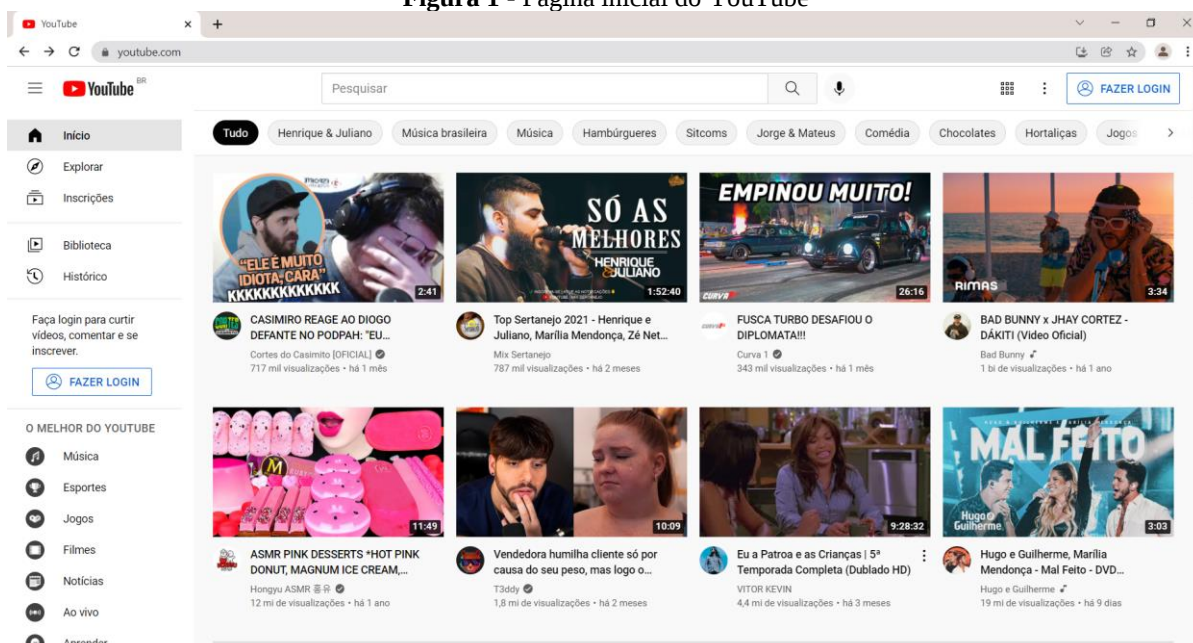
Como já foi mencionado anteriormente, a principal ideia dos criadores do *YouTube* era facilitar o compartilhamento e acesso de vídeos na internet, portanto, qualquer pessoa consegue ter acesso aos vídeos da plataforma, de forma gratuita, sem precisar de cadastro, havendo necessidade de cadastro somente para interagir nos vídeos, através de curtidas e comentários.

Para se cadastrar na plataforma é necessário ter uma conta do “gmail” e aceitar os termos de compromisso que incluem: ter idade mínima de 13 anos, e no caso de menores de 18 anos, ter permissão dos pais ou responsáveis para utilizar o serviço.

Concluído o cadastro, o usuário já possui seu próprio canal na plataforma e poderá curtir e fazer comentários nos vídeos de outras pessoas, inscrever-se em canais, receber notificações destes quando vídeos novos forem publicados, além de poder publicar seus próprios vídeos.

A navegação na plataforma é considerada simples e interativa, a começar pela página inicial que é formada por uma barra vertical de ferramentas à esquerda da tela, que permite filtrar vídeos de acordo com seus conteúdos, como por exemplo, vídeos de música, esportes, jogos, filmes, notícias etc. Também são feitas recomendações de vídeos no centro da página, baseadas no histórico de navegação (em caso de usuários cadastrados) e em canais que ele já se inscreveu (figura 1).

Figura 1 - Página inicial do YouTube



Fonte: YouTube, 2022⁵

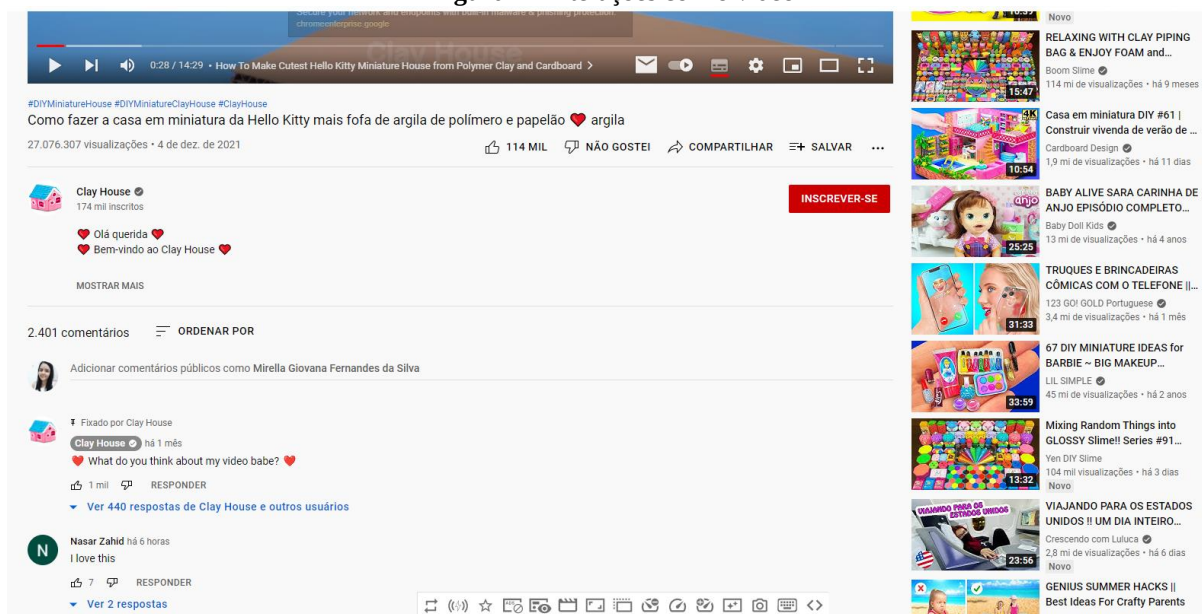
Caso o usuário não esteja “logado”, os vídeos sugeridos são os que já estão em alta na plataforma, ou seja, com maior número de visualizações por outros usuários. Para usuários cadastrados é criado um histórico à medida que ele navega na plataforma e assiste determinados vídeos, e feitas recomendações de vídeos de acordo com suas preferências, baseando-se nos conteúdos que ele mais assistiu. Realizar o cadastro também possui a vantagem de poder criar

⁵ Disponível em: www.youtube.com. Acesso em: 10 de janeiro de 2022

listas de “vídeos para assistir mais tarde”, *playlists*⁶ com vídeos de músicas e ter acesso a uma janela chamada “inscrições” onde estarão apenas vídeos dos canais que o usuário está inscrito.

Ao escolher um vídeo para assistir, o usuário pode encontrar as possibilidades de deixar um “gostei” ou um “não gostei” no vídeo, salvá-lo na lista para “assistir mais tarde”, compartilhá-lo em outras redes sociais, denunciar no caso de conteúdos inapropriados, inscrever-se no canal que o publicou, ativar um “sininho” que receber notificações cada vez que um vídeo novo é publicado neste canal e fazer um comentário sobre ele. Além destas possibilidades de interação, há um espaço abaixo do vídeo em que o *youtuber* pode deixar alguma descrição do que vai passar no vídeo, para que os usuários leiam antes de assisti-lo (figura 2).

Figura 2 – Interações com o vídeo



Fonte: canal Clay House no YouTube, 2022⁷

Depois de se cadastrar e torna-se usuário da plataforma, qualquer pessoa pode publicar vídeos prontos ou fazer *lives* (vídeos ao vivo). Para isso, basta clicar no ícone de adição de vídeo, escolher o arquivo em seu computador e preencher algumas informações sobre o vídeo como: título; descrição e responder à pergunta obrigatória: “Este é um conteúdo para crianças?”. Esta pergunta foi adicionada às informações obrigatórias sobre o vídeo há pouco tempo.

O próprio *YouTube* dá indicações de como definir se seu vídeo é para o público infantil: “Se o vídeo apresenta atores, personagens, atividades, jogos, músicas, histórias ou outros

⁶ Listas de reprodução

⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=y-qpO89ZhZs>. Acesso em: 10 de janeiro de 2022

assuntos direcionados ao público infantil, então ele provavelmente é conteúdo para crianças” (YOUTUBE, 2022). Considerar o tema do vídeo, se há crianças como apresentadoras, se há personagens ou brinquedos infantis, se possui linguagem para crianças ou músicas infantis são fatores que o *youtuber* deve considerar para classificar seu vídeo como conteúdo para crianças (figura 3).

Figura 3 – Procedimento de publicação de vídeo no YouTube

Salvando... [ícone de erro] [X]

Detalhes Elementos do vídeo Verificações Visibilidade

Público

Este vídeo é destinado a crianças? (obrigatório)

Não importa sua localização, é obrigatório obedecer à Lei de Proteção da Privacidade On-line das Crianças (COPPA, na sigla em inglês) e/ou a outras leis. É obrigatório informar se o canal tem conteúdo para crianças. [O que é conteúdo para crianças?](#)

Recursos como anúncios personalizados e notificações não estarão mais disponíveis em vídeos para crianças. É mais provável que vídeos definidos como conteúdo para crianças sejam recomendados com outros vídeos que tenham essa configuração. [Saiba mais](#)

☐ Sim, é conteúdo para crianças

☐ Não é conteúdo para crianças

▼ Restrição de idade (avançado)

[MOSTRAR MAIS](#)

Promoção paga, tags, legendas e mais

Processando vídeo...

Link do vídeo
<https://youtu.be/C5aq4ZnBgGM>

Nome do arquivo
{797dc1ab-1426-48ba-abb7-27dbed90e...}

Envio concluído ... O processamento começará em breve

PRÓXIMO

Fonte: YouTube, 2022

Recentemente, os comentários também foram desativados de vídeos considerados infantis. De acordo com Gomes (2020) essa e outras mudanças em vídeos infantis no *YouTube* partiram de uma investigação feita pelas autoridades norte-americanas em 2018, mediante acusação de que o *YouTube* estaria coletando dados das crianças usuárias sem autorização dos pais, para alimentar algoritmos, violando orientações da ONU e a Lei de Proteção da Privacidade On-Line das Crianças (COPPA) dos Estados Unidos, que protege crianças e adolescentes. Após um ano da investigação, a Comissão de Comércio dos EUA e a procuradoria de Nova York multaram o Google em US\$ 170 milhões, por usar as informações das crianças.

Junto com a desativação dos comentários, houve outros rearranjos para solucionar o problema, já que a plataforma foi pensada inicialmente para usuários acima de 18 anos e por anos ignorada a presença de usuários infantis: "O Google nunca reconheceu que crianças usavam o *YouTube*, mas elas estavam lá sim [...] Durante anos, ele aceitou e estimulou a

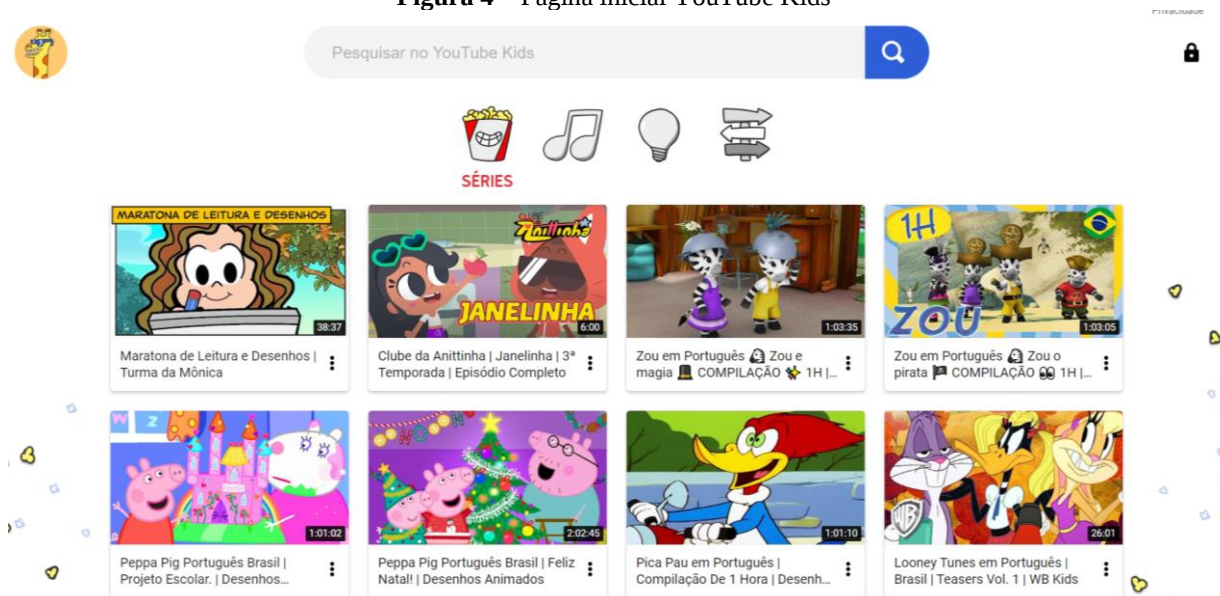
produção de conteúdo para as crianças sem se adequar à legislação, o que é gravíssimo." (GOMES, 2020, p. 4).

Foram proibidas ferramentas de interações nos vídeos infantis como os comentários já mencionados, o bate-papo ao vivo, as notificações de quando há vídeo novo e a opção de poder salvar os vídeos em playlists. Todas estas funções coletavam dados das crianças para oferecer a elas novos conteúdos. Agora, quando um *youtuber* posta um novo vídeo, ele deve responder se o vídeo é para o público infantil ou não. Há também a opção de restringir o acesso de seu vídeo apenas para usuários maiores de 18 anos.

Após o caso e a multa, o Google passou a dar maior incentivo para o uso do *Youtube Kids*, que já havia sido lançado 3 anos antes, fazendo promoção deste, dentro dos vídeos infantis. O *YouTube Kids* é uma variação da plataforma para crianças, com conteúdos selecionados, recursos de controle dos pais e filtragem de vídeos considerados inadequados. A faixa etária é de até 12 anos e foi lançado pela primeira vez em 2015. É bem mais restrito, exige que os pais se cadastrem com seu e-mail e criem um perfil para os filhos, configurado pela idade, conteúdos que devem ver e algumas outras permissões.

A página inicial (figura 4) é dividida em quatro categorias de conteúdo: “séries”; “música”; “aprender” e “explorar” e só há uma interação possível de fazer nos vídeos: se inscrever no canal. Também não há possibilidade de publicação de vídeos.

Figura 4 – Página inicial YouTube Kids



Fonte: YouTube Kids, 2022⁸

⁸ Disponível em: <https://www.youtubekids.com/?hl=pt>. Acesso em: 12 de janeiro de 2022.

Dentro das normas do *YouTube* apenas crianças acima de 13 anos teriam permissão para publicar vídeos na plataforma, o que sabemos que foge da realidade. Ainda há uma grande quantidade de crianças menores que 12 anos utilizando a versão original do YouTube, sem restrição aos conteúdos. O *YouTube Kids* só será uma realidade para as crianças em famílias que mantenham um acompanhamento regular ao que seus filhos estão acessando nos smartphones, o que percebemos também não ser a realidade da grande maioria de crianças, como vimos na pesquisa do Estado da Arte.

Apesar das tentativas de proteção do *youtube*, percebemos como este sistema ainda é falho, como por exemplo, crianças menores de 13 anos podem acessar a plataforma e assistir aos vídeos sem estar cadastrado, ou acessar com o e-mail de algum parente mais velho ou até mesmo fazer um cadastro com uma idade falsa em seu próprio e-mail. Quanto às restrições de interações nos vídeos para público infantil, o vídeo é classificado como sendo infantil pelos próprios *youtubers*, o que também torna frágil a restrição.

Em contraste com as inúmeras possibilidades e liberdade que a tecnologia e as redes fornecem às crianças, há o discurso de necessidade de proteção das crianças diante de tantos conteúdos. Discutiremos no próximo tópico um pouco mais sobre a necessidade de proteção das crianças, contrastando com a necessidade de autonomia que elas devem ter, e a possibilidade de liberdade que as ferramentas digitais dão a seus usuários.

3 EDUCAÇÃO PARA AS MÍDIAS

“Quem anda no trilho é trem de ferro.
Sou água que corre entre pedras:
- liberdade caça jeito.
Procuro com meus rios os passarinhos.
Eu falo desmembrado” (João de Barros)

Neste capítulo, fazemos uma reflexão acerca do conceito de aprendizagem e da necessidade de uma educação para as mídias, levando em consideração a proteção das crianças a alguns conteúdos expostos nas redes em contraposição a autonomia e liberdade que as mídias proporcionam. Por último, discutimos um pouco sobre o conceito de mídia-educação e a necessidade de se pensar sobre, em contextos de aprendizagem, formais e informais, diante da popularização das informações.

3.1 APRENDIZAGENS

Segundo Vygotsky o desenvolvimento humano está intrinsecamente ligado a aprendizagem. Para o autor, é através das interações entre o sujeito e o meio no qual está inserido que este aprende, e conseqüentemente se desenvolve. Por isso, Vygotsky ainda acredita que a cultura é uma das principais influências para o desenvolvimento, porque ela indica as peculiaridades das conexões com o mundo que cada sujeito irá estabelecer. Vygotsky salienta a importância da escola nesse movimento, proporcionando para as crianças experiências planejadas que possibilitem aprendizagens, sendo o professor, o mediador desse processo.

Rego (2002) destaca que “o desenvolvimento pleno do ser humano depende do aprendizado que realiza num determinado grupo cultural, a partir da interação com outros indivíduos da sua espécie [...] nesta perspectiva, é o aprendizado que possibilita e movimenta o processo de desenvolvimento” (REGO, 2002, p.71). Por isso, a aprendizagem vai além da aquisição de conhecimentos e habilidades, mas tem a ver com o pleno desenvolvimento do ser humano.

Pensando na cultura digital e nas interconexões em rede que as crianças estabelecem ao navegarem na internet, percebemos que há potencial de aprendizagem e desenvolvimento nessas vivências, entretanto, com maior autonomia e poder de decisão sobre o que se deseja vivenciar.

As experiências virtuais vividas não são planejadas por um professor mais experiente e não estão condicionadas a quatro paredes, mas se expandem com abrangência mundial. Se souber como navegar, os usuários com aparelhos tecnológicos com acesso a internet, podem navegar em milhares de plataformas de conteúdo online, acessar informações, entrar em contato com outras línguas e outras culturas, ampliando seus horizontes. As aprendizagens se tornam menos estruturadas e mais rizomáticas (Deleuze, 1992).

Para isso, podemos refletir sobre a contraposição entre a liberdade e autonomia que a internet proporciona para as crianças, e a necessidade de proteção que uma criança necessita.

3.2 PROTEÇÃO VERSUS AUTONOMIA

Ao longo dos anos, muitas coisas se modificaram, principalmente após os grandes avanços tecnológicos. A imagem da infância, por sua vez, também passou por diversas modificações e ressignificações. Não muito tempo atrás, as crianças eram pensadas como aprendizes passivos que absorviam o que lhes era necessário saber sobre o conviver em sociedade e ser um adulto competente e até a década de 80, acreditava-se que o interesse pela educação não partiria da criança, os pais e os professores precisariam estar sempre regulando o que e quando as crianças deveriam aprender.

Hoje conseguimos identificar uma perspectiva diferente de educação para as crianças, inclusive nos documentos norteadores das práticas pedagógicas nas escolas, que propõem estimular a autonomia e participação das crianças nas rotinas escolares desde os primeiros anos de vida. Neste sentido, havendo condução que indique boas ferramentas, as crianças podem se desenvolver mais rápido e efetivamente, aprendendo a partir de seus interesses.

O autor David Buckingham (2006) discorre sobre alguns discursos de “desaparecimento da infância”, e reflete que essa é uma das lamentações mais frequentes desde os últimos anos

do século XX, uma vez que as crianças não estão se comportando como as da geração passada, os adultos têm se preocupado em proteger o status da infância inocente, longe de problemas adultos: “O jardim sagrado da infância tem sido crescentemente violado; apesar disso, as próprias crianças parecem relutar cada vez mais em ficarem confinadas a ele.” (BUCKINGHAM, 2006, p. 8)

A culpa por uma morte da infância costuma recair sobre a internet e as mídias, que colaboram para um sentimento de pânico nos adultos por não poderem controlar o que as crianças estão acessando e vendo, além de serem elas acusadas de incentivar a indisciplina, violência, sexualidade precoce e consumismo:

Um número cada vez maior de acadêmicos e políticos são incessantemente chamados a se pronunciar sobre os perigos que as mídias oferecem às crianças: a influência de vídeos violentos e revoltantes, a mediocrização dos programas infantis de televisão, a sexualidade explícita das revistas para os jovens e o fácil acesso à pornografia pela internet. E as mídias são agora rotineiramente condenadas pela “comercialização” da infância – pela transformação das crianças em consumidoras vorazes, levadas pela sedução enganosa dos publicitários a desejar aquilo de que não precisam. (BUCKINGHAM, 2006, p. 8)

Ao refletir sobre a morte da infância, Buckingham (2006) traz a ideia de infância como construção social, não sendo, portanto, uma categoria natural ou universal, determinada pela biologia, mas uma variável em diferentes períodos históricos. As crianças são vistas e definidas tanto por elas mesmas quanto pelos pais, professores, e tais definições produzem certos comportamentos e práticas consideradas infantis.

Nesta perspectiva, não há uma morte da infância, mas concepções de infância que se modificam paralelamente às transformações e avanços na sociedade. Fantin (2006) diz que “Para entender essas e outras práticas culturais, precisamos pensar a criança que as realiza e todo o contexto sociocultural em que tal relação acontece. Se o contexto foi se modificando em razão das transformações da sociedade, é inevitável que tais práticas também se modifiquem.” (FANTIN, 2006, p. 10)

As definições da infância estão sempre se modificando com o decorrer do tempo e da história e algumas instituições estão sempre definindo o significado de ser criança. A escola e a família, por exemplo, apresentam definições claras do que esperam das crianças, suas

responsabilidades e seus direitos. Sendo assim, a concepção de infância não é universal e não alcança a todas as crianças, elas não se desenvolvem de forma linear em etapas e desvinculadas do contexto.

Algumas concepções adultas com relação à infância podem ser até mesmo repressivas e reprodutivas, pois estão definidas em termos do que as crianças ainda não são e do que ainda não conseguem fazer: “Assim, a idade em que a infância termina legalmente é definida de forma primária (e crucial) em termos da *exclusão* das crianças de práticas definidas como propriamente ‘adultas’” (BUCKINGHAM, 2006, p. 11), mas sabemos que as crianças estão constantemente desafiando e negociando estas definições.

Algumas descrições de comportamentos infantis servem também para manter relações de poder existentes entre adultos e crianças, e entre os próprios adultos. De acordo com Buckingham (2006) a figura da criança ameaçada por exemplo, serve a funções particulares. O autor afirma que nos anos 80 as discussões acerca do abuso infantil fortaleceram as ambições políticas de grupos evangélicos cristãos, por exemplo, e ainda permitiu que o governo afastasse as atenções dos problemas econômicos e sociais mais difíceis de atender: “Para pessoas com as mais variadas motivações, a política adulta é frequentemente levada a efeito em nome da infância” (BUCKINGHAM, 2006, p. 14).

