



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE - UNICENTRO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO*
***SENSU* EM EDUCAÇÃO**



ANA RUBIA TESTA

**A PLATAFORMA DO YOUTUBE: USOS FEITOS POR ALUNOS DO ENSINO
FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS DA ESCOLA MUNICIPAL JOSÉ
BONIFÁCIO NA CIDADE DE VITORINO-PR**

IRATI/PR

2022

ANA RUBIA TESTA

**A PLATAFORMA DO YOUTUBE: USOS FEITOS POR ALUNOS DO ENSINO
FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS DA ESCOLA MUNICIPAL JOSÉ BONIFÁCIO
NA CIDADE DE VITORINO-PR**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Estadual do Centro-Oeste, UNICENTRO para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Área de concentração: Educação.

Linha de Pesquisa: Educação, Diversidade e Cultura.

Orientadora: Prof.^a Dra. Poliana Fabíula Cardozo.

IRATI/PR

2022

Catálogo na Publicação
Rede de Bibliotecas da Unicentro

T347p

Testa, Ana Rubia

A plataforma do YouTube: usos feitos por alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais da Escola Municipal José Bonifácio na cidade de Vitorino-PR / Ana Rubia Testa. -- Irati, 2022.

viii, 137f. : il. ; 28 cm

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual do Centro-Oeste, Programa de Pós-Graduação em Educação, área de concentração em Educação, 2022.

Orientadora: Poliana Fabíula Cardozo

Banca examinadora: Poliana Fabíula Cardozo, Éverly Pegoraro, Jamile Santinello

Bibliografia

1. *YouTube*. 2. Crianças. 3. Conteúdos Escolares. 4. Aprendizagem.
I. Título. II. Programa de Pós-Graduação em Educação.

CDD 370

ANA RUBIA TESTA

**A PLATAFORMA DO YOUTUBE: USOS FEITOS POR ALUNOS DO ENSINO
FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS DA ESCOLA MUNICIPAL JOSÉ BONIFÁCIO
NA CIDADE DE VITORINO-PR**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Estadual do Centro-Oeste, UNICENTRO para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Área de concentração: Educação.

Este exemplar corresponde à redação final da dissertação defendida e aprovada pela Banca Examinadora em 13/04/2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Poliana Fabíula Cardozo- PPGE/UNICENTRO

Prof^a. Dr^a. Éverly Pegoraro – PPGL/UNICENTRO

Prof^a. Dr^a. Jamile Santinello-PPGE/UNICENTRO

Prof^a. Dr^a. Maria Aparecida Crissi Knuppel-UVPR/UNICENTRO

Prof^a. Dr^a. Aliandra Mesomo Lira- PPGE/UNICENTRO

IRATI/PR

2022

Como evoluir ainda mais a tecnologia?
Investindo em tecnologia.
Como evoluir ainda mais o ser humano?
Investindo na educação do mesmo.

(Marcello Carvalho)

AGRADECIMENTOS

Meus sinceros agradecimentos, primeiramente, a minha orientadora Poliana por me mostrar os caminhos a seguir na pesquisa, pela paciência, atenção e tempo dedicado a minha orientação, como também, a confiança em mim depositada, sempre com muito profissionalismo. Obrigada por ter acreditado em mim.

A todos os professores que de alguma forma contribuíram para minha formação, vocês foram fundamentais para que eu pudesse chegar até aqui. A todos os docentes do PPGE da UNICENTRO, aprendi muito com cada um de vocês.

Agradeço a minha família pelo apoio, em especial, a minha mãe Jussara que sempre esteve ao meu lado, apoiando e incentivando as minhas escolhas, a minha vó Maria (*in memoriam*) por ser o exemplo de mulher guerreira e batalhadora. Aos meus dois irmãos, Jeferson e Deivid pelo companheirismo e apoio nesse período.

À Escola Municipal José Bonifácio-EIEF e à Secretaria de Educação da cidade de Vitorino-PR, por ceder espaço, alunos e tempo para a realização da pesquisa e o desenvolvimento da aula demonstrativa.

A todos os alunos participantes da pesquisa, os quais colaboraram com suas ideias e opiniões nas entrevistas, bem como a participação na aula demonstrativa contribuindo para o desenvolvimento das etapas.

Às professoras convidadas para compor a minha banca, pela disposição em participar da etapa de qualificação, bem como, na banca de defesa e por todas as contribuições ao meu trabalho.

Gratidão a Deus pelo dom da vida, por todos os momentos de provação, bênçãos e proteção, fazendo permanecer em mim a fé e a esperança.

Muito Obrigada!

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - As gerações X, Y, Z e Alpha e suas características	44
Figura 2 - Interface do Menu principal	54
Figura 3 - Interface do Menu do canal pessoal	55
Figura 4 - Sites mais acessados em 2021	57
Figura 5 - Dados de consumo de vídeos on-line	58
Figura 6 - Canal Nova Escola.....	69
Figura 7 - Canal Palavra Cantada.....	70
Figura 8 - Canal Quintal da Cultura	71
Figura 9 - Canal Minuto da Terra.....	72
Figura 10 - Pesquisa na Plataforma do <i>YouTube</i>	94
Figura 11 - Aluno realizando a pesquisa de conteúdos escolares	98
Figura 12 - Como criar um canal no <i>YouTube</i>	99
Figura 13 - Canal da Escola Municipal José Bonifácio-EIEF.....	100

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Questões formuladas acerca do Youtube.....	19
Quadro 2 - Estrutura de tópicos para aula demonstrativa.....	20
Quadro 3 - Identificação dos alunos em relação ao anos.....	75

LISTA DE SIGLAS

ARPANET	Advanced Research and Projects Agency (Agência de Pesquisa Avançada e Projetos)
BNCC:	Base Nacional Comum Curricular
DCNs	Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação
EAD	Ensino a Distância
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
EJA	Educação de Jovens e Adultos
ENEM	Exame Nacional do Ensino Médio
FIES	Fundo de Financiamento ao Estudante de Ensino Superior
HTML	Hyper Text Markup Language (Linguagem de marcação de hipertexto)
ICAB	Instituto de Conteúdos Audiovisuais Brasileiros
PNAE	Programa Nacional de Alimentação Escolar
PNE	Plano Nacional de Educação
PROUNI	Programa Universidade para Todos
SISU	Sistema de Seleção Unificada
TV	Televisão
TICs	Tecnologias de Informação e Comunicação
URLS	Uniform Resource Locator (localizador padrão de recursos)

TESTA, Ana Rubia. **A plataforma do *YouTube*: usos feitos por alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais da Escola Municipal José Bonifácio na cidade de Vitorino-PR**. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual do Centro-Oeste UNICENTRO, Irati, 2022.

RESUMO

Redes sociais como a plataforma do *YouTube*, estão presentes no dia a dia de muitas crianças, assistir vídeos dos mais diversos conteúdos tem se tornado algo prazeroso no contexto infantil. Assim, o presente estudo foi desenvolvido a partir do seguinte problema: quais os usos feitos da plataforma do *YouTube* por alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais da Escola Municipal José Bonifácio na cidade de Vitorino-PR? Como objetivo geral, definiu-se: analisar a utilização da plataforma do *YouTube* por alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais da Escola Municipal José Bonifácio na cidade de Vitorino-PR. Os objetivos específicos foram: a) Apresentar uma contextualização das Mídias Digitais e da Educação na Contemporaneidade; b) Compreender a criança no contexto da mídia e suas apropriações atuais de aprendizagem; c) Averiguar os conhecimentos que as crianças possuem sobre a plataforma do *YouTube*; d) Conhecer a plataforma do *YouTube* como rede social e a busca por conteúdos escolares através, de uma aula demonstrativa. A metodologia empregada foi desenvolvida em forma de análise qualitativa, processo exploratório, análise temática e revisão bibliográfica, fundamentando o estudo a partir das reflexões de: Araújo (2019), Poisson (2018), Monteiro (2020), Lima (2016), Pechanski (2016), Moran (2013) e Turke (2010). Deste modo, foi realizada entrevista com 10 (dez) alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais, com o intuito de analisar os usos e apropriações que as crianças estão fazendo da plataforma do *YouTube*. Na sequência foi proposto uma aula demonstrativa com todos os alunos do Ensino Fundamental da escola, com a finalidade de compreender os conhecimentos que as crianças possuem, bem como, apresentar a plataforma do *YouTube* para os alunos, além de mostrar os procedimentos de acesso e busca por conteúdos educacionais. Com base nos instrumentos e etapas de análise, foi possível constatar que o acesso à plataforma do *YouTube* se tornou parte da rotina das crianças, buscando assistir vídeos com assuntos de seu interesse momentâneo. As crianças participantes da pesquisa, já conhecem as etapas de acesso, porém a busca por conteúdos educacionais tem ocorrido somente com as crianças do 4^a e 5^a ano, isso mostra a necessidade de ocorrer o incentivo na busca por vídeos que vão desenvolver a aprendizagem e complementar os assuntos trabalhados dentro de sala de aula.

Palavras-Chave: *YouTube*. Crianças. Conteúdos Escolares. Aprendizagem.

TESTA, Ana Rubia. **The YouTube platform: uses made by Elementary School students at the José Bonifácio Municipal School in the city of Vitorino-PR.** Dissertation (Masters in Education). State University of the Midwest UNICENTRO, Irati, 2022.

ABSTRACT

Social networks such as the YouTube platform are present in the daily lives of many children, watching videos of the most diverse content has become something pleasurable in the children's context. Thus, the present study was developed from the following problem: what are the uses made of the YouTube platform by students of Elementary School Early Years at Escola Municipal José Bonifácio in the city of Vitorino-PR? As a general objective, it was defined: to analyze the use of the YouTube platform by students of Elementary School Early Years at Escola Municipal José Bonifácio in the city of Vitorino-PR. The specific objectives were: a) To present a contextualization of Digital Media and Contemporary Education; b) Understand the child in the context of the media and their current learning appropriations; c) Check the knowledge that children have about the YouTube platform; d) Get to know the YouTube platform as a social network and the search for school content through a demonstrative class. The methodology used was developed in the form of qualitative analysis, exploratory process, thematic analysis and literature review, basing the study on the reflections of: Araújo (2019), Poisson (2018), Monteiro (2020), Lima (2016), Pechanski (2016), Moran (2013) and Turke (2010). Thus, an interview was carried out with 10 (ten) Elementary School students, in order to analyze the uses and appropriations that children are making of the YouTube platform. Next, a demonstrative class was proposed with all elementary school students at the school, in order to understand the knowledge that children have, as well as to present the YouTube platform to students, in addition to showing access and search procedures for educational content. Based on the instruments and analysis steps, it was possible to verify that access to the YouTube platform has become part of the children's routine, seeking to watch videos with subjects of their momentary interest. The children participating in the research already know the stages of access, but the search for educational content has only occurred with children in the 4th and 5th grade, this shows the need to encourage the search for videos that will develop learning and complement the subjects worked in the classroom.

Keywords: YouTube. Kids. School Contents. Learning.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	APRESENTAÇÃO E ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO	14
2.1	CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA E ETAPAS METODOLÓGICAS	14
2.1.1	Levantamento Bibliográfico	15
2.1.2	Apresentação do Campo da Pesquisa	16
2.1.3	Entrevistas e Aula Demonstrativa	18
2.1.4	Procedimentos para Análise dos Dados	20
3	AS MÍDIAS DIGITAIS E A EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA.....	23
3.1	O DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO NA SOCIEDADE ATUAL	23
3.1.1	Uma contextualização das mídias digitais e da educação na contemporaneidade..	25
3.1.2	A escola do século XXI	31
3.1.3	Tecnologias na escola	34
3.2	UMA VISÃO HISTÓRICA DE INFÂNCIA	39
3.2.1	A infância no contexto contemporâneo	41
3.3	O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM	45
3.3.1	As apropriações atuais de aprendizagem	50
4	A CRIANÇA E O YOUTUBE.....	53
4.1	O YOUTUBE ENQUANTO REDE SOCIAL	53
4.2	A REDE SOCIAL DO YOUTUBE NO COTIDIANO DAS CRIANÇAS	60
4.2.1	Conteúdos Escolares do Ensino Fundamental Anos Iniciais	64
4.2.2	Canais Educativos: uma perspectiva para a educação.....	66
5	ANÁLISE DE DADOS E RESULTADOS	75
5.1	DESCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS COM ESTUDANTES	75
5.1.1	Você conhece e já usou a plataforma do YouTube?	76
5.1.2	Que instrumentos você utiliza para acessar o YouTube?	79
5.1.3	Para acessar o YouTube e demais aplicativos do celular você precisa criar uma conta, nesse ... caso você usa uma conta própria ou de um adulto? Quem criou essa conta? Explique	81
5.1.4	Você já criou um canal no YouTube? Justifique?	82
5.1.5	Quais os assuntos que você pesquisa com maior frequência no YouTube? Por quê?	83

5.1.6	Você já postou algum vídeo no YouTube? Se sim, sobre o que?	87
5.1.7	Que tipo de vídeos tem na plataforma do YouTube? Eles tratam sobre quais assuntos?.....	89
5.2	DESCRIÇÃO DA AULA DEMONSTRATIVA	92
5.2.1	Apresentação da plataforma do YouTube: Menu Inicial, Pesquisa e Canal	93
5.2.2	Canal do YouTube: Seu Canal, Painel, Conteúdo, Playlists, Estatísticas, Comentários, Legendas, Direitos Autorais, Monetização, Personalização, Biblioteca e Inscrever-se.....	95
5.2.3	Pesquisa de Conteúdos: Canais educativos e Conteúdos escolares	97
5.2.4	Participação prática dos alunos: Criação do Canal da Escola Municipal José Bonifácio - EIEF	99
5.3	RELATÓRIO FINAL	102
5.3.1	Os conhecimentos e apropriações dos alunos sobre a Plataforma do <i>YouTube</i>	103
5.3.2	Conteúdos de maior interesse por crianças de nossa contemporaneidade no YouTube.....	106
5.3.3	Aprendizagens possibilitadas pelo YouTube em relação a conteúdos escolares ...	108
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	111
	REFERÊNCIAS.....	115
	APÊNCICES.....	129
	ANEXOS.....	134

1 INTRODUÇÃO

A sociedade conectada é resultante de um processo histórico de interações, inovações e desenvolvimentos tecnológicos. A expansão da rede digital através da *internet* possibilita a viabilidade de informações e conhecimentos através do uso de dispositivos móveis. Na era digital, as pessoas passaram a acompanhar o desenvolvimento tecnológico, apropriando-se e absorvendo os elementos digitais que foram surgindo, passando a aperfeiçoar as suas possibilidades. Com o advento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) as mídias digitais expandiram as relações de contato entre os seres humanos, estabelecendo novas perspectivas sociais de desenvolvimento. Esse ambiente criado a partir das conexões desenvolvidas pelas mídias digitais está articulado diretamente com a vida humana, pois ela é uma rede que surgiu para facilitar a troca de informações e conteúdos entre usuários (MARTINO, 2014, p. 16).

O termo rede surgiu desde o princípio da humanidade, porém foi sendo ampliado, até que estudiosos o definiram como “linhas imaginárias para organizar fluxos logísticos de transporte, de comunicação e de distribuição de recursos” (CASTELLS, 2011, p. 36). Ainda segundo o autor, o processamento desse fluxo só seria possível pela comunicação, assim, a interação entre as pessoas através da comunicação forma uma rede de informações sociais, que foi sendo ampliada pelo uso da *internet*. A onipresença da tecnologia atualmente percorre grande parte do mundo, tornando a sociedade cada vez mais conectada, essa realidade que vivemos foi definida pelo processo de era pós-digital, onde as mídias digitais se fazem tão presente que só percebemos sua existência quando, por algum motivo ela nos faz falta.

A era pós-digital faz a sociedade adotar novos comportamentos através de ferramentas que estão sendo inseridas no dia a dia das pessoas. Assim, o digital se faz presente em quase tudo, tornando a informação multidirecional, isso faz com que as mídias digitais através das redes sociais, se façam presentes na vida diária das pessoas. As redes sociais criam ligações entre os usuários por meio da relação de comunicação estabelecida, a qual a torna uma rede de informações. Essa rede possui estímulos visuais (imagéticos) que segundo Turcke (2010, p. 26), “são os elementos mais importantes de atração na sociedade atual, pois a realidade virtual é uma maquinaria tecnológica de substituição do prazer”, por esse motivo, as redes sociais tornam-se atrativas. O prazer contemporâneo está ancorado em um mundo virtual, o qual expõe novos estímulos de atração afastando os indivíduos cada vez mais de suas origens arcaicas, portanto, o prazer está no contexto virtual imagético, onde conforme Turcke (2010) a imagem desenvolve novas sensações nos indivíduos, gradativamente levando a excitação. O

mundo virtual é curioso, produz estímulos e sensações prazerosos aos seus usuários, buscando progressivamente novos meios de encantação.

A *internet* possui inúmeras redes sociais, redes de comunicação e audiovisuais, de interesse de crianças e adolescentes, dentre essas está o *YouTube*¹. A plataforma foi criada na cidade de São Francisco, nos Estados Unidos. Três jovens – Steve Chen, Chad Hurley e Jawed Karim – iniciaram o desenvolvimento de um site *youtube.com* para partilha de vídeos. Em novembro de 2005, era oficialmente fundado o *YouTube* e, um ano após a sua criação oficial, o *Google* adquiriu-o por 1,65 bilhões de dólares, mantendo, no entanto, o funcionamento da sua estrutura empresarial já existente, incluindo os seus três fundadores (A ORIGEM DAS COISAS, 2020). Atualmente, o *YouTube* existe em 80 línguas diferentes e pode ser utilizado de forma transversal em praticamente todos os dispositivos atuais de mídia, desde *smartphones*, televisores, computadores e *tablets*. Conforme dados publicados em “A origem das coisas”, em 2020, o *YouTube* exibe cerca de 100 milhões de arquivos por dia, também em um dia são postados cerca de 65 mil novos arquivos, e esta plataforma tornou-se referência na exposição e troca de informações através dos vídeos, pois ele possui conteúdos diversificados e para todas as idades.

O *YouTube* traz elementos de encantamento e curiosidade em sua plataforma, tornando-se, assim, o segundo *website* de maior acesso do mundo (TUDO MÍDIA, 2020). Isso certamente atinge o público infantil que é atraído pelo discurso imagético que desenvolve o instinto de curiosidade sobre o novo, por meio da exposição de vida dos *Youtubers*², os quais são responsáveis pela criação de vídeos diários na plataforma. Assim, as crianças que frequentam o Ensino Fundamental Anos Iniciais tornaram-se um público gigantesco de usuários da plataforma, apropriando-se das informações que lá se propagam.

Por meio desses usos, entender o contexto atual e as respectivas mudanças que as mídias digitais têm provocado na vida escolar das crianças é um desafio, pois a *internet* se tornou um elemento de possibilidades, desafios e incertezas, principalmente, no âmbito da aprendizagem. O mecanismo da *internet* trouxe avanços no trabalho educacional, abrindo caminho para a mudança do ensino, tendo como foco o trabalho docente e a amplitude do conhecimento levado até o discente. Pois, as crianças que atualmente estão presentes no espaço escolar já nasceram na era da *internet*.

¹ Site: Plataforma do *YouTube*. Disponível em: <https://www.youtube.com/?gl=BR&hl=pt>. Acesso em: 25 jan. 2019.

² *Youtubers* são as novas celebridades da *internet*, aumentando o número de seus seguidores e visualizações com produção de conteúdo próprio. Os *Youtubers* podem falar para o público por horas, criando centenas de vídeos de diversos assuntos com liberdade criativa e sem qualquer custo para “transmitir” suas produções. (LIMA, G. F., 2016, p. 50).

A escola está passando por constantes mudanças e adequações, principalmente, no processo de expansão e usos das mídias digitais. A sala de aula está em transformação decorrente das mudanças sociais ocorridas nos últimos anos, uma vez que as concepções de conhecimento e aprendizagem estão sendo modificadas, “as formas tradicionais de ensino com modelo ultrapassado, centralizador e autoritário, estão sendo superadas pelas novas plataformas digitais da *internet* como o *YouTube*” (MORON, 2013, p. 11). Isso tem afetado diretamente o desenvolvimento da criança que, “não vê mais o processo de aprendizagem como algo tão importante, a sala de aula tem se transformado em um local enfadonho e desinteressante” (LIMA, 2021, p. 32). Esses aspectos levam a examinar como as mídias digitais (como o *YouTube*) vêm mudando o processo de aprendizagem. Para isso, cabe analisar o contato que os estudantes têm com as TDICs, no seio familiar, e os conhecimentos que esses estudantes possuem sobre as mídias digitais, caracterizando dessa forma as práticas que levam a aprendizagem de novos conhecimentos.

A adequação da escola pública com as mídias digitais abre o caminho de desenvolvimento de novos conhecimentos, o processamento de informações e a capacidade de formação de pensamentos que vão possibilitar os seres a contribuir com a evolução do conhecimento, tudo isso mediante aos usos feitos das mídias digitais presentes na contemporaneidade. Para isso, o sistema educacional que abarca escolas, discentes, docentes e gestão precisa abrir-se para as mudanças sociais e tecnológicas que estão presentes na sociedade e principalmente no contexto escolar por meio, dos estudantes contemporâneos.

Para proporcionar uma educação de qualidade, tem-se trabalhado em um processo de ligação da educação com os recursos midiáticos que a tecnologia proporciona. Desse modo, o trabalho dos profissionais da educação no processo de ensinar precisa ser repensado constantemente, salientando em conhecimentos que vão proporcionar a aprendizagem dos discentes e que estejam vinculados com a realidade digital. Assim, as mídias digitais através das redes sociais tem se tornado importantes possibilidades de ação educacional, pois as características sociais estão transformando a forma de pensar das crianças, principalmente nesta era em que os estudantes criam páginas na *web*, animações, gráficos, jogos e vídeos, além de acessarem diversos conteúdos diariamente dos mais variados assuntos. Isso ressalta a necessidade de se compreender quais são as apropriações que essas crianças estão fazendo desses mecanismos digitais.

Essa questão retoma o pensamento de Freire (1988, p. 44)³ o qual acredita que “o mundo humano é, desta forma, um mundo de comunicação”. Sendo assim, a partir dessa proposição, compreende-se que as crianças do contexto atual estão inseridas em um universo midiático⁴, ligadas às mídias digitais através das redes sociais como o *YouTube* a qual faz parte da realidade, sendo necessário o entendimento desse universo para assim, compreender as ações e posturas necessárias para se trabalhar com esse público.

Certamente que no mundo existe uma grande barreira digital de exclusão, entre conectados e desconectados, esses pontos negativos possuem interferências e decorrem dos problemas econômicos, políticos e sociais enfrentados pelo mundo todo. Os usos das TDICs acontecem de forma diferente em cada parte do mundo, pois, todo contexto possui suas características e particularidades, as condições sociais são diferentes, assim, nem todos têm acesso à *internet* e muitas pessoas não possuem conhecimento sobre a realidade virtual. Nessa perspectiva de análise, destaca-se na presente pesquisa a cidade de Vitorino, no estado do Paraná. O município tem cerca de seis (6) mil habitantes, o qual possui um Colégio Estadual, três Escolas Municipais e dois Centros de Educação Infantil. Dentre as escolas municipais, ressalta-se nesse estudo a Escola Municipal José Bonifácio Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais (EIEF) a qual atende no período matutino e vespertino e, atualmente, possui 180 alunos matriculados. Essa escola foi objeto de análise e levantamento de dados através de entrevistas com alunos que frequentam o Ensino Fundamental Anos Iniciais e a realização de uma aula demonstrativa sobre a plataforma do *YouTube* e a criação de um canal próprio da escola.

Esse levantamento de dados pautou-se do seguinte questionamento: quais os usos feitos da plataforma do *YouTube* por alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais da Escola Municipal José Bonifácio na cidade de Vitorino-PR?

Para responder a tal questionamento, a presente pesquisa tem por objetivo analisar quais são os usos feitos da plataforma do *YouTube* por alunos da Escola Municipal José Bonifácio na cidade de Vitorino-PR. Seguindo de alguns objetivos específicos de apresentar uma contextualização das mídias digitais e da educação na contemporaneidade, bem como, compreender a criança no contexto da mídia e suas apropriações atuais de aprendizagem, empreender uma análise do *YouTube* como rede social e suas possibilidades pedagógicas e

³ Na obra de Paulo Freire, “Extensão ou comunicação?”, o autor traz uma discussão sobre o homem/mundo e a construção da aprendizagem e como a comunicação é educadora.

⁴ “Em muitos aspectos, podemos realmente falar em termos da emergência de uma nova ordem mundial — e de uma nova ordem da mídia mundial também. De uma perspectiva histórica, as décadas que estamos atualmente vivendo serão um dia visto como momentos críticos decisivos, com implicações mundiais”. (ULLA Carlsson; CECILIA von Feilitzen. *A criança e a mídia: imagem, educação, participação*. UNESCO Brasil, 1999, p. 13).

por fim, analisar a escolha de conteúdos feito por crianças na plataforma do *YouTube*. A presente pesquisa se justifica pela importância de investigar os usos que as crianças que frequentam o espaço escolar contemporâneo estão fazendo da plataforma do *YouTube*, buscando compreender dessa forma, as aprendizagens possibilitadas pela plataforma e seus benefícios para a educação das crianças.

Buscando alcançar esses objetivos foi proposta uma aula demonstrativa aos alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais da Escola Municipal José Bonifácio-EIEF de Vitorino-PR, sobre a plataforma do *YouTube* e como realizar a pesquisa de conteúdos escolares para complementar a aprendizagem. Sendo feita a criação de um canal da Escola Municipal José Bonifácio-EIEF no *YouTube* para acesso e pesquisa de conteúdos na escola, com intuito de proporcionar aos alunos a experiência de conhecer a plataforma do *YouTube* e seus recursos para complementar os estudos. Sendo também, realizada entrevista com dez (10) crianças da escola com a finalidade de investigar os conteúdos de maior acesso e preferência das crianças na plataforma. Apropriou-se de um estudo de característica qualitativa de caráter exploratório com o projeto de pesquisa aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (COMEP), da Unicentro. A pesquisa foi dividida em quatro capítulos que embasam o estudo, ressaltando-se as principais temáticas.

A primeira parte da pesquisa aborda a introdução, já o segundo capítulo traz a apresentação e encaminhamento metodológico da pesquisa. O terceiro capítulo trata da contextualização histórica da era digital e pós- digital, bem como, as mudanças na educação e a escola no contexto atual, bem como, aborda uma análise da infância na contemporaneidade, as apropriações de aprendizagens e as características das crianças que estão presentes atualmente em sala de aula. O quarto capítulo aborda de forma conceitual sobre as redes sociais tratando especificamente da plataforma do *YouTube*, e as possibilidades pedagógicas que a plataforma possui. O quinto e último capítulo é constituído pela análise dos dados e resultados, o qual discorre de informações e observações da aula demonstrativa, bem como pelas entrevistas com as crianças, ressaltando os usos que os mesmos fazem da plataforma do *YouTube*.

Por meio das análises feitas no presente estudo se espera compreender através dos usos da plataforma do *YouTube* a autonomia de escolha dos estudantes contemporâneos por conteúdos significativos, os quais possam gerar aprendizagens, apropriações de novos conhecimentos e informações que contribuam para o desenvolvimento intelectual dos alunos. Dessa forma, as crianças passam a vincular informações adquiridas nas mídias digitais com conteúdos pedagógicos, contribuindo na evolução da educação.

2 APRESENTAÇÃO E ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

Este capítulo apresenta inicialmente a contextualização da pesquisa, o objetivo geral e os específicos, bem como, todo caminho teórico, metodológico, coleta de dados e análise dos dados para o seu desenvolvimento de forma a alcançar o intuito proposto. Aborda-se uma breve descrição sobre o que, como, quando e por que está sendo pesquisado, ressaltando a contribuição do estudo para o campo educacional, explorando os usos feitos da plataforma do *YouTube* por estudantes da contemporaneidade, bem como, ressaltando o uso das mídias digitais tão utilizadas pelos indivíduos na sociedade.

2.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA E ETAPAS METODOLÓGICAS

Buscando contemplar o objetivo geral e os específicos, a abordagem utilizada na pesquisa foi à qualitativa, que segundo Minayo (2001), responde a questões muito particulares, ela se preocupa, com as ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, é o lugar da intuição, da exploração e do subjetivismo. Esse tipo de pesquisa possibilita o levantamento de considerações sobre um determinado tema investigado, nesse sentido, foi considerada a mais apropriada na medida em que reconhece as particularidades, ações e opções de cada indivíduo no ambiente, bem como, permite a compreensão os usos e apropriações das mídias digitais atualmente pelos indivíduos. Numa sociedade cada vez mais marcada pelo desenvolvimento tecnológico e inovação no campo educacional, optou-se por abordar o método qualitativo, primeiramente por tratar de um assunto de caráter social e educacional, pelos vínculos estabelecidos com os sujeitos, o problema investigado, bem como, pelos resultados da pesquisa.

O objetivo metodológico se dá pelo processo exploratório que segundo Gil (2007) visa proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito, o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Assim, o estudo exploratório na presente pesquisa se deu pela coleta de dados através de entrevistas e posteriormente por uma aula demonstrativa sobre a plataforma do *YouTube*. Buscando dessa forma, atingir o objetivo proposto, respondendo o problema da pesquisa.

Importante ressaltar que a pesquisa obteve liberação da Plataforma Brasil e do Comitê de Ética em Pesquisa (COMEP), da Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro) de Guarapuava-PR, sob o Número do Parecer: 4.471.014, estando em conformidade com a Resolução 466/2012, todos os esclarecimentos necessários foram devidamente prestados,

estando a presente pesquisa apta a ser realizada, como mostra o anexo A. Após a liberação pelo COMEP, a pesquisa tornou-se apta a ser realizada, posteriormente a quarenta (40) dias de seu parecer de aprovação. Para a concretização dos levantamentos com os alunos foi formulado um termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE), para os participantes e outro para os devidos responsáveis por se tratar de menores de idade, conforme apêndices A, B e C os quais foram devidamente assinados.

Para tratar do problema da pesquisa, bem como do objetivo geral e específicos, a presente pesquisa foi dividida em etapas, seguindo as técnicas utilizadas para se chegar aos resultados. Iniciando pelo levantamento bibliográfico, apresentação do campo de pesquisa, seguindo da descrição das técnicas metodológicas utilizadas sendo entrevistas com alunos e da aula demonstrativa, finalizando com a análise dos dados.