Diante do exposto, refletimos que algumas afirmações de que as mídias destroem a infância podem significar, às vezes, um dilema dos adultos de não ter mais controle sobre as crianças, um ambiente do qual os adultos não fazem parte.

As definições adultas da infância são simultaneamente repressivas e produtivas. Elas são desenhadas para proteger e ao mesmo tempo controlar as crianças – ou seja, para confina-las a arenas e comportamentos sociais que não se mostrem como ameaça aos adultos, ou nos quais os adultos serão (imagina-se) incapazes de ameaça-las. Essas definições buscam não apenas prevenir certos tipos de comportamento, mas também ensinar outros. E, como sugeri, servem a funções semelhantes com relação aos próprios adultos. (BUCKINGHAM, 2006, p. 14)

Em meio às definições que os adultos têm feito sobre as crianças, pensamos agora no *YouTube* como um espaço em que as crianças percebem como sendo particularmente seu, longe dos olhares adultos. Se fizermos um contraste entre a plataforma do *Youtube* que estamos estudando e as outras formas de entretenimento que estão disponíveis para as crianças, vamos

encontrar uma contraposição entre programas/atividades pensados por adultos para as crianças, com definições adultas, com ensinamentos e “lições” que visam definir o comportamento infantil.

Em contrapartida, nos canais infantis do *YouTube* temos conteúdos produzidos, em sua maioria, por crianças e para outras crianças, apresentando brincadeiras que elas gostam e com afirmações delas mesmas sobre suas infâncias, embora algumas vezes estas ações ainda sejam controladas por adultos:

As crianças certamente podem ‘falar por si mesmas’ e falam, apesar de raramente terem a oportunidade de fazê-lo no âmbito público, nem mesmo sobre assuntos que têm a ver diretamente com elas. Os contextos nos quais elas podem falar, e as respostas que podem dar, são ainda amplamente controlados pelos adultos; e sua habilidade de articular construções públicas alternativas de ‘infância’ seguem sendo rigidamente limitadas. Mesmo os argumentos em favor dos ‘direitos das crianças’ são desenvolvidos predominantemente pelos adultos, e em termos adultos. (BUCKINGHAM, 2006, p. 14)

Há alguns questionamentos sobre o contato das crianças com os instrumentos tecnológicos estar substituindo o contato humano e o brincar ao ar livre. Acreditamos que a tecnologia jamais substitua a experiência sensorial com o mundo, mas também não deixa de ser uma forma de interagir. Se olharmos mais atentamente para as possibilidades que as mídias trazem para as crianças, podemos ver que elas possibilitam novas experiências, novas formas de brincar, de interagir e de aprender do mundo e com o mundo. Portanto, acreditamos que ambos os tipos de interações, as mediadas pelas mídias e as ao ar livre, produzem experiências relevantes e positivas para o desenvolvimento infantil.

Este movimento de conceber as interações nas mídias como relevantes, envolve considerar as crianças como atores sociais e produtores de cultura, ativas e criativas e perceber que as crianças não estão apenas assimilando informações nas redes, mas reinventando-as e reproduzindo a seu modo, contribuindo assim para a produção na sociedade. A plataforma do *YouTube* com suas possibilidades de interação e produção, tem possibilitado às crianças serem elas mesmas produtoras culturais e recusar-se a ser um espectador passivo.

Através da internet e da própria plataforma do *YouTube*, podemos encontrar centenas de possibilidades para as crianças aprenderem coisas novas e desenvolverem habilidades.

Existem vários tutoriais, *lives*, jogos que desenvolvem matemática, lógica, escrita, organização pessoal através de mini jogos, que são potencializadores do desenvolvimento infantil.

Em minha prática docente, quando estive como professora de inglês em uma turma com crianças de seis anos, no primeiro dia de aula deparei-me com um aluno que nunca tinha tido aulas de inglês, e nenhum parente próximo tinha contato com o idioma, mas ele já conseguia se comunicar e se expressar quase totalmente em inglês. Ao questionar a mãe como ele teria aprendido o idioma, ela me respondeu que, o único contato que ele tivera com a língua havia sido alguns vídeos em inglês que ele assistira pelo *YouTube*. Nesta experiência percebemos o quanto os conteúdos da plataforma contribuíram para este aluno ter contato com outra língua, além da materna, e o quanto esta ferramenta pode ser potencializadora das aprendizagens das crianças.

Apesar dos inúmeros bons conteúdos, há também os que são ruins. Em razão disso, é importante a curadoria dos pais e professores, incentivando as crianças a reconhecerem por elas mesmas conteúdos bons que contribuem para sua aprendizagem e desenvolvimento, proporcionando boas experiências diante das mídias digitais, ao invés de restringir o acesso delas a essas ferramentas que se tornam cada vez mais presentes em nosso cotidiano:

Está acabando a era em que podíamos esperar proteger as crianças desse mundo [no qual as mídias eletrônicas desempenham um papel cada vez mais importante]. Precisamos ter a coragem de prepara-las para lidar com ele, compreendê-lo e nele tornar-se participantes ativas, por direito próprio. (BUCKINGHAM, 2006, p. 295)

Neste sentido, não precisamos impedir o acesso das crianças às mídias, mas podemos ajudá-las a usar da melhor forma possível, lidando com os conteúdos que estão expostos nas mídias de maneira a buscar as melhores oportunidades de aprendizado, que contribuam para seu próprio desenvolvimento. Para isso, discutiremos no próximo tópico sobre o conceito de mídia-educação.

3.3 MÍDIA-EDUCAÇÃO

Ultimamente muito se fala sobre a necessidade de incorporar mídias e novas tecnologias às salas de aulas, uma vez que as crianças, nativas digitais, demonstram maior interesse em atividades que envolvem tecnologias. Algumas vezes, o termo mídia-educação é confundido com essa necessidade de se incorporar ferramentas tecnológicas às aulas, tornando-a metodologicamente mais digital. O conceito de mídia-educação discutido neste tópico não se refere a isso.

A mídia-educação, de acordo com as autoras Bévort e Belloni (2009), surgiu no continente europeu por volta de 1950, a partir da percepção da influência ideológica e padronização nas informações que circulavam nas mídias, o que instigou educadores a se preocuparem com a formação das crianças para uma “leitura crítica” dos meios de comunicação de massa. O autor Guy Debord (2003) definia esta como a sociedade do espetáculo, sendo a definição para este último conceito tida em seu sentido literal: uma plateia que tem sua atenção voltada para o palco e assiste a uma atuação/performance. Para Debord (2003) a plateia da sociedade do espetáculo é composta por cidadãos que assistem passivamente àquilo que lhes é apresentado por meio de imagens, no palco da classe dominante, a burguesia, e atribuem ao que veem o conceito de verdade.

Nessa sociedade do espetáculo, o que antes era vivido se esvai na representação, as imagens refletem um mundo à parte, de contemplação. Para Debord (2003) as pessoas não mais estavam vivendo, mas apenas consumindo as imagens midiáticas, aceitando passivamente o modelo de vida contemplado, em um comportamento hipnótico e alienado. O autor acreditava que, quanto mais se contempla, menos se vive, quanto mais as pessoas aceitam reconhecer-se nas imagens, menos compreendem a sua própria existência e esta é a essência da sociedade espetacular. Neste período, a mídia-educação se referia a uma educação para as mídias, que instigava a reflexão crítica diante delas, compreendendo os riscos de manipulação política e publicitária.

Na América Latina e América do Sul o termo foi adicionado à pauta educacional vinte anos depois, em 1970, em duas linhas de pensamento: mídias como ferramenta pedagógica e como objeto de estudo. Após a Revolução Tecnológica, período conhecido como desenvolvimento da eletrônica digital, expansão do uso de computadores e demais mudanças trazidas pela tecnologia digital, a mídia-educação foi entendida como basilar e adicionada à

Agenda de Paris em 2007 em quatro eixos separados para ser trabalhada nas escolas. O primeiro se referia ao desenvolvimento de programas para se trabalhar a educação para as mídias concomitante ao desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e novos modos de aprender baseados em interatividade e criatividade. (BÉVORT e BELLONI, 2009)

O segundo eixo integra a mídia-educação em teoria e prática à formação de professores e formação continuada. O terceiro diz respeito ao desenvolvimento da mídia-educação no ensino superior e o quarto à importância de publicizar pesquisas sob o viés da mídia-educação, tendo em vista que as mídias fazem parte da cultura contemporânea, que através de dispositivos técnicos, atuam na comunicação entre as pessoas, na reprodução de ideias e possibilita novos modos de aprendizagem, produção de conhecimentos e conteúdo, e de difundir informações. (BÉVORT e BELLONI, 2009)

As mídias estão, portanto, intrinsecamente ligadas a rotina das novas gerações e atuam como uma “escola paralela”, até mais atrativa do que a escola regular nas quais as crianças aprendem e produzem coisas novas, utilizando a linguagem digital. As autoras Bévort e Belloni (2009) discorrem sobre este conceito e afirmam que a educação para as mídias está intrinsecamente ligada à própria cidadania, necessitando haver uma apropriação crítica e criativa pelos cidadãos das mídias. Para isso, é indispensável integrar estas nos processos educacionais: “Sem isso, a educação que oferecemos às novas gerações continuará sendo incompleta e anacrônica, em total dissonância com as demandas sociais e culturais” (BÉVORT e BELLONI, 2009, p. 1082)

Neste sentido, é importante discutirmos não somente a necessidade de se integrar as mídias aos processos educativos na instituição escolar, mas também a formação para as mídias: “É importante considerar esta integração na perspectiva da mídia-educação, em suas duas dimensões inseparáveis: objeto de estudo e ferramenta pedagógica, ou seja, como educação para as mídias, com as mídias, sobre as mídias e pelas mídias.” (BÉVORT e BELLONI, 2009, p. 1084)

A partir de então foi necessário abrir os horizontes para entender não só as mídias relacionadas com a rotina da sociedade e a necessidade de compreendê-las criticamente, mas também reconhecer sua potencialidade na promoção de expressão de opinião, cultura e criatividade e não só como meios de comunicação social.

Esta perspectiva de mídia-educação como forma de expressão e produção criativa é a chave desta pesquisa, uma vez que estamos investigando a produção de conteúdo de crianças youtubers na internet e a relação destas com suas aprendizagens dentro e fora da sala de aula. Bévort e Belloni (2009, p. 7) afirmam que: “O desenvolvimento de uma maior autonomia no contato com as mídias favorece o surgimento de outras competências tais como organizar e planejar seu tempo, suas tarefas, fazer testes, responder formulários, entre outras coisas”

Na Conferência Mundial sobre Direitos Humanos em Viena no ano de 1993, foram discutidos alguns preceitos e objetivos para a mídia educação: deve emanar dos interesses dos estudantes; o termo significa pensamento crítico e deve levar à construção de competências de análise crítica; a produção de mensagens pelos estudantes é um elemento essencial para a construção do pensamento crítico e da expressão; a mídia-educação é necessária à participação e à democracia, ou seja, é fundamental para a cidadania; ela deve incluir todas as mídias, múltiplas “alfabetizações”, (BÉVORT e BELLONI, 2009). A partir disso, podemos questionar: como esses objetivos têm sido abordados nos currículos escolares brasileiros?

Atualmente no âmbito de políticas públicas educacionais brasileiras, o documento que exige a elaboração de currículos escolares é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), aprovada e homologada em 2017, que define “[...] o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento [...]” (BRASIL, 2018, p. 7).

Fazendo uma leitura da BNCC e investigando especificamente o tema de tecnologias digitais, encontramos a seguinte competência geral dentro da Base, referente a educação para as mídias:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p. 9)

No próprio site oficial da Base há um artigo que discorre sobre as possibilidades de se colocar tal competência em prática no contexto escolar. O texto reconhece a necessidade de promover uma alfabetização e letramento digitais para um uso responsável e crítico das

tecnologias. Entretanto, toda a escrita do artigo é direcionada aos professores, destacando a necessidade de estes promoverem o contato dos alunos com as tecnologias. Neste artigo não há espaço para interações do público leitor através de comentários.

Em outro artigo publicado pela revista Nova Escola, apoiadora e promotora da Base Nacional Comum Curricular como inspiração para criação de currículos escolares, a redação discorre sobre a competência geral 5, que trata da cultura digital na tentativa de deixar mais claro o que diz o documento da Base: “Essa competência reconhece o papel fundamental da tecnologia e estabelece que o estudante deve dominar o universo digital, sendo capaz, portanto, de fazer um uso qualificado e ético das diversas ferramentas existentes” (RICO, 2018, p.1). Neste, há espaço para interações em comentários, e destacamos aqui alguns (figura 5):

Figura 5 – Comentários em artigo da revista Nova Escola



Sandra Ferreira

Mas, precisa muito de capacitação dos professores para abortar essa importante área. Informatizar as escolas é chave do sucesso.

Curtir · Responder · 1 · 1 a



Celson Messias da Silva

E um tema muito bom mas precisa ser planejado de acordo com a realidade de cada escola, de cada comunidade, pois nem todos os alunos tem um aparelho de celular moderno recente, nem um computador e muitos professores ainda não tem o domínio das novas tecnologias digitais, são muitos os fatores a serem enfrentados para solucionar problemas seja ele qualfor e em qual área de estudo.

Curtir · Responder · 2 · 37 sem



Wanderley Martins Martins

O abismo da desigualdade tende a aumentar ,sendo que à acessibilidade não se aproxima do razoável

Curtir · Responder · 7 sem

Fonte: Revista Nova Escola, 2022⁹

Alguns usuários, que parecem ser profissionais de educação, destacam a importância de não somente discorrer sobre os temas e as formas que os professores precisam trabalhar com os

⁹ Disponível em: https://novaescola.org.br/bncc/conteudo/9/competencia-5-cultura-digital?gclid=Cj0KCQiA0eOPBhCGARIsAFIwTs5RSdWqOUs3w6zIf0KGuvKxhExrtAdH6HRL0CsQ8KpWnQuRHE0ofAaAmI9EALw_wcB# Acesso em: 17 de janeiro de 2022

alunos, mas proporcionar infraestrutura, insumos e formação adequada, para a escola, profissionais e alunos.

Ao pesquisarmos políticas públicas que visam contribuir para a inclusão digital nas escolas encontramos algumas como o “Banda Larga nas Escolas” ou “Um Computador por Aluno”, e percebemos que elas têm possibilitado a inserção de ferramentas tecnológicas nas escolas, como por exemplo, a criação de laboratório de informática com computadores, tablets, lousas digitais, entretanto, sem grande preocupação com uma boa infraestrutura que sustente a utilização destes instrumentos, e nem com uma formação adequada para propiciar boas experiências aos alunos e professores, resultando em uma apropriação das tecnologias de forma meramente instrumental:

As ações estavam ainda sustentadas na concepção de uma apropriação tecnológica de forma instrumental, e que leva a uma subutilização dessas tecnologias, o que reverbera numa apropriação limitada, que não colabora para a emancipação dos participantes/integrantes que aí estão, em processos formativos. (CORDEIRO e BONILLA, 2018, p. 3)

Destacamos que, embora seja um passo importante para a inclusão digital, a alfabetização e letramento digital está para além da simples utilização das mídias digitais, e a utilização das mídias digitais nas escolas está para além da simples aquisição de tecnologias.

O autor David Buckingham (2008) em uma de suas pesquisas, analisa o grande percentual de tempo que as crianças dedicam às mídias e investiga como elas estão aprendendo neste período, e se se conduz de forma passiva ou ativa, quais as possibilidades que as mídias entregam para àqueles que as acessam e como elas são aproveitadas. Em linhas gerais, o autor disserta sobre como as mídias estão sendo utilizadas pelas crianças em favor de seu desenvolvimento e aprendizagem.

Através de seus estudos, ele constata que a maioria das crianças que tem acesso às tecnologias, o fazem de maneira aquém, sem preocupação e apenas para entretenimento. Para isso, há a necessidade de uma educação para as mídias, que desenvolva nas crianças um senso de responsabilidade ao navegarem na rede e sobre seu próprio desenvolvimento, levando-as a buscarem possibilidades de aprendizagem, de atividades significativas e de se posicionar criticamente sobre aquilo que lhes é apresentado pelas mídias.

Para uma mídia-educação efetiva é necessário então a mobilização e participação de todos os envolvidos nas vidas das crianças, ou seja, as famílias, os professores, demais agentes de educação e elas mesmas. Também é importante percebermos como elas se configuram como importante instrumento de comunicação e de mediação da cibercultura, e não apenas tecnologias: “Os meios digitais têm enorme potencial para o ensino, mas é difícil realizar esse potencial se eles são considerados apenas tecnologias, e não formas de cultura e comunicação” (BUCKINGHAM, 2008, p. 1)

Neste sentido de se posicionar como um consumidor crítico frente aos conteúdos nas mídias, Buckingham (2010) cita quatro dimensões principais para desenvolver um letramento crítico digital: a primeira é a de representação; precisamos compreender que as mídias digitais não apenas refletem o mundo, mas uma representação deste, apresentando determinadas interpretações da realidade que incorpora ideologias implícitas. Portanto, a avaliação deste material, a comparação com o que se vê e o que se vive, identificando as motivações daqueles que criaram a mídia é imprescindível para desenvolver um pensamento crítico frente ao que está sendo apresentado nas mídias.

Em segundo lugar vem a língua, entender como ela funciona em certas formas de comunicação, adquirindo habilidade analítica para descrever seu poder de retórica, e desenvolver uma consciência sistemática de como são construídos os meios digitais. A terceira dimensão é a de se observar a produção do conteúdo, saber *quem* está comunicando, *para quem* e *por quê*, contribui para refletir criticamente acerca do conteúdo nas mídias, principalmente em casos de comerciais: “as crianças precisam saber quando estão sendo alvo de apelos comerciais e como as informações que fornecem podem ser usadas pelas corporações comerciais. [...] esta consciência deve ser estendida aos grupos de interesse, que cada vez usam mais a web como meio de persuasão e de influência.” (BUCKINGHAM, 2010, p. 15)

Por fim, é importante a consciência de que somos audiência, o que significa ter em mente como a audiência é alvo da mídia. No caso da internet, como os sites são abordados e estimulam a navegação e como as informações estão disponíveis.

4 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

Este capítulo vai explicar as etapas da pesquisa, os procedimentos metodológicos seguidos para responder à questão: “Quais as implicações da (re)produção de conteúdos para a plataforma de vídeos do *YouTube* nas aprendizagens das crianças *YouTubers*?” e alcançar os objetivos propostos de conhecer as temáticas abordadas pelas crianças em vídeos de seus canais; identificar o protagonismo infantil nestes e entender como esse conteúdo produzido implica e reflete as aprendizagens das crianças.

Sabendo que a pesquisa objetiva levantar informações sobre determinado tema, delimitando um campo de trabalho, ela se configura como descritiva exploratória (SEVERINO, 2007). De acordo com o autor, a principal característica desse tipo de abordagem é o planejamento flexível, possibilitando ao pesquisador o aprimoramento de ideias ao longo da pesquisa.

A abordagem da pesquisa é qualitativa, uma vez que tem como objetivo analisar aspectos da realidade e do homem como ser que interage com o meio através das relações consigo mesmo e com os outros. Guerra (2014) define a pesquisa qualitativa:

O outro posicionamento metodológico para realizar pesquisas é o que defende o estudo do homem, levando em conta que o ser humano não é passivo, mas sim que interpreta o mundo em que vive continuamente. Esse ponto de vista encaminha os estudos que têm como objeto os seres humanos aos métodos do tipo qualitativo. Os estudiosos que se dedicam a esse tipo de pesquisa afirmam que o homem é diferente dos objetos, por isso seu estudo necessita de uma metodologia que considere essas diferenças. (GUERRA, 2014, p. 8)

Os procedimentos da pesquisa estão delineados da seguinte maneira: a primeira ação para iniciar o trabalho foi realizar o trabalho do estado da arte, tendo como objetivo “descrever o estado atual de uma dada área de pesquisa: o que já se sabe, quais as principais lacunas, onde se encontram os principais entraves teóricos e/ou metodológicos” (LUNA, 2009, p.87-88), possibilitando-nos lançar um novo olhar sobre o objeto de estudo e problema de pesquisa a partir do que já foi produzido.

Para o prosseguimento da pesquisa, investigamos no catálogo de escolas, disponibilizado pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira – INEP as escolas que abrangem a etapa do Ensino Fundamental e que estavam em ativo

funcionamento na cidade de Mossoró/RN, local em que se dará o desenvolvimento da pesquisa. Dividimos a cidade em suas cinco regiões e obtivemos um número de escolas em cada uma, o que será detalhado mais a frente, no capítulo quatro. A partir do mapeamento das escolas, visitas e convites, duas escolas se disponibilizaram para receber a pesquisadora, e que atendiam aos critérios de serem uma da rede pública e uma da rede privada, abrangendo crianças de diferentes níveis socioeconômicos.

A escolha pela escola como campo para realização desta etapa da pesquisa se dá pela oportunidade de contato com um grande número de crianças dentro da faixa etária escolhida e como forma de investigar a relação do *YouTube* com as aprendizagens das crianças, refletidas na esfera formal da escola.

Inicialmente foi escolhida uma faixa etária ideal das possíveis crianças participantes da pesquisa, entretanto, encontramos um número reduzido de crianças com canais que atendiam aos critérios preestabelecidos da pesquisa, objetivando maior possibilidade de alcançar os objetivos propostos. Por isso, optamos por abranger crianças de qualquer idade, e uma vez que uma característica da metodologia escolhida é o planejamento flexível, houve essa possibilidade.

Para identificar as crianças *youtubers* nas escolas, adotamos a estratégia de ir às salas de aula e questionar às próprias crianças se elas conhecem a plataforma do YouTube, se sabem o que é um *youtuber* e se se identificam com esse mister. Conversamos com elas abertamente, dando espaço para questões trazidas por elas durante a conversa.

Os critérios estabelecidos nesta pesquisa para entender o que é um *youtuber* são: *a)* se autodeclarar *youtuber*; *b)* ter seu usuário cadastrado na plataforma e *c)* produzir e publicar vídeos de sua autoria em seu canal.

Conhecendo os *youtubers* mirins¹⁰ de cada turma, e coletando os nomes de seus canais, foi feita uma primeira análise destes, verificando a presença das crianças nos vídeos, o número de vídeos publicados e a constância dessas publicações, para que possamos obter dados suficientes, visando atender aos objetivos propostos. A partir dessa primeira análise, escolhemos inicialmente duas crianças, e posteriormente mais duas, em cada uma das escolas que visitamos, para convidar a participarem da pesquisa.

¹⁰ De acordo com o dicionário Cambridge, *youtuber* mirim significa uma criança que é usuário frequente do site de compartilhamento de vídeos YouTube, especialmente alguém que produz e aparece em vídeos no site.