2.1.1 Levantamento Bibliográfico

A etapa de levantamento bibliográfico é fundamental para esclarecer os objetivos propostos, segundo Gil (2002, p. 61) é importante buscar esclarecer-se acerca dos principais conceitos que envolvem o tema de pesquisa, procurar contato com trabalhos de natureza teórica capazes de proporcionar explicações a respeito, bem como com pesquisas recentes que abordaram o assunto. O levantamento bibliográfico do estudo teve como propósito expor o caminho teórico pelo qual se delimita a pesquisa, assim, cada temática abordada refere-se ao objetivo geral e os específicos, para isso, a documentação que deu suporte teórico, inicialmente, foram textos, artigos, livros e teses direcionadas à discussão dos principais temas. Nesse sentido, Martino (2014) e Castells (2011) trazem suas contribuições a respeito das mídias digitais, seguindo por Cordeiro (2020), Sousa e Vasconcelos (2018), que vão destacar os aspectos da Revolução Tecnológica e a expansão da *internet* no contexto social, já, Soares e Bezerra (2017) abordam o processo de mudanças ocorridas no Brasil, pelo advento da expansão tecnológica. Versuti e Santinello (2019), Burlamaqui (2010) e Fonseca (2018) ressaltam na pesquisa a ideia de que o contexto escolar precisa buscar acompanhar as mudanças tecnológicas para poder proporcionar uma educação significativa.

Para tratar da temática sobre a escola e as tecnologias, Moraes (2012), Poisson (2018) e Moron (2013), trazem suas ideias sobre o processo histórico evolutivo pela qual o cenário educacional passou e tem passado no Brasil. Buscando compreender as formas como estão ocorrendo o processo de ensino e aprendizagem na sociedade contemporânea, Vieira e Ricci (2020), Fonseca (2018) e Klausen (2017) contribuem com a ideia de que o sistema

educacional necessita passar. Entender a infância no contexto contemporâneo torna-se fundamental na pesquisa, pois as crianças contemporâneas já nasceram imersas no ambiente digital e tecnológico, almejando compreender essa realidade autores como Lessa (2019), Mourad e Cunha (2021) e Araújo (2019) expõem suas ideias sobre o assunto. Possibilitando assim analisar as mudanças nas características da linha temporal das gerações, bem como, as maneiras de aprendizagens das crianças, e suas apropriações sobre os mecanismos tecnológicos. Autores como Salmaze e Pereira (2020), Costa (2021) e Rios, Habowski e Conte (2019) destacam a necessidade de mudança no contexto educacional para atender a realidade cognitiva dos estudantes.

Para conhecer a plataforma do *YouTube* Burgess e Green (2009) como, Monteiro (2020) apresentam as características da plataforma, bem como, sua história de formação. A respeito dos criadores de conteúdos no *YouTube*, Lima (2016), Caminos, Médola e Suing (2020) destacam o trabalho dos denominados *Youtubers*, na produção de vídeos dos canais. Nunes (2012) e Dioginis *et al.* (2015) abordam a temática dos benefícios de se trabalhar com o vídeo em sala de aula como recurso de complementação para a aprendizagem, tal como a finalidade educacional de se trabalhar com vídeos pedagógicos em sala de aula. Os vídeos e conteúdos dos canais segundo Queiroga (2018) e Moura (2018), precisam passar por seleções críticas, estando diretamente ligados aos assuntos trabalhados nas disciplinas.

Essa abordagem se deu pela técnica de revisão bibliográfica, portanto todos os assuntos e autores ressaltados se justificam pela importância de proporcionar a compreensão acerca dos objetivos específicos da pesquisa de apresentar uma contextualização das mídias digitais e da educação na contemporaneidade, compreender a criança no contexto da mídia e suas apropriações atuais de aprendizagem, e por fim conhecer a plataforma do *YouTube* como rede social.

2.1.2 Apresentação do Campo da Pesquisa

Com intenção de estabelecer conexão entre o aparato conceitual e o objeto de estudo, apresenta-se uma breve descrição da história do município e escola selecionados para a realização desse estudo. Para o desenvolvimento da presente pesquisa foi escolhida a Escola Municipal José Bonifácio-EIEF, situada no Município de Vitorino – Paraná para coleta de dados e aplicação de uma aula demonstrativa. De acordo como o *site* da Prefeitura Municipal de Vitorino-PR (2021), o município é uma comunidade que se iniciou com indígenas, onde o cacique de nome Vitorino, deu origem ao nome da cidade. A população é composta por

italianos, poloneses, alemães, caboclos, sendo a predominância da etnia italiana. A cidade é composta por três Escolas Municipais de Ensino Infantil e Fundamental Anos Iniciais, como também um Centro de Educação Infantil (CMEI) e um Colégio Estadual. Dentre estes está a Escola Municipal José Bonifácio⁵ Ensino Infantil e Ensino Fundamental anos Iniciais, a qual será objeto de pesquisa através da coleta de dados (PPP, 2020).

A Escola Municipal José Bonifácio-EIEF, está localiza-se na Rua Presidente Kennedy nº 1220, centro, telefone (046) 3227-1373, *e-mail*: escjosebo@yahoo.com.br, no município de Vitorino no estado do Paraná e pertence ao Núcleo Regional de Pato Branco-PR. A escola atende a demanda de educandos pelas modalidades de ensino de Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais. A Educação Infantil – Pré-escola atende crianças de 4 a 5 anos e 11 meses, já o Ensino Fundamental – Anos Iniciais atende de 6 a 10 anos de idade. Buscando garantir a oferta de escolarização básica pública, gratuita e de qualidade para todos os educandos, sendo normatizadas pelas interações e as brincadeiras garantindo experiências por meio de jogos, danças, contos e brincadeiras espontâneas sejam utilizados como instrumentos pedagógicos, respeitando o desenvolvimento cognitivo da criança (PPP, 2020).

De acordo com as informações apresentadas no Projeto Político Pedagógico (PPP-2020) da instituição, a escola caracteriza-se pedagogicamente por atividades desenvolvidas em caráter de Ensino em Tempo Integral implantada no ano de 2012 nas turmas de 1º ao 5º ano. Ao longo de seu trabalho pedagógico, a escola sempre teve o cuidado de primar-se pela eficácia de suas atividades, as oficinas que a escola disponibiliza ajudam a desenvolver habilidades manuais, esportivas, de aprendizagem, culturais, artísticas, musicais e inclusão digital nos alunos.

Os professores regentes trabalham com os componentes curriculares nas áreas de: Língua Portuguesa, Matemática, Ensino Religioso. Os componentes curriculares como Educação Física, Arte, Língua Inglesa, Ciências, História e Geografia são ministradas por professores que trabalham somente com essas disciplinas dando espaço para a hora atividade dos professores, bem como do recreio interativo. As turmas estão organizadas de acordo com faixa etária das crianças respeitando a legislação vigente. Para a distribuição das turmas aos professores, observa-se a afinidade e preferência da faixa etária da turma, sendo assim uma escolha democrática, por que há um diálogo entre professor e equipe pedagógica (PPP, 2020).

Segundo as informações apresentadas no PPP-2020 o espaço físico escolar está dividido em 13 (treze) salas: salas de aula, sala de recurso, salas de apoio pedagógico e de

⁵ Informações sobre a Escola Municipal José Bonifácio- EIEF, PPP- Projeto Político Pedagógico da Escola Municipal José Bonifácio– EIEF, 2020.

atividades culturais, 01 (uma) sala para os professores, 01 (uma) cozinha, 01 (um) refeitório, 02 (dois) banheiros com cinco divisões cada, 02 banheiros com três divisões cada, 02 banheiros para uso dos professores, 01 (um) almoxarifado, secretaria, sala de direção e coordenação, sala dos professores, sala para atendimento da psicopedagoga e psicóloga auditório e biblioteca. Conta ainda com uma área coberta e aberta onde os alunos se abrigam do sol e da chuva, e onde eles brincam. Também tem um espaço com grama para os alunos brincarem e fazerem atividades de educação física como outras atividades de lazer e também possui uma quadra de esportes coberta.

A estrutura física é transformar a escola num ambiente criativo, comunicativo, significativo e favorável ao aluno. É nesse sentido que o modelo de ambiente que se deseja na Escola Municipal José Bonifácio-EIEF é a compreensão, o respeito e a união (PPP, 2020). A expectativa da comunidade escolar é que se possa ser cumprida a função da escola que é o ensino e aprendizagem com qualidade e que possam ser formados cidadãos críticos que tenham posicionamento em meio à sociedade para a melhoria da igualdade e condições de vida digna (PPP, 2020).

2.1.3 Entrevistas e Aula Demonstrativa

Na pesquisa, optou-se por trabalhar com o método de entrevista semiestruturada, na qual o pesquisador aborda o tema proposto seguindo um roteiro previamente criado, mas que pode ser modificado, tendo como objetivo nortear as conversas com os alunos participantes coletando suas opiniões e justificativas de forma livre, dinâmica e natural. Segundo Neto (2001), esta técnica se caracteriza por uma comunicação verbal que valoriza a linguagem e o significado da fala. Para Manzini (2004), uma das características da entrevista semiestruturada é a utilização de um roteiro previamente elaborado e todas as entrevistas se dirigem para algum lugar, pois antes da realização da coleta existe um objetivo de pesquisa que dirige a busca. Assim, buscando compreender o objetivo específico de averiguar os conhecimentos que as crianças possuem sobre a plataforma do *YouTube*, foram formuladas algumas questões abertas especificamente sobre o *YouTube* sendo:

Quadro 1 - Questões formuladas acerca do Youtube

1	Você conhece e já usou a plataforma do <i>YouTube</i> ?
2	Que instrumentos você utiliza para acessar o <i>YouTube</i> ?
3	Você usa uma conta própria ou de um adulto? Quem criou essa conta?
4	Você já criou um canal no <i>YouTube</i> ? Justifique?
5	Quais os assuntos que você pesquisa com maior frequência no <i>YouTube</i> ? Por quê?
6	Você já postou algum vídeo no <i>YouTube</i> ? Se sim, sobre o que?
7	Que tipo de vídeos tem na plataforma do <i>YouTube</i> ? Eles tratam sobre quais assuntos?

Fonte: Elaborado pela autora.

Todas as perguntas elaboradas tratam sobre os usos que os alunos fazem da plataforma do *YouTube* em casa, obtendo assim, informações sobre os conhecimentos prévios que esses alunos possuem, suas escolhas, opiniões e justificativas sobre o assunto, compreendendo o grau de conhecimento específico da rede social do *YouTube* como é tratado na presente pesquisa. As entrevistas ocorreram após a devida assinatura do TCLE para os participantes e seus responsáveis. Elas aconteceram entre os dias 04/10/2021 e 08/10/2021, sendo realizadas no horário de aula, de forma individual no espaço da biblioteca da escola, pois esse é um local silencioso, oportunizando assim o processo de entrevista e gravação da mesma que ocorreu através de gravador no *smartphone*.

Os sujeitos participantes da pesquisa inicialmente pelas entrevistas foram selecionados dez (10) alunos da Escola Municipal José Bonifácio-EIEF, selecionando dois (2) alunos por turma de 1º ano ao 5º ano. Esses estudantes possuem uma idade que abrange desde os seis (6) até os dez (10) anos de idade. A seleção dos participantes ocorreu pela indicação da professora regente de cada turma.

Procurando abordar outro objetivo específico da pesquisa, o de conhecer a plataforma do *YouTube* como rede social e a busca por conteúdos escolares foi proposto como técnica metodológica uma aula demonstrativa. Essa aula ocorreu após o recolhimento dos dados das entrevistas, com os alunos do 1º ano ao 5º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais da Escola Municipal José Bonifácio-EIEF, na cidade de Vitorino-PR, onde é nosso campo de pesquisa. Assim, no dia 13/10/2021, 62 estudantes que estavam no ensino presencial devido à pandemia do Covid-19, dirigiram-se ao auditório da escola para assistir e participar da aula demonstrativa sobre a plataforma do *YouTube*.

Para promover a realização da aula demonstrativa estruturou-se uma sequência de quatro tópicos, a fim de organizar o estudo como mostra o quadro abaixo:

Quadro 2 - Estrutura de tópicos para aula demonstrativa

1- Apresentação da plataforma do <i>YouTube</i> : Menu Inicial, Pesquisa e Canal.
2- Canal no <i>YouTube</i> : Seu Canal, Painel, Conteúdo, Playlists, Estatísticas, Comentários, Legendas, Direitos Autorais, Personalização, Biblioteca e Inscrever-se.
3- Pesquisa de Conteúdos: Canais educativos e Conteúdos escolares.
4- Participação prática dos alunos: Criação do Canal da Escola Municipal José Bonifácio-EIEF.

Fonte: Elaborado pela autora.

A aula demonstrativa teve como intuito apresentar os elementos fundamentais da plataforma, bem como, mostrar as possibilidades pedagógicas do *YouTube* através da explicação de como fazer a busca por conteúdos escolares que podem agregar no processo de aprendizagem, como também compreender os conhecimentos dos alunos frente a plataforma. Ainda durante a aula, os alunos tiveram a experiência prática de opinar e criar um canal próprio para a escola o qual fica disponível em todos os computadores para pesquisa de conteúdos, inscrever-se em canais educativos, receber notificações de vídeos e assistir a conteúdos escolares.

Essa aula se justifica pela apresentação da plataforma do *YouTube* como rede social aos estudantes e como eles podem fazer a busca por conteúdos escolares, a fim de promover novos conhecimentos e aprendizagens através de mídias digitais presentes na contemporaneidade. Após a aula demonstrativa, todas as informações, observações e experiências coletadas foram relatadas na análise dos dados da pesquisa.

2.1.4 Procedimentos para Análise dos Dados

Para viabilizar a análise de dados, inicialmente realizou-se a triangulação dos dados os quais foram divididos em três técnicas metodológicas distintas que abordam três temáticas do assunto, sendo a primeira: a técnica de revisão bibliográfica que vai abordar os dois primeiros objetivos específicos da pesquisa que são apresentar uma contextualização das mídias digitais e da educação na contemporaneidade, bem como compreender a criança no contexto da mídia e suas apropriações atuais de aprendizagem. A outra etapa foi através da coleta de dados por entrevistas, que contempla o objetivo específico de averiguar os conhecimentos que as crianças possuem sobre a plataforma do *YouTube*, e por fim a realização da aula

demonstrativa que trata do quarto objetivo específico de conhecer a plataforma do *YouTube* como rede social e a busca por conteúdos escolares.

A análise de dados teve por finalidade buscar respostas ao problema de pesquisa através dos dados coletados nas entrevistas, bem como as informações e observações coletadas na aula demonstrativa. Para isso optou-se em trabalhar com a análise temática que é um método para identificar, analisar e relatar temas por meio dos dados, essa organiza e descreve o conjunto de dados em ricos detalhes (BRAUN; CLARKE, 2006). Ainda segundo as autoras cabe ressaltar que a análise temática pode se apresentar como:

Um método essencialista ou realista, que relata experiências, significados e a realidade dos participantes, ou pode ser um método construtivista, que examina as maneiras como eventos, realidades, significados, experiências e assim por diante são feitos de uma série de discursos que operam dentro da sociedade. Também pode ser um método contextualista, localizado entre os dois polos do essencialismo e construtivismo (...). Portanto, a análise temática pode ser um método que funciona tanto para refletir a realidade, como para desfazer ou desvendar a superfície da 'realidade'. No entanto, é importante que a posição teórica de uma análise temática seja clara, já que esta é muitas vezes não mencionada (e é, então, normalmente, de caráter realista) (BRAUN; CLARKE, 2006, p. 7-8).

Para a realização da análise temática as autoras descrevem seis fases a seguir, sendo Fase 1: familiarização com os dados, Fase 2: geração dos códigos iniciais, Fase 3: busca por temas, Fase 4: revisão dos temas, Fase 5: definição e denominação dos temas, Fase 6: produção do relatório. Na pesquisa optou-se em realizar as análises através da Análise Temática (AT) dividindo os procedimentos a serem realizados nas seis etapas. A primeira fase da análise acontecerá com a elaboração do quarto (4) capítulo desse estudo, a qual será feita uma descrição detalhada das entrevistas realizadas com os dez (10) alunos, fazendo na sequência a descrição das informações, observações e relato de experiência da aula demonstrativa, descrevendo e se familiarizando dessa forma com os dados coletados, para isso será seguida uma ordem de descrição como mostra abaixo:

- 1- Dados coletados dos sujeitos nas entrevistas: organizar as respostas dos sujeitos participantes de forma descritiva.**
- 2- Descrição da aula demonstrativa: informações e observações coletadas na experiência e desenvolvimento da aula.**

Na segunda fase realizou-se a leitura minuciosa dos dados comparando nas falas dos entrevistados e na experiência da aula demonstrativa os temas (códigos) de maior relevância a serem destacados. Seguindo para a terceira etapa já destacando os principais temas,

ressaltando a relação de cada um com as temáticas abordadas no referencial teórico, e a relação desses temas com os objetivos da pesquisa, reforçando dessa forma os temas de maior destaque a serem tratados. Na quarta fase é o momento de observar se as codificações e categorizações feitas nos dados, bem como as temáticas destacadas dão conta de responder ao problema da pesquisa: quais os usos feitos da plataforma do *YouTube* por alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais da Escola Municipal José Bonifácio na cidade de Vitorino-PR?

Na quinta etapa destacaram-se os temas abordados no relatório final, sendo assim, esses temas devem contemplar de forma ampla as temáticas destacadas nos dados bem como nos textos teóricos, além de destacarem os objetivos da pesquisa. Neste processo, foram identificados três temas:

1-Os conhecimentos e apropriações dos alunos sobre a Plataforma do *YouTube*.

2-Conteúdos de maior acesso e interesse de crianças de nossa contemporaneidade no *YouTube*.

3-Aprendizagens possibilitadas pelo *YouTube* em relação a conteúdos escolares.

Por fim, a sexta e última etapa da análise temática foi a elaboração de um relatório que aborde os resultados dos conceitos e temas destacados na quinta etapa. Esse relatório trata de responder ao problema da pesquisa, detalhando de forma concisa, coerente e lógica, os resultados obtidos nos dados.

3 AS MÍDIAS DIGITAIS E A EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA

Este terceiro capítulo traz o aporte teórico que embasa o estudo, elucidando, de maneira conceitual os termos sobre as mídias digitais e a educação contemporânea. Trata-se também, da escola e da tecnologia, bem como, o processo de ensino e aprendizagem atual, buscando compreender as mudanças no campo educacional, para isso se discorre sobre a infância no contexto contemporâneo.

3.1 O DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO NA SOCIEDADE ATUAL

A sociedade atual tem passado por grandes transformações nesse século XXI, parte dessas mudanças decorre dos avanços da informação e comunicação possibilitados pela tecnologia. O período da pós-modernidade possibilitou o início da era tecnológica a qual segundo Toffler (1980, p. 35) considera três revoluções tecnológicas: “a agrícola, industrial e a digital”. A Agrícola ocorreu com a modernização das máquinas, substituindo o trabalho manual por máquinas, já a Industrial intensifica-se a produção por meio da criação dos motores pela energia elétrica, enquanto a revolução Digital foi à última - a qual teve seu início no século XX e ocorre ainda nos dias de hoje com o desenvolvimento tecnológico.

Sem dúvida, todo esse processo de mudança foi surgindo ao longo do processo histórico devido à capacidade de inovação que as pessoas desenvolvem ao longo dos anos. Santos (2006, p. 4) corrobora essa ideia ao afirmar que “o meio pelo qual se dá o desenvolvimento tecnológico é a capacidade humana de inovação e criatividade”. Certamente, a revolução tecnológica acontece devido à capacidade intelectual de pensar o novo, seguindo as necessidades sociais de cada momento e de cada contexto. Segundo Ramos (2012, p. 4-5), “a tecnologia surge para facilitar a vida humana e seus afazeres, a partir da Revolução Industrial e a ascensão do capitalismo às tecnologias desenvolveram-se em ritmo acelerado, até atingir os dias contemporâneos”. Ao longo dos anos, vários feitos foram sendo criados pautados na inovação tecnológica, por isso, cabe destacar alguns deles. Para Soares e Bezerra (2017, p. 6):

Foi no Século XX, por volta da década de 70, que se deu o grande marco da revolução tecnológica. Vejamos algumas datas importantes para entendermos a evolução tecnológica: 1965 - Lançados os primeiros satélites de comunicação. Inaugurada uma nova era na transmissão de dados eletrônicos; 1972 - Os discos *laser* são lançados revolucionando a indústria fonográfica; 1977 - Lançado nos Estados Unidos o primeiro telefone celular; 1990 - Lançamento do primeiro

navegador de hipertexto para a Internet. Somente no ano seguinte o programa foi disponibilizado; 1999 - A Internet cresce no mundo todo em velocidade impressionante. Os arquivos de MP3 começam a ser usados e transmitidos pelas ondas da Internet; 2007 - A Apple lança seu primeiro *Iphone*. Tendo início a Era dos *Smartphones*.

A partir do início do processo de Revolução Tecnológica na sociedade a disseminação da informação e comunicação começa a ocorrer de forma acelerada pelo mundo todo. De acordo com Takase (2007, p. 17), “o advento da revolução tecnológica trouxe uma série de inovações que permitiram ao ser humano acessar informações dos pontos mais longínquos do planeta de forma quase instantânea”. Da mesma forma, Soares e Bezerra (2017, p. 3), ressaltam que “esses acontecimentos possibilitaram uma amplitude nos meios de informação, sendo que a revolução tecnológica excedeu limites antes inimagináveis no que tange à democratização do processo de comunicação”. Então, a transformação nos modos de comunicação entre as pessoas começa a ganhar novas formas, sendo associada com outros elementos como a informação.

Também sobre esse assunto, Palhares, Silva e Rosa (2002, p. 10) citam que “na sociedade da informação as pessoas têm capacidade de gerar e armazenar suas próprias informações bem como disseminá-las e ter acesso às informações de terceiros”. Isso, é claro, acarreta uma mudança estrutural, de pensamento e de prática sobre o contexto vivido. Neste sentido, Castells e Cardoso (2005, p. 17) destacam que “nosso mundo está em processo de transformação estrutural. É um processo multidimensional, mas está associado à emergência de um novo paradigma tecnológico, baseado nas tecnologias de comunicação e informação”. Logo, uma nova era se inicia a partir da revolução tecnológica digital bem como a comunicação e a informação são os fatores determinantes nesse processo de mudança que começa a se intensificar a partir do advento da *internet* até o presente momento.

É válido citar também, conforme o site da Revista Pesquisa, em 1969, a criação do protótipo da *internet* pela empresa ARPANET (*Advanced Research and Projects Agency*), o qual teve início no período da Guerra Fria e na disputa entre Estados Unidos e a antiga União Soviética, sendo criada por militares americanos. Após a criação, vários aperfeiçoamentos foram sendo feitos até que, conforme Santos (2010, p. 15), “a década de 1990 tornou-se a era de expansão da Internet, por volta de 1994, o uso comercial da Internet já se havia concretizado inclusive no Brasil”. Na época, a *internet* era transmitida via rádio, sabe-se que não era rápida como hoje, mas já era possível acessar sites através do *www*⁶, como também enviar e-mails, dentre outras funções.

⁶ O primeiro website: World Wide Web (*www*)- Plataforma de pesquisa na *internet*.(VEJA, 2011).

Ainda para Santos (2010, p. 15-16), “hoje, a *Internet* se tornou mais complexa do que no passado. Conectam computadores, satélites, aparelhos móveis e outros dispositivos em uma imensa rede, milhões de vezes mais intrincadas do que a ARPANET original”. Com o passar do tempo, todo setor tecnológico evoluiu rapidamente, novas ideias foram surgindo, sempre um lançamento começa a chegar ao mercado atraindo as pessoas e incentivando o uso da *internet*. Desse modo, a rede começa a tornar-se elemento fundamental nas relações sociais, no trabalho, na política e na economia dos países, pois ela possibilita as relações, trocas de informações e acessibilidade na realização conjunta dos elementos sociais.

3.1.1 Uma contextualização das mídias digitais e da educação na contemporaneidade

Com o advento da *internet* as chamadas mídias digitais começam a surgir, levando a informação e desenvolvendo a comunicação através da *internet*. As mídias digitais segundo Pernisa (2012, p. 12), seriam “o espaço que comporta os meios de comunicação que se utilizam da linguagem binária da informática. É bastante claro que o termo mídia pode contemplar todos os meios de que trata hoje o universo da comunicação”. Esses meios, geralmente unem as pessoas por interesses, temas, serviços e desejos em comum, essa relação de união foi definido por rede social, a qual possui uma dinâmica de interação específica.

O desenvolvimento da tecnologia proporciona o surgimento de diversas mídias digitais diferentes as quais tem permitido a disseminação cada vez mais rápida de informações. Isso esta sendo possível através das redes sociais criadas pelas mídias digitais, as quais possuem intuitos de interesses específicos para cada tipo de pessoa, dessa forma está sendo possível englobar cada vez mais, novas pessoas na rede de usuários. Assim, as mídias digitais dominam o campo de informação e comunicação através da criação de redes sociais, as quais têm por objetivo unir pessoas (usuários) por objetivos e necessidades mais específicas. Portanto, percebemos o poder que as mídias digitais possuem atualmente sobre a informação e a comunicação social, suas possibilidades e direcionamentos, frente ao desenvolvimento tecnológico da contemporaneidade.

Destaca-se, também, que os aspectos sociais de transformação e mudança são palavras que circundam nesse século XXI, no qual se vive em uma era digital e tecnológica, bem como as modificações vêm ocorrendo gradativamente tanto no contexto social como cultural, político e econômico. As características humanas também se transformam principalmente nas

relações entre mudança e resistência, pois esse mundo tecnológico está repleto de novidades, assim, deve-se estar disposto a entender e compreender esses novos elementos. Neste sentido, Pierre Lévy (1999, p. 67), já revelava que “estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorarmos as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano”. Destarte, cabe ressaltar que essas mudanças tecnológicas já estão presentes na vida e no dia a dia das pessoas, grande parte está relacionada a um elemento fundamental da humanidade, a comunicação. Ela é a principal responsável pela disseminação de informação e conhecimento entre as pessoas.

Importa considerar que o mundo tecnológico evoluiu tanto que hoje é um instrumento indispensável, cada setor da sociedade utiliza os recursos tecnológicos para fins diferentes que venham a facilitar o seu trabalho e a vida de outras pessoas. Atualmente, a tecnologia faz parte do contexto das pessoas. Nas palavras de Santos (2010, p. 15-16):

Nos dias atuais, é impossível pensar no mundo sem a Internet. Ela tomou parte dos lares de pessoas do mundo todo. Estar conectado à rede mundial passou a ser uma necessidade de extrema importância. A Internet também está presente em escolas, faculdades, empresas e diversos locais, possibilitando acesso às informações e notícias do mundo em apenas um click.

Assim, nota-se que as mudanças tecnológicas digitais estão cada dia em aperfeiçoamento, no atual século XXI, a tecnologia mudou não só a informação e a comunicação mundial como também as características dos seres humanos, a cultura, a política e as relações pessoais. Verifica-se, através dos aspectos de mudança sociais, que a disseminação da informação pelo mundo passou a mudar o pensamento das pessoas sobre suas ações no próprio mundo. Palhares, Silva e Rosa (2002, p. 8) ressaltam essa ideia, para eles, “a era da tecnologia produz um efeito crescente de desenvolvimento em todos os cantos do mundo, isso faz com que haja uma revolução do próprio processo de compreensão do mundo”. Percebe-se, que a sociedade contemporânea sofreu alterações em seu aspecto tanto social como cultural. De acordo com Rocha (2011, p. 16):

Não se pode deixar de afirmar também o quanto o desempenho dos equipamentos digitais evoluiu (e ainda continua), em curtíssimos espaços de tempo. Não apenas a técnica em si pode ser levada em conta neste caso, mas também as mutações sociais e culturais que as novas tecnologias, em especial a *internet*, provocaram e continuam provocando na sociedade contemporânea.

Por esse viés, a revolução digital modificou a estrutura social, culturas, costumes práticas sociais, relações sociais e de comércio enquanto outros aspectos - antes tradicionais na sociedade deixaram de existir, ou acabaram modificando-se e adequando-se às novas

características que a contemporaneidade foi tomando por meio das novas tecnologias que foram surgindo na sociedade. Isso remete à fala de Palhares, Silva e Rosa (2002, p. 13) ao defenderem que “o aumento das tecnologias da comunicação e informação impulsiona o processo de mudança no Brasil e no mundo, isso acontece porque todos os envolvidos começam a adaptar-se a elas para se estabelecerem no mercado e/ou na vida de um modo geral”.

Essa adaptação das estruturas sociais que começa a acontecer atinge praticamente todos os setores da vida contemporânea, inclusive a educação, pois o pensamento, o conhecimento e a aprendizagem também estão sofrendo modificação e passando por adequações, buscando seguir os ritmos do novo contexto tecnológico. Sobre isso, Palhares, Silva e Rosa (2002, p. 6) complementam que “baseado nisso, é que com todas essas mudanças, a valorização do conhecimento é ainda mais necessária, pois as novas tecnologias produzem ferramentas que auxiliam na organização e disseminação do conhecimento”. Dessa forma, as mudanças de aspectos que o conhecimento está passando, através da conciliação com as novas tecnologias e meios de informações acarretam transformações também no espaço escolar, pois as novas tecnologias expõem diariamente ao meio social e educacional diversos conteúdos, porém se têm enfrentado grandes desafios para transformar esses conteúdos em conhecimentos de forma coletiva no ambiente escolar.

O computador passou a ser utilizado nas universidades e escolas do Brasil ainda na década de setenta. Sobre isso, Valente e Almeida (1997, p. 12) ressaltam que “no Brasil, como em outros países, o uso do computador na educação teve início com algumas experiências em universidades, no princípio da década de 70”. Dessa forma, as escolas passam também a utilizar esse mecanismo para fins pedagógicos à procura de conteúdos e informações para serem utilizados nas aulas. O conhecimento passa a ter muito valor nesse processo, pois as tecnologias são capazes de trazer informações novas sobre o mundo, e isso se torna uma ferramenta muito importante no trabalho do professor. Para Silva e Correia (2014, p. 5), “as escolas têm percebido a importância das tecnologias para a aprendizagem na atualidade”, visto que a tecnologia traz a informação como também modifica as formas de aquisição de novos conhecimentos, assim, novos conhecimentos são criados diariamente e são lançados ao mundo através das novas tecnologias. Igualmente destacam-se Sousa e Vasconcelos (2018, p. 7) que:

Com a rápida evolução do ambiente, o novo ouro da humanidade é o conhecimento. A abertura perante o novo, estimulando a aprendizagem como forma de aquisição de

um novo repertório de conhecimento, é o principal vetor da transformação pessoal tão necessária para lidar com um mundo em mudanças tão velozes.