A resposta das duas crianças foi positiva, por isso iniciamos com o estudo piloto, aplicando os blocos temáticos idealizados para as entrevistas-conversa, o que nos permitiu aperfeiçoar tanto os instrumentos metodológicos quanto os critérios de escolha dos canais das próximas duas crianças, as quais foi realizado o estudo de caso, de acordo com Severino (2007) o estudo de caso considera um caso da vida real particular representativo, estando apto a fundamentar uma generalização para situações análogas, sendo a coleta de dados e análise semelhantes às da pesquisa de campo em geral.

4.2 ESTUDO DE CASO

O estudo de caso investiga um fenômeno contemporâneo, partindo de seu contexto e busca determinar ou testar uma teoria. É característico deste tipo de caminho metodológico, a coleta e análise de dados através de entrevistas e observação. O estudo de caso possibilita ao pesquisador aprofundar seus conhecimentos sobre ele e oferecer subsídios para pesquisas futuras, podendo envolver características quantitativas e qualitativas. (YIN, 2001).

O autor Robert Yin (2001) diz que apesar de parecer simples, o estudo de caso é uma metodologia complexa, que para ser aplicada necessita de um pesquisador habilidoso, empenhado, rigoroso e organizado. Exige ainda algumas habilidades do investigador, como: ser capaz de fazer boas perguntas e interpretar as respostas; ter mente indagadora antes, durante e após a coleta de dados, estar constantemente se perguntando por que os eventos estão ocorrendo; ser capaz de ser adaptável e flexível:

O ponto-chave é que a coleta de dados para um estudo de caso não se trata meramente de registrar os dados mecanicamente (...) Você deve ser capaz de interpretar as informações como estão sendo coletadas e saber imediatamente, por exemplo, se as diversas fontes de informação se contradizem e levam à necessidade de evidências adicionais – como faz um bom detetive. (YIN, 2001, p. 84)

O estudo de caso exige também preparação, que inclui leituras sobre o objeto de estudo, formulação de questões-problemas e temas a serem estudados, compreensão dos conceitos

básicos e terminologias pertinentes ao assunto, e os pontos relevantes ao estudo, tendo o próprio pesquisador noção clara dessas questões.

Configura-se parte importante da preparação do estudo de caso o desenvolvimento do protocolo, que de acordo com Yin (2001, p. 89) “contém o instrumento, mas também contém os procedimentos e as regras gerais que devem ser seguidas ao utilizar o instrumento. É desejável possuir um protocolo para o estudo de caso em qualquer circunstância”, ou seja, o protocolo se configura como um arquivo que contenha: a visão geral do projeto do estudo de caso, seus objetivos, questões, proposições ou hipóteses que estão sendo examinadas, e a relevância política da investigação; os procedimentos de campo, os materiais que precisam ser utilizados, uma agenda clara das atividades de coleta de dados com os períodos especificados de tempo; e o guia para o relatório do estudo de caso.

Antes ainda de iniciar a coleta de dados propriamente dita, Yin (2001) ressalta a importância de um estudo de caso piloto, que ajuda a aprimorar os planos para a coleta de dados, tanto em relação aos conteúdos quanto aos procedimentos. O estudo de caso piloto ajuda o pesquisador a desenvolver o alinhamento relevante de suas questões e pode oferecer informações relevantes sobre a logística da investigação de campo, podendo ser testadas variações dos procedimentos.

Após a preparação e partindo para a coleta de dados em campo, Yin (2001) afirma que as evidências dos dados podem vir de seis fontes distintas, que são elas: documentos, registros em arquivo, entrevistas, observação direta, observação participante e artefatos físicos.

O mais interessante para o estudo de caso, é que não há que se escolher apenas uma das formas de buscar as evidências, mas quanto maior número possível de fontes, melhor qualificado estará o estudo de caso. Esse é um dos três princípios que o autor aponta para iniciar a coleta de dados, os outros dois são: criar um banco de dados, com os documentos que foram utilizados, as tabelas e as notas do pesquisador e manter o encadeamento de evidências, permitindo que o leitor do estudo de caso perceba que qualquer evidência proveniente das questões iniciais da pesquisa leva às conclusões finais do estudo.

Dentre as seis fontes distintas de coletar evidências apontadas por Yin (2001), utilizaremos nesta pesquisa a entrevista, optando pela entrevista-conversa trazida por Saramago (2001), a observação direta, a observação participante, além da análise dos vídeos publicados nos canais das crianças participantes da pesquisa.

As entrevistas-conversa foram realizadas com as quatro crianças *youtubers* que aceitaram o convite para contribuir com a pesquisa, sendo que duas participaram do estudo piloto, e as outras duas do estudo de caso. De acordo com Saramago (2001) a entrevista-conversa é uma estratégia de coleta de dados com crianças, que se diferencia da entrevista não estruturada pela sua orientação através de grandes blocos temáticos, com pontos de comunicabilidade que permitem seu seguimento pertinente e lógico.

Nessa perspectiva, a criança pode influenciar em seu formato, orientação e duração, dando abertura para questões trazidas pelas próprias crianças, pretendendo-se tornar a entrevista descontraída e agradável para elas. A partir das entrevistas conhecemos as crianças, suas preferências, o uso e sentidos que elas atribuem à plataforma do youtube, à criação de vídeos, além de aplicarmos também essa metodologia aos professores e colegas das crianças, abrangendo o olhar para o entorno da criança *youtuber*.

A observação realizada foi estruturada, não participante, direta, na vida real. Essa tipologia está baseada em uma classificação de Vergara (2009) e procura “contribuir para responder ao problema que suscitou a investigação”. (VERGARA, 2009, p. 71). Através da observação direta coletamos dados referentes às ações e comportamentos das crianças na sala de aula com a professora e com os amigos, e em momentos de descontração, no recreio. Através do protocolo de observação, notamos a incidência de certos tipos de comportamentos, e anotamos todos os achados em diário de bordo.

Ao estudarmos as aprendizagens das crianças *youtubers*, entendemos que a construção e o compartilhamento dos vídeos postados na internet influenciam também a construção social da realidade, e estabelece laços sociais entre sujeitos pertencentes a comunidades virtuais, produzindo cultura, que neste caso é chamada de cultura digital, as manifestações de cultura nas redes mediadas por um instrumento tecnológico.

A partir da entrada das mídias digitais e das redes sociais em nosso cotidiano, surge a necessidade de que possamos mergulhar nos arquivos de vídeo publicados pelas crianças *youtubers*. Por isso, realizamos análises documentais nos vídeos produzidos pelas crianças para seus canais do YouTube. Nesta etapa, tivemos como campo de estudo o espaço virtual da plataforma de vídeos YouTube.

Como estratégia de análise dos dados coletados no estudo de caso, Yin (2001) apresenta algumas que podem reduzir as dificuldades do pesquisador, como por exemplo, as quatro

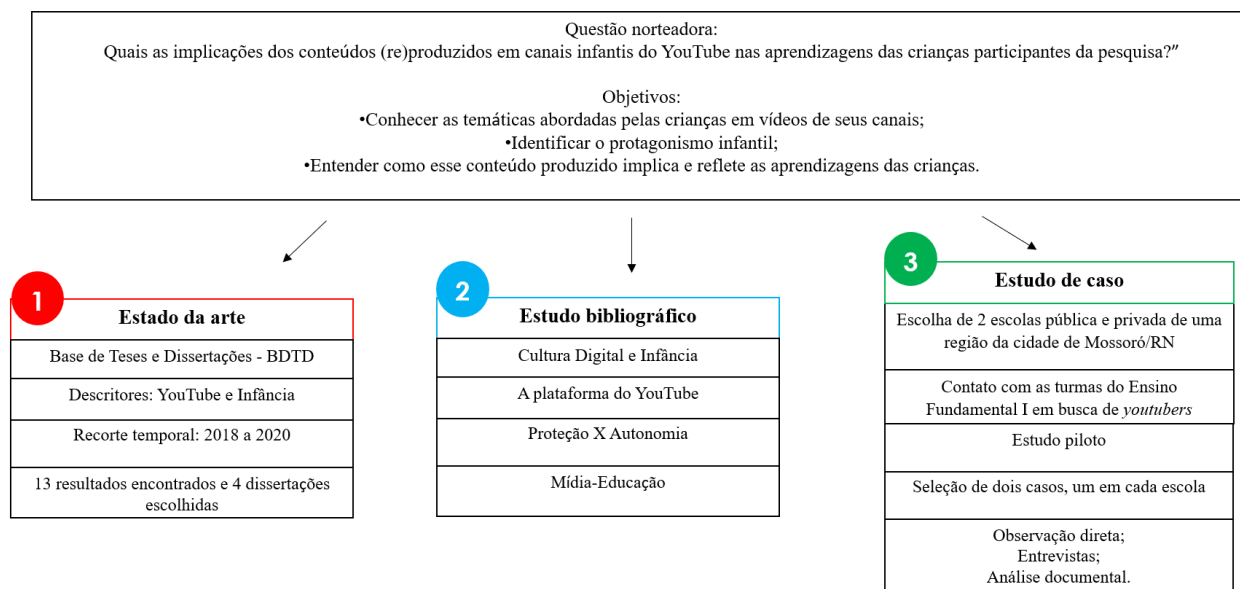
estratégias analíticas específicas de adequação ao padrão, construção da explanação, análise de séries temporais e modelos lógicos de programa, e as outras três de análise de unidades incorporadas, observações repetidas e levantamentos de caso.

Dentre as estratégias mencionadas por Yin (2001) optamos por utilizar a estratégia geral e a construção da explanação, mais eficaz para estudo de casos múltiplos, como o é neste caso. Essas estratégias incluem examinar, categorizar, classificar e recombina as evidências encontradas, tendo em vista as proposições iniciais do estudo.

O objetivo dessas estratégias é analisar os dados do estudo de caso construindo uma explanação sobre eles, representando o resultado de uma série de interações, como: criar uma declaração teórica inicial ou uma proposição inicial sobre comportamentos; comparar descobertas de um caso inicial com a declaração ou a proposição; revisar a declaração ou a proposição; comparar outros detalhes do caso com a revisão; revisar novamente a declaração ou a proposição; comparar a revisão com os fatos do segundo, terceiro ou dos demais casos; repetir esse processo tantas vezes quantas forem necessárias.

Neste sentido, as evidências são examinadas, os posicionamentos teóricos são revisados e as evidências são examinadas novamente de uma nova perspectiva, nesse modo iterativo. (YIN, 2001). Para isso, utilizamos um protocolo de estudo de caso (indicando quais dados deveriam ser coletados), criamos um banco de dados para cada estudo de caso, e o encadeamento de evidências.

O importante é que as estratégias não sejam aplicadas de forma mecânica, mas tendo consciência de que a análise de estudo de caso representa o estágio mais difícil de ser atingido ao realizá-los. Sendo assim, o cronograma de atividades para realização do estudo de caso está delineado da seguinte maneira (figura 6):

Figura 6 – Quadro metodológico

Fonte: elaborado pela autora, 2023

Para os registros dos dados utilizamos gravador de áudio durante as entrevistas, e o diário de bordo contendo as anotações e reflexões surgidas durante o momento da observação e das entrevistas e todos os dados foram transcritos, compondo o banco de dados. O percurso metodológico adotado possibilitou compreender as práticas das crianças produtoras de conteúdo para a plataforma do YouTube, através da percepção dos próprios envolvidos nesse processo, respondendo à questão de pesquisa.

5 CONTEXTUALIZANDO

Neste capítulo trazemos o levantamento de dados realizado para o processo de seleção das escolas participantes, e porque foram escolhidas. Contextualizamos ao leitor aspectos da cidade em que foi realizada a pesquisa, Mossoró/RN, sua disposição geográfica, bairros, o número de escolas em cada um, as duas escolas participantes, suas estruturas, corpo docente, número de alunos e recursos didáticos disponíveis. Além disso, expomos os dados colhidos quanto ao número de crianças *youtubers* por turma, e o estudo piloto realizado com duas delas, uma de cada uma das escolas participantes.

5.1 A CIDADE E AS REGIÕES

A cidade em que a pesquisa foi realizada é um município no interior do estado do Rio Grande do Norte, localizado na região nordeste do Brasil. Possui mais de 300 mil habitantes.

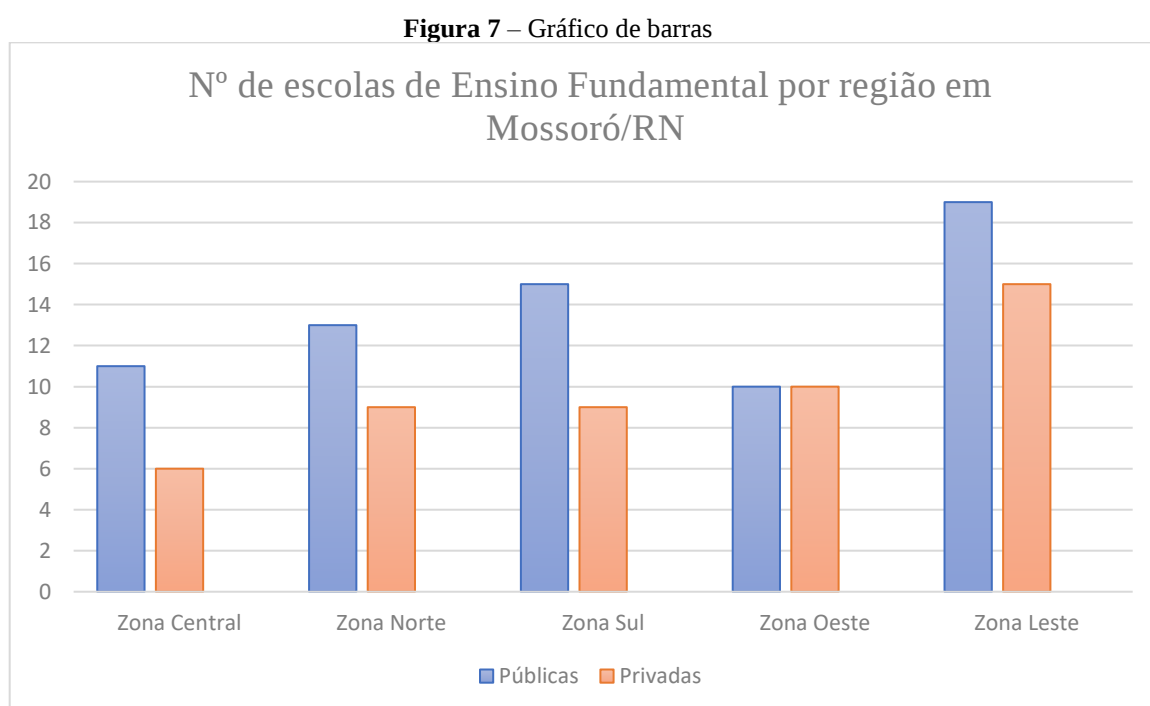
A partir do catálogo de escolas, disponibilizado pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira – INEP, percebemos que a cidade de Mossoró/RN possui 328 escolas ao total, sendo 213 ativas e as demais paralisadas. Dessas escolas ativas, 115 englobam Educação Infantil, 148, o Ensino Fundamental e 36, o Ensino Médio, distribuídas nas zonas rural e urbana. Dentre o número total de escolas, 149 são da rede pública de ensino, tanto estadual como municipal, enquanto 64 escolas são da rede privada de ensino.

Partindo dos objetivos predefinidos na pesquisa, em que optamos por buscar crianças *youtubers* que estejam no Ensino Fundamental, utilizamos um filtro de busca disponibilizado no catálogo das escolas, solicitando apenas as escolas ativas que abrangem o Ensino Fundamental. Neste sentido, encontramos 71 escolas públicas e 48 escolas privadas.

Para facilitar a compreensão e distribuição de onde ficam localizadas as escolas da cidade, podemos dividi-la em cinco zonas principais com seus respectivos bairros: zona central (Bom Jardim, Centro, Paraíba e Paredões); zona norte (Barrocas, Bom Pastor e Santo Antônio) e sul (Aeroporto, Alto da Conceição, Belo Horizonte, Boa Vista, Bom Jesus, Doze Anos, Itapetinga e Ouro Negro); e zona oeste (Abolição, Nova Betânia e Santa Delmira) e leste (Alto

de São Manoel, Alto do Sumaré, Costa e Silva, Dom Jaime Câmara, Ilha de Santa Luzia, Nova Vida, Planalto 13 de Maio e Vingt-rosado).

A partir dos resultados encontrados no catálogo de escolas, com os filtros que aplicamos, fizemos o levantamento de onde elas estão localizadas (figura 7), dividindo-se da seguinte forma:



Fonte: elaborado pela autora, 2023

Dentre as regiões destacadas, escolhemos a região leste do município para aprofundarmos a busca pelas escolas participantes, por estar localizado o maior número de escolas da cidade. Optamos por privilegiar locais em que encontrássemos duas escolas de âmbito público e privado, que fossem geograficamente próximas para realizar a pesquisa, levando em consideração que os alunos seriam da mesma comunidade.

Fizemos o levantamento das escolas que atendiam a esse critério e iniciamos as visitas para falar sobre a proposta de pesquisa. Nas primeiras escolas encontramos dificuldade, a escola pública por motivos de reforma na estrutura física e a particular por medidas de prevenção contra a Covid-19, não permitia que pessoas externas fizessem parte da rotina das crianças.

A partir das visitas e da negativa de algumas escolas, encontramos duas situadas no bairro do Planalto 13 de Maio, zona Leste de Mossoró/RN, onde conseguimos atender nossos

critérios de que as duas escolas participantes da pesquisa estivessem próximas geograficamente, e encontramos abertura e aceite ao convite para contribuir com a pesquisa. Então, iniciamos a pesquisa no segundo semestre de 2022, mês de julho.

5.2 AS ESCOLAS

A primeira escola a ser visitada foi a Escola Municipal Ronald Pinheiro Neo Junior, da rede pública, situada no bairro Planalto Treze de Maio na cidade de Mossoró/RN. A escola é de Ensino Fundamental e atende crianças do Ensino Fundamental I no turno matutino e do Ensino Fundamental II no turno vespertino. Através das visitas, acompanhadas da coordenadora pedagógica, vimos que a escola possui nove salas de aulas, três banheiros, uma sala que funciona como biblioteca, sala de informática e sala de leitura, uma direção, uma secretaria, uma sala dos professores, uma cozinha com despensa e um pátio coberto.

Na parte de recursos tecnológicos, a escola possui dez computadores, localizados na sala de informática (que também é a biblioteca e sala de leitura), um *data show*, aparelhos de som e internet. Entretanto, a coordenadora nos relatou que o retroprojetor e os aparelhos de som estavam quebrados, e a internet não funcionava bem.

A escola atende 331 alunos, sendo 133 no Ensino Fundamental I, distribuídos em seis turmas no turno matutino e 198 no Ensino Fundamental II em oito turmas no turno vespertino. A escola não tem oferta para a Educação Infantil, nem Ensino Médio. Assim, conforme escolhas feitas na metodologia da pesquisa, nosso objetivo era conhecer apenas as turmas do Ensino Fundamental I, portanto, atuamos somente no turno matutino.

A escola da rede particular que visitamos, situada no mesmo bairro em que a escola de rede pública, atende desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, e oferta atividades extracurriculares como aulas de ballet, jiu jitsu e violão, que estão disponíveis para os alunos no contraturno de suas aulas regulares.

Em conversa com a coordenadora, identificamos vinte e cinco turmas ao todo na escola, distribuídas nos turnos matutino e vespertino, sendo oito de Educação Infantil, dez em Ensino Fundamental I, quatro em Ensino Fundamental II e três turmas de Ensino Médio. Ao todo a

escola possui mais de seiscentos alunos e quarenta funcionários, incluindo corpo docente e demais funcionários.

A infraestrutura escolar possui, distribuídos nos dois andares do prédio, dezesseis salas de aula, um laboratório, uma sala para aulas de robótica que contém computadores, uma sala de ballet, outra para jiu-jitsu, uma cozinha, uma cantina, um parquinho, uma quadra coberta, duas piscinas, uma pequena horta, uma sala de papelaria, uma biblioteca em processo de reforma, uma sala de professores, duas salas de coordenação, uma de direção e uma de secretaria, uma sala de Atendimento Educacional Especializado, uma sala para a nutricionista, uma sala de recepção em reforma, além de seis banheiros e um almoxarifado. Totalizando quarenta salas nas dependências da escola.

Em termos de material didático, a escola adotou três sistemas diferentes. Para a Educação Infantil e Ensino Fundamental I são trabalhadas a Escola da Inteligência que de acordo com o site da própria escola tem o intuito de: “desenvolver as habilidades socioemocionais em todas as fases da idade escolar. As ações propostas confirmam a necessidade da educação socioemocional para a formação integral do ser humano e representam o atendimento de uma necessidade latente no Brasil e no mundo.”¹¹. De acordo com a supervisora da escola, que nos recebeu e aceitou compartilhar informações da escola, o material didático é escolhido por uma equipe de professores, pensando na realidade da sala de aula.

Em termos de tecnologia, a escola conta com internet que abrange toda a área da escola e *data-shows* nas salas de aula, além de disponibilizar para os alunos acesso a plataformas digitais com vídeos e jogos educativos para as crianças, palestras para os pais e outros conteúdos, mas o acesso é através de smartphones próprios.

A escola também trabalha com agendas eletrônicas, que é a mais frequente forma de comunicação com os pais. Para isso, cada responsável de aluno precisa baixar o aplicativo em seu smartphone e entrar com um login e senha fornecidos pela escola. Na agenda eletrônica, os pais podem ter acesso às rotinas da sala de aula, as atividades que foram realizadas em sala e as que devem ser feitas em casa, calendários de provas, boletins escolares, observações personalizadas feitas pelos professores sobre seus filhos e podem marcar, pelo próprio

¹¹ <https://escoladainteligencia.com.br/blog/programa-escola-da-inteligencia/>

aplicativo, encontros com os docentes e reuniões. O aplicativo digital da Agenda Eletrônica também engloba a parte financeira, dando acesso aos pais a boletos e débitos com a escola.

5.3 AS TURMAS

No primeiro dia da visita à escola, buscamos saber se havia alunos *youtubers* nas turmas do Ensino Fundamental I através de conversas informais com as professoras. Perguntamos a cada uma das professoras das seis turmas de 1º ao 5º ano, se havia algum aluno *youtuber* em suas turmas. Todas as professoras responderam que não sabiam, e duas demonstraram não conhecer a plataforma.

A partir das respostas das professoras, percebemos que seria necessário estabelecer contato com as próprias crianças para saber se havia algum aluno que produzia e publicava vídeos para o *YouTube*. Então, fizemos visitas às salas de aula de todas as seis turmas de Ensino Fundamental I da escola, e perguntamos a todas as crianças presentes, em um só momento, primeiramente se elas conheciam a plataforma do *YouTube*, e todos unânimes responderam que sim, e depois perguntamos se eles sabiam o que era um *youtuber*, todos também responderam que sim, mas descreveram como “Alguém famoso”, “Alguém que tem um canal no *Youtube* e posta vídeos nele” e “Alguém que ganha dinheiro publicando vídeos”.

A partir das respostas das crianças, explicamos o que considerávamos como *youtuber*, enfatizando os três critérios de seleção pré-estabelecidos nesta pesquisa: ter um registro e um “canal” na plataforma; gravar e publicar vídeos em seu canal e se autodeclarar *youtuber*.

Após expor para as crianças esses critérios, foi feita a pergunta: Há algum *youtuber* aqui na sala? E alguns responderam que sim, dando os nomes de seus canais e compartilhando alguns outros detalhes como número de inscritos e de curtidas que seu canal possui, como foi escolhido o seu nome de usuário e os conteúdos de alguns de seus vídeos publicados. Uma das crianças da turma do quarto ano ainda perguntou com entusiasmo: “Você vai nos levar para o programa da Eliana¹²?”

¹² Programa de televisão brasileiro, transmitido pelo canal SBT, aos domingos. Dentro de sua programação há um quadro chamado “famosos da internet”, onde autores de vídeos com grande número de visualizações na internet são convidados a participarem do programa.

Nesta etapa, muitas crianças também mencionaram o TikTok, “uma rede social destinada ao compartilhamento de vídeos curtos que se popularizou em 2019, alcançando altos números de downloads e usuários”¹³ (FELIX, 2020). Esta rede social apareceu em vários outros momentos da pesquisa, nas falas das crianças que tivemos contato, quando perguntávamos se havia alguma criança *youtuber* na turma, muitas respondiam “Pode ser TikTok?” e algumas mencionavam que não tinham canal no *YouTube* por ser mais difícil de usar, por isso optavam pelo TikTok.

Uma característica do TikTok é de ter vídeos de no máximo um minuto, enquanto no *YouTube* não há limite de duração, sendo mais comum serem publicados vídeos com mais de um minuto.

Depois de analisar os nomes dos canais das crianças, percebemos que a maioria delas utilizou seu próprio nome para o título do canal, e outra grande parte possui o nome dela e de um primo ou um irmão. O número de crianças *youtubers* (figura 7) encontradas nas seis turmas da escola pública foi ao todo de vinte e sete de um total de cento e trinta e três, distribuídas da seguinte maneira nas turmas:

Figura 7 – Número de crianças *youtubers* por turma, escola pública.

	1º ano “A”	1º ano “B”	2º ano	3º ano	4º ano	5º ano
Nº total de alunos	15	18	21	24	27	28
Nº de alunos que são <i>youtubers</i>	2	2	8	8	3	4

Fonte: elaborado pela autora, 2023

Levando em consideração o número total de alunos na escola, percebemos que 20,3% das crianças matriculadas no Ensino Fundamental I desta escola se autodeclararam *youtubers*, possuindo um canal com pelo menos um vídeo de sua autoria publicado. Sendo a maior concentração de *youtubers* nas turmas de segundo e terceiro ano.

¹³ <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-tiktok/>

A escola da rede privada de ensino possui dez turmas de Ensino Fundamental I, sendo cinco turmas no turno matutino e cinco turmas no turno vespertino. Para as dez turmas, existem sete professoras, sendo que três delas lecionam em ambos os turnos.

O primeiro contato com as turmas da escola particular também foi feito através das professoras, perguntando se elas reconheciam algum de seus alunos como *youtubers*, das sete professoras, três sabiam que tinham alunos *youtubers*, enquanto as demais afirmaram não saber. Mesmo assim, realizamos o mesmo contato com as crianças, indo em cada turma fazer as mesmas perguntas feitas para as crianças da rede pública: se sabem o que é YouTube, *youtuber*, e se há algum aluno *youtuber* naquela turma.

Cada visita às turmas durou em média 20 minutos e teve a presença da coordenadora e da professora. Em todas as turmas, a primeira expressão das crianças quando entrávamos nas salas era de silêncio e curiosidade para saber, principalmente, quem era a pesquisadora. Entretanto, depois de me apresentar e fazer a primeira pergunta: “Quem conhece o YouTube?”, imediatamente todos sorriam e respondiam em voz alta “Eu”. A mudança repentina da expressão de curiosidade para familiaridade, era como se elas dissessem: “Temos algo em comum”.

Em todas as turmas a resposta à primeira pergunta foi sempre um “sim” incontestável e unânime, todos os alunos das duas escolas afirmaram que conheciam o YouTube. A resposta para a segunda pergunta continuava sendo “sim”, mas alguns exemplos dados sobre o significado de *youtuber* foram “Alguém que tem uma placa de 1 milhão de inscritos”; “Um homem muito famoso que ganha dinheiro gravando vídeos”; “Existem três tipos de youtubers: o normal, o para crianças e o que não tem propaganda” nas turmas das crianças mais novas (1º ao 3º ano). Na turma das crianças mais velhas os exemplos eram “Alguém que tem um canal e grava e edita vídeos para o YouTube, com dedicação”, e “Precisa ter uma câmera, um roteiro e um editor de vídeos para gravar e publicar seus vídeos no YouTube”

Ao explicar para eles os três critérios estabelecidos na pesquisa para ser um *youtuber*, era feita a terceira e última pergunta: “Há alguém nesta turma que é *youtuber*?”. Em algumas turmas, algumas crianças não levantavam as mãos e diziam “Eu era, mas não sou mais, porque faz tempo que não gravo vídeos.”, e quando a pesquisadora afirmava que todos aqueles que tinham canal e alguma vez já haviam gravado vídeos e publicado em seus canais, o número de alunos *youtubers* crescia.

Na primeira turma que visitamos, um aluno respondeu à terceira pergunta dizendo que ainda era muito “pequeno” para se considerar um *youtuber*, por ainda ter, em seus termos, pouco número de inscritos, mas ao compartilhar esse sentimento com a turma, uma das crianças disse “E como alguém vai ser grande, se não começar pequeno?”, o que o encorajou a rever seus critérios e se autodeclarar *youtuber*. Nós achamos interessante o pensamento dessa criança e acabamos sempre levando essa frase para as demais turmas, incentivando aqueles que tinham poucos inscritos a refletirem sobre ser ou não um *youtuber*.

Ao todo, foram encontradas quarenta e oito crianças *youtubers* nas dez turmas, distribuídas da seguinte maneira (figura8):

Figura 8 – Número de crianças *youtubers* por turma, escola particular.

	1º ano “A”	1º ano “B”	2º ano “A”	2º ano “B”	3º ano “A”	3º ano “B”	4º ano “A”	4º ano “B”	5º ano “A”	5º ano “B”
Nº total de alunos	21	21	23	27	16	17	13	24	14	20
Nº de alunos que são <i>youtubers</i>	1	1	4	7	3	7	5	11	5	4

Fonte: elaborado pela autora, 2023

Podemos perceber que a incidência de crianças *youtubers* nas duas escolas é maior entre as turmas de segundo e terceiros anos e há pelo menos uma criança *youtuber* em cada turma, em ambas as escolas. Na rede privada há 48 crianças *youtubers* do total de 196 alunos que estão distribuídas nas dez turmas de Ensino Fundamental I, o que corresponde a 24,4% dos alunos.

Embora a escola particular tenha mais turmas e consequentemente maior número de crianças matriculadas, ainda assim possui maior porcentagem de crianças *youtubers* do que a escola de rede pública, proporcionalmente.

5.5 O ESTUDO PILOTO

Para que a entrevista-conversa tivesse desenvolvimento satisfatório de maneira a atingir os objetivos da pesquisa, antes de realizá-la com as crianças participantes da pesquisa, fizemos um estudo-piloto com outras duas crianças, uma de escola da rede pública e outra da rede privada. Foram duas meninas de oito anos. Até então, o questionário estava estruturado com quatro blocos: Início do uso do YouTube; Utilização da plataforma; Participação na plataforma e Preferências.

Através do estudo piloto percebemos a necessidade de um ambiente em que houvesse o mínimo possível de distrações para que as crianças pudessem refletir e responder as perguntas, desencadeando ideias, pensamentos e a conversa fluísse. Foi possível perceber essa necessidade uma vez que realizamos o estudo-piloto na sala de aula das crianças durante o intervalo e vimos que as outras crianças da turma entravam de vez em quando para buscar algum objeto, ou perguntar o que estávamos fazendo ali, o que comprometia o andamento e a fluidez da entrevista-conversa.

No estudo de caso, conversamos com as coordenadoras das escolas em busca de um ambiente tranquilo, para que pudéssemos ter o mínimo de interferência possível. Na escola pública encontramos a biblioteca, que ficou com as portas fechadas durante nossa entrevista, e na de rede privada, a coordenadora disponibilizou uma sala de professores, que também pode ficar fechada durante a entrevista.

A primeira criança ao iniciar a entrevista teve dificuldades de responder ao primeiro bloco temático “início no YouTube”. Ao aprofundar a conversar, foi possível perceber que o canal não era apenas dela, mas dela e de sua irmã mais velha. Através das respostas da criança, vimos que quem realizava todo o planejamento de vídeos para o canal, edição e publicações era a sua irmã mais velha, a criança entrevistada só ficava responsável por interagir com o público nos vídeos, o que se tornava insuficiente para a nossa pesquisa, uma vez que ela não obtinha a visão completa da experiência de ser uma *youtuber* (gravar, editar e publicar).

Por isso, para o estudo de caso, tivemos o cuidado de perguntar antes para as crianças se o canal delas era em parceria com algum outro amigo ou parente. Esse foi um critério para fazer a escolha das duas crianças para participarem do estudo de caso. Outra mudança feita após o estudo piloto foi o acréscimo do bloco temático “Aprendizagem” no roteiro de entrevista-

conversa que conseguimos na dissertação de Ribeiro (2020), em busca de atingir os objetivos específicos desta pesquisa.

6 A ETAPA DO ESTUDO DE CASO

“Era uma vez um menino Maluquinho. Ele tinha o olho maior que a barriga, tinha vento nos pés umas pernas enormes (que davam para abraçar o mundo) e macaquinhos no sótão (embora nem soubesse o que significa macaquinhos no sótão.) Ele era um menino impossível. Ele era muito sabido, ele sabia de tudo, a única coisa que não sabia era como ficar quieto.” (Ziraldo, 1980)¹⁴

Este capítulo traz os resultados do estudo de caso realizado com duas crianças *youtubers*, de oito e dez anos de idade, sendo uma delas estudante da rede privada de ensino e a outra estudante da rede pública, ambas da cidade de Mossoró/RN. Elas foram escolhidas de um universo de através de critérios estabelecidos após o estudo piloto. Foi feito um convite para as duas crianças, que responderam positivamente e se disponibilizaram a contribuir com a pesquisa.

O estudo de caso incluiu observações diretas com diário de bordo contendo reflexões da pesquisadora, entrevistas-conversa com as duas crianças, seus colegas de classe e professores, e análise documental em livros, cadernos e provas das crianças. Trazemos ainda as análises realizadas nos vídeos dos canais de *YouTube* das crianças participantes, como última etapa do estudo de caso, considerando que os conteúdos por elas produzidos refletem suas aprendizagens. O percurso metodológico adotado possibilitou compreender as práticas das crianças produtoras de conteúdo para a plataforma do *YouTube*, através da percepção dos próprios envolvidos nesse processo, respondendo à questão de pesquisa.

6.1 CASO UM: NINJ4 GAMERZINHO

Começamos o estudo de caso com o menino chamado Antônio¹⁵, de oito anos, aluno da escola de rede pública, turma do 2º ano do Ensino Fundamental I com 21 alunos, sendo 14 meninos e 7 meninas, uma professora e uma estagiária, responsável por auxiliar uma criança autista, mas que acaba por dar atenção a todos que a demandem, como foi percebido durante a

¹⁴ ZIRALDO, O menino maluquinho. Círculo do livro, 1980. Disponível em: <https://unsmacaquinhosnosotao.wordpress.com/2013/11/08/o-menino-maluquinho/>

¹⁵ Nome fictício

observação direta em sala de aula. Antônio mora com seu pai, madrasta e uma irmã mais nova. A professora relatou-me que a mãe, o havia abandonado e ido morar no Rio de Janeiro/RJ.

No primeiro dia de observação, já percebi que ele não demonstrou dar atenção à minha presença, mas a todo o tempo estava chamando a atenção dos colegas, recebendo constantemente advertências da professora. Ele distraiu-se várias vezes com os seus materiais escolares, ou com o seu casaco, riscando a cadeira, e tentando interagir com as outras crianças, como falar alto: “Preciso de uma borracha, alguém joga aí uma” (mesmo eu podendo ver que havia uma em seu estojo).

Após 30 minutos de aula, falou pela primeira vez de seu canal no *YouTube*: “Ainda bem que meu canal *tá* perto de 200 inscritos, já tem 183”, mas ninguém respondeu a sua tentativa de interação. Em alguns momentos de euforia, ele saiu da cadeira e correu pela sala de aula, colocando um esforço extra nos passos para fazer barulho. Em todos os dias de observação, eu foquei na criança que havia escolhido para fazer o estudo de caso, mas acho válido salientar que a turma demonstrou bastante curiosidade com a minha presença na sala. Recebi olhares que me encaravam por longos minutos, cartinhas com corações desenhados com meu nome (das meninas), e frases como “Você é só uma professora que veio nos ver?!” e ainda, principalmente, no primeiro dia, alguns alunos conversavam entre si, mas direcionando o olhar para mim, exceto Antônio, que não demonstrava se importar com minha presença.

Ao longo da aula de Matemática, Antônio permanecia a todo momento buscando interagir com os colegas, sem muito sucesso, fazendo dancinhas e se jogando no chão, repetindo frases que os colegas diziam, fazendo a pegadinha do braço quebrado, colocando uma das mãos para dentro do casaco e deixando a manga solta. Nos momentos que ele não estava chamando a atenção dos colegas, ele se distraía com seus materiais escolares criando espécies de jogos. Tentava pegar a borracha usando um lápis e uma caneta como se fossem uma pinça, furando um papel com o lápis, correndo pela sala pulando por cima das garrafas de água que estavam no chão, como se fossem obstáculos.

A segunda aula foi de Português. Para iniciar a professora pediu que lessem um texto do livro em voz alta. Todos os alunos leram normalmente, mas Antônio leu como se estivesse cantando. Ele demonstrou fluência na leitura, leu rapidamente o texto, e voltou a seus “jogos” com materiais – dessa vez, jogando bolinhas de papel para cima e tentando pegar com as palmas das mãos abertas. A professora leu com os alunos as perguntas de interpretação de texto, e foi respondendo com eles, e copiando as respostas no quadro para que pudessem transcrever em

seus livros. A primeira resposta era “Na padaria”, Antônio copiou “Na p” e se distraiu virando para a colega de trás e perguntando: “você consegue enxergar bem? Então sua lente deve ser bem alta” e depois se virou e foi embrulhar sua borracha em uma folha de caderno.

Parecia que o tema da Copa do Mundo¹⁶ era corriqueiro entre os alunos na turma de Antônio, e ele havia levado uma camisa da seleção brasileira dentro da mochila. Durante toda a aula, ele pegava a camisa e fingia que ia vestir, até alguém denunciá-lo à professora e ela dizer “Se você não guardar, eu vou confiscar”, ele respondeu todas as vezes com: “Professora, a senhora é policial para confiscar?”, mas acabava guardando a camisa.

Durante a aula, percebi que nada parecia suficientemente desafiador para Antônio, a todo o tempo ele tentava tornar as atividades mais difíceis, como ler o texto cantando, por exemplo, ou ao invés de copiar as respostas da atividade que estavam escritas no quadro, sair pela sala pulando as garrafas de água.

O esquema de horários na escola pública é de quatro horas e vinte minutos de aula, tendo dois intervalos, um para que as crianças lanchem, é oferecido pela escola, e outro, logo em seguida, para que elas brinquem. Durante o intervalo, Antônio tentava sempre se enturmar, mas não conseguia entrar em nenhum grupo.

Após o intervalo, houve a continuação da atividade de interpretação de texto, Antônio não conseguia terminar de copiar as respostas do quadro, porque continuava a chamar atenção dos colegas, por fim, vestiu a camisa do Brasil que estava na mochila, no entanto, foi denunciado pelos colegas e a professora acabou mesmo confiscando a camisa, tendo de ficar ao lado dele até que terminasse de copiar a atividade proposta, o que ele fez em poucos minutos, sem muita dificuldade.

O segundo dia de observação se iniciou com uma aula de Ciências, com o tema “objeto, material e função”. Antônio, logo no início, pareceu incomodado com a cadeira que estava sentado, e ao ser contrariado jogou o livro de Ciências longe, mas a professora mencionou “contar para seu pai” e ele apanhou o livro e respondeu as atividades. Nesse dia, Antônio continuava a se distrair criando “jogos”. Após quarenta minutos de aula, ele correu pela sala imitando um robô, depois foi apanhar um lápis que havia caído no chão e enquanto apanhava fez algumas “flexões” com uma mão nas costas.

¹⁶ Esse dia de observação foi em 16 de novembro de 2022. O Brasil estrearia na Copa do Mundo em oito dias.

Em um certo momento, um de seus colegas pegou um caderno e disse “de quem é esse caderno?” e Antônio respondeu “Deixe eu ver”, mas outro colega respondeu “Não, não deixe ele ver” e ele não viu. Apesar de parecer constantemente excluído pelas outras crianças, ele não desistia de tentar se enturmar, e continuava tentando chamar atenção. Mais uma vez a professora respondeu as questões da atividade com as crianças, copiando-as no quadro. Antônio não prestou atenção ao que a professora disse, mas depois fez a atividade sozinho, em poucos minutos.

Nos dias em que estive observando Antônio na sala de aula, em suas interações com a professora e colegas, pude perceber que ele possui um amplo vocabulário, e consegue se expressar bem quando fala. Outro ponto observado é que Antônio é a única criança que chama a professora de “professora” ao invés de “tia” como os demais colegas. Enquanto a professora falava que as janelas eram feitas de madeira, ele se levantou e foi tocar em uma da sala, parecia querer sentir a textura daquilo que a professora ensinava. Os “jogos” que ele inventou nesse dia incluíram subir em cima da mochila como se fosse um skate e tentar se equilibrar (figura 9), fazer bolinhas de papel e movimentá-las com um lápis e andar de costas de sua cadeira até a porta, na hora de formar a fila para o lanche.

Figura 9 – Antônio tenta se equilibrar na mochila



Fonte: fotografado pela autora, 2023

Após o lanche e intervalo, começou a aula de Geografia, cujo tema era “meios de comunicação”. Ele pareceu se interessar mais por essa aula, e interagiu respondendo algumas perguntas da professora como: “ninguém mais usa e-mail”. A professora mencionou as redes sociais como meio de comunicação e o assunto chegou até o *YouTube*, nesse momento Antônio contribuiu com a aula falando sobre seu canal, disse seu número de inscritos com empolgação, e disse como faz a abertura dos seus vídeos: “Faaaaaaala pessoal do YouTube, beleza?! No vídeo de hoje...” (a entonação foi exatamente a que eu encontrei em seus vídeos).

Nesse momento ele foi o centro das atenções, compartilhou sobre o que gosta de gravar – jogos, freefire, roblox, e um dos colegas até pediu o nome do canal dele para assistir seus vídeos. Entretanto, ele discordou de que o *YouTube* era considerado um meio de comunicação, respondendo que: “Não tem como se comunicar no YouTube, só se você fizer uma live”.

Após esse momento, ele se desentendeu com um colega, porque queria recortar com a tesoura uma embalagem de biscoito, mas o dono da embalagem não permitiu, eles discutiram e Antônio acabou ficando de castigo na sala na hora do intervalo. Ele não chorou, mas argumentou com a professora sobre tentar fazer amigos e eles não permitem: “Quando eu chego perto eles dizem ‘saia daqui’”.

Ao final da aula, aconteceu uma comemoração ao aniversário de um colega com bolo e refrigerante. Ele não quis participar das fotos e disse que não iria comer o bolo, provavelmente ainda estava chateado por ter ficado de castigo no intervalo.

Em um outro dia de observação, durante uma aula de Português, a atividade era criar uma manchete de jornal sobre o caso de uma menina que foi esquecida pelo avô em uma padaria. Ele participou dizendo que poderia ser: “Extra! Extra! Menina esquecida na padaria e presa por roubar um iPhone 14 pro max” e a turma riu da piada, então ele continuou dando mais sugestões de manchete, mas logo um colega disse “Menino deixe de se amostrar”.

Ao pesquisar, vi que o celular que ele citou é atualmente o mais moderno da Apple, marca conhecida como uma das mais caras da tecnologia. O conhecimento dele sobre os celulares mais modernos condiz com sua prática de produção de vídeo no YouTube, e imersão no mundo tecnológico.

Mais um dia de observação e Antônio continuava constantemente querendo se enturmar com os colegas. Há uma cultura entre os meninos de jogar cartinhas na hora do intervalo, uma brincadeira chamada “bafo” em que uma criança aposta uma de suas cartinhas e se a outra

criança conseguir virar a carta, ao bater na mesa em que ela está apoiada, ela acaba ganhando a cartinha. Foi a primeira vez que eu vi Antônio levar cartinhas para a escola, e quando a professora saiu da sala, ele foi até a carteira de outra criança e disse “Vamos bater?”. Nesse momento, entraram na sala de aula alguns alunos de Medicina para um projeto de intervenção sobre reciclagem e as doenças que o lixo pode favorecer.

Os alunos de Medicina utilizaram *slides* para explicar para as crianças sobre as doenças, algo que a professora não costuma utilizar. Antônio prestou bastante atenção, interagiu, e estabeleceu conexões como: “Meu pai já teve febre e também bolinhas vermelhas pelo corpo”, ele lia os *slides* rapidamente e em voz alta no mesmo instante que eram expostos no quadro.

O primeiro conflito do dia de Antônio, que eu pude perceber, foi quando os alunos de Medicina pediram para que as crianças formassem uma fila para brincar de um jogo sobre reciclagem, e ele foi muito empolgado e ficou em um dos primeiros lugares da fila, mas se distraiu indo buscar uma bolinha no chão e quando voltou as outras crianças não deixaram mais que ele entrasse no lugar em que estava. Ele ficou chateado, reclamou e a professora sugeriu que ele fosse para o final da fila, mas ele não aceitou, disse que preferia não brincar se fosse para voltar ao final. Ficou pelo menos uns sete minutos com raiva, reclamando e dizendo que não ia para o final, mas acabou cedendo para que pudesse jogar e foi para o último lugar na fila.

O segundo conflito foi durante o intervalo, em que ele entrou em uma roda de meninos que jogavam “bafo”, e sem querer acabou apostando suas cartinhas. Quando a outra criança jogou e ganhou as cartinhas dele, Antônio ficou muito nervoso, dizia “eu não ouvi que era apostando”, mas a criança que havia ganhado afirmava que ele tinha apostado e perdido. Ele agarrou o menino para tentar recuperar as cartas, bateu em um colega, gritou e disse “Se meu pai souber que eu perdi uma carta, ele me mata”.

Antônio tentou primeiro resolver sozinho, mas não conseguiu, então foi falar com a professora, mas ela disse “Se você apostou e perdeu, ele não vai mais te devolver a cartinha”. Quando ele viu que não ia ter a cartinha de volta demonstrou muita raiva e agiu de forma que eu ainda não havia visto em todos os dias de observação: jogou os livros, bateu duas vezes na cabeça de um colega, gritou, chorou, disse repetidas vezes “Eu não aguento mais”. Então a professora interveio, conversou com o menino que havia “ganhado” as cartinhas e pediu para devolvê-las, e ele claro, ficou com muita raiva de Antônio.