Esse novo período mudou as formas globais de produzir conhecimento e de aprender como ressaltado por Kohn e Moraes (2007, p. 8): “na atual configuração, outro aspecto passou a ter relevância na sociedade: o conhecimento; a riqueza dos países passou a ser medida pelo acesso à tecnologia e sua capacidade de desenvolvimento na área”. Isso envolve o elemento principal pelo desenvolvimento do conhecimento, a educação. Sem dúvida, a educação da atualidade trava uma luta diária com os desafios lançados devido às mudanças digitais e tecnológicas que estão surgindo, sendo assim, destacam-se os impactos dessas mudanças no campo educacional. Na concepção de Oliveira (2015, p. 7):

A revolução da informática trouxe consigo inúmeros impactos que, por sua vez, atingiram diversas áreas sociais. A educação não escapa dessa mudança. Cada vez mais a tecnologia se faz presente na escola e no aprendizado do aluno, seja pelo uso de equipamentos tecnológicos, seja por meio de projetos envolvendo educação e tecnologia.

Com todas essas mudanças que vêm ocorrendo, a escola se tornou um local de transformações, pois, há alguns anos, a realidade educacional era civilizatória, de caráter salvadora e reprodutora de conhecimentos, porém, com o processo evolutivo, essas características foram sendo deixadas para trás, adotando-se “um potencial cultural, técnico e científico desenvolvido” (NÓVOA, 1994, p. 02). Assim, as práticas educacionais necessitam passar por mudanças, para poder acompanhar o processo evolutivo pelo qual o campo educacional se encontra. Por estar em meio a um contexto digital e tecnológico, os quais estão presentes na vida diária das pessoas, a escola, como produtora de conhecimento, acaba precisando adaptar-se às mudanças principalmente tecnológicas para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem. Burlamaqui (2010, p. 101) elucida que:

A escola, na sua condição de instituição social promotora de competências e habilidades para o exercício da cidadania, sempre esteve ao longo de sua história a repensar seu papel e de seus docentes e, assim, remodelando as suas práticas, seus objetivos e a maneira como lida com a produção e transmissão de conhecimentos.

Nesse sentido, repensar a produção e transmissão do conhecimento tornou-se uma grande missão na tarefa diária do contexto escolar, essa mudança de pensamento e ações, engloba todas as pessoas que fazem parte do processo de ensino. A escola e os docentes têm trabalhado em busca de remodelar suas práticas de ensino, propiciando aprendizagens significativas e contribuindo para a produção de novos conhecimentos.

Isso remete ao contexto digital e tecnológico que faz parte atualmente do meio social e das atividades cotidianas, os quais se tornaram parte da rotina de discentes e docentes na escola. Sem dúvida, ambos fazem uso diferente das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Contudo, cabe analisar como está sendo feito esse uso em um viés pedagógico de desenvolvimento. Assim, também, a ideia de Burlamaqui (2010) auxilia na análise do processo ensino aprendizagem e os impactos que as novas tecnologias têm causado no meio educacional, questão importante, pois possibilita a observação dos pontos positivos e negativos dos usos feitos dos meios digitais.

Para Silva e Correia (2014, p. 25), “pensar no processo de ensino e aprendizagem em pleno século XXI sem o uso constante dos diversos instrumentos tecnológicos é deixar de acompanhar a evolução que está na essência da humanidade”. Neste aspecto, destaca-se que a aprendizagem no ensino fundamental vai além de proporcionar conhecimentos pedagógicos básicos para sua formação e o seguimento aos anos seguintes proporciona à criança o desenvolvimento do senso crítico, de opinião, da autonomia e da ação sobre o mundo, isso porque é no Ensino Fundamental Anos Iniciais que a criança começa a reconhecer-se como ser de mudanças no contexto social. Isso só é possível devido ao processo de ensinar, o qual, atualmente, coloca o professor como mediador e problematizador do conhecimento.

Ademais, de acordo com o pensamento de Kubo (2001), o que ensinar e como aprender são elementos de constante questionamento no processo ensino-aprendizagem. Logo, a melhor forma de problematizar conteúdos de forma que faça com que o estudante pense e entenda o processo de desenvolvimento de conhecimentos é sempre um desafio, o qual não envolve somente os discentes como também todo o contexto escolar, a gestão e os docentes. Por certo, o ser humano como ser ativo sobre o seu contexto busca sempre novos meios para o desenvolvimento do conhecimento. Neste aspecto, ressalta Fonseca (2018, p. 64) que “o ser humano como organismo cognitivo e pensante é ativo nas suas relações, explora as situações - problema planifica e executa soluções”. Portanto, transformar informação em conhecimento é um dos métodos que está impulsionando a aprendizagem, aperfeiçoando o pensamento por meio de elementos novos presentes no atual contexto midiático, assim, se percebe que, o ser humano se torna capaz de ampliar a sabedoria.

Também é necessário entender como a aprendizagem vem ocorrendo na escola frente às tecnologias e mídias digitais que atualmente fazem parte do dia a dia dos indivíduos. Monteiro (2018, p. 110) defende que:

Faz-se necessário repensar o processo de ensino - aprendizagem em face dos novos perfis dos atores sociais contemporâneos. Entende-se que a utilização das TIC, de forma adequada, pode proporcionar novas práticas pedagógicas para um ensino-aprendizagem inovador, motivador, coletivo e colaborativo.

É fato que as mídias digitais estão modificando o meio educacional e o acesso ao conhecimento. Isso se torna um desafio para a educação, por isso, os métodos de ensino precisam mudar, acompanhando as mudanças sociais e tecnológicas. Inegavelmente, a aprendizagem também muda, nesse ponto entra a função fundamental da escola. Nas palavras de Fonseca (2018, p. 76), “o papel da escola é, para além de ensinar a ler, a escrever e a contar é também ensinar a pensar criticamente e criativamente”. Do mesmo modo, segundo Carvalho (2010, p. 5), “em cada segmento social encontramos a presença de instrumentos tecnológicos. A escola não pode ficar excluída desta realidade, devendo apropriar-se dos avanços tecnológicos e incorporá-los à prática educativa”. Com isso, percebe-se a necessidade do trabalho constante da escola em prol de habilidades, criatividade e desenvolvimento dos alunos.

Por fim, é importante ressaltar como o desenvolvimento tecnológico transformou a sociedade em seu processo histórico, visto que as inovações ocorridas em cada setor social impulsionaram o desenvolvimento da tecnologia no mundo. Versuti e Santinello (2019, p. 18) destacam que “o interesse cultural pela tecnologia é crescente tanto na composição das experiências sociais, quanto na possibilidade de sua compreensão, desenvolvimento e inovação”. Até chegar onde a sociedade está hoje, o processo de mudanças sociais foi constante, seguindo as necessidades dos seres humanos, suas ideias, criatividade, desejos e prazeres do novo e em busca de um futuro revolucionário.

Hoje, conta-se com tecnologias na saúde, na educação, na segurança e na economia, bem como se incentiva a produtividade e oportuniza o crescimento de negócios. Mas toda mudança também traz elementos ruins para a sociedade, com a tecnologia não seria diferente. Silva e Correia (2014, p. 26) enfatizam que:

Não se pode esquecer, que agregados ao desenvolvimento tecnológico estão os problemas sociais que também são provenientes dele. A sociedade contemporânea precisa estar ciente de seu compromisso com os desafios que a cercam. Isso inclui a pobreza, o desemprego, a invasão de privacidade, a falta de identidade, a poluição visual e por aí poderíamos elencar uma série de outros fatores que contribuem para a complexidade da sociedade atual e que nos leva a refletir sobre o uso das tecnologias e sua funcionalidade no que se refere à educação, orientação ou exploração de conhecimentos.

Portanto, entender o contexto tecnológico atual é fundamental para poder pensar em sua utilização de forma que todos possam estar integrados nesse contexto - alunos e professores - de forma que a oportunidade de acesso às informações e conhecimentos que as novas tecnologias trazem seja igual a todos os seres humanos, sem nenhuma distinção. Para isso, deve-se, indubitavelmente, lutar por igualdade e direitos para todos e por melhorias de acesso a equipamentos nas escolas, isso inclui as novas tecnologias, principalmente o acesso à *internet* no ambiente escolar, de modo que isso tudo possibilita uma educação de qualidade e significativa para todos os alunos.

3.1.2 A escola do século XXI

No século XX havia no Brasil um modelo de escola diferente do século XIX, devido às mudanças econômicas, políticas e educacionais que o contexto social estava passando. Darius (2018, p. 32) reforça essa ideia ao afirmar que “o século XX pode ser considerado um período importante para a história da escola pública no Brasil, devido às relevantes transformações pelas quais ela passou”. Destaca-se o início da República, o modelo norte-americano da Escola Novista sendo implantado na educação, dentre outras mudanças sociais, econômicas e culturais que estavam acontecendo e mudando o contexto educacional no Brasil. Ainda para o Darius (2018, p. 33), “mudanças no modo de compreender as ciências influenciaram a educação, contribuindo para modificações na sociedade como um todo”. Essas mudanças dizem respeito à forma de compreender o contexto educacional, o aluno, o professor e as transformações sociais.

Na sequência, a fim de superar as barreiras deixadas pelo Antigo Regime⁷, iniciou-se uma busca por uma sociedade de indivíduos livres que possam tornar-se cidadãos pensantes superando as ignorâncias por meio de uma sociedade democrática. Consoante Cambi (1999, p. 513), “a escola se impôs como instituição-chave da sociedade democrática”, isso porque, segundo os estudiosos da época, só poderiam livrar-se da ignorância social através do ensino, com isso, a escola passa a ter esse papel de renovação racional. Já nos 1990, a educação é marcada por reformas e paradigmas. Sobre isso, esclarece Azevedo (2018, p. 625): “as políticas educacionais do Brasil passaram por grandes transformações na década de 90 do

⁷ O Antigo Regime — Ancien Régime — foi uma criação da Revolução Francesa, fora um sistema de governo. As características básicas do governo do Antigo Regime, eram que o rei governava com poder arbitrário e sem instituições representativas. No início de 1790, contudo, Antigo Regime tornara-se a expressão padrão para o sistema que havia vigorado antes da Revolução. (DOYLE, William. O Antigo Regime. 1986, p. 11).

século passado, impactadas pela globalização e pela reestruturação produtiva”. Com a força do capitalismo sobre o meio social, via-se o foco na produtividade e no mercado de trabalho.

A partir de 1996, com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei nº 9394/96, a qual garantia a educação para todos os brasileiros de forma gratuita, também era estabelecido o dever da União, dos Estados e dos Municípios com a educação. Sobre isso, elucida Carvalho (2012, p. 701):

Nessa primeira década do século XXI, a experiência de escolarização generalizou-se na sociedade brasileira, alcançando um número significativo de crianças e jovens. Diariamente, milhões de estudantes dedicam-se ao estudo de conteúdos curriculares componentes de uma “base comum nacional” definida pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB 9394, de 20 de dezembro de 1996.

A partir disso, leis foram criadas para a educação brasileira, por exemplo, o Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), o Fundo de Financiamento ao Estudante de Ensino Superior (Fies), as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Escolar Indígena, o Plano Nacional de Educação (PNE), a Bolsa-Escola Federal, a Educação de Jovens e Adultos (EJA), o Programa Nacional de Alimentação Escolar (PNAE), o Programa Universidade para Todos (ProUni), o Sistema de Seleção Unificada (Sisu), a Língua Brasileira de Sinais (Libras), bem como se tornou obrigatório o ensino da temática História e Cultura Afro-Brasileira, entre outros. A criação desses programas e leis da educação brasileira marcou a primeira década do século XXI.

Ademais, Ramos (2017, p. 11) ressalta que “no século XXI, a relação entre educação e inovação é cada vez mais profunda”, isso ocorre porque as tendências tecnológicas começam a mudar os aspectos sociais bem como, o contexto educacional. Nota-se, dessa maneira, que o século começa com muitas mudanças decorrentes do processo de desenvolvimento da globalização no mundo, como também devido ao avanço das novas tecnologias. A educação também passa por processo de modificação devido às novas tendências, além de carregar elementos educacionais tradicionais do século XX. Rodrigues (2012, p. 4) esclarece que “os objetivos da educação mudaram muito e com isso mudaram também os desafios que a escola enfrenta, sendo estes hoje muito mais exigentes do que no passado”. Com o avanço das tecnologias pelo mundo, essas começaram a ser implantadas nos diversos setores da vida social das pessoas. Assim, a educação também se vê forçada a se abrir às novas tendências para poder acompanhar a disseminação de informação e conhecimento que o mundo tecnológico começou a proporcionar.

É importante ressaltar que a educação do século XXI é extremamente influenciada e pressionada pelo mundo tecnológico. Isso se deve pelo fato de que as pessoas começaram a envolver-se diariamente com o mundo tecnológico imposto pelo contexto social, assim, o uso das novas tecnologias passa a ocorrer não somente pela pessoa adulta como também por crianças e adolescentes. Neste sentido, ressalta Araújo e Reszka, (2016, p. 176): “a cada dia que passa, é mais comum o uso de tecnologias digitais e das mídias pelas crianças e adolescentes, que iniciam cada vez mais cedo a utilização desses recursos”. Ao relacionar essa realidade com o contexto social, logo é percebida a fala de Salles (2005, p. 6) quando defende que “a criança e o adolescente só podem ser compreendidos no contexto da sociedade em que estão inseridos, pois indivíduo e sociedade são entrelaçados”. Isso, obviamente, impõe uma grande responsabilidade sobre a escola, a de ensinar em meio às novas tecnologias. A escola começa, então, a entender o contexto tecnológico e a aderir aos poucos instrumentos e métodos para tentar andar no ritmo de desenvolvimento social, principalmente no qual as crianças se encontram. Moraes (2012, p. 4) realça que:

Em educação, isto se reflete de forma ainda mais sintomática, pois os alunos vivem a efervescência do mundo digital diariamente, do outro lado temos os professores, na maioria das vezes, despreparados e desestimulados a usar tecnologias em sala de aula. Esta diferença de conhecimentos interfere diretamente no pouco interesse dos alunos em aprender de uma forma “tradicional” acostumados que estão a “navegar” nessa imensidão e informação.

Dessa forma, o estudante que chega à escola com essa carga de informação e conhecimento vivenciado em cada navegação na *internet*, certamente, não vai achar atrativa a forma de aula tradicional de tendências ainda do século passado. Isso torna o ensino um desafio para os profissionais da educação, uma vez que se começa uma busca em resposta pelo desinteresse das crianças na aula. Portanto, a prática pedagógica do docente precisa começar a passar por mudanças, buscando acompanhar o pensamento do discente que está imerso no mundo tecnológico e digital. Em analogia ao pensamento de Poisson (2018, p. 18), “os profissionais da educação de hoje devem mergulhar no novo modo de aprender e ensinar, onde todos são emissores e receptores de informação, logo educador e educando constroem juntos os conhecimentos, ensinando-se mutuamente”. Percebe-se, desse modo, que docentes e discentes são construtores de conhecimentos, pois é na troca de informação, de experiências e de aprendizados que o ensino e a aprendizagem começam a ser transformados. A escola deve, assim, modificar suas práticas pedagógicas para buscar esses resultados, como destaca a fala de Consoante Machado (2013, p. 12):

Estamos vivendo em um momento ímpar da nossa história, em que a questão não é mais se a tecnologia deve ser utilizada na educação, mas sim de que forma deve-se fazer da tecnologia a fim de auxiliar as crianças no desenvolvimento de competências e habilidades, bem como em seu processo de aquisição do conhecimento.

Certamente, as políticas públicas precisam mudar para que a educação venha a se desenvolver cada dia mais, trabalhando com a tecnologia no desenvolvimento de novos conhecimentos e aprendizagens significativas. A escola com todos que a compõem deve superar o pensamento tradicionalista, buscar a formação continuada para entender o processo de mudança que está ocorrendo e as mudanças que já ocorreram nesses vinte anos que já se passaram desde o século XXI. A informação e a comunicação reinam no contexto social por meio das mídias digitais, com isso, o contexto escolar deve se abrir ao novo de forma consciente e crítica. Nas palavras de Poisson (2018, p. 18):

A escola precisa deixar de ser meramente uma agência transmissora de informação e focar sua intencionalidade na aprendizagem de fato. O foco da aprendizagem é a busca da informação significativa, da pesquisa e do desenvolvimento de projetos. E a tecnologia está aí como um instrumento de amplas possibilidades. Nesse contexto, o uso da tecnologia no contexto escolar requer a formação, o envolvimento e o compromisso de todos que atuam no processo educacional no sentido de repensar o processo de ensino e aprendizagem na e para a sociedade do conhecimento.

Diante disso, verifica-se que a tecnologia está presente em cada setor da sociedade, com diferentes finalidades, mas que busca suprir as diversas necessidades dos seres humanos em seu contexto. O uso das tecnologias na educação precisa estar vinculado ao processo de ensino e aprendizagem, propiciando o conhecimento de novas informações.

3.1.3 Tecnologias na escola

Atualmente, presencia-se uma sociedade conectada e movida pela *internet*, como destaca Bittencourt e Albino (2017, p. 206) ao defender que “vive-se a emergência de uma sociedade conectada, o dia a dia da sociedade, organizações e governos, depende cada vez mais das tecnologias de informação e comunicação (TICs) e, sobretudo da *internet*”. Nota-se que a sociedade caminha aceleradamente em busca de novos meios digitais e tecnológicos, a fim de criar elementos novos para suprir alguma necessidade, ampliar negócios, como também expandir as formas de comunicação e interação com o outro.

Oliveira (2014, p. 16) também enfatiza que “a aceleração da *internet* é a maior mudança que ocorreu nos últimos anos, passou a modificar principalmente a forma de relacionamento entre os indivíduos, como eles se comunicam e interagem perante o meio

social em que estão inseridos”. Esse novo cenário estimula e possibilita às pessoas manifestar sua opinião sobre o assunto ou informação, como também produz muita informação *Fake News* (notícias falsas) sobre qualquer assunto mundial para atrair as pessoas na divulgação de desinformação. Isso, com certeza, é prejudicial a toda sociedade como também à educação, pois o estudante como o docente pode utilizar tais notícias em sala de aula, a qual nem mesmo é verdadeira, para prevenir isso é importante observar e ler a notícia por completo, distinguindo assim o que é verdadeiro e falso.

Vale ressaltar que as informações e as notícias são divulgadas nas mídias sociais constantemente, nesse processo, a escola possui, atualmente, um papel fundamental em estimular os estudantes a desenvolver o senso crítico na percepção de informações verdadeiras e falsas, levando para a sala de aula informações que vão somar na produção de novos conhecimentos. A escola recebe esse manancial de informações em que crianças e adolescentes estão conectados, com isso, o trabalho docente torna-se um desafio na sociedade contemporânea. Bittencourt e Albino (2017, p. 206) apontam que os atos de ensinar e aprender estão sendo modificados pelas mídias digitais, a escola está em transformação e o processo educacional está em reformulação. Para os autores:

Um dos desafios que a sociedade e as instituições de ensino encontram neste momento é a falta de conhecimento e treinamento em mídias digitais. Esse pode ser um dos fatores que têm contribuído para a não utilização adequada das novas tecnologias disponíveis nas atividades de ensino e aprendizagem.

É importante observar que integrar as tecnologias na educação não é um processo tão simples, primeiramente, porque a escola sempre esteve atrelada a paradigmas tradicionais. Nessa perspectiva, destaca Moron (2013, p. 89): “as tecnologias começam a afetar profundamente a educação, esta sempre esteve e continua presa a lugares e tempos determinados: escola, salas de aula, calendário escolar, grade curricular”. Isso dificulta o processo de mudança nas escolas, principalmente a integração das tecnologias e mídias digitais. Esse processo tem ocorrido de forma lenta, mas a educação, como um todo, está cedendo às novas tecnologias, principalmente devido às necessidades do dia a dia. Mas, como destaca Cordeiro (2020, p. 13) “crises ensinam aos que estão abertos ao novo”. Silva e Gomes (2015, p. 22) afirmam que “a escola vem, lentamente, procurando se inserir nessa nova realidade tecnológica que se apresenta”. Ressalta-se, portanto, que o contexto social exige que a educação faça uso das novas tecnologias, tanto em sala de aula como fora, quanto em aulas *on-line* e cursos EAD (Ensino a Distância).

Além disso, as tecnologias estão possibilitando repensar o processo educativo, seja no ensino, na aprendizagem e na geração de novos conhecimentos, o ensino presencial na sala de aula está sendo transformado pelas novas tecnologias como também o ensino a distância. Salienta Moron (2013, p. 90) ao afirmar que “a educação presencial está incorporando tecnologias, funções, atividades que eram típicas da educação a distância, e a EAD está descobrindo que pode ensinar de forma menos individualista, mantendo um equilíbrio entre a flexibilidade e a interação”. Assim, percebe-se que as metodologias tanto do ensino quanto da aprendizagem estão em transformação, logo, a educação começa a andar em um caminho rumo à inovação, e essa diz respeito à inserção das mídias digitais e tecnológicas na educação.

Também importa considerar que muitos dos estudantes que fazem parte do contexto atual já nasceram nessa era da *internet*, está diretamente conectado às mídias digitais, acompanhando cada lançamento, aprimoramento e demais mudanças no contexto tecnológico, então, esse mesmo aluno chega à escola com todas essas informações novas, porém, a prática pedagógica nem sempre condiz com o contexto desse aluno. Esse fato ocorre visto que docentes não estão conseguindo acompanhar o volume de informações do mundo globalizado, com isso, não se encontra preparado para trabalhar nesse contexto de comunicação e informação. Silva, Alves e Júnior (2019, p. 12) exemplificam que “hoje se tem um professor analógico e um aluno digital, essa diferença vem aumentando cada dia mais, no entanto, os professores estão começando a descobrir que essas novas tecnologias poderão ajudá-los através de diversas ferramentas de ensino digital”. Não só o professor como todo o contexto educacional está percebendo essa necessidade de integração com as novas tecnologias no ensino, visto que elas podem possibilitar aos docentes novas práticas em sala de aula, bem como facilitar o trabalho e a aprendizagem do aluno, tornando a aula interativa. Consoante Silva e Gomes (2015, p. 9):

É claro que ao nos referirmos às tecnologias na escola não estamos entendendo-as, por si só, como garantia de melhoria na qualidade do ensino, mas pensando nas possibilidades de aprendizagem que podem ser ampliadas. Ao estar conectada às redes de *internet*, a escola se comunica e fica mais sintonizada com as informações disponibilizadas na rede em relação à sociedade, às questões sociais, culturais, econômicas e políticas do mundo.

Além de haver a sincronização de conhecimentos externos e internos na escola, a relação discente e docente também é transformada, isso porque, a partir da interação com as mídias digitais e tecnológicas, a aula começa a fazer parte do contexto do aluno, tornando-se interessante. Percebe-se como o ensino está muito dependente das tecnologias, pois elas agregam muita informação e conhecimento, assim, o trabalho do docente em criar aulas que

estimulem o desejo de aprender começa a ser facilitado devido às diversas possibilidades de ferramentas que estão disponíveis no contexto tecnológico. Nesse sentido, Santos (2008, p. 12) reforça ser necessário “utilizar-se de metodologias diferenciadas que surpreendam os alunos, que os encante para o desenvolvimento do assunto, pois somente o fato de o professor falar e de o aluno escutar não significa que ocorreu aprendizagem”. Destaca-se a importância do uso de tecnologias em prol da inovação do trabalho dos profissionais da educação.

Cabe ressaltar que, as metodologias ou ferramentas tecnológicas, ao serem utilizadas em sala de aula, precisam estar relacionadas ao assunto ou conteúdo que está sendo trabalhado, já que a atenção e o interesse do aluno são fixos com mais facilidade. Atualmente, existem diversas ferramentas de uso e com finalidade pedagógica para o uso exclusivo do professor em sala de aula. Isso facilita o trabalho docente ao mesmo tempo em que possibilita a evolução da educação a um patamar inovador.

Também, a inclusão das mídias digitais na educação transforma o processo educacional, pois se rompe com o tradicionalismo e se busca o novo: sejam metodologias, práticas, ferramentas entre outros elementos proporcionados pela tecnologia e mídias digitais para facilitar o trabalho no espaço escolar. Ramos (2012, p. 55) salienta que “neste contexto, aparece um novo formato de educação, no qual giz e quadro não são mais os únicos instrumentos em sala de aula, necessitando assim desenvolver um conjunto de atividades didático-pedagógica a partir das novas tecnologias”, as quais devem estar disponíveis no contexto social, principalmente, sendo usadas pelos docentes e discentes. Ademais, cabe desenvolver práticas educativas para transformar essas ferramentas tecnológicas em instrumentos de trabalho dentro da sala de aula. Alves (2016, p. 12) argumenta que “na atualidade, a tecnologia está presente no cotidiano e em praticamente todas as áreas de conhecimento humano. Faz-se necessária a inclusão da tecnologia nas escolas como parte do processo educacional”. A cada dia que passa, as pessoas se tornam mais dependentes dessas ferramentas, principalmente para a realização de trabalhos e afazeres, assim, a educação também se mostra dependente desses instrumentos na contemporaneidade.

Nesse cenário, a educação abre-se a uma nova realidade. A partir de acontecimentos do contexto social, surgem necessidades e dependências de se recorrer às tecnologias e mídias digitais em sala de aula, dando início a uma parceria, a chamada tecnologia educacional. Ramos (2012, p. 6) esclarece esse conceito: “entende-se por tecnologia educacional, o conjunto de técnicas, processos e métodos que utilizam meios digitais e demais recursos como ferramentas de apoio aplicadas ao ensino”, com a possibilidade de atuar de forma metódica entre quem ensina e quem aprende. O docente passa a adquirir informações sobre os diversos

assuntos de suas disciplinas. Por meio do acesso à pesquisa via *internet*, novas ideias são propostas, lançadas e disponibilizadas para o docente nesse espaço, bem como o estudante que busca na *internet*, suprir suas curiosidades, resoluções de problemas e aprendizagens de forma virtual, seja por imagens, textos ou vídeos que as diversas mídias digitais e redes sociais disponibilizam. Dessa forma, tanto o discente e o docente são usuários do contexto tecnológico, isso mostra que a educação precisa adequar-se ao sistema da conjuntura contemporânea, para poder, assim, entender as novas formas de aprender e de ensinar. O estudante presente dentro de sala de aula traz uma bagagem de informações do contexto exterior, igualmente os profissionais da educação e demais membros do espaço escolar, por isso, busca-se valorizar tais informações na busca de transformá-las em conhecimento.

Silva, Alves e Júnior (2019, p. 12) afirmam que “a tecnologia já faz parte do contexto escolar, é preciso transformá-la em um instrumento pedagógico e o professor é a chave para que isso aconteça”. Logo, o docente como símbolo de caminho ao conhecimento pode, dentro de sala de aula, transformar o pensamento de seus alunos, por meio do desenvolvimento crítico sobre o meio social e aos acontecimentos contemporâneos. Se a *internet* é o local no qual os alunos se encontram, a missão do professor é ensiná-los a usar tais ferramentas disponíveis nesse meio. Ramos (2012, p. 17) defende que “os professores, neste contexto de mudança, precisam saber orientar seus alunos sobre onde e como colher informações, como tratá-las e como utilizá-las, ensiná-los a pesquisar”. Santos (2012, p. 25) complementa essa ideia ressaltando que “esse educador será o encaminhador da autopromoção e o conselheiro da aprendizagem dos alunos”. A pesquisa consciente é a chave da transformação do conhecimento, pois ela torna os cidadãos críticos frente a sua realidade, permite a tomada de decisões e torna a autonomia como elemento fundamental da vida humana.

Inegavelmente, para ocorrer à pesquisa consciente de conteúdos, os professores e todo contexto educacional que está à frente do processo de ensino e aprendizagem precisa estar preparado para atuar nesse modo e com as novas tecnologias. A formação desses profissionais revela-se indispensável, visto que os profissionais da educação precisam conhecer a realidade tecnológica, seus pontos positivos e negativos, podendo assim inseri-los na sua prática docente. De acordo com Santos (2012, p. 26):

O professor deve estar se atualizando diariamente, participando de cursos, oficinas, palestras e estar sempre preparado para as mudanças ocorridas na sociedade onde os avanços tecnológicos estão se disseminando cada vez mais. Portanto, é importante que o emprego de novas tecnologias em ambiente escolar vá além da formação inicial do professor, que deve estar sempre procurando a formação continuada.

Nota-se, portanto, que a relação entre escola e tecnologia possibilita a mudança na estrutura da educação contemporânea, transformando o aluno em um ser pensante. Assim, conclui Alves (2016, p. 2): “a tecnologia não apenas ajuda no aprendizado como também é uma forma de proporcionar a inclusão do aluno na sociedade”, além de tudo, um ser ativo que possa contribuir com o progresso social de forma consciente.

3.2 UMA VISÃO HISTÓRICA DE INFÂNCIA

Quando se refere ao termo infância logo se remete à imagem da criança, contudo, “infância” e “criança” possuem concepções diferentes, como explicam Lustig, *et al.* (2015, p. 23): “sendo a primeira compreendida, em síntese, como uma etapa da vida da pessoa e, a segunda, como sujeito histórico, social e cultural”. Essa etapa da vida chamada infância, inicialmente, não era um processo levado a sério, principalmente pelo fato de que o ser criança era apagado no meio social, assim ela só se destacava a partir do momento em que suas ações se igualam às de um adulto. Portanto, a criança representava o grupo de excluídos, só ganhando espaço a partir de sua integração ao trabalho, ou seja, desde o momento em que suas ações tivessem serventia para o grupo adulto.

No decorrer do processo histórico, muitos estudiosos começaram a questionar o conceito de infância e, principalmente, o conceito de criança. Entender o processo da infância pelo qual a criança passa se tornou necessário para poder entender a própria criança. Principalmente para romper com o conceito da Idade Média da criança como um “adulto em miniatura”, da comparação da criança com o adulto. No Brasil, essa ideia não foi diferente. Explica Linhares (2016, p. 23):

As mudanças historiográficas sobre o conceito de criança começaram no século XX, mais precisamente na década de 1970 com a publicação do livro “História Social da Infância e da Família”. A partir deste evento, concepções de infância começaram a ser pensadas por historiadores europeus e americanos, a criança passava a ser compreendida no seu contexto social e econômico a partir das diferentes idades.

Estudiosos da Psicologia, da Sociologia, da História e da Educação começam a entender as relações familiares para poder conceber um conceito de infância como etapa da vida e entender a criança, suas necessidades e ações como ser social, histórico e produtor de cultura. Em primeira análise, a individualização da criança ocorre a partir da percepção de que ela é um indivíduo histórico com voz e vez. Assim destacam Niehues e Costa (2012, p. 286): “essa individualização do ser criança se refere, nesse momento histórico, à percepção da criança como indivíduo”. A preocupação com a educação e saúde das crianças também

começa a ocorrer, pois ela passa a pertencer à coletividade social. Ainda conforme as autoras “nesse momento, a sociedade passa a percebê-la como indivíduo pertencente à sociedade, que tem sua forma de vivê-la, que influencia e por ela também é influenciada” (NIEHUES; COSTA, 2012, p. 12). Desse modo, a criança tornou-se o centro familiar, bem como o processo e ações familiares decorrem das necessidades e imposições da criança.

Além disso, para atender todas as necessidades das crianças e principalmente para garantir o desenvolvimento físico e cognitivo de forma lúdica das crianças, surgem os Centros de Educação Infantil e as Escolas. Niehues e Costa (2012, p. 287), esclarecem que “a sociedade passou a criar instituições específicas para as crianças, dentre elas a escola”. Por meio das escolas, muitos direitos começam a ser garantidos pela criança, principalmente pelo fato de que a infância passa a ser o período inicial da vida humana, e esse período deve ser garantido a todos os sujeitos. Cabe destacar que as crianças não permanecem as mesmas, todas as mudanças sociais influenciam diretamente no desenvolvimento da infância, modificando as características delas. Portanto, novos conceitos, direitos e garantias devem ser criados considerando seu desenvolvimento cognitivo e o desenvolvimento do contexto que estão inseridas. Niehues e Costa (2012, p. 287) evidenciam:

Partindo desse princípio, podemos considerar 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.

Vale destacar que as transformações decorrentes do processo de modificação social que a sociedade passou nos últimos anos e tem passado atualmente é o que possibilita compreender a infância e a criança no contexto atual. A importância que foi dada a eles tem mostrado como esse estudo precisa ser constante, pois, atualmente, as características referentes a esses dois aspectos têm se modificado pelo contexto tecnológico e digital que se tem vivenciado e, principalmente, à inserção das crianças nesse contexto novo, de novas mentalidades que englobam a infância.

Ademais, a institucionalização da escola possibilitou uma mudança de visão sobre esses dois elementos. Direitos foram assegurados após a criação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), como destacam Souza e Leite (2010, p. 67-68): “o Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei n.º 8.069, de 13 de Julho de 1990, advoga que as crianças e adolescentes devem ser compreendidos como pessoas em desenvolvimento, sujeitos de direitos e destinatários de proteção integral”, como também deve ser assegurado o direito ao ensino público e gratuito. Também se buscou na escola a interação e o desenvolvimento cognitivo,

físico e social, como também a produção de conhecimentos e aprendizagens. A escola também se tornou o refúgio principalmente referente a abusos, violências e à fome que, ainda hoje, é a realidade de muitas crianças brasileiras.

3.2.1 A infância no contexto contemporâneo

Com as mudanças no contexto social e a inserção de novas tecnologias, as crianças da atualidade já nasceram em uma nova era, a da *internet*, conforme ressalta Oliveira (2013, p. 21). Para a autora, “o cenário social atual é marcado pela instantaneidade das informações, encurtando as distâncias pela utilização de sistemas informacionais, interligados pela rede mundial da *internet*, produzindo um efeito global de forma imediata nas relações sociais”. O contexto tecnológico tem mudado a concepção de infância e as antigas visões sobre comportamentos preestabelecidos que tínhamos sobre ser criança, com as mudanças sociais, as ações, seja no modo de brincar ou aprender das crianças também se têm modificado. Sobre a temática, esclarece Couto (2013, p. 898):

A infância, tal como conhecemos, está mudando em decorrência de inúmeros fatores, como: o contato com diversas manifestações multiculturais; a complexidade das transformações presentes no cotidiano em relação à cidade, às famílias e às formas de interação com as tecnologias móveis; o hibridismo entre tradicionais e novos modos de brincar e se divertir; o fascínio e a ludicidade com os jogos eletrônicos, as redes sociais digitais e a conectividade etc. Tais fatores modificam modos de vida e sinalizam mudanças nas maneiras de entender a infância e o lugar que a criança ocupa nesse cenário em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam.

As crianças mudam, assim como o contexto, o que antes era uma prática normal, hoje, já não existe mais, foi modificada ou trocada por algo atrativo. A criança contemporânea tornou-se individualista e autônoma em tomadas de decisões como também o número delas com ansiedade e hiperatividade tem aumentado gradativamente nos últimos anos. Isso se deve pelo fato de que suas características estão em transformação, bem como estão inseridas em um contexto tecnológico e digital, no qual a *internet* proporciona diversos elementos atrativos, sejam jogos, vídeos, informações e interações com o outro. Brincadeiras, jogos entre outras atividades físicas e motoras que há dez, quinze e vinte anos eram fundamentais para o desenvolvimento infantil, na atualidade, já não fazem parte da lista de prazeres e interações das crianças. Sobre esse assunto, explica Araújo (2019, p. 20-21):

As brincadeiras que proporcionam movimento corporal mais acentuado e interações em uma cultura lúdica entre crianças de diferentes faixas etárias, remodeladas a partir dos locais de moradia, como exemplo: “amarelinha”, “pique-esconde” e “pula corda”, passaram a ser cada vez mais raras. Os recursos e aparelhos tecnológicos como jogos eletrônicos, celulares, *tablets*, *notebooks* e computadores, tornaram-se uma alternativa mais comum de entretenimento no período da infância, em substituição às recreações com movimento corporal, trazendo novas formas de interagir e ser criança na contemporaneidade.

Por esse viés, ser criança, na contemporaneidade, também se torna um desafio, pois as pessoas adultas que fazem parte do contexto desse grupo de indivíduos nem sempre entendem todo esse processo evolutivo que a sociedade tem passado, nem as mudanças mentais e de pensamento da era digital, gerando, assim, uma zona de conflitos entre o posicionamento da criança e do ser adulto. Momo (2014, p. 18) destaca que “os modos de ser criança também dependem do contexto cultural, social e histórico de cada tempo e lugar, a infância nem sempre existiu tal qual a conhecemos na atualidade, ela é decorrente de um longo processo”. Portanto, entender que, hoje, as atrações e os prazeres estão em elementos diferentes do passado é fundamental para se compreender a mente das crianças e as mudanças comportamentais e intelectuais que estão ocorrendo nesse período.

Cabe ressaltar que as novas tecnologias e mídias digitais estão presentes no dia a dia das famílias, estão modificando as relações familiares, distanciando o contato físico e aproximando a relação virtual. Isso acontece por que, a informação e a comunicação estão facilitadas, isso inclui a relação do discente com a escola e com o docente, gradativamente, tornando a criança detentora de inúmeras informações que estão presentes nas redes de informação e comunicação. Todas essas mudanças de características permitem analisar a relação da infância e das tecnologias no contexto contemporâneo.

Patzlaff (2015, p. 19) defende que “cada geração tem suas próprias características”, com isso, o século XXI já iniciou com uma revolução tecnológica e, a cada ano, essa tecnologia é renovada, transformada e inédita, pois novos elementos são construídos a cada minuto pelo mundo todo, sempre em busca de inovação do contexto social, suprindo as necessidades humanas, seja no trabalho, lazer e educação. Consoante Paiva e Costa (2015, p. 26), “a tecnologia na sociedade contemporânea é a referência do lazer, trabalho e conhecimento”. De acordo com as ideias dos autores, isso transcorre porque as pessoas passam a maioria do seu tempo conectadas com o mundo digital, seja no ambiente de trabalho, na escola e até mesmo nos momentos de lazer. É válido mencionar que a tecnologia, atualmente, faz parte da vida cotidiana das pessoas, isso inclui as crianças das novas gerações

que são constantemente atraídas pelas novidades na rede, possuindo domínio sobre boa parte das novas tecnologias presentes no contexto. Nessa circunstância, aponta Lessa (2019, p. 35):

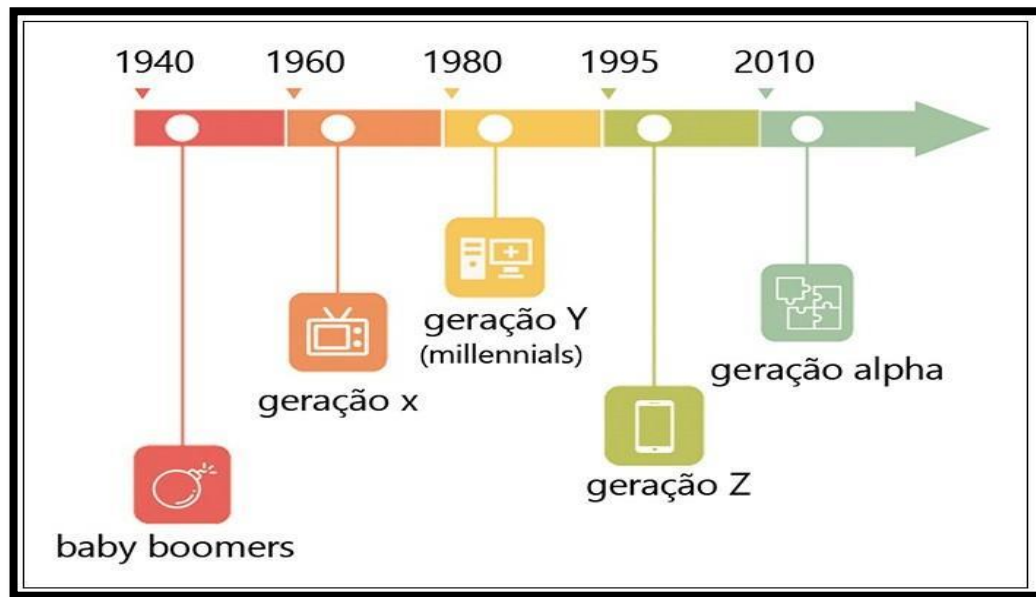
No que concerne aos impactos das macrovariáveis (econômica, política) na infância, tudo indica que as crianças terão vantagens comparativas significativas sobre os mais velhos na sociedade, e principalmente a geração mais velha pode ficar em desvantagem no domínio dessa nova tecnologia”. Por sua vez, isso redefine pensar a infância como uma categoria estática. Os estudos sobre as transformações associadas ao uso das novas tecnologias por crianças e adultos mostram como esses determinantes colocam em questão tanto a concepção das crianças como o elemento dominado nas relações de poder e saber entre gerações, como o determinismo tecnológico que as elegeram como “nativos digitais”, realçando a importância do contexto familiar, nomeadamente as clivagens sociais.

Sob esse aspecto, as crianças que nasceram na nova era digital já são detentoras de muita informação e novos conhecimentos sobre o mundo. Para Patzlaff (2015, p. 20), “a nova geração é informada”, certamente não podemos esquecer a importância da mediação nesse contexto, segundo Mourad e Cunha (2021, p. 28) “a mediação é coerente e necessária, nesse sentido a mediação faz com que o aluno seja autônomo na própria aprendizagem”. Como a cada ano novos elementos vão sendo agregados às novas tecnologias, mudam-se aspectos da sociedade, informações e conhecimentos, e, com isso, as características do grupo que compõe e vivencia essas mudanças também mudam, por isso, a infância foi caracterizada por gerações.

Jordão (2016, p. 13) explica que “a noção de geração permite fazer referência ao conjunto de pessoas que, por terem nascido no mesmo período histórico, receberam ensinamentos e estímulos culturais e sociais similares e, por conseguinte, têm gostos, comportamentos e interesses em comum”. Assim, as mudanças tecnológicas têm classificado essas gerações em períodos curtos, isso acontece porque a tecnologia tem acelerado o tempo devido às mudanças constantes de seus paradigmas, bem como inovações e criações focadas no novo e no conforto das gerações futuras. Dessa maneira, o novo toma conta do contexto social, do familiar e de trabalho, além da aceleração temporal que passou a seguir as mudanças impostas pelos meios tecnológicos, hoje dominantes na sociedade contemporânea.

De acordo com Paiva e Costa (2015, p. 6), “as crianças do século XXI nasceram em período no qual a tecnologia é o alicerce da manutenção das relações sociais, por conseguinte, torna-se quase uma tarefa impossível viver sem ela”, logo, a evolução das gerações marca essa manutenção de relações, informações e conhecimentos que cada grupo adquire. As gerações foram divididas em linha temporal como mostra a imagem a seguir:

Figura 1 - As gerações X, Y, Z e Alpha e suas características



Fonte: Disponível em: <https://www.colegioconstelacao.com.br/post/as-gera%C3%A7%C3%B5es-x-y-z-e-alpha-e-suas-caracter%C3%ADsticas-qual-a-sua-gera%C3%A7%C3%A3o>, Acesso em: 22/12/2020.

Destaca-se a última geração, a Alpha, a qual compõe as crianças da geração atual, e que estão presentes no contexto escolar atualmente. Conforme Jordão (2016, p. 6), “a chamada geração Alpha são as crianças que nasceram depois do ano 2010, a mais nova geração deste século XXI, o termo foi usado pela primeira vez pelo sociólogo australiano Mark McCrindle, em março de 2010”. Ela apenas se difere da geração Z devido ao fato de que as crianças que compõem esse grupo já nasceram na era digital e tecnológica. Ainda segundo Jordão (2016, p. 9), “a geração Alpha nasceu em um contexto global no qual as novas tecnologias estão bem mais desenvolvidas do que há dez anos, a quantidade de informações com as quais lidamos no dia a dia nunca foi tão grande”. Logo, a evolução de características das gerações, podem-se analisar os elementos que compõem a infância do contexto contemporâneo e, principalmente, quais os pensamentos e ações que essas crianças têm e buscam para o futuro da sociedade.

Também importa lembrar que a infância contemporânea mudou e caminha rumo ao desenvolvimento constante, e que tais mudanças estão atreladas às transformações sociais que o contexto tem passado nos últimos anos. Em primeiro lugar, a relação do estudante com a escola e intimamente com os profissionais da educação tem possibilitado a mudança educacional como apontam Rios, Habowski e Conte (2019, p. 54-55): “as tecnologias permitem espaços de encontro e diálogo para que as crianças e os professores passem a (re)construir caminhos propícios à autonomia”. Do mesmo modo, o diálogo no espaço escolar

permite a troca de informações e a criação de novos conhecimentos que vão, futuramente, transformar o espaço social.

Em seguida, cada criança possui suas particularidades enquanto sujeito histórico, o desenvolvimento cognitivo se atrela aos aspectos contemporâneos, ideias, pensamentos, informações e críticas circulam a mente da criança da atualidade, por isso, o espaço educacional deve estar preparado para acolher as diversas posições de pensamentos dos alunos das novas gerações. De acordo com Salmaze e Almeida (2013, p. 143), deve-se “pensar as instituições educativas como um local de encontro de culturas”. A criança da atualidade é curiosa sobre o novo, tudo que está atrelado a atrações imagéticas sejam informações, notícias, interações e relações com o outro, desperta à curiosidade do público infantil, a imagem sua e do outro se torna destaque. Sobre isso, revelam Rios, Habowski e Conte (2019, p. 38): “a criança contemporânea se constitui pelo desejo de saber”, nesse sentido, a escola deve buscar trabalhar o conhecimento desenvolvendo novas aprendizagens, preparando essas crianças para compreender, criticar e agir sobre o seu contexto, sendo assim, ser ativo no mundo evolutivo.

Por fim, a missão com a infância deve fixar-se em direitos assegurando o desenvolvimento permanente dos estudantes qual seja seu nível de desenvolvimento, visto que o aluno da atualidade precisa receber uma aprendizagem significativa com o contexto vivido, para isso, é necessário que a educação acompanhe o desenvolvimento social e tecnológico. A educação também precisa assumir ações pedagógicas significativas para a aprendizagem dos estudantes contemporâneos, as quais envolvam a inserção de elementos novos, presentes no dia a dia dos indivíduos, bem como incorporar novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) é fator necessário para a mudança e rompimento com ações tradicionais ultrapassadas. Os estudantes caminham rumo a uma sociedade de futuro, certamente, a educação precisa acompanhá-las. No capítulo seguinte, aborda-se uma apresentação da plataforma do *YouTube*, bem como os usos que as crianças fazem dessa rede social e suas possibilidades pedagógicas.

3.3 O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A sociedade possui, por meio das relações entre os seres humanos, costumes, culturas, comportamentos, valores e hábitos diferentes, e esses elementos são facilitados devido à educação, pois ela é responsável pela disseminação de conhecimentos e aprendizagens, assim, a educação tornou-se elemento fundamental na sociedade e na evolução cognitiva dos seres

humanos. Por esse viés, destaca Dutra (2018, p. 26) que “a educação tem grande relevância na organização da sociedade assumindo papel indispensável nas relações estabelecidas, sendo vista como instrumento de transformação”. Evidencia-se que o ato educativo permite a ação dos seres humanos sobre o meio de forma consciente, como afirma Calleja (2008, p. 109): “a educação é a ação que desenvolvemos sobre as pessoas que formam a sociedade, a fim de capacitá-las de maneira integral, consciente, eficiente e eficaz, permitindo formar um valor dos conteúdos adquiridos, significando-os em vínculo direto com o seu cotidiano”.

É relevante ressaltar que a educação é um direito de todos, a aquisição de novos conhecimentos torna-se constante no processo educativo, objetivando-se construir uma sociedade com desenvolvimento integral, bem como sujeitos capazes de pensar e repensar suas ações sobre o mundo. Para que ocorra o processo educativo na sociedade, a educação conta com elementos que vão proporcionar o conhecimento, entre eles está o processo de ensino e aprendizagem. Logo, cabe destacar o que são esses elementos e quais suas funções na educação.

Primeiramente, mesmo que o ensino seja parte fundamental da educação, ele se difere da aprendizagem em alguns aspectos, e se unificam por meio dos resultados que são as aprendizagens. Marques e Oliveira (2016, p. 190) esclarecem: “o primeiro se refere principalmente ao ensino de conteúdos, conhecimentos e aprendizagens curriculares, o segundo possui contornos mais complexos, que envolvem valores e atitudes, que visam formar melhor o indivíduo na sua totalidade”. Assim, pode-se perceber que o ensino também está relacionado ao ato de educar, pois possui um processo sistemático de transmissão de conteúdos e informações de mundo, porém, cabe lembrar ainda do que afirma Freire (2003, p. 47): “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou a sua construção”. Além disso, o processo de ensinar pode se dar de diferentes formas, mas todas visam um mesmo elemento, a aprendizagem. Nesse aspecto, Carvalho (2011, p. 12) salienta que “o filósofo norte-americano Israel Scheffler caracteriza o ensino como uma atividade cujo propósito é a realização da aprendizagem, sendo praticado de maneira a respeitar a integridade intelectual do aluno e sua capacidade de fazer juízos independentes”.

Ainda consoante Freire (2003, p. 61), “ensinar exige humildade, tolerância e luta em defesa dos direitos dos educandos e exige, também, a apreensão da realidade”. Para o autor, o ato de ensinar engloba o respeito ao conhecimento prévio do aluno, proporcionando, assim, o desenvolvimento do pensamento e a transformação da informação recebida em aprendizagens. Retomando a ideia de Carvalho (2011, p. 9), “o que faz de um gesto, de uma palavra ou

observação crítica um ato de ‘ensino’ é seu propósito de produzir a aprendizagem e o contexto que o justifica, nunca uma técnica ou prática isolada”. Salienta-se, dessa maneira, que o ensino não se dá de forma isolada e sim de forma conjunta com a aprendizagem, pois para ocorrer o processo de transmissão de conhecimentos no espaço escolar, seja de informações, conteúdos curriculares, notícias, entre outros, é preciso que haja um agente, o profissional da educação. Gusso (2014, p. 750) evidencia a ideia de relação de troca entre discente e docente:

Na troca de experiências e na função de educador, o professor deverá estabelecer uma nova relação com quem está aprendendo, passar do papel de “solista” ao de “acompanhante”. A atitude dessa natureza permite, a ambos, o desenvolvimento da solidariedade, da responsabilidade e da alegria de ensinar e aprender. Professor e aluno são caracterizados como agentes de transformação social e eternos aprendizes.

Nesse sentido, o ensino no espaço educativo ocorre devido ao trabalho coletivo dos profissionais da educação bem como, pela prática de proporcionar elementos que geram o pensamento crítico, conhecimento e o aprendizado constante do aluno. Nas palavras de Marques e Oliveira (2016, p. 190), “o ensino centra-se na transmissão e criação de conhecimentos, enquanto educação visa à transmissão dos valores necessários ao convívio, manutenção e desenvolvimento da sociedade como um todo”. Logo, a educação trabalha com os valores necessários do convívio no espaço escolar, já o processo de ensino vem preencher a lacuna do conhecimento, com informações, conhecimentos e aprendizagens, através do processo de planejamento educacional e o trabalho docente.

Também se ressalta que o processo educativo por meio do ensino contribui com a formação dos indivíduos, do contexto social em que ele vive e, gradativamente, sobre o mundo. A educação tem o poder de moldar as características e identidades dos seres humanos e do meio em que se vive através do processo de desenvolvimento que o ser humano é posto durante o processo educativo. Assim, destaca-se a fala de Saviani (2007, p. 154):

O homem não nasce homem. Ele forma-se homem. Ele não nasce sabendo produzir-se como homem. Ele necessita aprender a ser homem, precisa aprender a produzir sua própria existência. Portanto, a produção do homem é, ao mesmo tempo, a formação do homem, isto é, um processo educativo.

Portanto, o ensino não acontece de forma isolada, pois todo seu processo resulta de uma forma ou outra em aprendizagens. Todo ser humano nasce em contextos sociais distintos, a relação e troca de informações ao longo dos anos modifica a mente desse ser, levando ao processo de mudança mental e cognitiva, assim, caracterizam-se os primeiros aprendizados da vida humana. Do mesmo modo, durante as várias fases da vida, o desenvolvimento cognitivo

vai desenvolvendo-se e aprimorando-se, através de informações, da linguagem, escrita e do convívio social. Ressaltam Mota e Pereira (2001, p. 12-13):

A aprendizagem é um processo contínuo que ocorre durante toda a vida do indivíduo, desde a mais tenra infância até a mais avançada velhice. Normalmente, uma criança deve aprender a andar e a falar; depois a ler e escrever, aprendizagens básicas para atingir a cidadania e a participação ativa na sociedade.

Constata-se que a aprendizagem é resultado de todo esse processo de mudança e desenvolvimento pelo qual o ser humano passa como destaca ainda o pensamento de Tabile e Jacometo (2017, p. 76): “a aprendizagem é resultante de um processo experimental, é um fenômeno extremamente complexo, envolvendo aspectos cognitivos, emocionais, orgânicos, psicossociais e culturais”. Da mesma maneira, as aprendizagens definem a sociedade. Ressalta Nunes e Silveira (2015, p. 10) sobre isso: “estas aprendizagens estão relacionadas ao desenvolvimento da sociedade que, ao longo dos tempos e segundo as diferentes culturas, define o que os indivíduos devem saber nas várias áreas do conhecimento humano”. A construção de civilizações, o desenvolvimento humano, interações sociais e o desenvolvimento das ciências são resultados de aprendizagens. Klausen (2017, p. 23) mostra que “a aprendizagem significativa parece ocorrer por meio de processos: explorando, fracassando, tentando, corrigindo, obtendo dados, elaborando conjecturas, testando-as, construindo explicações, refletindo”, portanto, esses se tornam elementos cruciais no desenvolvimento da sociedade.

A produção da aprendizagem se dá das mais diversas formas, em contextos formais e informais, novas ideias, experiências e conhecimentos vão se incorporando às antigas aprendizagens, modificando o pensamento cognitivo, comportamentos, sentimentos e relações entre os indivíduos. Ainda para Nunes e Silveira (2015, p. 10), “a aprendizagem se produz nos mais variados contextos, de forma planejada ou espontânea. Por conseguinte, é diversificada e contínua, isto é, estamos o tempo todo em situações que nos colocam como aprendizes ao longo da vida”. A escola é um desses contextos no qual o desenvolvimento de novas aprendizagens ocorre de forma contínua, das mais diversas formas, por diversas linguagens e sujeitos.

A educação engloba em sua prática esses dois elementos que foram destacados: o ensino e a aprendizagem. Para Kubo e Botomé (2001, p. 14), “o processo ensino-aprendizagem é um nome para um complexo sistema de múltiplos componentes em interação”. Sem dúvida, a interação entre o ensinar e o aprender no contexto escolar se dá de

forma contínua, formando um processo de construção, o qual é estabelecido no contexto educativo, na interação professor e aluno. Conforme Falcão *et al.* (2012, p. 32), “o processo de ensino e aprendizagem tem como mediação o professor e aluno tendo como objetivo a construção do conhecimento que são partes constituintes do processo do conhecimento”. Percebe-se, portanto, a importância da relação entre o discente e o docente na troca de conhecimentos e, conseqüentemente, na criação de novos aprendizados. Do mesmo modo, ressalta Freire (2003, p. 29): “a prática educativa em si deve ser um testemunho rigoroso de decência e de pureza, já que nela há uma característica fundamentalmente humana: o caráter formador. Para isso, o professor deve utilizar a corporificação”. Essa relação entre discente docente é o que vai produzir os novos conhecimentos através da troca de informação.

O estudante aprende na troca de informações e na produção de novos conhecimentos com os profissionais da educação, já o docente também aprende no processo de ensino, assim acontece à interação e a formação de novos conhecimentos, todos ensinam e todos aprendem no espaço escolar. O ensino e a aprendizagem abrem caminho para a mudança, o processo de ensinar e a possibilidade de aprender se expandem a cada dia, isso se deve à luta por direitos, a abertura para a evolução de conceitos e pela mudança constante da prática educativa na escola. Portanto, o ensino e da aprendizagem possibilita à sociedade evoluir conscientemente e cognitivamente como destacam Junior e Bellíssimo (2014, p. 11):

Ensinar exige a convicção de que a mudança é possível, pois a história deve ser vista como uma possibilidade e não uma determinação. Para mudarmos, devemos ser esperançosos, ou seja, ter esperança de que podemos ensinar e produzir junto com os nossos alunos para resistir aos obstáculos a nossa alegria. Mas para cobrar e lutar ideologicamente por mudanças e respeito profissional, o educador não pode ver a prática educativa como algo sem importância.

A sociedade exige da educação um posicionamento frente aos conhecimentos que levam à formação e profissionalização dos estudantes. Com certeza, essa visão sobre a escola tem passado por mudanças, mas ainda se busca na escola o suporte para a vida adulta em sociedade. A educação, porém, vem buscando romper com esses paradigmas, incorporando em seus objetivos a apropriação de conhecimentos e aprendizagens historicamente construídos, como também tem se valorizado muito na sociedade escolar contemporânea a formação de novos conhecimentos, que levem à aprendizagem. Para isso ocorrer, o processo de ensino e aprendizagem está se reformulando, fixando-se em elementos significativos para a aprendizagem do estudante.

O processo de ensino e aprendizagem tem se caracterizado historicamente de formas diferentes, isso se deve ao processo de mudança que vem ocorrendo no mundo, seja pelo

processo de globalização bem como pelo avanço das novas tecnologias no contexto social. O contexto contemporâneo está marcado pelo aceleração dos meios de informação e comunicação, as mídias digitais estão presentes no contexto e na vida das pessoas. Indubitavelmente, essa mudança também atinge o campo educacional, a escola enfrenta grandes desafios para buscar adaptar-se ao contexto digital, e proporcionar um ensino voltado aos aspectos da realidade do aluno. Moran (2014, p. 21) afirma essa ideia, para ele, “o desafio fundamental da escola, para acompanhar as mudanças do mundo, é evoluir para ser mais relevante e conseguir que todos aprendam de forma competente a conhecer, a construir seus projetos de vida e a conviver com os demais”. Toda relação de crescimento, depende também da relação com o meio, ou seja, o convívio torna-se fundamental para a evolução da população.

3.3.1 As apropriações atuais de aprendizagem

Silva e Correa (2014, p. 15) salientam que “pensar no processo de ensino e aprendizagem em pleno século XXI sem o uso constante dos diversos instrumentos tecnológicos é deixar de acompanhar a evolução que está na essência da humanidade”, pois o processo de ensinar e aprender também acabam sendo modificados pelo contexto tecnológico. Primeiramente, as características dos discentes não são mais as mesmas, porque grande parte já nasceu no contexto tecnológico, já possuem domínio dos mais recentes aplicativos e mídias digitais, as informações e conhecimentos que os cercam já não são os mesmos do século passado, portanto, os estudantes já chegam à escola com ideias, informações, notícias e conhecimentos de mundo novos. Assim, segundo Vieira e Ricci (2020, p. 12) “foi demandada, a capacidade de experimentar, inovar, sistematizar esses novos conhecimentos e avaliar o processo de aprendizagem dos alunos”. O ensino torna-se um desafio, pois as metodologias utilizadas no processo de aprendizagem são ainda muito arcaicas. Para Silva e Correa (2014, p. 27):

Muitas escolas e professores ainda se baseiam em metodologias arcaicas de ensinagem, mesmo existindo ao lado de sua sala de aula um laboratório de informática com computadores de última geração. Os educandos chegam às escolas com celulares de última geração e preferem estar a usar durante as aulas do que prestar atenção aos conteúdos elencados pela escola como importantes para sua formação. Os educadores preferem entender o ato de educar apenas com quadro-negro e giz e assim perpetuam um modelo já desgastado, com resultados mínimos.

É importante ressaltar que o processo ensino aprendizagem, na contemporaneidade, é formado por características e metodologias novas, são as metodologias ativas que integram a

prática do docente com a autonomia de aprendizagem dos discentes e os recursos tecnológicos como suportes para o ensino e a aprendizagem. Santana (2016, p. 6) revela que “surtem críticas à educação tradicional que têm feito alusão à relevância de desenvolver propostas metodológicas inovadoras que oportunizem aos estudantes exercer um papel ativo na construção do conhecimento”. Com isso, oportunizar o acesso às novas tecnologias torna-se fundamental no contexto contemporâneo, tanto o aluno quanto o professor necessitam desses instrumentos para facilitar a prática docente e aproximar os conteúdos curriculares com a realidade do aluno, a fim de proporcionar uma aprendizagem significativa. Para Moran (2014, p. 16):

Um dos modelos mais interessantes de ensinar hoje é o de concentrar no ambiente virtual o que é informação básica e deixar para a sala de aula as atividades mais criativas e supervisionadas. A combinação de aprendizagem por desafios, problemas reais, jogos é muito importante para que os alunos aprendam fazendo, aprendam juntos e aprendam, também, no seu próprio ritmo.