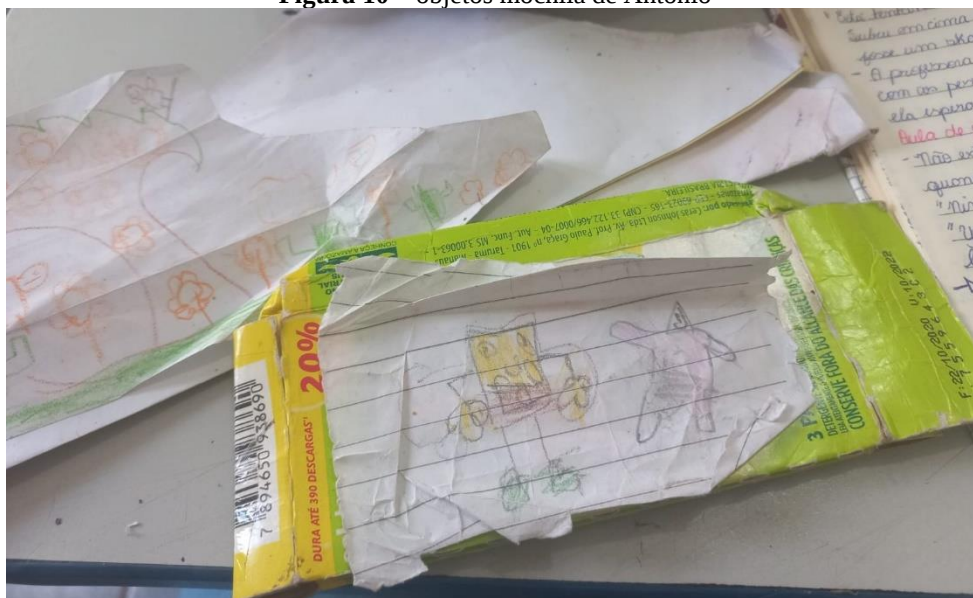
Durante todo o restante da aula Antônio puxava assunto com o colega que havia ganhado as cartas e depois devolvido, que sempre respondia asperamente com “Não quero falar com você”. Em uma das tentativas frustradas de conversar de novo com o colega, Antônio ouviu um “Você é o mais chato da sala” e quando foi relatar à professora disse a seguinte frase: “Professora, todo mundo concordou que eu sou o mais chato da sala”.

A professora encerrou a aula pedindo que as crianças escrevessem frases de gentileza em corações e entregassem para os funcionários da escola. Esse é o tema escolhido para trabalhar nas turmas essa semana: gentileza.

Para a análise de documentos, escolhemos investigar os cadernos, livros, atividades avaliativas das crianças, buscando encontrar relações com suas práticas na plataforma do YouTube, tanto das práticas no ambiente virtual refletindo na escola, quanto as atividades da escola refletindo no ambiente virtual.

Estabeleci uma conversa com Antônio sobre seu material escolar, e perguntei se poderia vê-lo, ele logo disse que sim, e me mostrou algumas de suas produções. Antônio tinha uma mochila cheia de coisas, além dos livros e caderno, tinha muitos papéis cortados, brinquedos, objetos e caixas de remédio com desenhos colados (figura 10).

Figura 10 – objetos mochila de Antônio



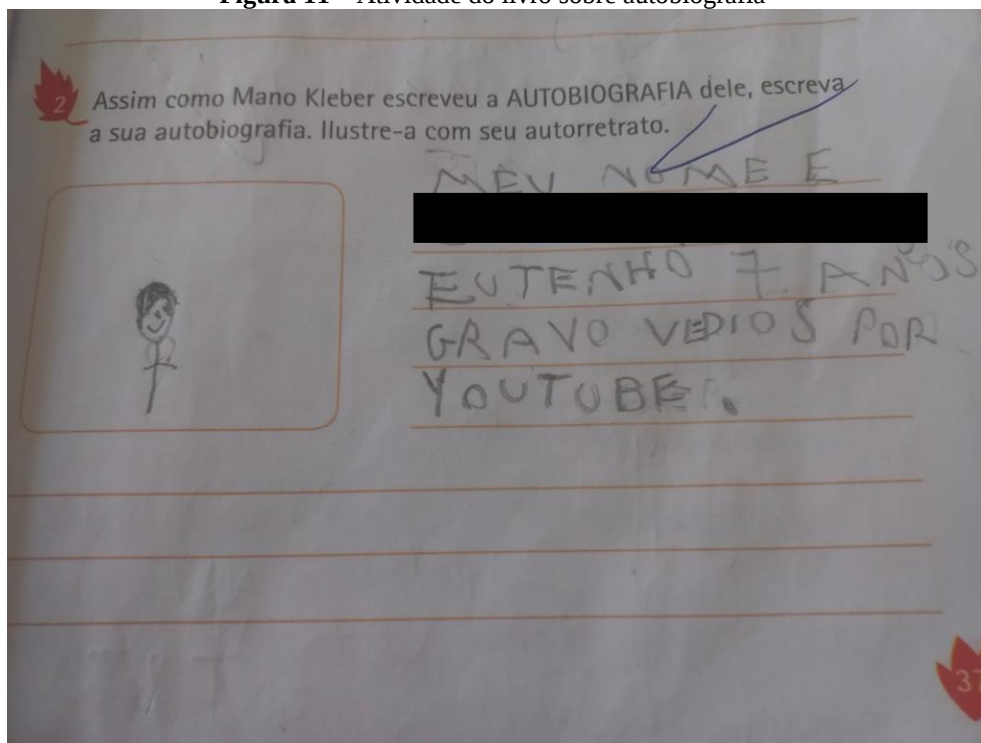
Fonte: fotografado pela autora, 2023

As atividades nos livros estavam algumas incompletas, com recados da professora: “Copiei no quadro, mas o aluno não copiou” e o caderno tinha várias páginas recortadas e

desenhadas, especialmente as de trás, não havia divisão de matérias, as atividades de Português estavam junto com as de Matemática, além de algumas páginas em branco entre as atividades.

Em uma atividade do livro sobre “faça sua biografia” encontrei a resposta de Antônio mencionando sua prática no YouTube: “Meu nome é Antônio, eu tenho 7 anos e gravo vídeos para o YouTube.” e o seu autorretrato ao lado (figura 11).

Figura 11 – Atividade do livro sobre autobiografia¹⁷



Fonte: fotografado pela autora, 2023

Na etapa de entrevistas, escolhemos a abordagem que dava mais possibilidade para as crianças intervirem nos temas abordados, formato e duração, por isso, foram realizadas entrevistas-conversas (SARAMAGO, 2001) com os dois participantes da pesquisa, seus professores e alguns colegas de classe.

As entrevistas com as crianças participantes da pesquisa tinham a seguinte estrutura: o primeiro bloco era com o tema “Início no YouTube” e as crianças conversavam sobre como foi a criação da conta, quando começaram a gravar e postar vídeos na plataforma, porquê decidiram criar o canal, quais as suas influências, se fizeram sozinhos ou com ajuda de alguém.

¹⁷ O nome verdadeiro da criança foi ocultado.

Antônio realizou a entrevista-conversa na biblioteca da escola, onde estavam só ele e a pesquisadora. Ele pareceu confortável e respondeu todas as perguntas de boa vontade. Nesta etapa, Antônio relatou que a criação de seu canal foi com um e-mail de sua madrastra, que já estava cadastrado no aplicativo do *Youtube*, e ele só “personalizou” com uma foto, um papel de fundo e o nome “Ninj4 Gamerzinho”: “Pra criar um canal você faz tipo assim... pega um e-mail sabe, aí troca a foto, coloca o nome do canal, coloca a foto e o papel de fundo, aí só instalar o aplicativo lá de editar vídeos e depois só esperar “pegar” muitos *views* e ter muitos inscritos”

As influências que obtive, segundo ele, foram de outros canais com conteúdos de jogos, que é também os de seus próprios vídeos:

Eu quis criar o canal porque eu assistia muitas coisas de gamer, vários youtubers tipo Robin Hood Gamer, mas o nome dele é Gabriel... e mais um que também são três irmãos que tem um canal que é a família arqueira que eu assistia muito também. Eu me inspirei nesses canais, assim... ele fazia muitas coisas boas, fazia vídeos de desafios com o irmão dele, fazia muitos desafios tipo sky blocker que tem no Minecraft e assim me inspirei muito. (ANTÔNIO, 8 anos)

O segundo bloco de perguntas está relacionado a utilização da plataforma do YouTube, as preferências das crianças, a forma como interage e participa da comunidade virtual e a relação que elas estabelecem entre o *YouTube* e a brincadeira. Iniciando este bloco, Antônio comenta que utiliza a plataforma através do celular de seu pai, para gravar vídeos, editá-los e publicá-los: “Eu gravo pelo celular, não tenho câmera. O celular é meu, mas é do meu pai, ele só deixou eu ficar mesmo.”, mas que não faz muitas edições, porque acha mais prático apenas gravar e publicar: “Eu não edito muito meus vídeos porque eu tenho que baixar outro aplicativo pra editar os vídeos, assim, demora... porque tem que esperar chegar na barrinha cem pra poder mandar o vídeo pro youtube”

Embora precise do celular de seu pai, Antônio relata que faz tudo sozinho e não tem ajuda de mais ninguém para gravar e publicar seus vídeos: “Eu aprendi a mexer no *Youtube* antes de aprender a ler, eu apertava em todos os botões do youtube, eu aprendi sozinho [...] Eu mesmo que posto, agora eu já sei ler e eu sei escrever.”

As preferências de conteúdos de vídeos para assistir são os mesmos que para gravar: “Agora eu gosto muito de vídeos de jogos tipo assim, porque ele também fazia vídeos de jogos

que eu gosto. Eu gosto de assistir algumas coisas tipo assim, de animação que são criadas que é de jogo, vídeos de desenhos, que dá muito trabalho pra criar essas animações, mas assim, as maiores animações que pegam *views* no youtube”.

Antônio declara que interage apenas dando *likes* nos vídeos em que assiste, mas que não costuma comentar: “Eu dou like, por que? Porque eu gosto de dar likes nos vídeos, mas não comento nada, só dou like mesmo”

Ao ser questionado sobre a possibilidade de a prática de publicar vídeos ser um tipo de brincadeira, Antônio é incisivo: “O *Youtube* não é uma brincadeira, é gravar vídeo”

O terceiro bloco temático inclui a expectativa da criança *youtuber* para seu canal, e como ela se organiza na publicação dos vídeos. Antônio afirma que não possui uma programação específica, mas grava e publica os vídeos quando sente vontade. Entretanto, corroborando com a sua afirmação de que o *Youtube* não é uma brincadeira, mas algo sério, ele diz que está em busca de um sonho, que é ganhar uma placa de cem mil inscritos.

Programação? Não tem não, tipo assim, quando eu penso – ah vou gravar agora, aí vou gravar, depois posto e depois vou jogar um pouquinho no celular [...] Minha expectativa é chegar até cem milhões ou dois milhões, é o meu sonho. Eu espero chegar a oito milhões, depois novecentos milhões e depois a cem milhões de inscritos, porque o meu sonho é ganhar uma placa do YouTube. Normalmente meus vídeos pegam dezesseis *views*, oito *views*, vinte e seis *views*, não é muito *view*. (ANTÔNIO, 8 anos)

O quarto bloco temático se relaciona com as aprendizagens das crianças: o que gostam de assistir, se a escola sugere algum conteúdo ou vídeo para elas assistirem em casa, ou se já assistiram a alguma coisa na escola mesmo, se consegue se lembrar de alguma coisa que já aprenderam no *YouTube*. Antônio já mencionou que aprendeu a utilizar alguns recursos de edição de vídeo no próprio YouTube, além de aprender técnicas de jogos e outras possibilidades. Ele também mencionou a plataforma e o Google como fonte de pesquisa:

Eu aprendi a gravar vídeos no youtube, aprendi a editar no aplicativo. Eu jogo muito jogo, assim, e eu vi lá quando eu tava jogando e queria uma textura pra baixar, aí eu vi lá como baixa. E quando eu não sei alguma coisa eu vou pesquisar no YouTube, ou lá na Google também. (ANTÔNIO, 8 anos)

De acordo com as falas de Antônio, a escola não sugere conteúdos para as crianças assistirem no *YouTube*, exceto no período da pandemia do Covid-19 que perdurou nos anos de 2020 e 2021, necessitando-se de atitudes extremas para evitar contágio da doença, obrigando as crianças a ficarem em casa. Neste cenário, as escolas utilizaram como estratégias vídeo-aulas produzidas pelos professores e lançadas no *YouTube* para que as crianças assistissem as aulas estando dentro de casa. Antônio mencionou este período como sendo a única lembrança que ele tinha de algum conteúdo do *YouTube* sugerido pela escola: “Só lá no primeiro ano, mas era de dever, porque era quando eu não vinha para a escola, tava sem estudar, só fazia as atividades que mandava com a minha avó. Esse ano não, não teve”

A participação da família de Antônio em suas práticas de *youtuber* parece mínima, de acordo com seu relato; Ele disse que faz tudo sozinho e que o pai só soube depois de um tempo que ele gravava vídeos para o *YouTube*, porém, não é contra essa prática: “Eles já sabem, mas antes eles não sabiam. Meu pai é inscrito até”. Além de que, utilizou o e-mail da madrastra para criar o seu canal na plataforma: “Eu só pensei assim – vou criar um canal. Troquei a foto, a foto era só um “M” porque era um e-mail da minha mãe, aí eu troquei, alterando e coloquei o nome do meu canal e consegui gravar vários vídeos”

Para obter mais informações relacionadas a Antônio na sala de aula, a partir da percepção das outras crianças da turma, sobre sua prática no *YouTube*, realizamos entrevistas-conversa com três de seus colegas de classe indicados pela professora. Realizamos as entrevistas na biblioteca. A primeira criança, de sete anos, relatou não gostar de Antônio “porque as vezes ele fica me perturbando, hoje ele me deu um brinquedinho e depois pegou da minha mão, sem permissão. Se tivesse pedido com educação eu ia dar pra ele, mas pegou da minha mão.” (João¹⁸, 8 anos, colega de turma de Antônio)

A próxima criança deu a Antônio quase o mesmo relato do primeiro amigo, sobre ele ser alguém difícil de conversar e interagir: “Antônio é uma pessoa que estuda, mal-educado. Só isso mesmo. Só sei que ele é mal-educado, porque ele fica brigando com os outros... quando ele pede a borracha e vai devolver, ao invés de devolver com educação, ele joga, pra pessoa pegar” (Letícia, 8 anos, colega de turma de Antônio)

Uma das crianças atribuiu o “mau comportamento” de Antônio a querer ficar em casa e não poder: “Eu acho que o pai dele obriga ele a vir pra escola, porque hoje quando eu vi o pai

¹⁸ Para todas as crianças colegas de classe de Antônio que conversaram com a pesquisadora nas entrevistas, adotaremos um nome fictício.

dele vindo deixar ele na escola, Antônio *tava* chorando. Eu acho que era porque o pai dele não deixou ele ficar em casa” (João¹⁹, 8 anos, colega de turma de Antônio)

Com relação ao YouTube, as crianças relataram a constância de Antônio em compartilhar sobre sua atividade na plataforma, uma delas respondeu: “Tudo o que Antônio fala, é sobre o YouTube. Hoje ele falou que postou um vídeo” (Guilherme, 9 anos, colega de classe de Antônio)

Por isso, percebemos que Antônio é protagonista de seu canal de *YouTube*, desenvolvendo todas as atividades relacionadas à gravação, edição, publicação, sem intervenções adultas, e mantendo constância nas publicações. A partir das observações encontramos similaridade no que é postado por ele e no que ele faz durante as aulas, uma vez que o conteúdo predominante em seus vídeos é de jogos e nas observações feitas em sala de aula ele demonstrou interesse em aulas com jogos e ainda “criou” alguns, com materiais que tinha disponíveis como lápis, papel, mochila, garrafas de água etc.

Percebemos dificuldades de socialização de Antônio com os demais colegas de classe. Vale ressaltar que ele é o único da classe com a prática de gravar vídeos para a plataforma do YouTube. Segundo relatos feitos pela professora, Antônio foi um dos primeiros da turma a aprender a ler, ela atribui o interesse dele em aprender a suas práticas no YouTube, uma vez que a leitura facilita sua navegação pela plataforma.

Neste caso, a plataforma do *YouTube* contribuiu efetivamente para a aprendizagem de Antônio, tanto para aquilo que lhe interessa aprender, informalmente, quanto para o que é ensinado pela escola.

6.2 CASO DOIS: BECA GAMER

O segundo caso da pesquisa é de uma criança de dez anos, menina, estudante de uma escola de rede privada de ensino, situada no mesmo bairro que a escola de rede pública do caso anterior. Ela mora em um condomínio com os seus pais e um irmão mais novo. Assim como Antônio, caso anterior, ela também é *youtuber*, mas está em uma série mais avançada que ele,

¹⁹ Para todas as crianças colegas de classe de Antônio que conversaram com a pesquisadora nas entrevistas, adotaremos um nome fictício.

no quinto ano do Ensino Fundamental I. Neste caso usaremos o nome real da criança, uma vez que recebemos por escrito, de sua mãe, autorização²⁰ para fazê-lo.

Ao iniciar a observação já pude perceber a primeira grande diferença entre os dois casos, que nem mesmo se refere às crianças, mas ao ambiente. A sala de Rebeca é climatizada, limpa, pequena e silenciosa, com apenas vinte alunos que demonstraram respeito à autoridade da professora nos dias em que aconteceu a observação direta. Os alunos demonstraram ser amigos uns dos outros, tanto meninos quanto meninas.

No primeiro dia de observação as aulas eram de Matemática e Ciências. Como já havia ocorrido a semana de avaliações, a professora solicitou que as crianças fizessem as atividades que estavam atrasadas do livro. Elas sentaram-se em duplas e conversavam baixinho, enquanto resolviam as atividades sugeridas pela professora, que ficou em sua mesa, recebendo alguns alunos que tinham dúvida e solicitavam sua ajuda. Uma menina da classe pediu para fazer dupla com Rebeca, que concordou e as duas se concentraram nas atividades de Matemática. Algumas vezes a colega puxava assunto com Rebeca que respondia rápido e depois pedia para voltar a fazer a atividade. Rebeca, duas vezes, se levantou para pedir ajuda a professora em alguma questão, e outras vezes perguntou de onde estava sentada mesmo, o significado das palavras “agrupar” e “comprometer”.

As crianças fizeram atividades durante uma hora e meia, até chegar o momento do intervalo. Quando tocou o sinal para todos saírem da sala, Rebeca disse “Isso é um absurdo (ela usou essa expressão várias outras vezes durante o dia), só faltava uma questão para eu terminar”. Durante o recreio, ela se sentou em uma roda com mais três meninas, sendo duas delas *youtubers*, elas conversaram sobre o ano seguinte, comentaram quem iria para outra escola, falaram sobre vídeos que tinham assistido no *YouTube*, sobre os lanches que estavam comendo serem saudáveis e sobre a Copa do Mundo. Elas ficaram sentadas no chão perto da sala, até a hora em que a professora retornou pedindo para que todos entrassem, porque havia acabado o horário do recreio.

Na volta para a sala, uma criança ao meu lado perguntou para a sua dupla alguma coisa relacionada com a atividade que estavam fazendo, ela respondeu: “Eu não sei, pergunte para Rebeca”, e o que fez a pergunta disse: “Eu já perguntei e ela não sabe” ao que a outra criança respondeu: “Se ela não sabe, como eu vou saber?!”. Após o recreio, as crianças continuaram a

²⁰Apêndice B

realizar as atividades que estavam fazendo, sem precisar que a professora pedisse. Nesse momento, elas pareciam estar mais agitadas do que antes de saírem para o recreio, conversavam mais alto, e a professora não estava na sala. Rebeca olhou para mim e disse “Mirella se quiser pode colocar moral” e as outras crianças riram.

Quando terminou as atividades, Rebeca permaneceu sentada em sua cadeira, cantando baixinho. A professora começou a entregar as avaliações corrigidas. Todos receberam suas provas, Rebeca não fez comentários, apenas olhou e depois guardou suas avaliações. No último horário, a professora corrigiu no quadro as atividades realizadas, solicitando que as crianças participassem compartilhando suas respostas em voz alta. Rebeca participou, disse em voz alta algumas de suas respostas e estavam todas corretas.

No dia seguinte Rebeca sentou no mesmo lugar, estava usando máscara. A professora iniciou a aula com uma roda de conversa, deixou as crianças falarem sobre assuntos aleatórios, vivências em casa com a família, lugares que tinham visitado na noite anterior, e depois ela explicou o que haveria na escola naquele dia: momento no pátio de devocional com todas as turmas, e a turma deles estaria responsável por fazer a oração, na última aula teria um ensaio de dança para o projeto bíblico, e que os pais que ainda não haviam comprado o ingresso deveriam fazê-lo, porque já estava se esgotando.

Depois disso ela direcionou os alunos para o pátio, e eles aguardaram as outras turmas chegarem. O devocional teve início com a oração, feita por uma colega de turma de Rebeca, uma de suas amigas youtubers, depois outra turma compartilhou um versículo bíblico e mais uma cantou um louvor para encerrar. Rebeca prestou atenção a tudo, cantou o louvor, interagiu batendo palmas e gritando “Uhu”.

Após o devocional, voltaram para a sala, e mais uma vez a professora pediu que fizessem as atividades atrasadas do livro, dessa vez de História e Português. Um dos alunos não havia feito a prova de História na data correta, e precisou fazer naquele dia, na sala de aula mesmo, enquanto as outras crianças respondiam atividades. Nesse momento, quando os alunos começavam a conversar mais alto, Rebeca dizia algumas frases como: “Pessoal, vamos respeitar o colega que está fazendo a prova.” e “Gente, silêncio, por favor”.

Alguns minutos antes de tocar o sinal para o intervalo, Rebeca teve uma dúvida na atividade e foi perguntar para a professora que respondeu “Vamos lanchar e na volta eu explico”. Ela organizou seu material antes de sair, fechou os livros e cadernos e guardou o lápis

no estojo. Nesse dia ela sentou-se no chão do pátio para lanchar, em um grupo maior do que o do dia anterior, com mais sete meninas. O assunto principal da conversa ainda era Copa do Mundo. Ao voltar para a sala, quando acabou o horário do intervalo, Rebeca olhou para a professora e disse “Agora me explique aquela questão, tia”.

No final da tarde, as crianças foram para o ensaio do projeto bíblico, Rebeca era uma das principais dançarinas, fez toda a coreografia sem errar, a música era gospel. Elas ensaiaram umas seis vezes e voltaram para a sala de aula.