As tecnologias trazem essa possibilidade de inovação para o ensino e a aprendizagem, novas metodologias estão sendo criadas a fim de transformar os conceitos tanto de ensino quanto de aprendizagem. É necessário que o ensino e a aprendizagem sejam compreendidos como elementos fundamentais na educação, uma vez que são eles que moldam as fases cognitivas dos alunos, proporcionam experiências diárias buscando a inovação e evolução da educação. A integração das novas tecnologias tende a elevar a educação no contexto de evolução. Silveira (2015, p. 25) realça sobre isso: “entende-se que a integração das tecnologias, no processo educacional, abriu perspectivas de mudança significativa, pois a escola, ao apropriar-se destes meios, aumenta a probabilidade de qualificar o ensino aprendizagem”. Ou seja, a inovação através das tecnologias deve transformar as formas de ensinar e aprender, diretamente inovando as ações dos indivíduos.

O ensino e a aprendizagem, nos dias atuais, estão em processo de mudança, como todo contexto social e escolar, a inserção das novas tecnologias na sociedade tem transformado as formas de adquirir conhecimento. Hoje, o profissional da educação tem buscado informações e conhecimentos que estão postos em meio à sociedade nesse universo de informações que é a *internet* atualmente, orientar o estudante sobre escolhas conscientes desse universo e que vão proporcionar novos aprendizados por meio da troca de experiências. Moran (2014, p. 22) mostra que “podemos realizar mudanças incrementais, aos poucos ou, quando possível, mudanças mais profundas, disruptivas, que quebrem os modelos estabelecidos”. Essas mudanças, com certeza, correspondem ao processo de inclusão.

A prática inclusiva deve ocorrer imediatamente no espaço escolar, a fim de respeitar as características dos alunos contemporâneos e atender às suas especificidades. As novas tecnologias de informação e comunicação presentes na sociedade precisam estar no contexto escolar. Segundo Santos e Reis (2015, p. 53), se “utilizadas adequadamente como recursos pedagógicos, as TICs podem auxiliar na superação das dificuldades encontradas pelos alunos e, conseqüentemente, promover a inclusão escolar”. Isso oportuniza a aprendizagem de forma igualitária entre os discentes, como proporciona ferramentas de uso para o processo de ensino, favorecendo a educação em sua missão de proporcionar o conhecimento. Para Jesus e Araújo (2015, p. 284):

Para que as práticas educacionais, na escola, possam estar voltadas à altura do nosso tempo e serem de fato inclusivas precisam ser efetivamente emancipatórias, que suscitam processos de conscientização, compreensão crítica e participação, sendo uma instituição realmente inclusiva.

Portanto, o ensino e a aprendizagem já evoluíram muito em comparação aos últimos anos, todavia, na atualidade, o contexto escolar enfrenta muitas dificuldades de aceitação, às tecnologias e mídias digitais estão cada vez mais presentes na vida das pessoas e no contexto social. Ademais, o estudante interage constantemente com o universo tecnológico da *internet*, as mudanças estão ocorrendo de forma lenta, mas precisam ser aceitas e incluídas no espaço escolar. Como utilizar todas essas ferramentas disponíveis no campo tecnológico e acompanhar as diversas inovações de redes e aplicativos que estão surgindo no mercado, tem sido um desafio, principalmente como essas mídias digitais podem auxiliar o trabalho educacional para a melhoria da educação. Certamente, o primeiro passo é reconhecer o processo evolutivo que a sociedade está passando.

4 A CRIANÇA E O YOUTUBE

Este capítulo traz uma apresentação sobre o *YouTube* enquanto rede social, bem como a relação da criança com o *YouTube* em seu cotidiano. Também, se discorre sobre os conteúdos escolares e canais educativos mostrando alguns exemplos de canais com conteúdos que podem ser utilizados em sala de aula, ou pelo próprio discente como complementação para a aprendizagem, apresentando assim, as possibilidades pedagógicas da plataforma do *YouTube*.

4.1 O YOUTUBE ENQUANTO REDE SOCIAL

As mídias digitais existentes atualmente na sociedade responsáveis pela disseminação da informação e comunicação, dentre as mídias tecnológicas existentes surgem as redes sociais, esse termo existe há muito tempo, porém o termo aqui citado relaciona-se com a rede social digital, as quais tem o objetivo de interligar as informações e os usuários em rede, onde uma conecta-se com a outra, levando a informação e a comunicação, em forma de grupos que se unem por intenções, objetivos e necessidades específicas. Segundo Torres (2009) as redes sociais são definidas por:

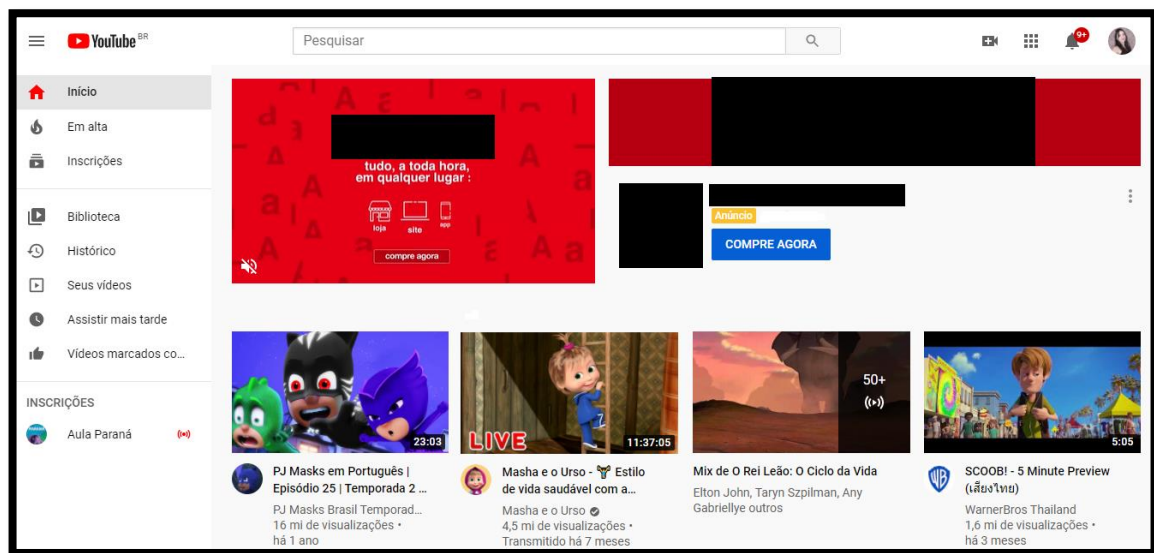
Redes sociais digitais se caracterizam como “sites na *internet* que permitem a criação e o compartilhamento de informações e conteúdos pelas pessoas e para as pessoas, nas quais o consumidor é ao mesmo tempo produtor e consumidor da informação”. Tais redes recebem esse nome porque são sociais - livres e abertas para colaboração e interação de todos, e porque são mídias, ou seja, meios de transmissão de informações e conteúdo (TORRES, 2009, p. 113).

Assim, as redes sociais criadas no contexto tecnológico da *internet*, são inúmeras, *sites*, *blogs*, plataformas entre outros meios em que o usuário pode acessar conteúdos e informações sobre o Brasil e o mundo. Cada uma delas é direcionada a um determinado público, focado em relações sociais dos mais variados tipos, proporcionam a interação entre as pessoas através de vídeos, fotos, áudios, *emojis*, músicas entre outros conteúdos. Segundo Souza e Giglio (2015, p. 106-107) a expansão de redes virtuais sociais proporcionam ao indivíduo ou grupos coletivos um empoderamento, uma vez que as plataformas permitem a disseminação e compartilhamento de informações, bem como a produção e divulgação de novos conhecimentos.

Entre tantas redes sociais com essas funções está a plataforma do *YouTube*, a qual foi fundada por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, em 2005, buscando um método

tecnológico para o compartilhamento de vídeos, no qual o usuário pudesse fazer *upload*, publicar e assistir a vídeos publicados na plataforma por qualquer pessoa (BURGESS; GREEN, 2009). A plataforma foi criada na cidade de São Francisco, nos Estados Unidos, e foi vendida por US \$1,65 bilhões em 2006. Agora atua como uma das subsidiárias da *Google*, empresa multinacional de serviços on-line (BURGESS; GREEN, 2009). Conforme dados publicados em “A origem das coisas”, em 2020, o *YouTube* exibe cerca de 100 milhões de arquivos por dia, também em um dia são postados cerca de 65 mil novos arquivos. É composto por uma página inicial que é aberta toda vez que o usuário faz acesso, a qual mostra os vídeos que foram visualizados no último acesso, trazendo também propagandas de lojas e empresas com a finalidade de marketing, como mostra a imagem:

Figura 2 - Interface do Menu principal



Fonte: Coletado pela autora de sua página do *YouTube*, 2021⁸.

A plataforma está presente em mais de 100 países e pode ser acessada em 80 idiomas diferentes, visualizada por mais de um bilhão de horas assistidas por dia. Mais de 70% do tempo de exibição do *YouTube* vem de dispositivos móveis (YOUTUBE, 2020). Ele se consolidou como a principal plataforma que reúne e compartilha conteúdo no formato audiovisual. Por meio dele, milhares de pessoas, em todo mundo, têm acesso a músicas, *vlogs*⁹ relatos de vida, ideias e experiências, videoaulas, bem como a diferentes produtos,

⁸ Interface do Menu principal. Disponível em: <https://www.youtube.com/?gl=BR&hl=pt>.

⁹ Vlog é um tipo diferente de criação de conteúdo no YouTube, baseado em uma câmera, microfone e uma pessoa falando sobre assuntos variados ou temas específicos. Disponível em: <https://www.idealmarketing.com.br/blog/o-que-e-vlog/>. Acesso em: 05/10/2021.

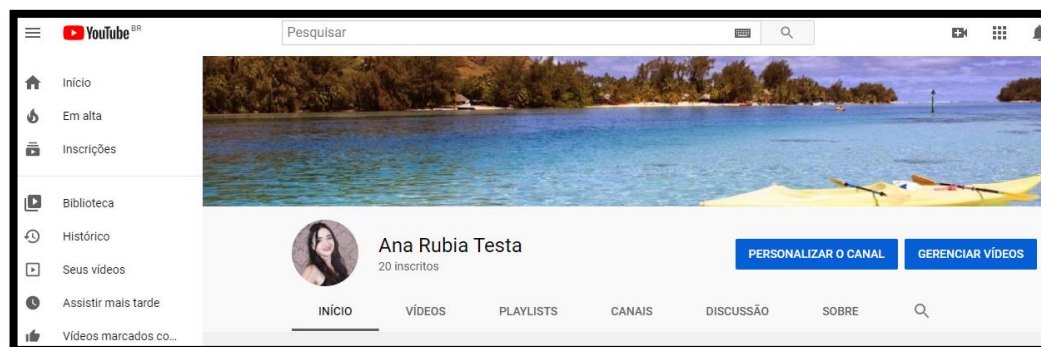
serviços e marcas que anunciam na plataforma (YOUTUBE, 2020). Também não se estabeleceu limites para o número de vídeos que cada usuário poderia colocar e oferece funções básicas de comunidade, tais como a possibilidade de se conectar a outros usuários como amigos, e gerando URLs e códigos HTML que permitem que os vídeos possam ser facilmente incorporados em outros sites (BURGESS; GREEN, 2009).

Segundo Monteiro (2020, p. 279), o *YouTube* está repleto de canais que difundem materiais de diversas naturezas. “Na área da educação, por exemplo, são inúmeros os assuntos apresentados por meio dos vídeos”. De amadores a teóricos, os canais englobam um campo amplo de conteúdo, bem como docentes e discentes buscam relatar experiências do dia a dia escolar, da sala de aula e do contexto da escola. Tudo isso vinculado ao mundo tecnológico, buscando aproximar as novas gerações através da rede. Criada inicialmente com o intuito de postar vídeos grandes que não eram suportados por *e-mail*, logo a plataforma do *YouTube* começou a ser usada por muitas pessoas para divulgação de vídeos em canais pessoais. Dantas relata (2020, p. 1):

O site permite que os usuários coloquem seus próprios vídeos na rede, sendo visualizados por qualquer pessoa no mundo inteiro. O *YouTube* utiliza o formato Macromedia Flash para reproduzir os conteúdos, além de permitir que usuários coloquem os vídeos em seus blogs e sites pessoais.

Ao realizar o cadastro no *YouTube*, o usuário é direcionado a um espaço só dele, chamado de canal, ou seja, é o local em que podem ser gravados e anexados os vídeos criados por cada usuário ou programa, assim, os vídeos são postados nos canais e, com a permissão, podem ser visualizados pelo mundo todo. A figura 3 logo abaixo mostra como é exibido o espaço do canal de cada usuário, após sua criação:

Figura 3 - Interface do Menu do canal pessoal



Fonte: Coletado pela autora de sua página do *YouTube*, 2021¹⁰.

Outra questão importante a ressaltar é o significado da palavra *YouTube*, Dantas (2020, p. 1) explica que “a palavra “*YouTube*” foi feita a partir de dois termos da língua inglesa: “you”, que significa “você” e “tube” que provém de “televisão”. Em outras palavras, seria “a televisão feita por você”. Assim, percebe-se que por se tratar de um local virtual, no qual se podem postar vídeos de produção própria em canais individuais e com disponibilidade de acesso para o mundo todo, a plataforma começou a crescer muito, aumentando a cada dia informações e conteúdos de diversas partes do mundo e em diferentes línguas.

Já os criadores de inúmeros canais que vêm surgindo na plataforma são denominados de *Youtubers*, responsáveis pelos diversos assuntos dos vídeos do *YouTube*. De acordo com Lima (2016, p. 50), “os *Youtubers* podem falar para o público por horas, criando centenas de vídeos de diversos assuntos com liberdade criativa e sem qualquer custo para “transmitir” suas produções nos canais”. Certamente, todo o empenho e criatividade desses produtores têm fins financeiros, a cada curtida e visualização que o vídeo publicado recebe gera ganhos financeiros. Sobre esse aspecto, Caminos, Médola e Suing (2020, p. 84) ressaltam que “aqueles participantes que decidem serem criadores de conteúdos, assumem a função ativa que lhes permite ganhar dinheiro em troca de cliques (curtidas)”. Portanto, o empenho dos *Youtubers* em criar conteúdos inéditos e interessantes pode trazer retorno financeiro aos criadores.

A partir dessas colocações, percebe-se que o *YouTube*, atualmente, é uma plataforma digital de comunicação e informação com muito conteúdo a ser acessado, auxiliando na pesquisa, na aquisição de novos conhecimentos e na informação diária. Ademais, cada vídeo que compõe a plataforma trata dos mais diversos assuntos, portanto, o indivíduo seleciona a busca pelo assunto que lhe interessa no momento. Nunes (2012, p. 7) resalta que “o vídeo tem sido nos últimos anos, um grande proporcionador de lazer e entretenimento para todo tipo de público e faixa etária, além de circular no cotidiano das escolas como um facilitador de aprendizagem”. Assim, começa se abrir o campo para a educação por meio de vídeos e canais pedagógicos direcionados tanto para os alunos, quanto para professores e escola como um todo.

Outrossim, ao analisar a plataforma do *YouTube*, destaca-se que os canais pedagógicos direcionados aos alunos trazem vídeos com conteúdos de diversas disciplinas escolares em um modo mais explicativo. Conforme Dioginis *et al.* (2015, p. 157), “os vídeos são recursos

¹⁰ Interface do Menu do canal pessoal Disponível em:
https://www.youtube.com/channel/UC18vySJGg3rUAv_ZmkeeTig?view_as=subscriber.

comuns em grande parte das escolas e, com eles, pode-se estimular a linguagem oral e escrita, explorar a capacidade visual e auditiva, porque são recursos que favorecem a motivação dos alunos”. Assim, as crianças podem fazer uso da plataforma e dos vídeos para acessar conteúdos escolares e tirar dúvidas, pois ela é de fácil acesso. Nessa perspectiva, explica Silva (2009, p. 9), “o vídeo é um recurso que pode ser manuseado com facilidade para se atingir objetivos específicos, já que proporciona a visualização e a audição, toca os sentidos e envolve os alunos”. Do mesmo modo, conforme Turcke (2010, p. 289), “a criança está atualmente fixada em características midiáticas imagéticas”, ou seja, a imagem do outro e do eu atrai muito a atenção, e isso acaba sendo possível pelos vídeos dos canais do *YouTube*, por serem produzidos por diversas pessoas com diferentes características.

Para Furlan e Nicodem (2017, p. 2) “a tecnologia está em toda parte, em nossas atividades mais comuns (ler, conversar, dormir, acordar, entre outras)”, e isso inclui os estudantes. O *YouTube* está nesse meio, atualmente, a plataforma ocupa o segundo lugar de sites mais acessados nesse ano de 2021, como mostra a Figura 4 do site Oficina da Net. (BELING, 2021):

Figura 4 - Sites mais acessados em 2021



Fonte: BELING, Fernanda. 2021¹¹.

¹¹ Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/16064-quais-sao-as-dez-maiores-redes-sociais>.

Além disso, o site do Instituto de Conteúdos Audiovisuais Brasileiros (ICAB) publicado por Caio Colagrande e Laís Prado mostram que, anualmente, os organizadores da plataforma do *YouTube* promovem o evento “*YouTube Brandcast*”, no qual divulgam novidades e dados sobre a plataforma. No último evento, em 2019, foram publicados dados de uma pesquisa com usuários de redes sociais e o consumo de vídeos on-line como mostra a Figura 5. Conforme o gráfico disponível pelo evento, percebe-se que o *YouTube* se mantém no topo de escolha dos usuários para ter acesso a vídeo:

Figura 5 - Dados de consumo de vídeos on-line



Fonte: COLAGRANDE, Caio; PRADO, Laís. 2019¹².

Essa preferência pela plataforma do *YouTube* não é somente de usuários adultos como também de jovens e crianças. Segundo Santos e Kloss (2009, p. 1) “os vídeos estão em quase todos os lares, e as crianças desde muito cedo utilizam deste método para diversão, informações, estudo e sanar muitas curiosidades”. Sem dúvida, a curiosidade por conhecer o novo cativa as crianças de forma que se explorem os recursos que a plataforma do *YouTube* possui, assim, elas conhecem novos canais com conteúdos diferentes e que proporcionam informação e conhecimento. Contudo, esse processo de acesso aos conteúdos precisa ser monitorado por um adulto, pois a plataforma possui conteúdos que não são apropriados para a visualização de crianças, possuindo restrição de idade. Neste sentido, ressalta Xavier (2017, p. 8): “são árduos os desafios de proteger o público infantil e adolescente de materiais inadequados no *YouTube*”. Ainda sobre esse assunto:

¹² Disponível em: YouTube/PesquisaVideoViewers/Provokers. <http://icabrazil.org/index.php/mediateca-reader/google-apresenta-novos-dados-sobre-consumo-de-videos-online.html>.

O *YouTube* disponibiliza algumas ferramentas com o escopo de combater conteúdos inadequados, igualmente, é possível ainda ativar medidas de restrições no dispositivo em que a criança ou adolescente tenha acesso, ocultando vídeos de teor adulto. Todavia, consoante informação do próprio site, nenhum filtro é totalmente preciso, mas pode auxiliar a evitar a maioria dos vídeos inconvenientes. (XAVIER, 2017, p. 10).

Nessa perspectiva, trabalhar a conscientização da criança no uso da plataforma também é um desafio dos responsáveis como da escola ao fazer o uso de vídeos da plataforma do *YouTube* nas aulas. Como o estudante encontra-se em processo de desenvolvimento consciente e crítico, a escola também deve trabalhar a visão crítica das suas ferramentas. O que se deseja na educação é uma formação em que o sujeito seja protagonista da sua própria aprendizagem, que se constitua não como mero receptor de informação, mas como formador de opiniões (PIRES; HENNRICH; MOREIRA, 2018).

No caso dos docentes, a plataforma traz inúmeros vídeos de diferentes canais pedagógicos, feitos por docentes e outros especialistas da área da educação e até mesmo por pessoas que possuem interesse no assunto ou querem expor suas experiências. Lima (2016, p. 52) defende que “para que o *YouTube* funcione como uma rede social é preciso que exista a produção, ou a apropriação, de conteúdos, responsáveis por gerar interação entre os usuários e gerar as relações sociais *on-line*”. Assim, o docente, além de ter acesso a conteúdos que ele trabalha em sala de aula com diversas formas de explicação, ainda pode visualizar ideias novas para inovar em sua prática escolar. Por esse ângulo, cita Moura (2018, p. 262): “o indivíduo que realiza a busca por conhecimento além do que lhe é oferecido entende que as mudanças são constantes”. Os vídeos com relatos de experiências ajudam os docentes a entenderem algumas situações/problemas e suas soluções mediante troca de informação, isso facilita a aprendizagem. De acordo com o mesmo autor, “aprendemos o tempo todo, de várias maneiras e em diversos ambientes”, assim, percebe-se a contribuição da rede social do *YouTube* com os docentes.

Por fim, os conhecimentos que os vídeos da plataforma do *YouTube* oferecem podem mudar a prática pedagógica educacional, porém, os docentes devem ser conscientes que a tecnologia também é falha. A tecnologia está em constantes mudanças, necessitando de aperfeiçoamentos para um bom desempenho e uso na sala de aula (MOURA, 2018, p. 263). Ela tem mudado o contexto social, por consequência, o *YouTube* tornou-se uma rede social que atualmente faz parte do contexto das pessoas, incluindo as crianças. Com isso, percebe-se que a prática social vem sendo modificada, cada visualização, cada *like* nos vídeos muda o pensamento e conduta das pessoas, a cultura dita popular tem sido transformada pela

tecnologia e isso inclui o *YouTube*. Araújo (2019, p. 21) afirma que “ao entendermos que os significados culturais são construídos através de práticas sociais, na pós-modernidade, a mídia em geral, e o *YouTube* em particular, tem sido uma das principais construtoras das representações a respeito de quem somos”.

Logo, percebe-se que a sociedade contemporânea está mudando, a formação de identidades, do eu e do outro estão em transformação, às mídias trazem modelos e exemplos diversificados de culturas, crenças e modos de vida. No contexto atual os sujeitos podem possuir múltiplas identidades, estar virtualmente em lugares diferentes, ser participante, ter voz, ser ouvinte e mostrar sua diversidade ao mundo.

4.2 A REDE SOCIAL DO YOUTUBE NO COTIDIANO DAS CRIANÇAS

A infância está em constante construção, sendo modificada constantemente pelas mudanças históricas, socioculturais, tecnológicas e ideológicas. A tecnologia tem transformado as características das crianças, assim, as práticas infantis que se tinha há alguns anos, principalmente as brincadeiras, foram sendo deixadas de lado, surgindo novos elementos de prazer, diversão e brincadeiras através do desenvolvimento tecnológico no contexto social. As mídias digitais passaram a proporcionar atratividade para o público infantil, o qual está atualmente inserido na rede de usuários, como telespectador e produtor de conteúdos nas redes sociais.

Os usos que as crianças estão fazendo atualmente das mídias digitais torna-se um grande alvo de análise, pois atualmente as mídias digitais possuem inúmeras redes sociais em que as crianças conseguem fazer acesso facilmente. Essas possuem conteúdos e informações diversificadas, onde a criança passa a ter contato com a cultura simbólica e midiática que a *internet* proporciona. É através das mídias digitais que a criança tem contato com outras culturas através da relação virtual com outros indivíduos. Essa relação ocorre pelo processo de navegação *on-line* que a *internet* proporciona, onde a criança tem contato com a realidade virtual e digital proporcionada pela tecnologia colocando-a como participante da cultura midiática, como destaca Alcantara (2017, p. 162):

A Internet, protagonista dessa cultura de mídia, se torna um local de prática da cultura de pares, pelo compartilhamento entre as crianças, e também onde elas aprendem sobre o mundo adulto, consomem informações, brincam e convivem com outros sujeitos. As representações que a criança vai construindo acerca da *internet* em suas vivências são compartilhadas entre seus pares, fazendo parte da cultura lúdica de todo um grupo que participam daquele contexto.

Essa relação virtual é atrativa, principalmente para as crianças, pois é nesse ambiente que ela tem contato com conteúdos divertidos, interessantes e curiosos, aspectos esses que são atrativos para a criança. Segundo Monteiro (2018, p. 18), “com o acesso à Internet, as tecnologias móveis se tornaram parte do cotidiano e do entretenimento das crianças dadas pelos pais, favorecendo a conectividade desde a tenra idade”, desde muito cedo as crianças estão tendo contato com as mídias digitais, isso decorre pelo incentivo dos adultos que fazem parte do seu contexto e que também fazem uso de mídias digitais dessa forma a criança acaba sendo inserida na rede pela atração que as redes sócias proporcionam. Agora o *smartphone*, o *tablet*, o computador e a *internet* em geral, fazem parte do brincar infantil contemporâneo. Esses dispositivos são familiares às crianças, pois estão presentes nas vidas de seus pais e nas delas, o que facilita para que elas os vejam como local de diversão.

A tecnologia atualmente já se tornou algo normal no ambiente familiar de muitas crianças, segundo Corrêa (2015, p. 17) “a criança nativa digital convive entre telas desde pequena, brinca com aplicativos, assiste vídeos no *YouTube* e busca se entreter na *internet*”. Assim, as crianças da contemporaneidade já entendem muito das novas tecnologias de informação e comunicação, possuindo habilidades para a produção de conteúdo e participando ativamente do mundo *on-line*. Conforme Coutinho (2012, p. 115), “essa familiaridade acaba por prover a visão de independência à criança pelas suas habilidades com aparelhos digitais, por vezes, mais avançadas que as dos adultos”. Cabe destacar que as crianças não conhecem todos os riscos de do mundo virtual, segundo Monteiro (2018, p. 42) “elas são vistas como vulneráveis, inocentes, porém, elas precisam de orientação sobre os danos que os dispositivos digitais podem causar”.

Cabe destacar quais são os usos que essas crianças estão fazendo das mídias digitais em seu cotidiano; e quais as formas de acesso, assuntos e conteúdos pesquisados e as relações sociais e culturais desenvolvidas no ambiente virtual. Essas são algumas questões importantes a serem analisadas e que fazem parte do cotidiano de muitas crianças atualmente. Por conseguinte, mesmo que as crianças sejam consideradas nativas digitais, isso não quer dizer que elas reflitam sobre os usos e as apropriações que fazem dos conteúdos *on-line* (FANTIN, 2016). As crianças são envolvidas pela comunicação e as atrações midiáticas que as redes oferecem, também é importante destacar que a criança vai seguir padrões de comportamento dos adultos, portanto, seu comportamento é de caráter interpretativo, assim, ao observar as ações dos adultos frente as mídias digitais ela tende a explorá-los efetuando a chamada reprodução interpretativa. Sobre essa ideia Monteiro (2018), diz que:

As crianças consomem as mesmas redes sociais digitais que os adultos, assistem aos vídeos no *YouTube*, tiram *selfies* e, por isso, entendem algumas funcionalidades de aparelhos como smartphones. É importante lembrar que, de acordo com o conceito de reprodução interpretativa elas aprendem sobre o mundo e fazem suas adaptações às informações ao observar os sujeitos ao seu redor (MONTEIRO, 2018 p. 44).

As tecnologias influenciam o consumo de conteúdos, a rede social do *YouTube* é um grande exemplo disso, pois, diariamente milhões de novos vídeos são postados pelos *Youtubers*, estimulando as visualizações e compartilhamento de informações e novos conteúdos. Santaella (2008) corrobora afirmando que a mediação tecnológica está em nosso cotidiano, modificando nosso modo de ver o mundo e criando novas práticas culturais, em especial, pela utilização dos aparelhos móveis que facilitam o estar *on-line* em qualquer lugar, inclusive proporcionando, no caso do *YouTube*, entretenimento pelos vídeos facilmente acessados por uma conexão com a *internet*. Além do mais, as mídias digitais dão à criança a sensação de liberdade de escolha, isso é possível pela dimensão de conteúdos, mostrando que naquele ambiente ela é livre para fazer escolhas.

Nesse aspecto o centro familiar faz muita diferença, pois os pais podem mediar às relações das crianças no ambiente virtual incluindo o acesso a conteúdos, pesquisas feitas na *internet* e o contato com pessoas desconhecidas. Não existe ao certo uma forma correta para realizar essa mediação, mas se sabe que a educação dos filhos é fundamental para o bom desenvolvimento da criança, isso inclui a educação digital, como fazer, o que pesquisar e como determinar conteúdos próprios e impróprios, é ações que os pais podem fazer em casa, Monteiro (2018) também compartilha dessa ideia:

A força promocional exercida pela mídia tornou cada vez mais difícil para os pais negociarem com seus filhos sobre suas práticas e preferências de consumo, aliada à mediação da publicidade e dos conteúdos assistidos, assim, os pais precisam mediar também em relação aos desejos de consumo dos filhos (MONTEIRO 2018, p. 48).

O consumo e a busca diária por conteúdos novos atrai as crianças a usarem as redes sociais como o *YouTube*, em busca de novos vídeos, conteúdos e assuntos interessantes e novos *Youtubers*. Essa nova profissão é bem vista pelo público infantil, o qual já conta com um número grande de *Youtubers* mirins, os quais trabalham com produção de conteúdos, marketing entre outros objetivos para atrair inscritos. Tomaz (2017) ressalta que “ao ocupar o *YouTube* através dos usos que fazem da plataforma de vídeos, as crianças constroem um lugar para si, onde travam relacionamentos mediados pelo computador, que se estendem para as interações face a face”. Isso pode ter contribuído para o crescimento do fenômeno *Youtubers*,

isso contribui para que mais crianças se tornarem ou almejem se tornarem produtores do *YouTube*.

Cabe saber se o *YouTube* é um lugar de crianças? Segundo Tomaz (2018, 16) “podemos afirmar que o *YouTube* se transformou em lugar de crianças”. A inserção do público infantil no *YouTube* tem contribuído com os usos que as crianças do mundo todo fazem dessa rede social, tornando-se um lugar não mais apenas de adultos, mas sim de crianças. A plataforma conta atualmente com conteúdos específicos para crianças sejam produzidos por adultos ou pelas próprias crianças, as quais estão cada vez mais engajados na criação de informações, conhecimento e entretenimento nesse ambiente, bem como fazendo a exposição de seu contexto, rotina e família. Para Monteiro (2018) “(...) Os *YouTubers* estão promovendo uma infância mais conectada, mais expositiva e mais consumista, pois muitos são os vídeos lançados diariamente na plataforma, as crianças gostam de ver alguém parecido com elas no *YouTube*, sendo este uma mediação de conteúdos para elas”. Essas crianças apenas gostam de assistir às novas criações, assim, ficam aguardando novos vídeos serem publicados especificamente dos canais e *YouTubers* que elas mais gostam, tornando as crianças espectadores de mídias.