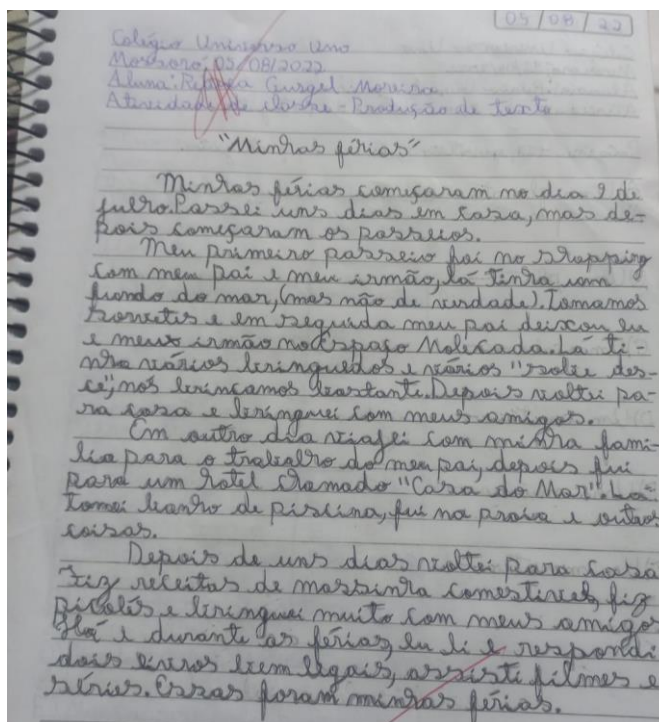
O dia seguinte houve uma intervenção de uma estudante de mestrado na sala de aula, ela realizou com as crianças uma atividade que envolvia Matemática e Yeato, que fazia parte de sua pesquisa. As crianças se dividiram em dois grupos e desenvolveram cenas de teatro que representavam o cotidiano com a Matemática. O grupo de Rebeca representou uma compra de supermercado. Durante o planejamento da cena, ela deu ideias de falas, figurino, e cooperou interpretando uma das personagens principais da cena.

Ao final da atividade, as crianças deveriam fazer um desenho sobre o que foi vivenciado. Dois colegas pediram lápis de cor emprestado para Rebeca, que cedeu. Nesse momento a professora não estava na sala, e uma criança perguntou para Rebeca se naquele dia haveria ensaio para o projeto bíblico, e ela respondeu que sim. Houve o recreio, Rebeca sentou para lanchar com uma amiga no banco do pátio.

Ao retornarem para a sala a professora perguntou como havia sido a atividade vivenciada com a aluna do mestrado, as crianças se empolgaram e fizeram comentários como “Foi muito legal” e descreveram as cenas que haviam interpretado. A aula se encerrou com o ensaio para o projeto bíblico que aconteceria no dia seguinte.

Ao conversar com Rebeca, pedi permissão para ver o seu material escolar, ela concedeu-me e mostrou-me seu estojo e canetas. O material de Rebeca é organizado, as atividades estão todas realizadas, tendo somente duas exceções. Ao analisar seu caderno, encontrei uma atividade que refletia alguns de seus vídeos, o relato de suas férias (figura 12):

Figura 12 – Atividade Rebeca



Fonte: fotografado pela autora, 2023

Durante a etapa de entrevista-conversa, Rebeca e eu nos encontramos em uma salinha reservada, ao lado da que ela costuma ter aulas, e pudemos realizar a entrevista de forma satisfatória. Rebeca mostrou-se solícita e respondeu todas as temáticas confiante. Da mesma forma como fizemos com Antônio, Rebeca conversou comigo em quatro blocos temáticos diferentes: início no YouTube; participação/interação; expectativas e aprendizagens.

Rebeca relatou que sua vontade de iniciar um canal no *YouTube* se deu através de sua experiência como espectadora. Por assistir vários vídeos de canais famosos, ela despertou o interesse por se tornar uma *youtuber* e pediu ajuda para a sua mãe, que apoiou o interesse da filha e até mesmo contribuiu para a criação de seu canal:

Eu assistia muito muito muito mesmo YouTube, aí eu assistia umas youtubers famosas tipo a Luluca, não sei se você conhece?! Aí eu queria muito ser *youtuber* quando crescesse, e pedi ajuda pra minha mãe, perguntei se dava certo e ela gostou da ideia e disse que ia me ajudar. Aí ela me ajudou a gravar os vídeos e tudo meu, tipo, você viu que no meu canal tem vídeos que eu cantava e dançava? Então... aí eu cantava na igreja e ela gravava e colocava no meu canal, quando eu tinha ideia de vídeo eu dizia – mãe, posso gravar dizendo isso?! Aí ela deixava (REBECA, 10 anos)

Através das respostas de Rebeca, percebemos que sua mãe é importante na decisão dela de se tornar uma *youtuber*, diferentemente de Antônio, que iniciou o seu canal sozinho, e só depois seus pais tiveram conhecimento de sua atividade na plataforma, Rebeca ainda relatou que a mãe participou da escolha do nome, e da produção de alguns vídeos em seu canal: “Eu e minha mãe que criamos o canal, eu me lembro que eu tinha escolhido o título, que era ‘Crescendo com Rebeca’ e depois virou ‘Beca gamer’. O e-mail é da minha mãe.”

Em ambos os casos as crianças são menores de doze anos, mas utilizaram e-mail de adultos para a abertura da conta, o que nos remonta à frágil política do *YouTube* de proteção às crianças com os termos de uso: “somente para maiores de 12 anos”.

A produção de vídeos no caso de Rebeca acontece através de um celular próprio dela, e faz edições em seus vídeos no aplicativo “CapCut”. No mesmo dia ela grava, edita e logo depois já publica o seu vídeo:

Eu uso o meu celular pra gravar os meus vídeos e eu edito o vídeo num aplicativo, Capcut, eu mesma edito sozinha. Agora eu tenho 10 anos, mas eu criei o canal quando eu tinha 7 anos. Quando eu comecei eu não editava os vídeos, eu pedia ajuda a meu pai e minha mãe, aí eles editavam os vídeos. Mas agora eu mesma que edito. [...] Eu gravo mais quando eu sinto vontade, e eu faço tudo na hora, gravo, edito e posto. (REBECA, 10 anos)

Rebeca afirma que não possui uma rotina de publicações, e nem um conteúdo específico, mas reúne em seu canal diferentes tipos de vídeos que acha interessante, e procura gravar o que acha que as pessoas vão gostar de assistir. Além de que, suas ideias de vídeos partem principalmente de outros vídeos que ela assiste e reproduz a ideia em seus próprios vídeos, além de sugestões de sua mãe e amigas:

Não tenho um tema específico que eu gosto de gravar, quando eu gravo eu penso em uma coisa que as pessoas vão gostar de assistir. Quando eu era menor eu queria um só de jogos, só que aí minha mãe não deixou, aí eu gravava vídeos aleatórios, o que aparecia pra eu gravar que eu achava legal eu gravava [...] Eu ficava assistindo vídeos, aí no reels do instagram eu também assisto muito. Você já viu um vídeo no meu canal que era fazendo um coelhinho de guardanapo? Então, eu tirei de lá. Eu vi e achei legal aí fiz o vídeo. (REBECA, 10 anos)

Com relação à participação de Rebeca no Youtube, esta relatou que não costuma comentar, semelhantemente à criança do caso anterior, apenas curte os vídeos e assiste, mas relatou que gosta quando seus inscritos curtem e comentam seus vídeos, porque assim sabe de quais conteúdos estão gostando mais. Rebeca gosta de “assistir vídeos engraçados, de animais, de edits, de receitas e evangélicos.”

Questionei se os colegas de turma de Rebeca sabem sobre seu canal no YouTube, se são inscritos e se já assistiram seus vídeos, ao que ela respondeu-me: “Meus amigos da sala sabem que eu sou youtuber, alguns são inscritos. Eles ficaram rindo, mas de brincadeira mesmo, porque meus vídeos são muito aleatórios” (REBECA, 10 anos).

Rebeca acredita que o *YouTube* não é considerado um trabalho sério e nem uma brincadeira, ela o define como: “uma forma de passar tempo, se divertir, se comunicar com as pessoas.”.

Dentro do bloco temático de aprendizagens possibilitadas pela plataforma do YouTube, Rebeca refletiu sobre aquilo que já aprendeu através de vídeos que assistiu produzidos por outros *youtubers*:

Com os vídeos a gente aprende várias coisas, tipo, se a gente assistir um vídeo de receita a gente aprende a cozinhar, dá pra aprender a fazer coisas, aprende conteúdos de escola... Eu procurei um vídeo sobre frações, era uma mulher explicando no quadro, o nome era giz com giz eu acho. Eu também aprendi a mexer no youtube assistindo vídeos do youtube, por exemplo, eu não sabia trocar a foto do perfil, aí fui e assisti um vídeo pra aprender como trocar a foto do perfil. (REBECA, 10 anos)

Ainda mencionou uma atividade trazida pelo livro de Português, em que havia algumas dicas de como iniciar um canal no *YouTube*, o que de acordo com Rebeca, chamou a atenção dela e de seus colegas de turma. Entretanto, nenhuma sugestão de vídeo foi dada pela professora: “Na escola nunca pediram pra gente assistir um vídeo no *Youtube* não, mas na aula de português, no livro, tinha umas coisas dizendo como a gente podia começar um canal no youtube, foi bem legal, a gente gostou.” (REBECA, 10 anos)

Ao falar de suas expectativas para o futuro de seu canal, Rebeca mencionou a vontade de se tornar mais conhecida, com maior número de inscritos e de ter uma rotina mais frequente

de publicações: “Quero conseguir gravar vídeo direto, e gravar mais conteúdo de Jesus e que eu tenha mais inscritos e que as pessoas gostem do meu canal” (REBECA, 10 anos)

Por fim, Rebeca mencionou várias vezes durante a entrevista a sua mãe, e a participação dela em seu canal. De acordo com as respostas, a mãe cooperou na criação da conta, nas produções e publicações dos vídeos enquanto Rebeca era mais nova, e agora com o amadurecimento dela, contribui mais com as escolhas de conteúdo para os vídeos, além de que é conivente com a decisão de Rebeca em se tornar *youtuber*: “Minha mãe uma vez deu a ideia de fazer um vídeo pra falar de Jesus pras pessoas [...] Minha mãe deixa eu usar o celular livremente, eu pego na hora que eu quero, as vezes ela diz – Rebeca, guarde o celular e venha fazer isso aqui, aí eu deixo e vou” (REBECA, 10 anos)

Através das observações realizadas, das entrevistas e da análise documental, entendemos que Rebeca não é protagonista de seu canal, porque apesar de participar de todos os vídeos, suas práticas são intermediadas por sua mãe, que contribui para escolha de temas de vídeos, de gravação, publicações, fotos de perfil, nome do canal e segundo falas de Rebeca, a opinião de sua mãe prevalece nas decisões do canal. Entretanto, Rebeca tem ainda grande participação nas edições de vídeos, o que lhe proporciona aprendizados ao expressar criatividade, escolhendo as imagens que ficam, as que saem, como serão alteradas, efeitos sonoros etc.

Rebeca demonstrou socializar bem com os colegas de sala, principalmente com uma colega que também é *youtuber*. Elas conversam sobre seus canais, e são telespectadoras uma da outra. Vale ressaltar que 20% dos alunos da turma de Rebeca são crianças youtubers.

As duas crianças participantes da pesquisa possuem perfis e comportamentos diferentes em sala de aula, de acordo com as observações feitas. Antônio é uma criança extremamente criativa, está o tempo todo inventando brincadeiras, jogos, desafios, que parecem ser, para ele, mais atrativos do que as aulas e as atividades. Ele fala, sempre que tem oportunidade, sobre seu canal de *YouTube*, número de inscritos, conteúdos que grava e publica. Já Rebeca não comentou sobre sua prática no *YouTube* nos dias de observação, e demonstrou ser mais introvertida. Concentrou-se nas atividades propostas pela professora e não fez nenhuma ação fora da rotina escolar, obedeceu aos horários e aos comandos, ainda incentivou os colegas a fazerem o mesmo.

Antônio busca o tempo todo a atenção dos colegas, mas é constantemente excluído. Rebeca parece ser querida por todos sem fazer muito esforço.

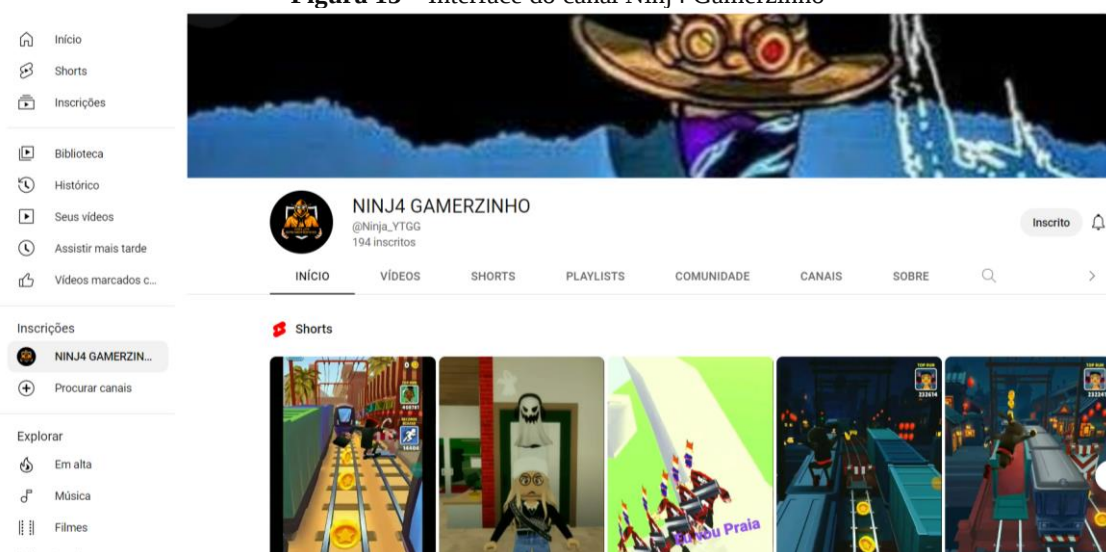
A partir das entrevistas com as crianças, percebemos a fragilidade nos termos de uso do *YouTube*, uma vez que as duas crianças têm menos de 12 anos, mas mesmo assim utilizam o aplicativo livre e facilmente com o e-mail de um parente adulto. Ambos participam da comunidade virtual, mas não com todas as possibilidades que a plataforma oferece, apenas curtem alguns vídeos que assistem, não comentam. Também não consideram o exercício no *YouTube* uma brincadeira, sendo que Antônio tem concretos objetivos e metas a atingir, como chegar a cem mil inscritos, por exemplo.

6.3 OS CANAIS DAS CRIANÇAS PARTICIPANTES

O canal de Antônio, intitulado por ele mesmo de Ninj4 Gamerzinho, possui atualmente 199 inscritos, 63 vídeos enviados e 36 *shorts*²¹. A própria plataforma do *YouTube* disponibiliza algumas informações sobre o canal na aba “sobre”.

No canal de Ninj4 Gamerzinho (figura 13) encontramos que foi criado no dia 19 de março de 2020 e possui, neste dia, o total de 25.997²² visualizações em seus vídeos. A descrição do canal, feita por seu usuário que neste caso é Antônio, está “Rumo até 100 inscritos 📈🔔”.

Figura 13 – Interface do canal Ninj4 Gamerzinho



Fonte: canal Ninj4 Gamerzinho, 2022

²¹ O YouTube Shorts é a seção de formato curto do site de compartilhamento de vídeos YouTube, que hospeda conteúdo muito parecido com o serviço principal do YouTube, mas com foco em vídeos verticais com duração máxima de 60 segundos.

²² Pesquisa realizada em 14 de dezembro de 2022

Os vídeos produzidos por Antônio possuem todas as narrações feitas por ele mesmo, entretanto, não há nenhum em que ele apareça, todos são imagens da tela do celular ou do computador, que mostram Antônio jogando. A maioria de seus conteúdos se referem a diferentes tipos de jogos, com exceção de três, que são tutoriais de “como deixar o *YouTube* preto”, “Como instalar o *Stumble Guys*” e “Como baixar *Minecraft*” e ainda dois dos três tutoriais se referem a jogos, e um em que aparece a mão de Antônio jogando no computador, intitulado “Minha movimentação da mão”.

Realizando a categorização de seus vídeos, a partir do tema, duração, número de visualizações, *likes* e comentários, temos a seguinte tabela (figura 14):

Figura 14 – Categorização de vídeos do canal Ninj4 Gamerzinho

TÍTULO E LEGENDA	DURAÇÃO	Nº DE VISUALIZAÇÕES	Nº DE CURTIDAS	DATA DE PUBLICAÇÃO
Pizza fazendo jogando-Artur	0:27	24	1	5 de março de 2021
5 de março de 2021	2:08	14	2	5 de março de 2021
5 de março de 2021	6:57	22	2	5 de março de 2021
5 de março de 2021	9:49	18	1	5 de março de 2021
Jogo Craft	12:19	5	0	22 de set. de 2021
Jogo Roblox	9:40	23	2	22 de set. de 2021
Jogo dragon ball z	8:46	11	2	16 de nov. de 2021
Jogo dragon ball z	14:15	17	3	17 de nov. de 2021
24 de fevereiro de 2022	7:07	7	1	24 de fev. de 2022
jogando um jogo parecendo need for speed	11:43	5	2	24 de fev. de 2022
24 de março de 2022	4:49	4	1	24 de mar. de 2022
//?	3:01	1	0	8 de abr. de 2022
 jogando jogo no Roblox scp	12:22	15	3	8 de abr. de 2022
Jogando jogo pou *	13:32	7	0	10 de abr. de 2022
Como baixar Minecraft de grátis	5:08	4	0	11 de abr. de 2022
Jogando Roblox no jogo Noob simulator	14:18	1	0	13 de abr. de 2022
 jogando Roblox no jogo Noob simulator pega nova skin	12:33	4	0	13 de abr. de 2022
Jogando Roblox no jogo comando	14:44	4	0	14 de abr. de 2022
Parte 1	9:02	1	0	15 de abr. de 2022
 parte dois 2	10:57	1	0	15 de abr. de 2022
jogando Minecraft parte dois 2 	55:30	10	2	16 de abr. de 2022
jogando Minecraft parte 4	13:58	5	0	17 de abr. de 2022

como baixar Minecraft beta v.1.18.30.22	7:41	7	0	17 de abr. de 2022
jogando Minecraft como Mira na tela	7:00	2	0	17 de abr. de 2022
jogando Roblox no jogo lenda da velocidade (*)	15:48	2	0	17 de abr. de 2022
Jogando jogo cobra (*)	13:18	3	0	17 de abr. de 2022
Jogando free fire amigo	31:42	7	1	21 de abr. de 2022
Como ganhar nova e skin do RIDERS Sonic	5:25	4	2	23 de abr. de 2022
como deixa YouTube preto redmi 8 o 9 (*)	4:01	2	1	30 de abr. de 2022
jogando Minecraft testando mitos de youtuberes	24:26	4	0	1 de mai. de 2022
buggy do broohaven rp	7:03	8	1	6 de mai. de 2022
jogando Stumble Guys	21:21	6	0	6 de mai. de 2022
jogando Stumble Guys meu amigo 🧐	17:44	16	2	8 de mai. de 2022
jogando 1 jogo no Roblox de Gato 🐱	33:03	8	1	8 de mai. de 2022
Jogando roblox no pc	4:44	8	1	12 de mai. de 2022
jogando Roblox no jogo do sonic speed simulator	28:29	2	0	28 de mai. de 2022
#Short#kkkkkkk#tema#freefire#short	0:35	14	0	2 de jun. de 2022
jogando 1 jogo de corre	0:51	4	0	3 de jun. de 2022
jogando RoBloX 1 top 10	17:55	11	1	3 de jun. de 2022
COMO pega o huggy Nova Skni	14:00	5	0	9 de jun. de 2022
Música do free fire 2022	1:40	48	2	25 de jun. de 2022
Jogando Roblox no jogo do cart	22:26	6		25 de jun. de 2022
jogando Stumble Guys	6:10	7	1	26 de jun. de 2022
nova dança da Anitta no free fire max	0:17	82	0	30 de jun. de 2022
como instalar o Stumble Guys 0.29	5:28	141	1	1 de jul. de 2022
como instalar jogos pagos (começou a fazer a saudação)	34:18	14	1	2 de jul. de 2022
Oxi um YouTuber nome vermelho	2:10	9	0	9 de jul. de 2022
Brawl stars eu	19:38	7	0	23 de jul. de 2022
ganhei o barley da surpercell no brawl stars	11:22	9	0	7 de ago. de 2022
como encontrar o clube do lucão	6:19	11	1	13 de ago. de 2022
jogando brawl stars de volta	12:22	4	1	30 de ago. de 2022
jogando null's brawl	11:51	7	1	12 de set. de 2022
jogando Roblox de novo novo vídeo	12:55	8	1	14 de set. de 2022
sence calibrada tiro de carapina	11:20	9	1	3 de out. de 2022
fim do canal rumo até 100 falo não tem mais 🙄🤔	11:05	6	1	11 de out. de 2022

o meta visualização do free fire	10:30	20	2	16 de out. de 2022
jogando Roblox no pc	11:56	2	0	19 de out. de 2022
Uma Experiência blox burg pt.1	9:53	5	0	30 de out. de 2022
Pela primeira vez jogando stumble guys pc	12:03	66	4	30 de out. de 2022
jogando Roblox no blox burg pt.2	10:29	2	0	1 de nov. de 2022
jogando subway surf Melhor	10:16	22	0	13 de nov. de 2022
valeu dancinha br	0:12	18	0	5 de dez. de 2022
Minha movimentação da mão 🖐	10:23	8	0	11 de dez. de 2022
jogando depois de tempo ss subway surfs No-coin	7:26	16	0	14 de dez. de 2022
Pt 2 Vai divagarin	0:24	7	0	14 de dez. de 2022
Meu irmão #shorts	0:06	70	0	20 de dez. de 2022
fiz login e ganhei o passe	10:26	9	1	24 de dez. de 2022
A Vingança do Ney Calvo	10:17	102	1	10 de jan. de 2023

Fonte: elaborado pela autora, 2023

Antônio mantém uma constância em suas publicações, apesar de ser tão jovem e não obter ajuda de um adulto, de acordo com seus próprios relatos na entrevista, o que condiz com sua resposta sobre o *YouTube* não ser uma brincadeira, mas a busca por um sonho. Ele começou a postar vídeos em março de 2021, quando tinha apenas sete anos, e ainda não sabia ler e escrever: “Eu aprendi a mexer no *Youtube* antes de aprender a ler, eu apertava em todos os botões do youtube, eu aprendi sozinho [...] Eu mesmo que posto, agora eu já sei ler e eu sei escrever.”. Desde então, Antônio mantém uma frequência média de quatro vídeos por mês, sendo maior o número de publicações e a constância no ano de 2022, com 93% de seus vídeos.

Em uma visão geral, percebemos que os vídeos de Antônio estão no segmento de *games*, são feitos através de gravação de tela e narrados por ele. A partir de fevereiro de 2022, ele passa a fazer as narrações com um microfone, o que dá mais qualidade para o áudio. Em vários vídeos há vozes de adulto por trás da voz de Antônio, mas não interferem ou interagem com a criança, apenas conversam entre si, e parecem não perceber que o *youtuber* mirim está gravando os sons do ambiente. Em nenhum de seus 63 vídeos há a participação da família de Antônio nos vídeos, ele sempre interage sozinho com o público.

Partindo do critério de seleção preestabelecido no início da pesquisa, escolhemos a amostra “como instalar o Stumble Guys 0.29” para analisar, porque possui o maior número de visualizações dentre os vídeos do canal.