Sendo um mediador de conteúdos o *YouTube* influencia o que será assistido, isso através de anúncios com temas de sua preferência relacionados com as temáticas feitas pelo usuário em seus últimos acessos. Silveira e Morisso (2018) destacam que no caso dos sites e redes sociais, se tem vários algoritmos computacionais executados por máquinas em linguagens de programação, eles conseguem de acordo com os dados exibir os conteúdos ideais para os sujeitos. Essa informação nos situa sobre o consumo e usos que as crianças fazem da plataforma em seu cotidiano, pois, a plataforma direciona intencionalmente conteúdos a serem apresentados a essa criança, onde, muitas vezes nem é sua intenção ver aquele determinado assunto, esse fato foi denominado por Monteiro (2018) de direcionamento de publicidade.

Assim grande parte dos usos que as crianças fazem do *YouTube* durante a navegação na plataforma é direcionada por ela mesma, isso faz com que as crianças passem muito tempo do seu dia assistindo vídeos de maior publicidade no *YouTube* e deixem de focar em assuntos que vão contribuir com a aprendizagem intelectual frente a conteúdos escolares, por exemplo. Esse olhar para os canais com produção educacional com conteúdos educativos, conteúdos trabalhados em sala de aula não é tão procurado pelo público infantil. Isso nos leva a analisar que a busca cotidiana que as crianças fazem por entretenimento e a visão da escola como

obrigação e não algo tão interessante, isso contribui para a não procura por conteúdos escolares na plataforma do *YouTube*.

As apropriações que as crianças fazem cotidianamente dos conteúdos acessados contribuem para a produção de sentido cultural, social e intelectual da criança. Com base nisso, percebe-se que o incentivo por essa busca precisa partir de um ponto: a escola, é na escola que o trabalho educacional de ensinar e aprender acontece assim, vemos a oportunidade de trabalhar o pensamento da criança em perceber as possibilidades da plataforma do *YouTube* para o seu desenvolvimento intelectual e para o processo de aprendizagem. Palfrey e Gasser, (2008, p. 112) dizem que “a *internet* desencadeou uma explosão de criatividade e, ao mesmo tempo, milhares de novas formas de expressão criativa em grande escala”, selecionar é uma ação necessária ao público infantil, apresentar formas de selecionar assuntos, conteúdos e publicidades pode transformar a visão da criança frente ao *YouTube*. A escola torna-se um elemento fundamental que pode contribuir mostrando como e por que a plataforma pode auxiliar no desenvolvimento de novas formas de aprendizagem.

4.2.1 Conteúdos Escolares do Ensino Fundamental Anos Iniciais

Para ocorrer o processo de ensino e aprendizagem na escola, o currículo de cada instituição seja ela, pública ou particular, estabelece uma sequência de conteúdos essenciais para os estudantes da educação básica. Esses conteúdos estão disciplinados na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) implantada em 2017, pelo MEC (Ministério da Educação), a qual propunha uma política educacional articulada e integrada através de aprendizagens essenciais para crianças, adolescentes, jovens e adultos que frequentam algum nível da educação infantil ou fundamental. Segundo o Ministério da Educação, BNCC é definida como:

A BNCC é um documento plural, contemporâneo, e estabelece com clareza o conjunto de aprendizagens essenciais e indispensáveis a que todos os estudantes, crianças, jovens e adultos, têm direito. Com ela, redes de ensino e instituições escolares públicas e particulares passam a ter uma referência nacional obrigatória para a elaboração ou adequação de seus currículos e propostas pedagógicas (BRASIL, 2020, p. 5).

Neste sentido, a BNCC apresenta uma proposta de aprendizagens essenciais, porém, ressalta-se a importância de cada instituição pautar-se em conteúdos significativos para o estudante, levando em conta sua realidade, bem como fornecer material pedagógico adequado aos professores para desenvolver seu planejamento frente à realidade de cada contexto escolar. Conteúdo escolar é o conjunto de valores, conhecimentos, habilidades e atitudes que

o professor deve apresentar e ensinar para garantir o desenvolvimento e a socialização do estudante Machado, (2019), os conteúdos escolares definem o que será trabalhado ao longo do ano letivo em cada disciplina escolar, esses conteúdos devem estar vinculados aos objetivos de aprendizagem da BNCC. Os conteúdos escolares devem ser organizados, selecionados e desenvolvidos levando em conta a melhor forma de aprendizagem dos alunos, considerando as peculiaridades de cada um e a faixa etária adequada.

Importante ressaltar que, a seleção de conteúdos escolares deve estar pautada na realidade de cada contexto, abordando assuntos e temáticas relevantes para a realidade social de cada criança em seu determinado espaço. Assim, os conteúdos das diferentes disciplinas escolares devem estar vinculados, fazendo sentido e desenvolvendo a aprendizagem do estudante, além de incentivar pela busca de novos conhecimentos. Considerar a importância da relação entre os conteúdos das diferentes disciplinas escolares e à realidade e interesse dos alunos é fundamental para incentivar e motivar o aluno a desenvolver o hábito de estudos sozinho Garcia (2016).

Muito se discute na escola sobre a necessidade de buscar novas metodologias para incentivar e motivar os alunos para a aprendizagem, pois cada vez mais cedo nossos alunos precisam aprender a se dedicar aos estudos, pois muitos pais/responsáveis não conseguem acompanhar efetivamente a vida escolar dos filhos, deixando esta tarefa sob a responsabilidade dos mesmos e da escola (GARCIA, 2016, p. 3).

Para ocorrer à assimilação significativa de conteúdos escolares, o estudante precisa complementar a aprendizagem, muitas vezes essa ação ocorre de forma individual, em sua casa, em outros horários em que não esta no espaço escolar. Para isso, utiliza-se de livros, revistas, pesquisas no Google, bibliotecas, entre outros meios. Certamente que com o surgimento da *internet* esse campo tem se ampliado. As redes sociais têm proporcionado essas possibilidades de complementação de aprendizagem, cabe utiliza-las de forma correta e com o intuito de adquirir novos conhecimentos e complementar sua aprendizagem. A plataforma do *YouTube* possui vídeos com diferentes assuntos e conteúdos, tornando-se uma rede social com possibilidades pedagógicas para complementar o ensino e aprendizagem dos estudantes. Atualmente as crianças utilizam a plataforma para ver vídeos sobre curiosidades, jogos, brincadeiras entre outras, utilizar o *YouTube* para buscar conteúdos escolares pode transformar o processo de aprendizagem do estudante, interligando educação com tecnologia. Cabe explorar essa rede social, mostrando suas possibilidades ao discente para estimular a pesquisa consciente e que agregue na aprendizagem.

4.2.2 Canais Educativos: uma perspectiva para a educação

O *YouTube*, desde seu surgimento, vem se aprimorando e contribuindo cada vez mais com a difusão da cultura popular pelo mundo. De acordo com Sousa (2017, p. 9), “é inegável a importância atual do site que possibilita um espaço para a manifestação e difusão da cultura popular”, ou seja, a plataforma tem possibilitado os sujeitos a mostrarem suas características, modos de vida e a diversidade cultural de cada espaço social que vivem. Assim, os vídeos buscam esse espaço de expressão, seja ela individual ou de grupos, abrindo-se ao debate. Nesse sentido, discorre Moura (2018, p. 268): “o *YouTube* emerge como tecnologia de mídia de massa que sugere o debate sobre o valor e a legitimidade da cultura popular”. O usuário pode acessar informações novas diariamente, pois os produtores são beneficiados pela plataforma a cada postagem e pelo número de visualizações e *likes*, dando assim espaço social a qualquer pessoa para divulgar suas ideias, curiosidades e informações em geral. Para Sousa (2017, p. 11):

O site passa a ser o intermediário dos criadores de conteúdos com o público, papel que antes era exercido pelas empresas produtoras de cinema, vídeo e conteúdos em geral, atraindo assim a atenção das pessoas que gostariam de divulgar suas produções, mas não conseguiam um espaço na mídia hegemônica.

Por se tratar de uma plataforma de comunicação com vídeos de inúmeros canais, ela também vem passando por mudanças para melhor se adequar com canais mais produtivos. Kurovski (2015, p. 13) defende que “atualmente, o *YouTube* vem passando por um amadurecimento, dando lugar não só a vídeos “soltos” para divertir, mas também a canais de conteúdos cada vez mais válidos e construtivos”. Isso inclui os canais pedagógicos que vêm crescendo gradativamente dentro da plataforma. Os canais são criados por usuários, produtores de vídeos, empresas, grupos e demais setores que buscam divulgar conteúdo, informação e vendas através do marketing. Mas o que mais tem ganhado espaço são as produções pessoais. Lima (2016, p. 50) destaca que “seu mais inesperado e longo impacto veio de vídeos feitos por não profissionais, ou ainda, por pessoas que não são produtoras de TV a cabo ou das redes de televisão”. Tem-se, assim, uma liberdade de expressão pessoal na sociedade, pois o *YouTube* oferece esse espaço à liberdade cultural popular.

Além disso, os canais estão ganhando cada vez mais espaço no campo da mídia pelas produções diárias que estes produzem. Nesse aspecto, Lima (2016, p. 50) diz que “os *Youtubers* estão se tornando as novas celebridades da *internet*, aumentando o número [sic] de seus seguidores e visualizações com produção de conteúdo próprio”. Esses conteúdos possuem temas diversos, curiosidades, informações, notícias, desenhos animados, como

também conteúdos escolares, então os produtores sejam profissionais ou iniciantes produzem seus vídeos e postam em seus canais. É claro que todo esse trabalho dos *Youtubers* possui um fim lucrativo, como o número de seguidores, visualizações e *likes*. Os produtores desses canais recebem retorno monetário. Conforme ressalta Queiroga (2018, p. 13) “o número de inscritos, de visualizações e avaliações é determinante para que um canal tenha sucesso na plataforma, ou seja, o ganho monetário desses canais está diretamente interligado com a quantidade de público que o acessa”.

Entre os diversos canais existentes na plataforma do *YouTube*, destacam-se os pedagógicos, ou seja, os que produzem conteúdos educacionais, acessados por professores e por alunos do Brasil e do mundo todo. Segundo Pechansky (2016, p. 1), “canais no *YouTube* que proporcionam aulas com professores e conteúdos didáticos tornam-se populares”, isso ocorre porque grande parte do público do *YouTube* é infantil. De acordo com Xavier (2017, p. 7), “em levantamento realizado, identificou que dos 100 canais de maior audiência na plataforma, 36 são consumidos por crianças de zero a 12 anos, ao analisar os 110 principais canais infantis, o número de visualizações passa dos 20 bilhões”. Esse, certamente, é um número grande de acessos feito pelo público infantil. Com isso, percebe-se que as crianças fazem parte do público de usuários da plataforma e estão conectados às diversas informações e conhecimentos da mídia digital.

Ademais, há professores que usam a plataforma em busca de informações e conteúdos para a preparação das aulas, usando os vídeos do *YouTube* para complementar o conteúdo trabalhado em sala de aula. Moura (2018, p. 263) sugere que “vídeos utilizados em ambientes educacionais tenham sido criados com esta finalidade, esse valor também poderia ser agregado a vídeos produzidos com diversas outras finalidades, desde que houvesse um pensamento crítico atrelado”. Assim, encontra-se na plataforma do *YouTube* os canais pedagógicos, com finalidades educacionais, possibilitando a mudança no ensino e na aprendizagem dos alunos em sala de aula, aproximando-se cada vez mais da realidade digital presente em nossa sociedade. Para Pechi (2011, p. 14):

É muito comum os professores disputarem a atenção dos estudantes com aparelhos eletrônicos, celulares ou smartphones. Por isso, o momento é propício para tornar a tecnologia - e a sua turma - uma aliada em sala de aula. O uso de recursos tecnológicos que estão presentes no dia a dia dos alunos pode ajudar a aproximá-los dos temas tratados em sala, além de servir como estímulo para o estudo.

Esses canais possuem conteúdos diversos e detém seus direcionamentos, como auxiliar o professor com os conteúdos trabalhados em sala de aula, compartilhar experiências,

situações/problemas, informações e notícias inéditas sobre os mais variados assuntos e conteúdos escolares. Queiroga (2018, p. 16) salienta que "há também canais que expõem perspectivas históricas que podem contribuir com o trabalho do professor em sua prática, a fim de complementar, enriquecer os conteúdos ensinados em sala de aula". Ainda na concepção do autor:

Algumas universidades norte-americanas oferecem cursos sobre o *YouTube* para educadores, como o curso "*YouTube for Educators*", oferecido na *Boise State University*, bem como a disciplina intitulada "*Learning from YouTube*", ofertada na *Pitzer College* em cursos de graduação (QUEIROGA, 2018, p. 13-14).

A plataforma não só renova o trabalho do docente, mas também traz canais infantis educativos para as crianças, de forma que elas venham a aprender de forma divertida, por meio de músicas, brincadeiras, curiosidades, histórias entre outros. Cabe ao professor selecionar corretamente esses canais e conteúdos direcionados à aprendizagem da criança, os quais venham proporcionar uma complementação na aprendizagem dos conteúdos trabalhados em sala de aula. Destaca Queiroga (2018, p. 15-16):

A seleção dos vídeos do *YouTube* deve estar plenamente conectada ao conteúdo a ser trabalhado em aula, pois não devem ser introduzidos de maneira isolada, sem que haja um processo de reflexão, de apropriação, de uma visão crítica por parte do professor, que deve levar os alunos a refletirem quanto ao assunto que está sendo apresentado.

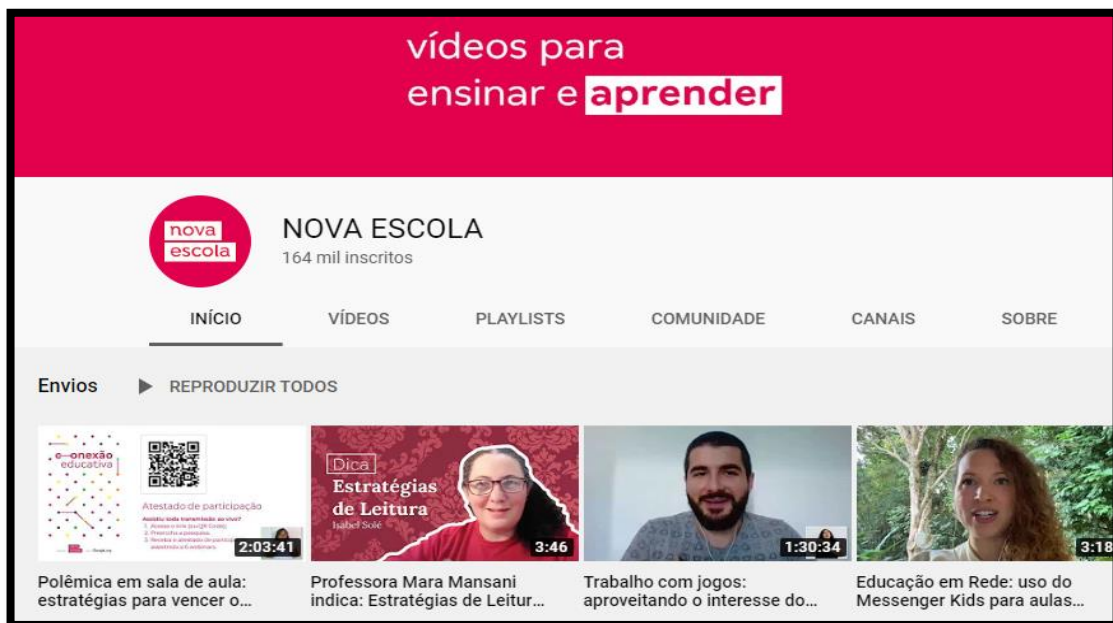
Com isso, pode-se analisar como a plataforma do *YouTube* pode ser usada como complemento para a aprendizagem do aluno, seja fazendo uso de forma espontânea/própria, como pelo uso dos professores em sala de aula. Neste sentido, pretende-se listar como exemplos alguns canais educativos do *YouTube* que têm por finalidade auxiliar o professor em sua prática, complementar os conteúdos trabalhados em sala de aula e mostrar que o estudante pode utilizar redes sociais para aprender e complementar seus estudos. A seleção desses canais aconteceu através de um levantamento de informação com os professores da Escola Municipal José Bonifácio na cidade de Vitorino-PR, ao questionar qual canal educativo do *YouTube* ele utiliza e é de sua preferência listou-os na sequência.

Inicialmente, o canal apresentado é intitulado de "Nova Escola" (ver figura 6), o qual é designado no auxílio do trabalho dos profissionais da educação, traz diversas dicas e informações de como inovar e mudar a metodologia de sala de aula, bem como ideias de como abordar os mais diversos conteúdos trabalhados com os estudantes de forma lúdica e divertidos, propiciando a aprendizagem. Nas palavras do site Associação Nova Escola:

A Nova Escola é uma organização de Educação e a marca mais reconhecida por professoras e professores de Educação Básica no Brasil. Desenvolvemos produtos, serviços e conteúdos que valorizam os professores, facilitam seu dia a dia e apoiam sua carreira. Nossa missão é fortalecer educadores para transformar a Educação pública brasileira e possibilitar que os alunos desenvolvam o máximo do seu potencial. (ASSOCIAÇÃO NOVA ESCOLA, 2021, recurso on-line).

Além de ideias e conteúdos, o canal traz experiências e vivências de profissionais da educação, como resolver algumas situações/problemas que podem surgir, bem como incentivar o docente em seu dia a dia em sua prática docente. Desse modo, percebe-se a preocupação com o futuro da educação brasileira e com o desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes, como apresenta a página da Nova Escola:

Figura 6 - Canal Nova Escola



Fonte: Plataforma do *YouTube* 2021¹³.

Na sequência, o canal “Palavra Cantada” (ver Figura 7) possui uma finalidade educacional voltada ao público infantil. Por meio de músicas, abordam-se vários assuntos referentes ao cotidiano das crianças, como: valores, curiosidades e conteúdos pedagógicos, tudo isso de forma lúdica e divertida visto que as crianças aprendem cantando, dançando, pulando, observando. Para os produtores do canal:

¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/user/revistanovaescola/about>.

Música, brincadeira e educação andam juntas desde 1994, quando a Palavra Cantada foi fundada pelos músicos Sandra Peres e Paulo Tatit. A ideia é criar melodias, letras e arranjos originais, sempre de olho numa poética que respeite a inteligência e a sensibilidade das crianças. Sempre com a preocupação de valorizar a cultura, os ritmos e os instrumentos brasileiros. Outro destaque é a relação íntima e acolhedora que a dupla constrói com as crianças e suas famílias. (PALAVRA CANTADA, 2017, recurso *on-line*).

Ressalta-se a atração imagética do canal, cativando, assim, não só o público infantil, mas também professores que buscam os vídeos do canal para utilizar em sala de aula. A Palavra Cantada, portanto, mostra-se um ótimo recurso de aprendizagem, seja no trabalho pedagógico, seja na aprendizagem das crianças brasileiras.

Figura 7 - Canal Palavra Cantada



Fonte: Plataforma do *YouTube*, 2021¹⁴.

É importante destacar que a cultura é um elemento fundamental a ser trabalhada com as crianças, devido ao seu processo de mudança no meio social. Estudar essas mudanças culturais torna-se necessário para a aprendizagem. Nas palavras de Lima e Avanço (2011, p. 7763): “pesquisadores e profissionais que atuam no âmbito da educação vivenciam processos de inquietação e estão em busca de novos paradigmas que possam corresponder às exigências do contexto histórico atual”. Além disso, aprender a cultura brasileira é fundamental no desenvolvimento da aprendizagem infantil. Assim destacam os autores:

¹⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/user/palavracantadatube/videos>.

Cultura pode ser considerada como tudo que o homem consegue produzir, ainda a cultura refere-se às “teias de significados tecidas pelo homem ao longo de sua existência, tudo o que envolve o homem e que é adquirido e significado por ele ao longo de sua vida a partir da relação com a sociedade”. (GERALDO; CARNEIRO, 2018, p. 1 *apud* LOPES; MENDES; FARIA, 2005, 22).

Já o canal “Quintal da cultura” (ver Figura 8) aborda, de uma forma bem divertida, temas como a história do Brasil, a cultura dos diferentes povos, a geografia brasileira, dentre outros. São apresentados assuntos de curiosidades como também de matérias escolares, por exemplo, história, geografia, ciências entre outras muito importantes para o desenvolvimento do conhecimento das crianças. Na descrição dos produtores o canal, é “divertido e educativo, o programa acompanha quatro crianças, os irmãos Ludovico e Doroteia, o amigo Osório e sua tia Ofélia, que brincam e se divertem aprendendo coisas novas ao lado de um jabuti chamado Quelônio e da minhoca Minhoquias” (CULTURA UOL, 2020, recurso *on-line*). Os vídeos do canal tratam de vários assuntos e conteúdos, assim, além de ser acessado pelo público infantil, professores podem fazer uso dos vídeos para trabalhar conteúdos escolares de forma divertida e em linguagem adequada para as crianças devido à riqueza de informações e de conhecimento.

Figura 8 - Canal Quintal da Cultura



Fonte: Plataforma do *YouTube*, 2021¹⁵.

Vale ressaltar que as noções básicas e conhecimento de mundo são elementos primordiais que o aluno precisa aprender. Bem como, o docente em sua prática e o discente podem ter acesso a tais informações, de forma divertida ao acessar o canal “Minuto da Terra”

¹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/user/quintaldacultura>

(ver Figura 9), pois aborda assuntos da história, geografia e ciência do mundo. Os temas são abordados de forma lúdica, os vídeos são curtos e com uma linguagem apropriada para as crianças, havendo a aquisição de conhecimentos referentes aos assuntos. Consoante o site:

O Minuto da Terra é um canal no *YouTube* que ensina Ciências para crianças e adultos através de animações rápidas e divertidas de até 3 minutos. Com um conteúdo diferenciado, criativo e um toque de humor, explicamos grandes questões como "De onde veio a água da Terra? " e "Como descobrir a idade de um planeta? ", além de explorar temas mais específicos como "Por que as folhas mudam de cor no outono? " e "Será que existe fidelidade entre os animais? ", e também responder algumas curiosidades. Todos os vídeos são dublados e possuem legendas em Português, assim deficientes auditivos também podem acompanhar o canal. (MINUTO DA TERRA, 2020, recurso *on-line*).

Nesse cenário, é importante aprender curiosidades e outras coisas sobre o planeta e sobre o universo, visto que enriquece muito o conhecimento científico das crianças. O canal também trabalha sempre com aprimoramentos para facilitar o entendimento do público. Como o site Minuto da Terra explica: “envolve bastante pesquisa, pois, além de ser fundamental entregarmos informações precisas e relevantes, precisamos descomplicar termos científicos, tornando o vídeo acessível e completo” (MINUTO DA TERRA, 2020, recurso *on-line*). Vídeos com muito conhecimento científico, segundo Oliveira (2018), O Minuto da Terra já conta com quase 516 mil inscritos e mais de 72 milhões de visualizações em seu canal no *YouTube*. Para os professores de ciências, os vídeos do canal podem ser utilizados como suporte em explicações sobre os temas das ciências, bem como podem ser utilizados por professores de outras disciplinas, pois o canal produz vídeos com muita curiosidade sobre o mundo.

Figura 9 - Canal Minuto da Terra



Fonte: Plataforma do *YouTube*, 2021¹⁶.

¹⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/user/MinutoDaTerra>.

Esses são alguns dos diversos canais com fins pedagógicos e educativos que a plataforma do *YouTube* possui. Por meio deles, a prática pedagógica pode ser inovada, os meios digitais começam a ganhar espaço na educação, a cada dia surgem novas ideias, bem como assuntos e métodos que se trabalhados da forma correta podem mudar o ensino-aprendizagem. Além disso, o estudante pode fazer o uso desses canais educativos para complementar sua aprendizagem e os conteúdos escolares vistos em sala de aula, fazendo uso próprio de redes sociais para desenvolver seu intelectual de forma divertida.

Os vídeos possuem em sua composição elementos imagéticos atrativos, como explica Mychaleyko (2015, p. 17): “o vídeo possui uma capacidade de sensibilizar e motivar os alunos. O audiovisual permite uma assimilação quase instantânea da mensagem, devido à velocidade com que a imagem e o som são codificados pelo cérebro”. Isso faz com que as crianças do contexto atual sejam cativadas mais facilmente pelo mundo digital, logo, tanto a escola como o professor devem aproximar-se cada vez mais dessa realidade para poder proporcionar uma aprendizagem significativa para esse público, utilizando-se de novos métodos e novas ferramentas pedagógicas que estão disponíveis ao uso de todos como o *YouTube*.

Outrossim, o *YouTube*, com seus canais educativos, tem possibilitado a mudança do ensino. Mendonça, Pereira e Silva (2017, p. 11) ressaltam que “uma das principais características do *YouTube* é a disseminação de conteúdos. As diversas possibilidades proporcionadas aos usuários têm tornado comum à utilização para a produção de conteúdos voltados para o ensino de temas educativos”. Certamente as produções de conteúdos educativos têm contribuído significativamente para a educação, dessa forma, os canais com assuntos pedagógicos vêm ganhando espaço na plataforma (MENDONÇA, PEREIRA E SILVA, 2017).

Logo, com a seleção correta de canais e vídeos, os profissionais da educação poderão modificar a prática docente, abrindo caminho para as mídias digitais estarem envolvidas no processo ensino-aprendizagem. Para isso acontecer, a escola precisa adaptar-se e trabalhar em prol das mudanças, tendo em vista o contexto tecnológico que está no meio social e os mecanismos de utilizá-los para fins pedagógicos. Assim, a plataforma do *YouTube* pode ser explorada por alunos, professores e escolas como uma ferramenta pedagógica no desenvolvimento do ensino. Isso remete à teoria de Pierre Levy (2007) ao relacionar o conhecimento dos novos meios tecnológicos de informação e comunicação, com o compartilhamento em rede, a tecnologia tem buscado disseminar o conhecimento através desse universo que é a *internet*.

Para finalizar esse capítulo, pode-se dizer que a plataforma do *YouTube* é composta por muitos canais pedagógicos e educativos, cabe fazer a classificação dos vídeos adequados para cada idade e desenvolver o senso crítico das crianças ao realizarem pesquisas na plataforma, desse modo, os estudantes vão desenvolver a aprendizagem de forma saudável. Classificar conteúdos que possam agregar na aprendizagem, que sejam coerentes com o assunto trabalhado no espaço escolar e que possuam linguagem clara e adequada ao público infantil, são algumas ações a serem consideradas ao classificar vídeos para utilizar na escola. A escola deve trabalhar o pensamento crítico dos estudantes para que ao fazer uso da plataforma, possa usá-la de forma consciente, para sua própria aprendizagem e do coletivo.

Por esse motivo, se deve trabalhar em prol de mudanças educacionais, inovando os métodos de ensino, a estrutura, dando suporte necessário para o docente utilizar as ferramentas pedagógicas no espaço escolar, possibilitando o uso de *internet* de qualidade, onde o docente possa utilizar a plataforma do *YouTube*, o canal escolhido e os vídeos selecionados de forma instantânea. Interligando assim, o conteúdo trabalhado, com a abordagem do vídeo de forma que o imagético possa complementar o discurso do docente no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes.

5 ANÁLISE DE DADOS E RESULTADOS

O capítulo final aborda a análise e discussões dos dados coletados por meio de entrevistas com estudantes da Escola Municipal José Bonifácio- EIEF na cidade de Vitorino-PR, bem como, observações e relatos através da aula demonstrativa. Espera-se que esta pesquisa possa incentivar e ampliar as possibilidades de inovação educacional através das tecnologias e mídias digitais. O atual contexto mostra que a educação necessita articular-se a tecnologia para proporcionar um ensino e uma aprendizagem significativa ao estudante.

5.1 DESCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS COM ESTUDANTES

Este item apresenta os resultados obtidos com as entrevistas realizadas com 10 alunos da Escola Municipal José Bonifácio- EIEF na cidade de Vitorino-Paraná, os quais se comprometeram em contribuir com a pesquisa, após realizarem a assinatura do TCLC. Como as entrevistas foram realizadas com alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais, eles possuem de 6 (seis) anos até 10 (dez) anos de idade, tratando-se assim de menores de idade, nesse caso, os responsáveis dos participantes assinaram o TCLE permitindo a participação de seus filhos na pesquisa.

Ao fazer o detalhamento dos dados obtidos nas entrevistas os 10 (dez) alunos participantes da pesquisa serão identificados pela letra P (participante), seguida de um número correspondente aos registros da coleta de dados, sendo divididos pelas 5 (cinco) turmas, como mostra o quadro abaixo:

Quadro 3 - Identificação dos alunos em relação ao anos

1ª Ano	P1 e P2
2ª Ano	P3 e P4
3ª Ano	P5 e P6
4ª Ano	P7 e P8
5ª Ano	P9 e P10

Fonte: Autora

Mantendo a integridade desse trabalho, bem como preservando as identidades dos participantes, seguindo assim, orientações do Comitê de Ética em Pesquisa, da Universidade

Estadual do Centro-Oeste. Na sequência, inicia-se a descrição das perguntas, seguindo das respostas e justificativas dos participantes. Essa etapa será detalhada, preservando todas as informações e opiniões dos participantes.

A coleta iniciou no dia 04/10/2021, com os dois alunos da turma de 1º Ano, no dia 05/10/2021 os alunos do 2º Ano, no dia 06/10/2021 foi realizada a entrevista com os dois alunos do 3º Ano, já no dia 07/10/2021 foi coletada com os alunos do 4º Ano e por fim, no dia 08/10/2021 com os alunos do 5º Ano. Os alunos entrevistados foram convidados para ir até o espaço da biblioteca, pois é um local calmo e silencioso, assim, eles se sentiram mais à vontade para falar e expressar suas ideias. As entrevistas correram no horário vespertino, com a autorização da professora regente os alunos foram sendo liberados para participar. Ao chegar ao espaço, conversei com o participante, orientando que ele poderia falar e expressar suas ideias sobre cada pergunta. Assim, deu-se início a entrevista sendo a primeira pergunta realizada.

5.1.1 Você conhece e já usou a plataforma do YouTube?

As respostas dos 10 (dez) participantes para essa questão foi sim, todos conhecem a plataforma e já acessaram. Cabe destacar que todos os estudantes participantes possuem acesso à *internet* em casa, essa informação foi repassada pelas professoras regentes de cada turma quando fizeram a indicação dos estudantes. Nessa pergunta alguns dos alunos entrevistados após suas respostas, fizeram algumas complementações, como foi o caso do P2, P3 e P6:

P2: Eu adoro prof.! Chego em casa e já vou pegar o celular do pai para assistir.