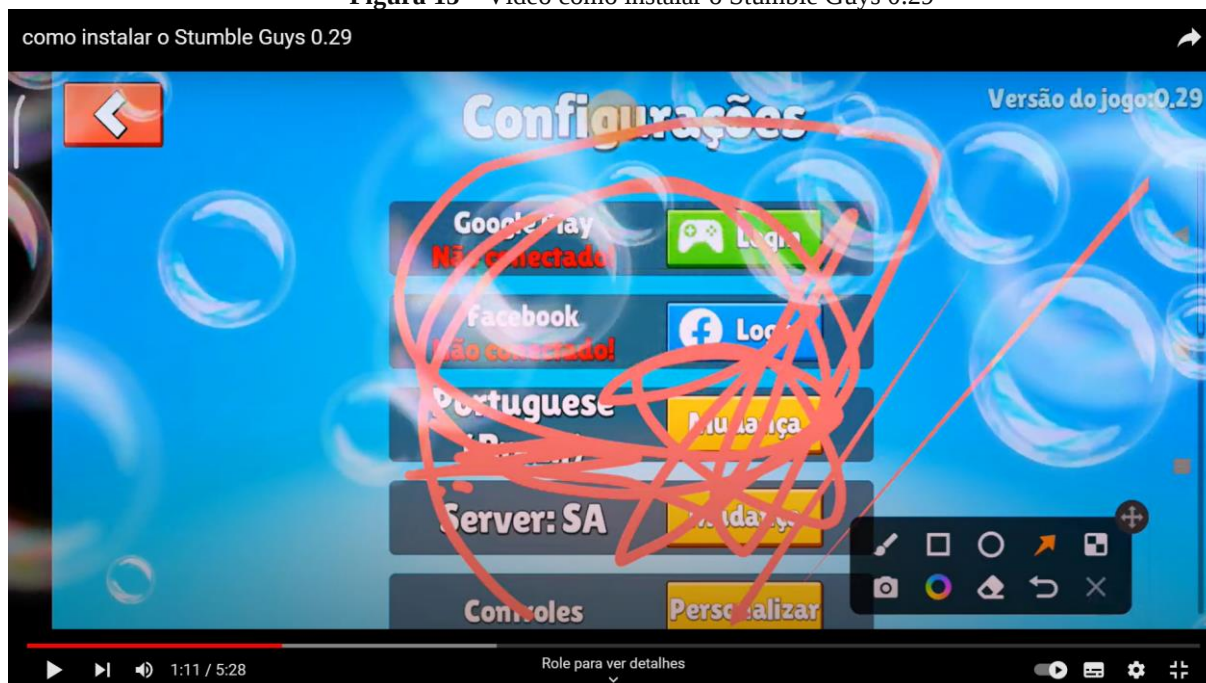
O vídeo se trata de um tutorial, narrado por Antônio sobre como instalar o jogo “Stumble Guys” no celular. Antônio utiliza o recurso de gravação de tela, como na grande maioria de

seus vídeos, e um microfone para captar sua voz, além de edição de imagens posteriormente para acrescentar bolhas de sabão que se movimentam na tela durante todo o vídeo, e um recurso de pincel, para escrever na tela enquanto grava. Ele utiliza o pincel para apontar locais que ele menciona na narração, desenhar e até mesmo rabiscar a tela, em alguns momentos, enquanto fala com os telespectadores, mas claro, sem obter resposta alguma.

O vídeo tem início com a imagem da tela de configurações do jogo, que de acordo com Almeida (2022) é “um jogo online multiplayer. Ele está disponível para baixar tanto no Android quanto no iOS. Nele, você controla um boneco e deve saltar, correr e desviar dos obstáculos para chegar à meta antes dos outros jogadores – mais ou menos como as clássicas Olimpíadas do Faustão.”

Antônio faz sua saudação inicial, mas o áudio tem o início cortado, e inicia já com: - beleza?! Como instalar a versão... essa versão do stumble guys, né?! Da 0.29, galera, hehe. No ano passado era a mais bonita, mas depois do ano passado, ficou mais que a normal” Ele para um pouco para rabiscar a tela, e só ouvimos sua respiração, após 38 segundos ele volta a falar e diz “Então vamos”.

Figura 15 – Vídeo como instalar o Stumble Guys 0.29

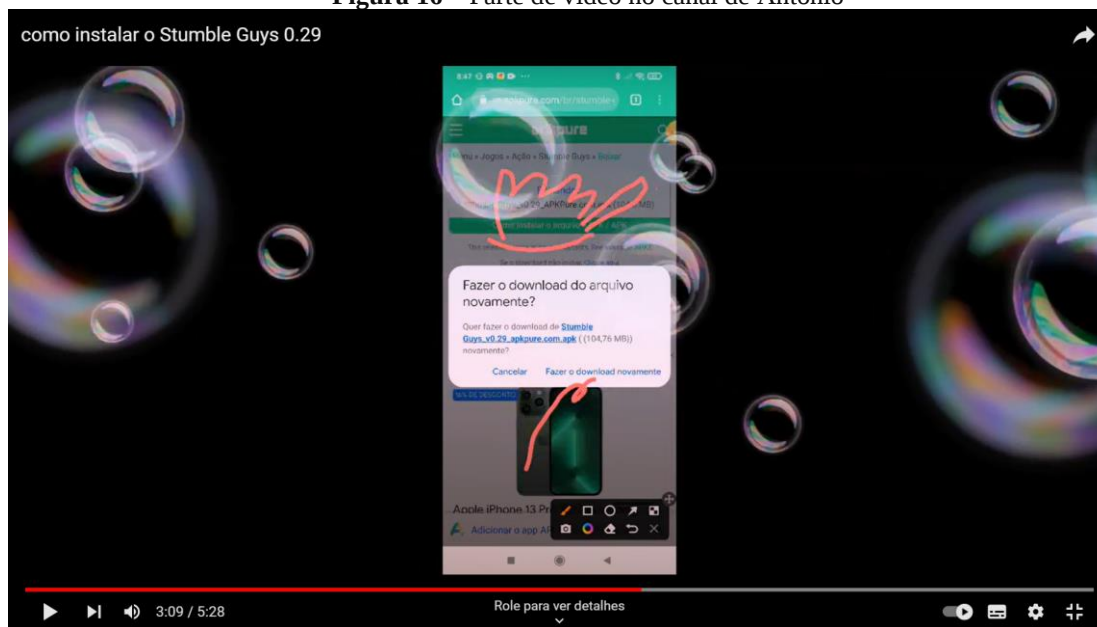


Fonte: canal Ninj4 Gamerzinho, 2022

Após essa introdução de 2':14", Antônio muda para a tela do google e clica na última opção dos pesquisados: “maldivas stumble guys 0.29apk”. Utiliza o recurso das setas para

mostrar em qual link se deve clicar e prossegue dizendo “clica nele e vai aparecer pra fazer download aqui... aqui galera, vou desenhar uma mãozinha... se você não sabe nem ler, é nesse daqui ‘fazer o download do arquivo novamente’, clica aqui, só apertar”.

Figura 16 – Parte de vídeo no canal de Antônio



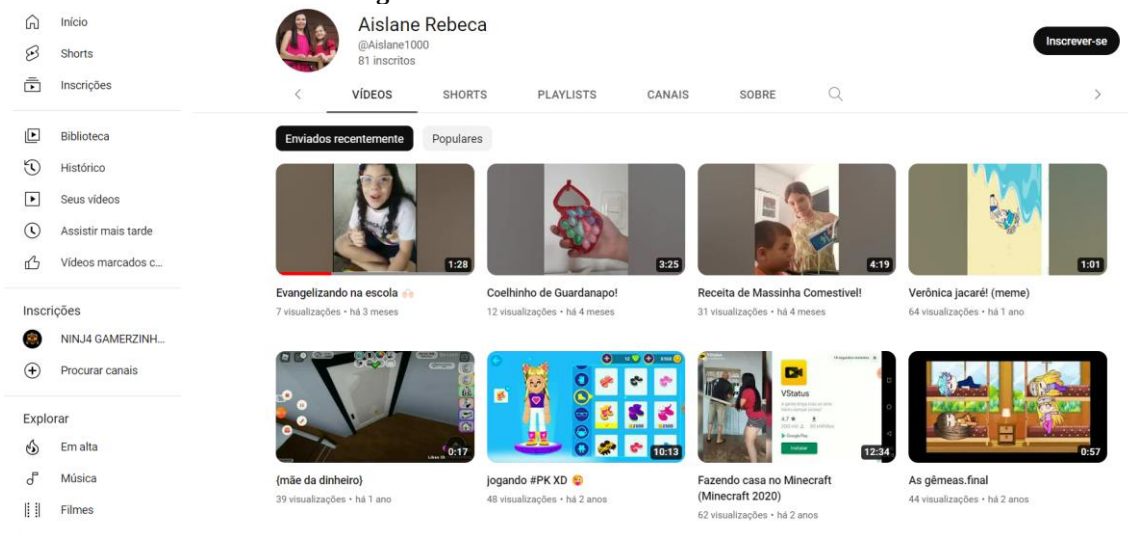
Fonte: : canal Ninj4 Gamerzinho, 2022

Em uma parte do vídeo em que Antônio está mostrando como baixar o jogo, há uma propaganda de celular, e é justamente aquele que ele mencionou durante a aula na observação direta: o iPhone 14.

Ele já havia feito o download do jogo antes, então não aperta para fazer novamente, sai da tela e vai para a inicial do mesmo site, para mostrar outros jogos que estão disponíveis: “vem aqui óh, menu, agora assim, tudo o que tem... AetherSX2, (nomes de jogos) é tudo antigo, tudo antigo, tem o YouTube, vou deixar o link nos comentários, pra vocês se inscreverem. Vem aqui, aperta selecionar tudo e copiar. Agora o vídeo vai ficando por aqui, galera, fui”. Ele encerra o vídeo ainda na página do Google com a pesquisa “Maldivas stumble guys 0.29apk” e para a gravação de tela. Esse foi o vídeo que lhe rendeu 143 visualizações a mais no canal, e uma curtida.

O canal de Rebeca possui como título “Aislane Rebeca”, e atualmente conta com 81 inscritos. Inscreveu-se em 19 de setembro de 2009, com 7.944 visualizações em seus vídeos e na descrição está “♡” (Figura 17).

Figura 17– Interface do canal de Rebeca



Fonte : canal Aislane Rebeca, 2022

O canal de Rebeca possui 52 vídeos e 3 shorts. Os conteúdos do canal são variados, dentre os 52 vídeos existem tutoriais, receitas, novelinhas, jogos, vídeos de Rebeca na escola com os colegas, em passeios com a família, com o irmão mais novo, com as amigas, nas férias, dançando, cantando, fazendo desafios, mostrando o material escolar, o quarto, brinquedos, dentre outros (Figura 18).

Figura 18– Categorização de vídeos canal Aislane Rebeca

TÍTULO	DURAÇÃO	Nº DE VISUALIZAÇÕES	Nº DE CURTIDAS	DATA DE PUBLICAÇÃO
Louvando ao Senhor	0:21	100	8	9 de jun. de 2018
Brinquedos	3:21	105	7	10 de jun. de 2018
Meu irmão Reuel	3:06	156	9	12 de jun. de 2018
Brincando de casinha	4:30	209	9	13 de jun. de 2018
Shopkins	1:55	171	5	2 de ago. de 2018
Minha primeira Lol	12:54	287	19	21 de ago. de 2018
Polly 1	5:40	104	7	28 de ago. de 2018
Casa da Barbie com sandália	3:02	1.000	34	15 de set. de 2018
Na piscina	2:41	347	11	2 de nov. de 2018
Piscina no Sabores da Serra	4:26	325	13	4 de nov. de 2018
Capinhas de celular	2:40	120	6	23 de nov. de 2018
Minhas miçangas	4:07	83	7	25 de nov. de 2018
Minha penteadeira	1:10	168	10	22 de dez. de 2018
Feriado no site o	3:26	86	7	25 de dez. de 2018
Minha boneca borboleta	1:41	69	9	6 de jan. de 2019
Tirando meu dente	2:49	57	4	11 de jan. de 2019
Minha cerreia	5:21	63	5	13 de jan. de 2019

Mini mercado	6:43	73	4	20 de jan. de 2019
Esperimentando comidas	8:13	131	7	23 de jan. de 2019
Meu material escolar	3:13	74	4	14 de fev. de 2019
Parque de diversões	2:58	72	7	20 de fev. de 2019
Meu ovo de Páscoa	4:24	92	8	28 de mar. de 2019
Música abc	3:02	87	6	12 de abr. de 2019
Jogando Roblox com a minha amiga	10:00	37	6	4 de ago. de 2019
Inscreve-se no meu canal e curte os meus vídeos	0:32	36	4	21 de set. de 2019
A história da mamãe e a filha adotada.parte 1	7:06	31	2	17 de out. de 2019
A história da mamãe e a filha adotada.parte 2	3:41	48	4	17 de out. de 2019
A história da mamãe e a filha adotada.parte 3	2:40	26	3	18 de out. de 2019
A história da mamãe e a filha adotada.parte 4	7:49	56	6	18 de out. de 2019
Desafio de pesas com minha prima Ana Luiza	2:06	260	11	9 de nov. de 2019
Hotel muito lindo	7:12	17	2	11 de fev. de 2020
A história da mamãe e a filha adotada.parte final	1:13	14	2	12 de fev. de 2020
Mapa de unicórnio	10:46	49	4	13 de fev. de 2020
Banho de piscina com amigas e irmão	3:04	1.800	34	7 de mar. de 2020
Dançando dancinhas com a amiga	9:50	154	7	9 de abr. de 2020
A família gueimes.1episodio	1:05	54	3	13 de abr. de 2020
A família gueimes.2episodio	1:05	31	3	15 de abr. de 2020
A família gueimes.3episodio	0:45	25	1	19 de abr. de 2020
2minutos na piscina juntas na boia	4:27	491	17	21 de abr. de 2020
A família gueimes.o fim	0:53	28	3	25 de abr. de 2020
As gêmeas.1episodio	1:01	38	2	30 de abr. de 2020
As gêmeas.2episodio	0:57	36	2	2 de mai. de 2020
As gêmeas.3episodio	0:57	34	5	9 de mai. de 2020
Gravando vídeo pro like	7:04	105	5	17 de mai. de 2020
As gêmeas.final	0:57	46	3	20 de mai. de 2020
Fazendo casa no Minecraft (Minecraft 2020)	12:34	62	5	7 de jun. de 2020

Jogando #PK XD	10:13	48	9	21 de set. de 2020
{mãe da dinheiro}	0:17	45	5	12 de jan. de 2021
Verônica jacaré! (meme)	1:01	68	1	6 de fev. de 2021
Receita de Massinha Comestível!	4:19	33	3	20 de jul. de 2022
Coelhinho de Guardanapo!	3:25	17	1	21 de jul. de 2022
Evangelizando na escola	1:28	10	0	26 de ago. de 2022

Fonte: elaborado pela autora. 2023

O número de visualizações do canal de Rebeca é consideravelmente maior do que o de Antônio, e há mais participação da família dela (pai, mãe e irmão), tanto em frente quanto por trás das câmeras. Ela comenta em vários vídeos sobre seu pai ter comprado brinquedos no shopping da cidade, e mostra-os para seus telespectadores. Frequentemente Rebeca aparece em seus vídeos com amigas e primas, sendo duas dessas amigas também youtubers, podemos perceber isso, porque elas fazem divulgação de seus canais nos vídeos, pedindo para que o público acesse, inscreva-se e curta seus vídeos, estando os *links* de acesso na descrição do vídeo de Rebeca.

O canal de Rebeca começa a ter postagens em junho de 2018, quando ela tinha seis anos de idade. Neste ano foram publicados catorze vídeos, e apenas no mês de outubro não houve publicações. Rebeca comentou na entrevista que nesta época sua mãe gerenciava o canal sozinha, sendo a participação dela apenas contribuindo com ideias de conteúdo para gravar, e além de aparecer no vídeo. Nas publicações do referido ano, o canal obteve 3.201 visualizações e 152 curtidas, sendo esta, a maior incidência até hoje.

Os conteúdos de 2018 incluíram mostrar para o público brinquedos e objetos que o pai de Rebeca havia comprado para ela e vídeos dela na piscina, de férias. No ano seguinte, Rebeca passa a gerenciar seu próprio canal, a partir do mês de agosto, e traz conteúdos de jogos e desafios. Na entrevista, ela comenta que nesta época mudou o nome do canal para “Beca Gamer”: “Quando eu era menor, eu queria um só de jogos, só que minha mãe não deixou eu fazer outro canal e apagar aqueles vídeos... ela não deixou. Então eu tava gravando vídeo de jogos, aleatórios, o que aparecia pra eu gravar eu gravava” (Rebeca, 10 anos)

Neste ano, Rebeca utilizou gráficos de jogos para criar estorinhas, e atuou como narradora, fazendo gravações enquanto jogava. Ela dividiu as histórias em partes, um vídeo para cada parte, como se fossem capítulos de uma série, e as postagens dos episódios tinham intervalos de em média três ou quatro dias:

O ano seguinte, 2019, totalizaram 16 publicações em oito meses do ano. Entretanto, apesar do maior número de publicações em comparação ao ano anterior, sua incidência de visualizações e curtidas diminuiu, caindo para 1.212 e 90, respectivamente.

Em 2020, ano em que o mundo vivenciou a pandemia do Covid-19 e medidas restritas de segurança contra a contaminação do vírus foram adotadas, foi o ano com o maior número de publicações no canal de Rebeca, totalizando 17 vídeos. Rebeca continuou a publicar as histórias, que neste período tiveram mais detalhes em edições como música ao fundo, balões de fala para as personagens e efeitos sonoros.

Nos dois anos seguintes, a frequência de publicações caiu drasticamente. Em sua fala Rebeca comentou sobre esse período, disse que não queria mais ser youtuber. Sua última publicação foi há 5 meses, pouco antes de começarmos esta pesquisa. Em 2021 foram publicados apenas dois vídeos, e no ano seguinte, três.

Apesar dos critérios iniciais da pesquisa em escolher o vídeo para análise como o de maior número de visualizações e curtidas, depois da entrevista com Rebeca decidimos escolher uma de suas estorinhas, porque percebemos que é inteiramente de sua autoria, sem intervenção de adultos. O canal de Rebeca possui 3 estorinhas: “A história da mamãe e a filha adotada” com 4 partes; “A família geimes” com 4 episódios e “As gêmeas” também com 4 partes. Dentre deste universo, aplicamos o critério de maior número de visualizações. A escolhida foi “A história da mamãe e filha adotada”

Os gráficos utilizados por Rebeca para essa história foram os do jogo chamado PK XD, que segundo Gogoni (2021) é:

PK XD é um jogo desenvolvido pela brasileira PlayKids, voltado para crianças a partir de 9 anos. Nele você tem um mundo aberto inteiro para explorar com seu personagem, que você pode criar da maneira que quiser. Dá para criar a sua casa e jogar com outras pessoas online, em um ambiente bastante seguro e divertido. [...] Disponível para iOS e Android, ele traz um grande mundo para explorar e permite aos pequenos interagir com outros jogadores online, em diversas atividades.” (GOGONI, 2021)

Figura 19– Vídeo A história da mamãe e a filha adotada Parte 1

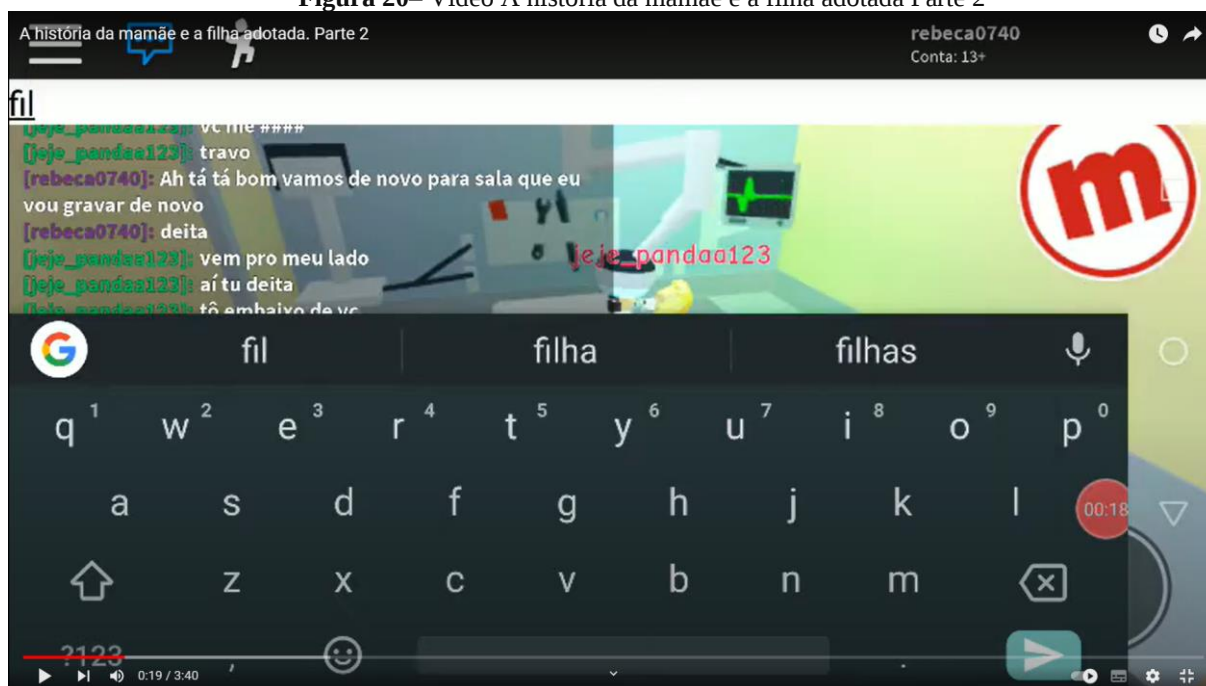


Fonte: canal Aislane Rebeca, 2022

Rebeca narra com um sotaque diferente, típico do interior de São Paulo: “Deixe eu ver se tem alguma coisa saudável aqui” reflete aprendizagens de Rebeca sobre alimentação saudável, e de que um bebê deve se alimentar bem. A prova de Ciências que eu analisei na etapa do estudo de caso de análise documental continha questões sobre alimentação saudável

Ao mesmo tempo em que o jogo reflete a realidade física, há alguns elementos da fantasia presentes, como por exemplo, a própria personagem principal ter asas e tirar da bolsa um “guarda-chuva voador” para ir mais rápido para casa. Rebeca encerra o primeiro ato com a frase “a história continua”. A segunda parte foi publicada no mesmo dia.