P3: [...] Assistio todo dia o Luccas Neto lá no YouTube.

P6: Eu uso todo dia o celular, mas só à noite a mãe deixa assistir.

Cabe destacar que, a cidade de Vitorino-Paraná, onde se deu a entrevista é um local pequeno, assim grande parte da população já possui *internet* em suas residências ou em espaços públicos. Ao questioná-los sobre isso todos os 10 (dez) participantes responderam sim, ter acesso à *internet* em suas residências, confirmando assim, a informação repassada pelos professores. Sabemos que essa realidade não atinge a todos, Araújo (2019, p. 16) concorda com essa ideia, ressaltando que “não há um envolvimento uniforme de crianças no mundo digital, pois, nem todos os indivíduos têm acesso a uma comunicação instantânea”, principalmente as pessoas que moram na zona rural do município, e que a *internet* ainda não chegou a algumas localidades. Isso certamente envolve o contexto de alunos, onde nem todos possuem acesso à *internet*, e desconhecem redes sociais e demais aplicativos digitais.

Entretanto, Araújo (2019) complementa a ideia dizendo que “a tecnologia e seus artefatos impactam numa cultura mais ampla, construindo diferentes formas de infância, todas elas influenciadas - diferentemente ou indiretamente - pelo contexto tecnológico atual e os modos de ser e estar que dele derivam”, dessa forma percebe-se que o uso da *internet* ainda não engloba a todos, mas que seu avanço é constante, buscando assim, um desenvolvimento cultural e tecnológico amplo.

Analisando a complementação das respostas observa-se que o P2, ao chegar em casa já busca ter acesso ao celular do pai, isso indica que ele usa o celular de um adulto da casa para fazer uso das mídias digitais. Ele também indica euforia no início de suas respostas, percebendo-se assim que é algo prazeroso para ele esse momento de navegar na *internet* e assistir determinado conteúdo de sua preferência. Nesse sentido, salientamos a ideia de Turke sobre o sentimento de prazer proporcionado pela realidade virtual, a qual é “uma maquinaria pré-prazerosa tecnologicamente avançada e que possui todos os sinais de independentização na condição de substituto do prazer” (TURKE, 2010, p. 289). Essa realidade virtual em que a criança se insere ao fazer uso das mídias digitais estimula partes mentais proporcionando a satisfação e desenvolvendo o sentimento de prazer.

O participante P3, de início já coloca sua resposta expondo sua preferência de conteúdo e *YouTuber*, citando o nome de um famoso no mundo infantil Luccas Neto que segundo o site R7 (2021) “O *YouTuber* é considerado atualmente o maior influenciador infantil do Brasil”, o qual produz vídeos para o público infantil, bem como fatura com a venda de seus brinquedos e livros. Segundo Lima (2016, p. 51) “muitos *YouTubers*, atualmente, são considerados as “estrelas do *YouTube*” e são importantes produtores de conteúdo, que vai desde comédia, notícias e discussões sobre temas do dia a dia”. Os *YouTuber* famosos geralmente buscam manter a interação com seus seguidores, respondendo a comentários, produzindo conteúdos pedidos pelos seguidores entre outras ações que mantenham seus conteúdos e sua imagem atraentes no *YouTube*.

Analisando ainda a resposta do P3, destaca-se a influência de *YouTubers* famosos e o acesso que as crianças estão fazendo da rede social do *YouTube*, a resposta do participante mostra os conteúdos de sua preferência ao destacar o nome do *influencer* (influenciador digital). Segundo o site R7 (2021), em 2018, Luccas passou a trabalhar com encenação de contos de fadas e curtas peças de comédia, mais de 30 personagens foram criados em seu canal. Assim, seus vídeos sobre coisas do cotidiano das crianças, escola e brincadeiras são abordados nos conteúdos de seus vídeos.

Na resposta do P6, evidencia-se que o estudante usa o celular todo dia, porém ele destaca que somente no período da noite, certamente nesse período a mãe está em casa, e ele utiliza o aparelho dela, ou até mesmo ela libera o uso nesse horário pelo fato de estar em casa e controlar o conteúdo acessado. Fazer o uso do celular todos os dias tornou-se rotina por grande parte da população atual, percebe-se pela resposta dos alunos P2, P3 e P6 que o uso de aparelhos tecnológicos faz parte do contexto familiar, ao expressar suas respostas destacam o uso diário que fazem das mídias digitais, exclusivamente da plataforma do *YouTube*. Os demais participantes P1, P4, P5, P7, P8, P9 e P10, somente responderam que sim, conhecem a plataforma do *YouTube* e já fizeram uso.

No relato dos entrevistados, os mesmos destacam “já ter feito uso da plataforma do *YouTube*”, isso mostra que as crianças já possuem algum tipo de conhecimento sobre as formas de uso não só das funções do aparelho que utilizam, bem como dos aplicativos e plataformas que acessam como o *YouTube*. Araújo (2019) complementa essa ideia quando ressalta que:

Com o surgimento de novas ideias, perspectivas e visões de mundo decorrentes das transformações da infância pós-moderna, o uso das tecnologias digitais reflete diretamente na sociedade e na construção identitária das crianças, atribuídos durante toda a vida. Diariamente, são disponibilizadas informações e possibilidades que podem tornar as crianças mais ativas, cumprindo funções interativas no contexto virtual. (ARAÚJO, 2019, p. 20).

Na descrição da aula demonstrativa pode ser notada essa questão, pois, as crianças buscavam mostrar suas opiniões e conhecimentos a todo o momento ao grupo. Porém, como ressalta Antunes e Tomaz (2017, p. 37) “as crianças estão mobilizando e utilizando equipamentos de uma forma sem precedentes, mas elas continuam precisando de pessoas que as ajudem nesse trabalho”, essas pessoas geralmente são adultos do contexto familiar, essa ajuda fica nítida no relato sobre a criação da conta de acesso ao *YouTube*, pois eles relatam ter recebido algum tipo de assistência nessa etapa de uso da plataforma.

Concluimos que as crianças não possuem total domínio das mídias e aparelhos digitais, bem como, não dominam todas as etapas de acesso. O adulto ainda controla o conhecimento das etapas de acesso, principalmente da criação de *e-mails* e contas para ser usado posteriormente pelas crianças do ambiente familiar. Gomes (1991, p. 46) salienta que “a família tem a função de instituição reguladora das atividades *on-line* das crianças, pois a mediação familiar interfere nos usos das mídias”. Como vimos no relato das entrevistas, as contas foram criadas por um adulto, ou a criança recebeu ajuda de um adulto para criar a conta e boa parte não sabia informar quem havia criado, certamente isso mostra que o controle familiar acontece de alguma forma no uso feito dos aparelhos celulares pelas crianças

entrevistadas. Após a primeira pergunta passamos para o segundo questionamento sobre os instrumentos que a criança utiliza para acessar o *Youtube*.

5.1.2 Que instrumentos você utiliza para acessar o YouTube?

Essa pergunta está relacionada aos aparelhos tecnológicos usados pelos estudantes em casa para acessar as mídias digitais como o *Youtube*. Os estudantes P1, P2, P3, P6 e P8 responderam diretamente que usam o celular para acessar o *Youtube* e outras redes sociais, não justificando e argumentando suas respostas. Já os participantes P4, P5, P7, P9 e P10, responderam e argumentaram suas respostas:

P4: Eu tenho celular, o meu pai me deu um para conversar com ele pelo WhatsApp, eu jogo e assisto vídeos também.

P5: Eu uso o celular da mãe, mas ela vai comprar um novo pra mim.

P7: Eu tenho celular! Não trago na escola, mas uso em casa.

P9: Uso o celular, notebook e o Tablet que eu uso mais para jogar.

P10: Uso o celular, mas prefiro o tablet, a tela é maior.

A primeira resposta do estudante P4 é um caso que tem se tornado muito frequente em caso de separação entre os pais, no caso do aluno que reside com a mãe e o pai mora em outra cidade, esse optou em dar um celular de uso próprio da criança, facilitando o contato entre pai e filho. Segundo destacam Santos; Marconi e Loreto (2012, p. 22) dizem que “o consumidor infantil tem grande importância para o mercado eletrônico, telefones celulares, *laptops* e videogames estão entre os primeiros da lista nos pedidos dos filhos aos pais”. A criança nesse caso, expressa ter uma liberdade maior no uso do aparelho, pois faz questão de ressaltar várias vezes que o aparelho é dele, que o mesmo além de usar o aplicativo de *Whatsapp*, que certamente usa para manter a comunicação com o pai, utiliza o mesmo para jogar (jogos *on-lines*) e assistir vídeos.

Já o P5, deixa claro que faz uso do celular da mãe, mas que lhe foi feita a promessa de compra, futuramente de um aparelho celular para ele. Essa questão se vê ocorrendo bastante, os pais usam esse discurso em um processo de troca com a criança, se você passar de ano, ganhará um celular, se você se comportar em determinada situação/local irá ganhar o/um celular. Lima (2016, p. 22) complementa essa questão dizendo que “os pais são os principais arquitetos quando se trata de compra de produtos de mídia, dispositivos e serviços para crianças, definindo as regras para o uso de mídia e uso indevido”. Pois o aparelho em si é uma mercadoria digital influente, assim, quanto mais nova a criança já quer, não apenas fazer uso,

mas possuir seu próprio aparelho, destacando a intenção de uso contínuo, bem como a privacidade de busca de conteúdos.

Nessa questão cabe destacar a fala de Souza e Oliveira (2016, 13) quando dizem que “o mundo virtual – *internet* – não possui limites, ou seja, não existem regras e restrições impostas ao seu uso, e limites, fazem parte de uma boa educação”. A criança já compreende isso e sabe que ao possuir seu próprio aparelho a liberdade de uso tende a ser maior, do que aquela criança que espera o pai/ mãe chegar do trabalho para liberar o uso do aparelho.

P7 deixa claro em sua resposta que possui celular, não traz na escola, isso porque a direção escolar não permite o uso de aparelhos celulares no espaço escolar, questão que já deveria ter sido revista em todo espaço escolar seja municipal ou estadual, o aparelho de telefone celular tornou-se uma ferramenta de trabalho e pesquisa muito importante, bem como o computador. Mas percebe-se que o estudante utiliza seu aparelho em casa, como também faz acesso da plataforma do *YouTube* com ele.

Além dos aparelhos celulares como *smartphones*, os estudantes utilizam *notebook* e *tablets* como instrumentos para acessar as redes sociais e aplicativos disponíveis na rede. Segundo Coutinho (2012, p. 23), “atualmente a *internet*, *smartphones*, *tablets* e computadores fazem parte do cotidiano infantil”. É o caso do P9 que possuem em sua casa não apenas o celular como *notebook* e *tablet*, a adesão de mais de um aparelho em casa tem se tornado frequente entre as famílias, além de cada membro do grupo familiar possuir um celular de uso próprio, possuem outros aparelhos, seja para fins de trabalho, estudo, pesquisa entre outras finalidades. Esse também é o caso de P10, que ressalta a preferência pelo *tablet*, por possuir a tela de tamanho maior, isso certamente facilita o contato visual quando se assiste aos vídeos.

Conclui-se que o telefone celular é de fato o mais utilizado, percebemos ainda que algumas crianças já possuem seu próprio aparelho, ainda segundo o site Agência Brasil (2021) “a pesquisa nacional por amostra de domicílios (PNAD contínua) do IBGE mostra que o equipamento mais usado para acessar a *internet* continuou sendo o celular, encontrado em 99,5% dos domicílios que acessam a rede”. Além disso, as crianças passaram a almejar os aparelhos *smartphones* cada vez mais novas, buscando a autonomia e privacidade de uso. Segundo o site *Mobile Time* (2019) os pais relatam que “os amigos são os que mais influenciam seus filhos a quererem um *smartphone*” segundo ainda o site o “*YouTube* é o app (aplicativo) mais popular entre crianças de 7 a 12 anos”. Na entrevista percebemos essa questão, em que muitas crianças ainda utilizam o aparelho de um dos responsáveis, mas que já receberam a promessa de ganhar futuramente um aparelho para uso pessoal. Seguindo na sequência de perguntas, os questiono sobre a conta de acesso ao *YouTube*.

5.1.3 Para acessar o YouTube e demais aplicativos do celular você precisa criar uma conta, nesse caso você usa uma conta própria ou de um adulto? Quem criou essa conta? Explique

Nessa pergunta as crianças precisaram pensar um pouco, P1, P3, P5 e P6 responderam não saber quem criou a conta de acesso e não lembravam ter visto ou acessado. Já P2 e P10 relataram que as contas que estão nos aparelhos usados por eles foram criados pelo pai ou pela mãe, P10 complementa dizendo que o e-mail registrado é o da mãe. Cabe destacar a respostas e justificativas de P4, P7, P8, P9:

P4: O pai que fez a conta, mas tem o meu nome lá, o e-mail também está no meu nome, mas não fui eu que fiz, quando ele me deu já tinha.

P7: Eu que fiz! Primeiro criei um gmail, para poder cadastrar o celular porque era novo, para depois conseguir acessar as coisas.

P8: Eu fiz a conta, mas a mãe colocou o e-mail dela pra conseguir criar, depois troquei, quando fiz um gmail pra mim.

P9: Eu que fiz a conta! Na verdade, minha irmã me ajudou fui perguntando o que tinha que fazer e ela foi falando.

Primeiramente P4 relata que ganhou o aparelho celular do pai anteriormente, assim o mesmo possivelmente criou a conta de acesso já criando um *e-mail* no nome do filho. P7, P8 e P9 descrevem que fizeram a conta eles mesmos, P8 e P9 receberam ajuda da mãe e da irmã, as quais deram autonomia e liberdade para a criança realizar o processo, porém, em simultâneo, percebe-se que havia um adulto nesse momento. P7 já demonstrou maior liberdade e autonomia, pois explica que fez todo processo sozinho, isso vai ao encontro à fala de Coutinho (2012, p. 155) quando diz que “as crianças da contemporaneidade são consideradas as que mais entendem das novas tecnologias de informação e comunicação com habilidades para a produção de conteúdo, participando ativamente do mundo *on-line*”. Certamente isso não engloba todas as crianças, mas mostra que possui crianças que já compreendem o contexto virtual de forma a realizar as etapas de acesso sozinhas.

Em vista disso, cabe destacar que o *Google* possui restrição de idade para se criar uma conta, todos os países possuem restrições diferentes, segundo o site Central de Ajuda do *Google* (2021) a idade mínima exigida no Brasil é de 13 anos. Sendo assim concluímos que muitas crianças menores de 13 (treze) anos acabam ocultando a idade ao criar uma conta no *Google*, pois do contrário não seria possível ter acesso a uma. Nesses casos destaca-se a importância do acompanhamento e supervisão de um adulto/família como foi citado na questão anterior, nessa fase de acesso, até mesmo pelo fato de que, o *e-mail* cadastrado fica sincronizado com as demais informações, acessos e histórico de pesquisas que é realizado no

aparelho, assim o responsável pode supervisionar o acesso de conteúdos impróprios para a idade da criança, evitando assédios e outros tipos de violências que correm *on-line*. Em seguida, se inicia outra pergunta relacionada agora, ao canal no *YouTube*.

5.1.4 Você já criou um canal no YouTube? Justifique?

Canais no *YouTube*, como já vimos no capítulo anterior, são espaços de criação e postagem de vídeos em um ambiente próprio de produções dentro da plataforma, sendo assim, questionamos os participantes sobre o canal cadastrado na plataforma que eles acessam o *YouTube*. Primeiramente cabe destacar os participantes que relataram acessar a plataforma do *YouTube* pelo canal de um adulto ou outro que não seja ele, assim, P1, P2, P5 e P6, P10 destacam em suas respostas que fazem uso do celular da mãe, pai ou responsável, dessa forma o canal registrado no *YouTube* é do adulto. Porém, P6 complementa sua fala dizendo que salva os vídeos favoritos no canal da mãe para assistir mais tarde, geralmente à noite quando a mãe permite o uso do aparelho.

Os estudantes P3, P4 e P8 destacam as seguintes respostas:

P3: Fiz o canal do YouTube, para salvar os vídeos que eu gosto e assistir depois[...].

P4: Eu fiz o meu canal, postei os vídeos de eu jogando Free Fire.

P8: [...] eu fiz o canal no YouTube para salvar os vídeos de futebol, do Cristiano Ronaldo e do Messi que eu gosto mais.

O participante P3 mesmo não expondo se possui celular de uso próprio ou se usa de um responsável, anteriormente salientou gostar dos vídeos do *Youtuber* Luccas Neto, o mesmo relata que fez seu próprio canal e costuma salvar os vídeos de sua preferência para assistir depois. Segundo Lima (2016, p. 50) no *YouTube* “qualquer conteúdo, pode ficar por anos ativos, ser acessado, compartilhado e salvo quantas vezes for o desejo do internauta”. Essa prática é muito frequente no *YouTube*, pois ao gostar de um vídeo depois, posso não encontrá-lo novamente, já que pode acontecer de não lembrar o nome corretamente ou por existirem outros com o mesmo nome possuindo maior número de visualizações que vão ficar no topo da lista de procura, dificultando encontrá-lo.

Já P4 relata ter ganhado o celular do pai que mora em outra cidade para facilitar a comunicação, justifica sua resposta dizendo que fez seu canal e que postou vídeos dele mesmo jogando o jogo *on-line* *Free Fire*. Um jogo atualmente muito famoso, entre crianças e adolescentes e até mesmo adultos, cabe destacar que o Ministério da Justiça não recomenda o jogo para menores de 14 anos. Ressalta-se na justificativa do participante que ele grava os

vídeos dele mesmo jogando para postar em seu canal no *YouTube*, essa prática também é frequente na plataforma, pois através de um aplicativo (App) de gravador de tela o jogador consegue gravar a prática ao vivo do jogo. Essa é uma forma de atrair inscritos e fãs que curtem o mesmo jogo, divulgando estratégias e táticas de jogo durante o vídeo. Lima (2016, p. 50-51) salienta que o *YouTube* “possibilita aos produtores e criadores inovarem e divulgarem seus conteúdos livremente, transformando qualquer usuário em produtor e criador de conteúdo”. Dessa forma dá à oportunidade de crianças e adolescentes transformarem-se em produtores e criadores de conteúdos de seu interesse, compartilhando suas ideias com outros usuários.

P8 deixa claro que criou o canal, pois tem uma afinidade por futebol, destacando acompanhar vídeos de jogadores de futebol famosos como Cristiano Ronaldo e Messi. Muitas crianças e adolescentes buscam informações sobre futebol no *YouTube*, principalmente se esse for um esporte que ela goste, novamente encontramos na fala do participante a prática de salvar os vídeos para retornar a assisti-los mais tarde. Destacamos que os estudantes P7 e P9, são os participantes que relataram possuir seu próprio aparelho celular, dessa forma eles responderam que foram responsáveis por criar o seu próprio canal para acessar as informações e conteúdos do *YouTube*.

Concluimos que grande parte dos estudantes já sabem ou já foram responsáveis por criar seu canal no *YouTube*. Para ocorrer à criação do canal como vimos na pergunta anterior necessita-se de alguns dados como a data de nascimento que geralmente é alterada pelos menores na etapa de criação do canal, destaca-se ainda que, esse processo não aparentou grandes dificuldades. A criação do canal também é muito vinculada ao processo de salvamento de vídeos prediletos como ficou claro nas entrevistas. Além disso, se percebe a necessidade de muitas crianças em compartilhar seus interesses seja em jogos, futebol entre outros através da postagem de vídeos no canal, buscando atrair seguidores.

Seguindo assim, para a próxima pergunta, a qual está relacionada aos assuntos e conteúdos que os entrevistados mais acessam no *YouTube*.

5.1.5 Quais os assuntos que você pesquisa com maior frequência no YouTube? Por quê?

Essa questão foi de total importância para compreender o interesse e busca por conteúdos que as crianças da Escola Municipal José Bonifácio-EIEF na cidade de Vitorino-PR, estão fazendo da plataforma do *YouTube*. Dessa forma se consegue compreender os

objetivos e intenções dos estudantes na busca de conteúdos na plataforma, analisando seguidamente os usos que cada participante está atualmente fazendo do *YouTube*. Nessa questão cabe mostrar as respostas de todos os entrevistados, pois cada um expõe sua ideia de forma objetiva, como também complementam e justificam suas respostas como é destacado abaixo:

P1: *Eu gosto de ver desenho! É divertido.*

P2: *Eu assisto os vídeos de brinquedos, tem coisas que eu nunca vi, nem sei se existe, mas é bem divertido[.] eu gosto de ver vídeos de coisas diferentes, mistério é legal.*

P3: *Eu assisto coisas diferentes, que dá pra fazer, Luccas Neto assisto todo dia as coisas que ele faz é bem engraçada.*

P4: *Eu gosto de vídeos sobre jogos, tem dicas para conseguir prêmios e subir de nível no Free Fire e Minecraft [...].*

P5: *Assisto desenho, coisas diferentes e gosto de ver os vídeos de brinquedos diferentes.*

P6: *Tem umas coisas que a mãe não deixa ver ela diz que não presta [...] então eu assisto os vídeos de carros, Minecraft e Free Fire.*

P7: *Vejo um pouco de tudo, músicas do TikTok, tem umas ideias legais dos Youtubers ensinando a fazer as coisas.*

P8: *Eu gosto mesmo é de ver os lances de futebol, os jogadores do palmeiras [...], vejo coisas sobre curiosidade e sobre as guerras.*

P9: *Gosto de procurar vídeos de mistérios do mundo, têm coisas assustadoras que eu gosto, os vídeos sobre jogos e também coisas sobre a escola.*

P10: *Eu vejo os vídeos de músicas, futebol, também vejo coisas sobre as plantas (quando a mãe pede), vídeos sobre mistérios e povos antigos é bom.*

Analisando as respostas dos 10 (dez) participantes percebe-se inicialmente com o P1 e P5, que o interesse é desenhos animados, os quais tendem a atrair as crianças com idade menores, onde o enredo da história que o desenho animado traz acaba os envolvendo. P5, complementa sua fala destacando seu interesse por brinquedos, bem como o P2, muitos *Youtubers* têm se dedicado em vídeos onde mostram brinquedos diferentes, caros e lançamentos, ressaltando o marketing através da divulgação, sendo muitas vezes patrocinados pelas empresas fabricantes. Essa divulgação esta baseada em um propósito consumista, pois com o maior número de visualizações torna-se febre no meio infantil, incentivando as crianças a possuir determinado brinquedo.

Porém, Araújo (2019, p. 21) destaca uma ideia contrária dizendo que “no momento atual alguns canais do *YouTube*, possuem uma gama de informações sobre formas de usar os brinquedos que surgem, conseqüentemente, as crianças participam da criação de um determinado modo de brincar por meio do uso de novas tecnologias”. Percebemos dessa forma que a autora defende a ideia de que por trás do marketing também é possível aprender com a divulgação de brinquedos, assim, novas formas de brincar são criadas.

Essa prática de divulgação é muito atrativa no mundo virtual, pois mostra algo novo, como P2 resalta em sua fala “coisas que eu nunca vi, nem sei se existe”, isso mostra o

motivo do interesse por algo que o indivíduo nunca viu, que não é comum em seu contexto e que muitas vezes é uma invenção de outros países. Araújo (2019, p. 21) complementa essa ideia dizendo que “para essas crianças a vida *on-line* parece sem segredos, fácil, sedutora e lúdica, por isso, cada dispositivo é tratado com intimidade, com afetividade, onde se pode brincar e fazer coisas extraordinárias”. Principalmente conhecer coisas extraordinárias, que estão fora do alcance físico dessas crianças, portanto o mundo virtual torna-se seu “melhor amigo”.

O participante P3 coloca novamente seu *Youtuber* favorito na descrição, a ação rotineira em vídeos tem se tornado algo muito comum entre os *Youtubers*, mostrar o dia a dia, sua rotina, passeios, meio familiar, brincadeiras, invenções, “trollagens”¹⁷ entre outras ações humanas tem ganhado grande visibilidade no *YouTube*. Muitas pessoas têm se dedicado a assumir outros papéis em busca de atrair inscritos, como um adulto que passa o dia sendo um bebe, em outras situações uma criança sendo e fazendo coisas de adultos, são práticas que mostram uma imagem de rotina invertida. Segundo os autores Silva, Fonseca e Horta (2019) esses vídeos são chamados de produções caseiras, ou seja, mostram a rotina e o dia a dia das pessoas, bem como ensinam a fazer algo:

O *YouTube* é uma ferramenta para compartilhamento de conteúdo, e as pessoas perceberam que sempre haverá alguém interessado em assistir a um vídeo caseiro com a finalidade de aprender a fazer alguma coisa. Seja trocar um disco rígido do computador, fazer uma receita de bolo da vovó ou efetuar um cálculo matemático. (SILVA, FONSECA, HORTA, 2019, p. 14).

Portanto, mesmo que um vídeo não tenha a finalidade de ser educativo ele acaba contribuindo com a aprendizagem, sendo no mínimo informativo. Dando sequência, P6 começa sua fala expressando as regras colocadas pela mãe e casa, onde certamente ela proíbe certos tipos de conteúdos ao filho, isso também mostra que na casa do participante existe a monitoria de um adulto no uso do celular e conteúdos acessados. Araújo (2019, p. 24) complementa essa ideia expondo que “cabe ao adulto responsável, desde os anos iniciais que apresente o mundo virtual aos seus filhos, os orientando acerca das diversas formas de consumo no mundo digital, pois ainda há desinformação”. Na sequência ele complementa falando sobre vídeos de carros e em seguida cita dois jogos *on-lines* que estão atualmente em alta, *Free Fire* e *Minecraft*, P4 cita exatamente o interesse pelos vídeos que tratam dos mesmos temas, mostrando o grande interesse de ambos por jogos *on-lines*, incentivando a procura por informações e dicas em vídeos do *YouTube*.

¹⁷ Uma gíria da *internet* que significa brincar, enganar, zoar com alguém (Dicionário Informal, 2021). Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/trollar/>, Acesso em: 27/10/2021.

Analisando a fala de P8 ele deixa claro, como em suas falas anteriores, o interesse por futebol, por um time em específico, em geral, sua busca por conteúdos estão voltadas a essa temática, outros participantes como P10 também tem interesse em futebol. O tema música também foi destacado nas falas dos estudantes, P7 e P10, citam o interesse por músicas sendo destacado o aplicativo *TikTok*, que mostra uma mistura de vídeo com música, o qual possui as tendências e últimos lançamentos do mundo da música.

Os temas mistérios e curiosidade aparecem na fala de P2, P8, P9 e P10, geralmente esses vídeos abordam histórias de fatos, acontecimentos e natureza sobre o mundo. Essa questão é muito importante, pois mostra o interesse dos estudantes em descobrir coisas novas que envolvem o mundo em que vivem conhecer a história social e o desenvolvimento da natureza é fundamental para a aprendizagem dos alunos. P10 inclusive fala que pesquisa coisas sobre plantas, mesmo a pedido da mãe a criança conhece sobre o tema e assim já passa a compreender a natureza, interessante analisar como os vídeos do *YouTube* contribui para novos conhecimentos até mesmo para o cultivo e produção de plantas. Mendonça, Pereira e Silva (2017) ressaltam que:

O *YouTube* é um dispositivo que agrega todos os tipos de conteúdo. É claro que produtos educativos e jornalísticos, por exemplo, não tem o mesmo espaço que os canais de entretenimento (comédia, *gamers*, *vloggers*, entre outros), que majoritariamente dominam esse dispositivo, entretanto, canais relacionados à educação vem ganhando espaço no *YouTube* (MENDONÇA; PEREIRA; SILVA, 2017, p. 17).

Percebemos dessa forma que, no *YouTube* encontramos os mais diversos conteúdos, P8 e P10 citam a guerra e povos antigos em suas falas, mostrando seus interesses pela história, importante destacar a presença dessas temáticas no *YouTube* como forma de complementar a aprendizagem do aluno no caso aqui analisado na disciplina de história. Nesse sentido, Silva, Fonseca e Horta (2019) ressaltam os benefícios que o vídeo pode proporcionar para a aprendizagem:

O vídeo é uma mídia poderosa para atrair a atenção do aluno e transmitir impressões. Percebe-se, portanto, que o vídeo, mesmo sendo de caráter educacional ou documental, caseiro ou profissional, é uma mídia que transmite informações de várias maneiras e pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem em qualquer área do conhecimento. (SILVA, FONSECA, HORTA, 2019, p. 16).

Além de propiciar novos aprendizados, conhecer o processo histórico social ajuda a compreender as situações sociais cotidianas. Cabe destacar, nesse sentido, o pensamento de

P9, que explica buscar por conteúdos sobre a escola, questionado sobre quais conteúdos seriam esses ele explica:

P9: [...] Conteúdos que a gente vê na sala, com as professoras de ciências e história.

Essa exposição do estudante mostra que a busca por conteúdos escolares no *YouTube* acontece. Como esse aluno pertence ao 5º Ano, possui uma visão mais concreta sobre o processo de ensino e aprendizagem, ao destacar os conteúdos escolares, demonstra a preocupação com a própria aprendizagem e a autonomia de buscar alternativas além da sala de aula. Segundo a autora Schineider (2012, p. 13) “(...) O vídeo tem um poder de ilustração muito forte, prende atenção quando bem estruturado e elaborado, tem movimento, áudio e, muitas vezes, é autoexplicativo, assim a tecnologia está cada vez mais presente na vida dos alunos”. Esses elementos têm contribuído pela busca de conteúdos escolares no *YouTube*, pois além do vídeo já ser um elemento de muito interesse das crianças ele pode contribuir com a aprendizagem do estudante.

Nascimento (2018, p. 4) complementa a argumentação falando sobre os benefícios que essa busca por conteúdos pode proporcionar à criança “ajuda no desenvolvimento da criança em todas as suas dimensões: motora, cognitiva, afetiva, social e cultural, além do desenvolvimento da linguagem escrita e oral, fortalecimento da autoestima e outras vantagens, encontradas no mundo interativo”. Dessa forma concluímos que, o *YouTube* possui muitos canais que trazem conteúdos escolares interessantes, como se destaca no capítulo 3 (três), proporcionando experiências divertidas e contribuindo para o desenvolvimento intelectual do estudante. Além do mais, se pode perceber nas entrevistas que, a busca pelos mais diversos assuntos está ocorrendo por parte dos estudantes, inclusive a pesquisa por conteúdos escolares.

Seguimos para outra questão abordada, referente à postagem de vídeos na plataforma do *YouTube*.

5.1.6 Você já postou algum vídeo no YouTube? Se sim, sobre o que?

Essa pergunta foi realizada visando a publicação das crianças em algum canal (próprio ou de outros) do *YouTube*. Dos 10 (dez) entrevistados 9 (nove) responderam nunca ter publicado nenhum vídeo no *YouTube*, destacando apenas a ação de espectador dos vídeos.