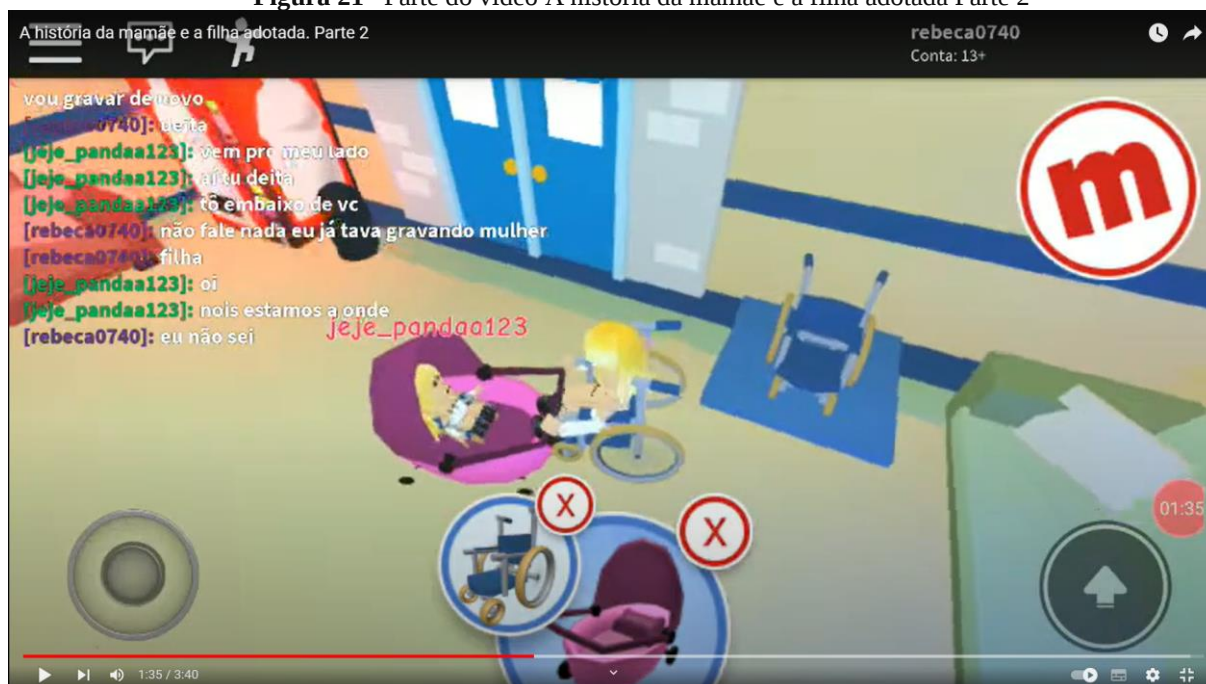
Figura 20– Vídeo A história da mamãe e a filha adotada Parte 2



Fonte: canal Aislane Rebeca, 2022

Nesse instante acontece o momento dramático da história, o vídeo se inicia com a personagem principal na cama de um hospital dizendo “Ai! Não me lembro de nada. O que aconteceu, meu Deus?! ” e sem a sua bebê. Ela interage no *chat* digitando a palavra “filha”. Depois que encontra sua filha, a personagem principal se direciona para a saída em uma cadeira de rodas.

Figura 21– Parte do vídeo A história da mamãe e a filha adotada Parte 2

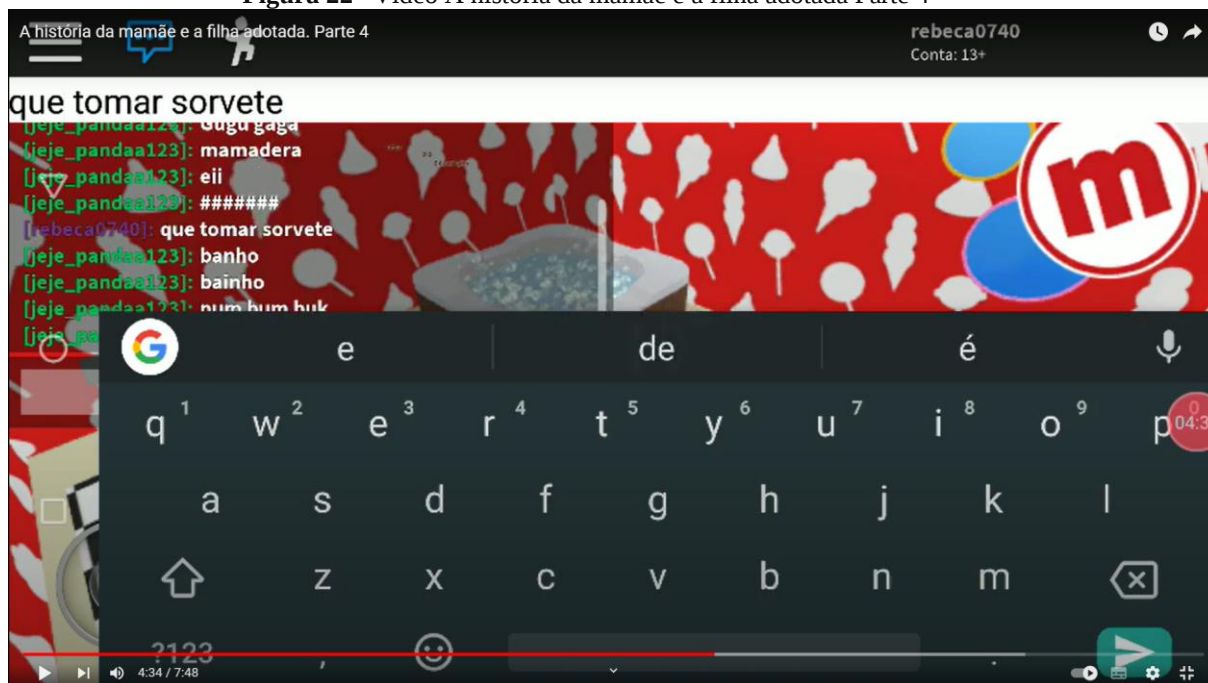


Fonte: canal Aislane Rebeca, 2022

A terceira parte foi publicada no dia seguinte. “Vou ali pegar minha moto, pra gente ir pra nossa casa que a gente alugou. Porque nessa cidade aqui eu não gosto, é tudo, aí sei lá, não sei falar direito. Vou pegar a moto pra gente poder ir” Traços da realidade de Rebeca, que comentou sobre sua família ser de outra cidade. Quando a personagem chega em casa, há na narração de Rebeca, vozes de adultos ao fundo, conversando entre si, e ela precisa aumentar o tom de voz para se fazer ouvida na narração. Ela mesma faz os efeitos sonoros com sua própria voz, na narração.

Ela chama a filha de um apelido carinhoso “Fitness”. “Vamos ver se tem alguma coisa saudável pra ela comer”

Figura 22– Vídeo A história da mamãe e a filha adotada Parte 4



Fonte: canal Aislane Rebeca, 2022

Enquanto joga. Rebeca consegue se comunicar com a sua “filha” no *chat*, experimentando situações de letramento. Enquanto passeia com a bebê, Rebeca canta, e mais uma vez, cria efeitos sonoros para a estória. Ela narra: “Ai eu amo sorvete, sorvete não é bom?! Filha, vá escolhendo os sabores que você quer.”. A bebê, que é outro jogador, conectado a Rebeca no ciberespaço, digita e envia: “só vê te” e Rebeca responde na narração “É, eu sei que você quer sorvete.”

Ela coloca a bebê na cadeira e diz que vai buscar o sorvete dela, mas quando volta não a encontra e diz “Filhinha?! Filha cadê você? Ah meu Deus! Perdi minha filha.” E abre o menu de reações, escolhe a opção “*sleep*”, a personagem cai no chão da sorveteria e ela encerra o

quarto capítulo com essa cena. O último episódio só é publicado 4 meses depois, na mesma sorveteria e com a personagem principal no chão. Entretanto, neste último, há mais uma voz na narração do vídeo, dublando o personagem da filha. – Filha o que você está fazendo aí? Você quase me matou do coração, eu tive um infarto, eu desmaiei, filha. Você tá doida? – Ah, eu só fui buscar meu brinquedo mamãe, a senhora tava concentrada botando o sorvete – Tá bom, vou pegar o carrinho e vamos pra casa, mas que filha, hein... Danadinha.

Rebeca utiliza uma edição de fechamento da imagem clássica, e encerra narrando: “E esse foi o fim da história”

Figura 23 – Vídeo A história da mamãe e a filha adotada Parte final



Fonte: canal Aislane Rebeca, 2022

O vídeo de Rebeca expressa sua criatividade ao formular uma história, domínio de técnicas de edição para acrescentar efeitos visuais, sonoros e gravação de tela, além de refletir aprendizados construídos em suas vivências, como por exemplo, saber qual comida é saudável para uma criança.

Portanto, percebemos que Rebeca e Antônio participam de situações de exploração, experimentação, colaboração através das atividades relacionadas ao canal. O ato de gravar, editar e publicar os vídeos envolvem uma série de atividades cognitivas: lembrar, testar hipóteses, usar planos estratégicos, é uma atividade de multiletramento, envolve interpretação

de ambientes visuais, leitura e processamento de informações auditivas (BUCKINGHAM, 2010)

Os dois demonstraram se preocupar com a opinião dos telespectadores na hora de criar conteúdo para os vídeos, e mantêm uma rotina flexível de publicações. Antônio demonstrou levar a prática de ser um *youtuber* mais a sério, tendo concretas expectativas para o futuro do canal, já Rebeca demonstrou associar o YouTube somente ao entretenimento. Por fim, entendemos as práticas de produção de conteúdo pelas duas crianças como fundamental para compreender suas aprendizagens, bem como seus processos criativos.

7 CONSIDERAÇÕES EM MOVIMENTO

A experiência de pesquisar o fenômeno do *YouTube* no cotidiano das crianças, a partir das produções delas próprias para a plataforma, trouxe para esta pesquisa a perspectiva infantil sobre esse assunto, por vezes polêmico nos discursos adultos. Entendemos que escutar as crianças é fundamental para compreender suas infâncias e aprendizagens.

Como pontapé inicial na pesquisa realizamos o estado da arte, investigando o que já está sendo produzido, descoberto e quais as principais lacunas existentes acerca do tema: implicações da plataforma *YouTube* nas aprendizagens de crianças *youtubers*, produtoras de conteúdo para a plataforma e com os resultados encontrados, refletimos e problematizamos algumas questões que foram investigadas ao decorrer da pesquisa, como por exemplo: Quais as implicações da plataforma do *YouTube* nas aprendizagens das crianças *youtubers*? Quais as temáticas e os conteúdos que elas estão produzindo? De onde vem a inspiração para produzi-los? Há protagonismo infantil nestes canais? Qual a participação dos pais e responsáveis no planejamento e execução dos vídeos? Como tudo isso reflete na aprendizagem das crianças na escola? A partir do desdobramento destas questões, construímos os procedimentos metodológicos e traçamos os objetivos, instrumentos e passos para o desenvolvimento da pesquisa, buscando investigar e entender as questões.

Refletimos e discutimos sobre as infâncias e sua relação com a cultura digital emergente e as mídias digitais, em especial o YouTube, conhecendo mais sobre as possibilidades de interação proporcionadas pela plataforma aos seus usuários. Discorremos acerca da necessidade de proteção das crianças a alguns conteúdos expostos nas redes em contraposição a autonomia e liberdade que as mídias proporcionam. Além de discutimos sobre o conceito de mídia-

educação e a necessidade de trazer problematizações sobre o tema em contextos de aprendizagem, formais e informais, diante da popularização das informações e da cultura digital que se constituem nas mídias.

A partir do estudo de caso realizado nas duas escolas que participaram e contribuíram com a presente pesquisa, encontramos dentre os 133 alunos de turmas de 1º ao 5º ano da escola de rede pública, 27 crianças *youtubers* e dos 206 alunos de rede privada, 48 *youtubers*. Ao entrar em contato com as crianças, a pesquisa evidenciou entusiasmo nas crianças ao falarem sobre a plataforma e sobre suas produções de vídeo.

O estudo de caso, realizado com uma amostra de quatro crianças do universo mencionado acima, sendo que duas participaram apenas do estudo piloto, incluiu observações, entrevistas-conversa com as crianças, seus colegas de classe e professores, e análise documental, e evidenciou as práticas de produção de conteúdo pelas crianças como importante para compreender suas aprendizagens, bem como seus processos criativos.

Identificamos a criança de oito anos como protagonista de seu canal, em que planeja, grava e publica seus vídeos, sem intervenções adultas. Além de ser desenvolto, apesar de enfrentar dificuldades de socialização em sala-de-aula, sabe se expressar bem, corroborando com nossos estudos teóricos sobre a criança produtora de conteúdos no ciberespaço demonstrar independência e proatividade. A criança de 10 anos, entretanto, demonstrou sofrer influências de sua mãe, para planejamento, produção, e publicação dos vídeos em seu canal, estando essa parceria expressa já no título do canal, composto pelo nome da criança, junto com o de sua mãe, da mesma forma na foto de perfil.

Ainda percebemos, a partir dos resultados das entrevistas, que as inclinações para consumo e produção de vídeos não partem necessariamente da escola, uma vez que nos dois casos, não houve incidência de sugestões de conteúdo para assistir na plataforma, feitas pelos professores. No entanto, os conteúdos encontrados nos vídeos refletem as aprendizagens das crianças em socialização com os professores, colegas, familiares e com outros usuários da plataforma.

Houve também diferenças e semelhanças entre as escolas pública e privada. O número de crianças *youtubers* foi maior na escola privada, além de ser maior a participação dos pais no planejamento, elaboração e publicação dos vídeos para a plataforma. Por outro lado, identificamos maior protagonismo na criança da escola pública, uma vez que demonstrou produzir seus conteúdos sem intervenções diretas adultas. Percebemos nas duas crianças

atitudes autônomas, independentes e criativas durante as observações em sala de aula, e suas escolhas de brincadeiras no ambiente real corroboraram com o tipo de conteúdo que costumam produzir no virtual.

Reflexos das aprendizagens das crianças foram evidenciadas em suas falas nas entrevistas e em suas produções na plataforma do *YouTube*. De acordo com falas de ambas as professoras das duas crianças participantes da pesquisa, de escola pública e particular, o *YouTube* contribui ativamente para a aprendizagem dos conteúdos escolares, sendo que, para o menino de oito anos, o *YouTube* foi o principal instrumento disparador de interesse pela leitura e escrita, ainda aos seis anos de idade.

Por fim, a pesquisa aponta para a importância da plataforma do *YouTube* como possibilidade de estímulo à criatividade, liberdade de expressão e desenvolvimento da linguagem das crianças youtubers, além de possibilitar acesso a diversos conteúdos que permitem aprendizagens, de forma lúdica e interativa. Esta pesquisa evidenciou as práticas de produção de conteúdo pelas crianças como importante para compreender suas aprendizagens.

Almejamos que a pesquisa venha contribuir com os processos educacionais em ambiente escolar, nesse entendimento da relação entre a cultura digital, as possibilidades proporcionadas pelos aparelhos tecnológicos e conexões em rede, e o cotidiano das crianças na escola.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a base. Brasília. 2018a. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf . Acesso em: 17 de dezembro 2020
- BÉVORT, Evelyne. BELLONI, Maria Luiza. **Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas**. Educ. Soc. Campinas, vol. 30, n. 109. Set/dez, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/5pBFdjL4mWHnSM5jXySt9VF/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 14 de dezembro de 2021.
- BEZERRA, Luiza das Graças Lacerda de Carvalho. **A influência dos youtubers no universo infantil**. Universidade de Fortaleza. Programa de Mestrado Profissional em administração. Fortaleza, 2018.
- BUCKINGHAM, David. **Crescer na Era das Mídias: após a morte da infância**. Tradução de Gilka Girardello e Isabel Orofino. Florianópolis. 2006. Título original: After the death of childhood: growing up in the age of eletronic media. Trabalho não publicado. Buckingham - Crescer na era das mídias - inteiro.doc. 1 arquivo (760 Kb). Word 2006.
- _____. **Aprendizagem e cultura digital**. Revista Pátio, Ano XI, No. 44, Jan, 2008. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/David-Buckingham-3/publication/265564109_Aprendizagem_e_Cultura_Digital/links/551145ed0cf20352196dc145/Aprendizagem-e-Cultura-Digital.pdf. Acesso em 28 de janeiro de 2022
- _____. **Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização**. Educação & Realidade, vol. 35, núm. 3, septiembre-diciembre. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil, 2010.. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/3172/317227078004.pdf>. Acesso em: 28 de janeiro de 2022
- BURGESS, Jean. GREEN, Joshua. **YouTube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade** / Jean Burgess e Joshua Green; com textos de Henry Jenkins e John Hartley; tradução Ricardo Giassetti – São Paulo: Aleph, 2009.
- CORDEIRO, Salete F. N. BONILLA, Maria H. S. **Educação e tecnologias digitais: políticas públicas em debate**. UFBA, Salvador/BA, 2018. Disponível em: <https://www.upf.br/uploads/Conteudo/senid/2018-artigos-completos/178958.pdf>. Acesso em: 31 de janeiro de 2022
- COSTA, Marli de Oliveira. **Infâncias e "artes" das crianças: memórias, discursos e fazeres** (sul de Santa Catarina - 1920 a 1950). Tese de doutorado. Porto Alegre: UFRGS, 2009.
- DEBORD, Guy. **Sociedade do espetáculo (1931-1994)**. Tradução em português: www.terraviva.pt/IlhadoMel/1540 Paráfrase em português do Brasil: Railton Sousa Guedes Coletivo Periferia www.geocities.com/projetoperiferia. Editorações, tradução do prefácio e versão para eBook eBooksBrasil.com Fonte Digital base Digitalização da edição em pdf originária de www.geocities.com/projetoperiferia ©2003 — Guy Debord

DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Felix. **O que é filosofia?**. Rio de Janeiro. Ed. 34. 1992
DORNELLES, Leni Vieira. **Infâncias que nos escapam: da criança na rua à criança cyber**. 2Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2008

FANTIN, Monica. **As Crianças e o Repertório Lúdico Contemporâneo: entre as brincadeiras tradicionais e os jogos eletrônicos**. Revista Espaço Pedagógico, v.13, n.2, Passo Fundo, p. 9-24, jul/dez. 2006. Disponível em:
<http://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/7829>. Acesso em: 15/10/2020

GAGNEBIN, Jeanne Marie. Infância e Pensamento. In: GHIRALDELLI JR., Paulo. (org.). **Infância, escola e modernidade**. São Paulo: Cortez; Curitiba: Editora da UFPR, 1997, p. 83 – 100.

GOGONI, Ronaldo. **Como jogar PK XD [Guia para iniciantes]**. Tecnoblog. Disponível em:
[Como jogar PK XD \[Guia para Iniciantes\] – Tecnoblog](#), Tecnoblog, 2021.

GOMES, Helton Simões. **YouTube como você nunca viu**. São Paulo, 2020. Disponível em:
<https://www.uol.com.br/tilt/reportagens-especiais/as-novas-regras-do-youtube/#cover>. Acesso em: 24 de janeiro de 2022

HEYWOOD, Colin. **Uma história da infância: da Idade Média à época contemporânea no Ocidente**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

KRAMER, Sônia. **A infância e sua singularidade**. In: BRASIL. Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis de anos de idade. Brasília: FNDE, 2006.

KUNTZ, Fárida Monireh Rabuske. **Crianças no youtube: um estudo etnográfico sobre as infâncias e suas estratégias de relacionamento nas mídias digitais**. Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Programa de Pós-graduação em Comunicação, Santa Maria/RS, 2018.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Editora 34 Ltda. São Paulo/SP, 1999.

LUNA, Sergio V. **Planejamento de pesquisa: uma introdução**. São Paulo: Educ. 2009.
MARTINS, T. M. O. **A netnografia como metodologia para conhecer o trabalho de professores da cultura digital**, 2012. Disponível em:
<https://jovensemrede.files.wordpress.com/2012/02/tatiane-marques-de-oliveira-martins-a-netnografia-como-metodologia-para-conhecer-o-trabalho-de-professores-da-cultura-digital-texto.pdf>. Acesso em: 23 de janeiro de 2022

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da Infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 2011.

QUINTIAN, Kandice Van Grol. **Youtubers mirins: crianças, práticas de consumo midiático e produção audiovisual no contexto digital**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação. Porto Alegre, 2018.

RANGEL, Maysa Fagundes Pereira. **Comportamento infantil contemporâneo: características da geração Alpha da perspectiva dos pais**. PUC-SP. São Paulo, 2020.

Disponível em:

<https://tede.pucsp.br/bitstream/handle/23350/2/Maysa%20Fagundes%20Pereira%20Rangel.pdf>. Acesso em: 13/02/2021

RICO, Rosi. **Competência 5: cultura digital**. Revista Nova Escola, 2018. Disponível em: https://novaescola.org.br/bncc/conteudo/9/competencia-5-cultura-digital?gclid=Cj0KCQiA0eOPBhCGARIsAFIwTs5RSdWqOUUs3w6zIf0KGu-vKxhExrtAdH6HRL0CsQ8KpWnQuRHE0ofAaAml9EALw_wcB#. Acesso em: 17 de janeiro de 2022

RIBEIRO, Ana Luísa Fidalgo. **Quem não conhece o YouTube? Uma perspectiva participativa das práticas de crianças em plataforma de vídeos online**. Programa de Pós-graduação em Psicologia. Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2020

SARAMAGO, S. S. S. (2001). **Metodologias de pesquisa empírica com crianças**. Sociologia, Problemas e Práticas, 35, 9-29.

SEVERINO, Antônio Joaquim, 1941 – **Metodologia do trabalho científico**. 23. Ed. Ver e atual. – São Paulo: Cortez, 2007.

STEARNS. Peter N. **A infância**. Tradução: Mirna Pinsky. São Paulo: Contexto, 2006.

TOFFLER, Alvin. **A terceira onda**. Rio de Janeiro: Record, 1980.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Trad. Daniel Grassi – 2.ed. – Porto Alegre: Bookman, 2001.

YOUTUBE. **Como determinar se o seu conteúdo é para crianças** - Ajuda do YouTube, 2022. Disponível em: <https://support.google.com/youtube/answer/9528076?hl=pt-BR>. Acesso em 12 de janeiro de 2022.

APÊNDICE A - ROTEIRO ENTREVISTA-CONVERSA

❖ **Início do uso do YouTube**

- Criação de conta
- Ajuda – conhecimento digital
- Influências
- Quando começou

❖ **Utilização da plataforma**

- Preferências
- De que forma usa
- Como interage no YouTube
- Youtube e brincadeira

❖ **Participação na plataforma**

- Quando e como se deu o início?
- Como produz os vídeos?
- Por que faz vídeos?
- Por que posta os vídeos?
- Qual expectativa?

❖ **Aprendizagens na plataforma**

- Quando você quer aprender algo, o que você faz?
- Você consegue citar algo que aprendeu no YouTube?
- Você já assistiu algum conteúdo que foi sugerido por sua escola?

**APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO
(RESPONSÁVEIS)**

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DE
CRIANÇA/ADOLESCENTE**

Eu, Mirella Giovana Fernandes da Silva, estudante do Mestrado em Educação no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, com a dissertação intitulada: APRENDIZAGENS DE CRIANÇAS YOUTUBERS: MOTIVAÇÕES E TENSÕES, sob orientação do professor Dr. Hélio Júnior Rocha de Lima, solicito autorização dos pais ou responsáveis pelos alunos (as) que contribuíram para o desenvolvimento do projeto.

Neste ato, Sirlane Maria Henrique Gurgel, nacionalidade brasileira estado civil casada, portador da Cédula de identidade RG nº. 1124786248, inscrito no CPF/MF sob nº 011124874-41, residente à Rua Joaquim Sampaio, 08, Planalto 13 de maio município de Mossoró /Estado: RN, responsável pelo menor e aluno (a) Roberta Gurgel Moreira estudante da escola Universo Uno, **AUTORIZO** o uso da imagem do mesmo em qualquer material entre fotos, vídeos e documentos, para ser utilizada na dissertação de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, visto que o trabalho completo será entregue para o repositório da Universidade. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à imagem da criança/adolescente ou a qualquer outro, e assino a presente autorização.

Sirlane Gurgel, 09 de dezembro de 2022.

(assinatura)