Apenas o participante P4 disse postar vídeos em seu canal com frequência, lhei questionei sobre os conteúdos dos vídeos que o mesmo costuma publicar:

P4: Eu posto os vídeos que faço nos jogos.

Entrevistadora: Você grava enquanto joga e depois posta no YouTube?

P4: Sim, jogo Free Fire e Minecraft, gravo e depois posto no meu canal.

Entrevistadora: Posta vídeos somente sobre jogos on-lines?

P4: Sim, é o que eu gosto de fazer.

Entrevistadora: Postaria vídeos sobre outras coisas?

P4: Sim, eu quero ser Youtuber.

Na fala do participante percebe-se sua preferência por jogos *on-lines*, ele relata gravar e postar o vídeo comentado em seu canal do *YouTube*. Cabe analisar a preferência de muitas crianças por jogos *on-lines*, e como essa preferência o influencia em outros ambientes virtuais além do aplicativo do jogo, no caso do P4, ele leva a experiência para a plataforma do *YouTube*, compartilhando com outras pessoas suas habilidades e interesses. Questionado se futuramente postaria vídeos com outros conteúdos o mesmo relata que sim, e expressa querer ser um *Youtuber* futuramente.

Essa profissão tem influenciado muitas crianças e adolescentes, pois ser recompensado financeiramente por uma plataforma por postagem de vídeos tornou-se febre pelo mundo todo. Cabe destacar que muitas pessoas atualmente ganham dinheiro e fama com o *YouTube*, isso certamente influencia outras pessoas a seguir a mesma profissão, isso inclui as crianças. Segundo destaca Lima (2016, p. 51) “os canais dos chamados *YouTubers* são os que mais detêm inscritos na plataforma, ainda que não sejam os canais mais assistidos”. O número de *Youtubers* mirins tem crescido muito, principalmente por crianças que possuem carisma, facilidade em se expressar e fazem coisas diferentes ganham fama rapidamente. Por fim questionei os entrevistados sobre os tipos de vídeos que tem no *YouTube* e sobre quais assuntos eles tratam.

Conclui-se que, atualmente as crianças estão interagindo na plataforma através das postagens de vídeos. Como se destaca na entrevista, os jogos *onlines* tem sido um grande atrativo para as postagens, visto que, a troca de informações, estratégias de jogo entre outros elementos possuem destaque de visualizações. Além disso, muitas crianças já perceberam que a postagem de vídeos tem transformado muitas crianças em *YouTubers* famosos na rede, certamente esses elementos tem influenciado as crianças a seguir esse mesmo exemplo. Seguimos assim, para a próxima questão relacionada aos vídeos.

5.1.7 Que tipo de vídeos tem na plataforma do YouTube? Eles tratam sobre quais assuntos?

Ao realizar esse questionamento os estudantes precisaram pensar um pouco e dos 10 (dez) participantes 8 (oito) responderam a mesma coisa: “Tem de tudo! Acho que tem assunto sobre tudo”. Ao analisar essa expressão em grande parte dos participantes, percebe-se que a visão deles sobre a plataforma é de uma dimensão infinita, ou seja, eles acham que lá tem assunto sobre tudo, porém esse “tudo” está vinculado a “tudo que eles enquanto crianças conhecem”, jogos, brincadeiras, escola, curiosidades, mistérios, futebol, entre outras temáticas que fazem parte do conhecimento deles. Outro ponto importante dessa visão sobre a plataforma é de mostrar quão gigante é o mundo virtual, quais seus limites. Certamente a plataforma não aborda ainda, assuntos sobre tudo que existe no mundo, mas as pessoas estão trabalhando em prol de divulgar experiências e aprendizados para se chegar a tal dimensão de informação. Ainda sobre essa questão cabe destacar a resposta de P7 e P10:

P7: Eu acho que tem muita coisa, pelo menos as coisas que eu pesquisei eu achei.

P9: Tem vídeos sobre vários temas, música, desenho animado, futebol, história, ciências, natureza. [...] assuntos, acho que sobre tudo um pouco.

Ao analisar a respostas de P7, percebe-se que o que ele buscou pesquisar ele encontrou, assim completa dizendo que na opinião dele tem muita coisa, muito conteúdo, já P10 citou os temas que certamente ele conhece e já pesquisou como música, desenho, futebol, bem como destaca em sua fala a ciência, história e natureza, completando que tem assunto sobre tudo um pouco. Certamente que encontramos canais diferentes abordando o mesmo assunto, mas de formas, discursos e encenações diferentes, como também se pode realizar uma pesquisa e não encontrar resultados, pois ainda não se criou conteúdos sobre aquele assunto. Dessa forma finalizei as entrevistas com os 10 (dez) participantes, buscando destacar a opinião de cada um e, ao mesmo tempo, respeitando a objetividade de cada resposta, bem como os momentos de não querer justificar suas opiniões.

Os dados coletados nas entrevistas mostraram questões importantes de serem analisadas, iniciando pelo conhecimento que as crianças possuem atualmente da plataforma do *YouTube*, sendo que todas responderam conhecer a plataforma, cabe destacar como o uso se tornou parte da rotina da criança, bem como o uso de um aparelho seja, celular, *tablet* ou *notebook* para fazer o acesso, isso nos remete a fala de Monteiro (2018, p. 98) quando diz que “o uso das ferramentas tecnológicas contribui para o processo de ensino-aprendizagem

infantil” mostrando assim, que as crianças fazem parte do contexto de conectados, interagindo de alguma forma no mundo virtual proporcionado pela *internet* e essa interação tem proporcionado alguma forma de aprendizagem.

Fazer uso de um aparelho tecnológico de um adulto/responsável também é algo que já se tornou rotina no contexto familiar atual. Assim percebemos nas falas dos entrevistados que a relação com um adulto existe, seja, usando o *e-mail*, o canal ou o aparelho do responsável. Segundo Gonçalves (2012, p. 11) “se torna essencial uma intervenção educativa, uma vez que as crianças mais jovens são atualmente menos capazes de verificar se as informações são precisas e/ou confiáveis”. Essa questão ressalta a importância da intervenção, monitoramento e incentivo de um adulto durante a pesquisa de conteúdos no *YouTube*.

Ao questionar os entrevistados sobre os assuntos que existem no *YouTube*, o que eles já viram e gostam de pesquisar, perceberam-se questões importantes como a influência no discurso de *Youtubers* famosos, os quais ao realizarem atividades incentivam o espectador a realizar algo, comprar, brincar e praticar suas ações. Sabemos que muitos produzem seus vídeos com intenções preestabelecidas, tanto para adquirir seguidores como para divulgação de marketing de alguma marca. Com isso vídeos de brinquedos inéditos são criados pelos *Youtubers*, além de vídeos com curiosidade e mistérios do mundo que também é um assunto muito atrativo no contexto infantil. Outro assunto de muito interesse pesquisado pelas crianças são os jogos *on-lines*, em que são criados vídeos mostrando como jogar, estratégias de jogo entre outras dicas, buscando de certa forma novas possibilidades de interatividade (MONTEIRO, 2018). Lançamentos de músicas, desenhos animados novos/diferentes geralmente de outros países que são dublados para a língua portuguesa, também são muito pesquisado pelas crianças.

Tudo que é diferente é atrativo, assim como os vídeos de curiosidades que são procurados pelas crianças. Essa busca por curiosidades mostra que as crianças têm buscado novas informações, conhecimentos e ideias na plataforma do *YouTube*, assim como ressalta Monteiro (2018, p. 101) quando cita que essa busca “aumentam a interatividade, contribuem para que as crianças compreendam melhor os assuntos a sua volta e se sintam mais motivados”, além de que essa busca torna-se fundamental para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois vão agregar a conhecimentos e aos assuntos trabalhados em sala de aula, atualmente vemos muitas crianças que dès de muito cedo já dominam informações do mundo virtual.

Essa busca também ocorre por coisas sobre a escola, assuntos como plantas e sobre os povos antigos como foi destacado pelos entrevistados. Como pudemos perceber, essa busca

ocorre geralmente por alunos de maior idade que frequentam o 4º ou 5º ano, isso acontece porque eles já conseguem compreender e relacionar a *internet* como um aliado para os estudos. E isso é muito impotente para o desenvolvimento da criança, pois a busca por assuntos escolares vão agregar ainda mais o conhecimento dos alunos, além de ser atrativo e divertido. Coutinho (2012, p. 15) destaca que “a *internet* oferece múltiplas possibilidades de aprender”, dessa forma percebemos a importância de trabalharmos com redes sociais como o *YouTube* em sala de aula, pois aprender assistindo a vídeos é uma boa opção para complementar a aprendizagem de conteúdos escolares.

Como a *internet* está presente no dia a dia dos estudantes, é importante trabalhar com instrumentos que fazem parte de sua realidade como cita Monteiro (2018, p. 102), quando diz que “essa geração tem a necessidade de independência e busca por informações e conhecimento na rede”. Pois, as crianças estão conectadas na rede de alguma forma, fazendo uso de alguma rede social. No caso do *YouTube*, percebemos nas entrevistas, que a busca por conteúdos escolares acontece quando o estudante já percebeu que ele pode utilizar a plataforma para auxiliá-lo na complementação da aprendizagem, seja nos assuntos trabalhados em sala de aula em uma tarefa escolar como também para estudar para uma prova. Buscar em um meio tecnológico a complementação da aprendizagem tem se tornado tendência no contexto escolar não só por parte dos alunos como também por professores.

Ao citar a busca por assuntos como povos antigos, plantas e assuntos escolares, a criança mostra que a plataforma possui esse recurso de assuntos, e principalmente que possibilita a aprendizagem. Maidel e Vieira (2015, p.294) ressaltam que “cada vez mais novas, as crianças já fazem uso habitual dos recursos tecnológicos tanto para tarefas escolares e pesquisas quanto para comunicação e divertimento podendo facilitar diferentes tipos de aprendizado”. Certamente cabe trabalhar na conscientização, para que essa busca possa auxiliar no desenvolvimento cognitivo do estudante e na aquisição de novos conhecimentos e informações.

Conclui-se dessa forma que, os estudantes da atualidade já conseguem compreender que há uma dimensão de conteúdos na plataforma do *YouTube*, cabe ainda salientar a visão dos entrevistados sobre os diferentes assuntos que existem nesta rede social. Certamente essa era a grande questão de entendimento da presente pesquisa, analisar o nível de entendimento e conhecimento das crianças de nossa atualidade sobre o *YouTube*. Ao realizar uma entrevista com crianças, muitas têm vergonha de falar abertamente sobre suas ações, porém a cooperação dos participantes contribuiu imensamente para a pesquisa. Compreender o

pensamento, opinião e posicionamento infantil é uma experiência inesquecível para todo pesquisador.

5.2 DESCRIÇÃO DA AULA DEMONSTRATIVA

A aula demonstrativa teve como objetivo apresentar a plataforma do *YouTube* aos alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais da Escola Municipal José Bonifácio-EIEF, da cidade de Vitorino-Paraná. Além da apresentação da plataforma, os alunos puderam conhecer as etapas para fazer o acesso, criar seu canal e realizar pesquisas, destacando o uso consciente do *YouTube*. Segundo Xavier (2017, p. 3) “um dos acontecimentos mais significativos das últimas décadas diz respeito ao desenvolvimento de novas tecnologias de informação e comunicação, propiciadas pelo advento da *internet*, culminando em um meio cada vez mais interconectado”. As crianças, ao frequentarem o espaço escolar, aprendem muitas coisas novas, dessa forma também trazem para a escola experiências e conhecimentos adquiridos no seu contexto, levando em conta que a sociedade está atualmente em um processo de desenvolvimento tecnológico, em que a *internet* está presente em boa parte dos ambientes em que a criança se encontra. Assim, ela já conhece algumas mídias digitais, fazendo uso de redes sociais e aplicativos para conectar-se ao mundo virtual.

Esse uso nem sempre ocorre de forma consciente, pois as crianças estão possuindo *smartphones* de uso pessoal. Assim, muitas vezes se utiliza sem a supervisão de um adulto, acessando conteúdos impróprios para sua idade, como ressalta Xavier (2017, p. 8) “o uso da tecnologia digital é capaz de influenciar no comportamento humano, impondo hábitos desde a infância. O mau uso das mídias digitais pode causar o acesso facilitado à pornografia, apologia às drogas, violência e induzimento ao suicídio e autoagressão”. Dessa forma, a aula demonstrativa foi realizada para mostrar as crianças que elas podem fazer uso de plataformas como o *YouTube* para adquirir conhecimentos, conhecer novas informações, desenvolver a comunicação e propiciar novas experiências e aprendizagens. Ainda segundo Monteiro (2020, p. 22) “a produção da criança dá-se a partir das interações com os pares, dessa forma, para falar com as crianças, é preciso lembrar que elas necessitam estar em grupo para participarem de atividades, aprenderem com os colegas e para se situarem no mundo”. A aula foi ministrada para 62 (sessenta e dois) alunos que frequentam o Ensino Fundamental Anos Iniciais de 1º a 5º ano, no período vespertino.

A aula ficou marcada para o dia 13/10/2021, no auditório da escola, com início às 13 horas e 15 minutos, e com o término para as 15 horas e 05 minutos. Importante salientar que

os professores regentes de cada turma liberaram a participação de seus alunos na aula demonstrativa, os docentes dirigiram-se para a sala de professores, assim, somente as crianças se fizeram presentes, bem como uma professora da disciplina de Geografia, a qual se fez presente para ajudar a cuidar os alunos e fazer alguns registros de fotos. Dando início à aula, as turmas foram sendo chamadas para direcionar-se ao auditório da escola, começando pelos alunos menores seguindo para os alunos maiores, importante ressaltar que nesse dia (pós-feriado), dos 62 alunos que estão no ensino presencial somente 39 (trinta e nove) compareceram. Como no auditório da escola não tem cadeiras para todos, organizou-se colchonetes no chão para as turmas de 1º ano e 2º ano, os demais se sentaram atrás nas cadeiras.

A aula seguiu um cronograma preestabelecido como foi mostrado no capítulo 2 deste trabalho, dessa forma, a descrição das etapas estarão separadas por cada item do cronograma. Cabe ressaltar que durante a descrição serão salientadas algumas falas dos participantes, pois, a aula demonstrativa abre a possibilidade de contribuições, opiniões e ideias dos participantes, bem como a participação prática na realização de atividades e de experimentos. Assim, vou denominá-los como P de participantes e usarei a letra inicial do nome do estudante (pois conheço todos os alunos que se fizeram presentes) para complementar a descrição. Dando início à aula, se apresenta a plataforma do *YouTube*.

5.2.1 Apresentação da plataforma do YouTube: Menu Inicial, Pesquisa e Canal

Ao iniciar a aula demonstrativa, me apresento aos alunos (mesmo já conhecendo grande parte), agradeço a participação deles e explico de forma geral sobre o que aquela aula vai tratar. Ao fazer essa explicação inicial, os alunos já demonstraram bastante entusiasmo, pois foi possível ouvir conversas entre os alunos ao relatar que trataríamos na aula sobre a plataforma do *YouTube*. Comecei falando para eles o que é a plataforma do *YouTube*, ressaltando as redes sociais presentes no contexto midiático atual, e as funções principais dessa plataforma. Seguindo mostrei como acessar a plataforma do *YouTube* no *Google*, para isso conectei o computador utilizado na aula com o projetor disponível no auditório, facilitando a ampliação da imagem para que todos pudessem ter uma visualização nítida do processo.

Ao abrir o *Google*, escrevi a palavra *YouTube* e cliquei em pesquisar, na sequência mostrei as opções que apareceram e cliquei na primeira opção, pois é a página oficial do *YouTube*. Ao clicar na primeira opção já temos acesso ao menu inicial da plataforma do *YouTube*. Pedi que as crianças visualizassem os elementos que apareciam em toda tela inicial,

em seguida fui mostrando para eles esses elementos descrevendo os motivos deles estarem ali. Expliquei que no menu inicial encontram-se os vídeos em que você ou a pessoa que fez acesso da sua conta assistiu ou acessou nas últimas vezes que fizeram uso da plataforma. O *driver* da memória da plataforma possui essa opção de mostrar na tela inicial os vídeos que foram acessados anteriormente no *YouTube*. Dessa forma se você quiser rever o vídeo possivelmente ele estará no menu inicial quando você acessar sua conta.

Após essa etapa de apresentação, falei sobre a barra de pesquisa da plataforma, mostrei onde fica e que ao clicar nela você pode digitar o conteúdo de seu interesse. Ressaltei a importância de escrever de forma correta, para buscar os conteúdos certos, também falei de quanto é importante essa função na plataforma, pois é ali que se realiza a pesquisa por vídeos que vão trazer informações e conhecimentos importantes se essa pesquisa for realizada conscientemente e com propósito de conhecer coisas novas. Busquei mostrar como se realiza a busca de conteúdos na barra de pesquisa, bem como os resultados que aparecem após a busca. Na Figura 10, é possível visualizar como foi a explicação e esse primeiro momento de apresentação da plataforma.

Figura 10 - Pesquisa na Plataforma do *YouTube*



Fonte: Acervo pessoal (2021)

Durante todo esse processo de explicação os alunos se mantiveram calmos e atentos em tudo que estava sendo falado. Ao relatar e mostrar como realizar a pesquisa de conteúdos percebeu-se que alguns alunos se mostraram confiantes sobre esse processo, sendo que o participante PD, exclamou:

PD: A gente já sabe fazer isso!

Essa afirmativa colocada pelas crianças decorre segundo Monteiro (2020, p. 16) do fato de “as crianças serem consideradas ‘nativas digitais’, pois elas nasceram em uma época em que a *internet* está presente constantemente no cotidiano e supostamente elas já saberiam desde muito novas a estar conectadas na *web*, jogar *on-line* e baixar aplicativos em seus celulares”. Certamente por esses motivos a criança se sente autoconfiante, pois já domina algumas etapas do processo de acesso, porém cabe destacar que a criança não conhece tudo sobre o mundo virtual, principalmente dos perigos que existe nesse meio.

Dessa forma, busquei explicar a todos (especificamente para PD), que devemos aprender/conhecer todos os processos para usar o *YouTube* de maneiras mais conscientes, pois assim iríamos aprender muitas coisas novas. Após continuei a aula, agora explicando que para poder salvar vídeos, se inscrever em outros canais, receber notificações entre outras coisas cada pessoa ao acessar a plataforma precisa possuir um canal. Neste instante já foi possível ouvir algumas conversas dizendo “eu já tenho canal”, porém, não foi possível identificar quais participantes falaram.

Por fim falei que iríamos partir para a segunda etapa da aula demonstrativa que era a explicação do canal do *YouTube*.

5.2.2 Canal do YouTube: Seu Canal, Painel, Conteúdo, Playlists, Estatísticas, Comentários, Legendas, Direitos Autorais, Monetização, Personalização, Biblioteca e Inscrever-se

Como já havia mencionado para acessar e poder fazer a maioria das ações na plataforma do *YouTube* é necessário ter um canal, assim, ao iniciar a demonstração, abri a tela com o meu canal pessoal para poder explicar cada função. Continuei explicando que após a criação do canal pessoal (explicação na última etapa da aula) no canto superior direito aparece uma bolinha com sua foto do canal, ao clicar na foto aparece uma lista de opções, como dados, linguagem, configurações e a opção seu canal, sendo ali que a pessoa encontra as

informações do seu canal. Após essas ações, vai aparecer às informações básicas do seu canal como foto, *banner* de fundo, inscritos e a opção enviar vídeo. As crianças escutavam toda explicação em silêncio, nesse momento o diretor da escola juntou-se aos alunos para acompanhar e garantir que as crianças estivessem prestando atenção, certamente gera uma desconcentração esse processo de entrar e sair do auditório, porém busquei continuar e manter o foco na explicação.

Retomei explicando que na lateral esquerda tem outras opções como biblioteca, históricas e seus vídeos. Nessa última opção você é direcionado a outra tela, pois vai mostrar conteúdos de seu canal, ou seja, vídeos postados sejam eles listados ou não. Ainda nessa tela de seus vídeos aparece o painel que é onde aparecem as estatísticas do canal, inscritos, vídeos e visualizações. Na opção seguinte de conteúdo refere-se ao conteúdo do seu canal, ou seja, os vídeos que você postou em seu canal, lá também se encontra a opção *playlist*, para poder visualizar os vídeos que foram postados e as visualizações que cada um recebeu. Segui mostrando as estatísticas do canal, e as visualizações que seu canal obteve nas últimas 48 horas. Possui uma tela com os comentários, tanto o que foi publicado como os recebidos, as legendas com os títulos dos vídeos e os direitos autorais, onde é possível pedir a remoção de alguma publicação por direitos autorais no *YouTube*.

Entrei em um assunto bem interessante na sequência, em que ouve o alvoroço e surpresa das crianças, a monetização do canal, ao perceber a quebra de silêncio das crianças aproveitei a oportunidade para perguntar se elas sabiam o que era a monetização do canal no *YouTube*, logo PL levantou a mão e pedi que o mesmo falasse:

PL: Você ganha dinheiro postando os vídeos no *YouTube*.

Entrevistadora: Como os vídeos geram dinheiro PL?

PL: Pelas visualizações, quanto mais visualizações mais dinheiro o *YouTube* paga.

Concordei e parabeneizei o aluno pela contribuição, complementei dizendo que é isso mesmo que acontece, o seu vídeo pode gerar dinheiro, porém, li para eles a informação repassada pelo site Mobills (2021) onde, as diretrizes para monetização do *YouTube* dizem que, para começar a monetizar o canal, é necessário ter ao menos 1 mil seguidores, além disso, é preciso ter mais de 4 mil horas de conteúdo assistido nos últimos 12 meses (MOBILLS, 2021). Seguindo essa ideia Lima (2016, p. 27) que “uma pesquisa feita com mais de oitocentos adolescentes apresentou em seus resultados uma forte relação entre o consumo e a alta exposição, além de grande parte mostrar uma disposição em associar posses

e dinheiro com felicidade”, dessa forma saber que a postagem de um vídeo pode gerar lucros financeiros atrai não só o público adolescente como também infantil.

Finalizei falando da opção personalização, onde é possível destacar os *trailers* de suas produções e vídeos em destaque do seu canal. Na opção biblioteca você tem acesso a músicas gratuitas para ouvir, e por fim a opção inscrever-se, a qual aparece opções de canais para você se inscrever e receber notificações de novos vídeos, bem como a opção salvar vídeos para assistir mais tarde. Essa etapa de explicação em meu ponto de vista foi a mais difícil, explicar cada detalhe e a função das opções foi mais cansativo. Porém, me surpreendi com a atenção das crianças as quais ficaram atentas em toda explicação. Cabe destacar que no fim dessa etapa o sinal para a segunda aula já havia batido, assim percebi que tínhamos apenas mais uma aula para realizar as outras duas etapas da pesquisa. Decidi iniciar assim a terceira etapa, a pesquisa de conteúdos no *YouTube*.

5.2.3 Pesquisa de Conteúdos: Canais educativos e Conteúdos escolares

Já iniciei perguntando se eles já realizaram buscas por conteúdos na barra de pesquisa do *YouTube*, foi possível ouvir que grande parte respondeu coletivamente sim. Comecei a explicação falando que no *YouTube* possui muitos vídeos, sobre os mais diversos assuntos inclusive sobre conteúdos escolares. Complementei dizendo que muitos canais postam vídeos com conteúdos divertidos que eles veem nas aulas de português, matemática, história, geografia, ciências entre outras. Expliquei que, após eles estudarem um assunto/conteúdo na escola eles podem usar a plataforma do *YouTube* para buscar vídeos que tratam daquele assunto, assim vão possibilitar aprender os mesmo conteúdos que viram na escola de outras formas. Nesse momento perguntei aos estudantes:

Entrevistadora: Vocês gostam de assistir vídeos no *YouTube*?

Estudantes: Sim.

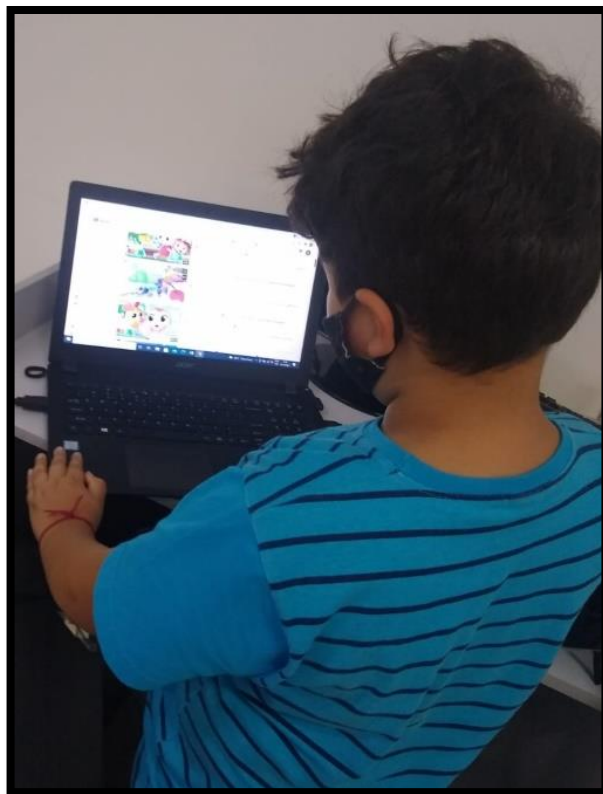
Entrevistadora: No *YouTube* vocês podem aprender os conteúdos que veem na escola, assistindo vídeos.

Assim, na sequência comentei dizendo que após eles estudarem um conteúdo, ou antes, de realizarem uma avaliação/prova, podem complementar o que aprenderam em sala de aula vendo vídeos no *YouTube* com explicações sobre o assunto desejado. Basta digitar na barra de pesquisa no menu inicial da plataforma e em seguida clicar na lupa para ver os vídeos que a plataforma possui sobre o assunto. Essa atividade de busca, para os estudantes contemporâneos, não é nenhum desafio, pois crianças e adolescentes conseguem realizar mais

de uma tarefa no mesmo momento, como destaca Pechanski (2016, p. 15), “um estudante ao estar fazendo a lição de casa pode trabalhar ao mesmo tempo em quatro ou cinco janelas no computador: navegar na *internet*, assistir e baixar vídeos, bater papo com os amigos, digitar um trabalho e responder *e-mails*, alternando rapidamente as tarefas”. A grande proposta é mostrar a esse estudante que a plataforma pode contribuir com a complementação de seus estudos.

Para complementar essa apresentação dos conteúdos convidei um aluno que gostaria de vir à frente realizar a pesquisa de algum conteúdo de sua preferência ou que tivesse curiosidade de conhecer e até mesmo ver se encontrava no *YouTube*. Em seguida todos levantaram a mão para participar, dessa forma pedi para a professora da disciplina de Geografia que se fazia presente para escolher um aluno para realizar a pesquisa, a mesma escolheu o participante PM. Como mostra a Figura 11, convidei que ele viesse até a frente onde estava o computador e digitasse algum conteúdo de sua preferência:

Figura 11 - Aluno realizando a pesquisa de conteúdos escolares



Fonte: Acervo pessoal (2021).

O estudante PM escreveu o conteúdo insetos, pois segundo a turma estudou esse assunto na última aula de ciências. Após realizar a pesquisa agradei a participação do mesmo e continuei a explicação mostrando as opções que apareceram na lista após a busca de PM, dessa forma aproveitei para ressaltar a escolha de conteúdos próprios para a idade deles bem

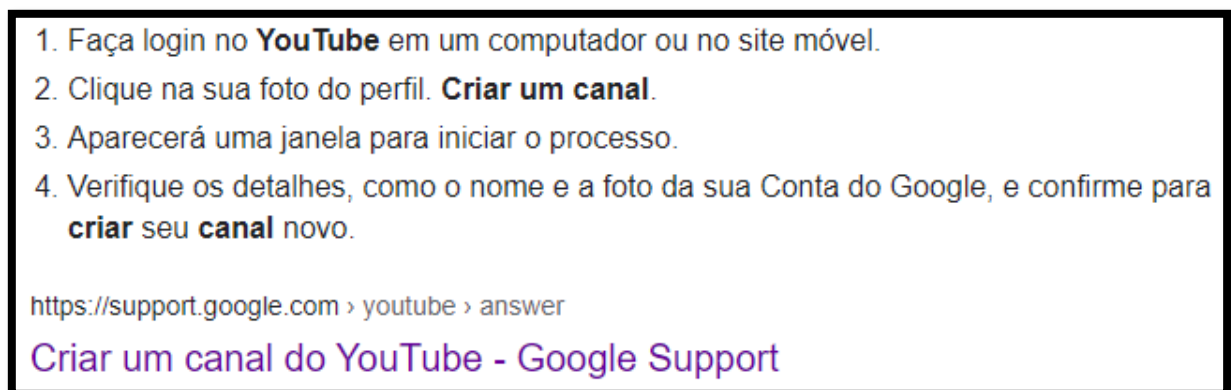
como, conteúdos com informações. Pois, dessa forma, eles iriam conhecer coisas novas sobre aquele conteúdo, e iriam aprender de maneiras mais fácil.

Essa certamente foi a parte mais divertida da aula demonstrativa, todos queriam participar e opinar, percebendo-se assim, o entusiasmo dos estudantes pela busca de conteúdos no *YouTube*. Finalizei essa etapa falando de como é legal buscar aprender usando os recursos tecnológicos presentes em nosso dia a dia, ressaltando como a plataforma do *YouTube* se usada de forma consciente (expliquei o que é o uso consciente), podemos aprender muitas coisas novas todos os dias. Ao fim expliquei que a última etapa da aula era a criação de um canal próprio da escola para eles acessarem o *YouTube* nos computadores da escola quando fossem realizar alguma pesquisa no laboratório.

5.2.4 Participação prática dos alunos: Criação do Canal da Escola Municipal José Bonifácio-EIEF

A primeira coisa a ser feita é possuir uma conta no *Google*, isso é possível criando um gmail.com para poder se cadastrar, no caso da conta da escola utilizou-se o próprio *e-mail* da instituição. O próprio *Google* já possui uma página específica explicando o passo a passo para criar um canal pessoal no *YouTube*, como mostra a Figura 12 abaixo, o processo é simples apenas digitando na barra de pesquisa do *Google* “como criar um canal no *YouTube*”, o site *Google Support* (2021) já mostra uma explicação direta passo a passo:

Figura 12 - Como criar um canal no *YouTube*



Fonte: Google Support (2021).

Mostrei essa opção na barra de pesquisa do *Google* ensinando os estudantes a como criar seu canal no *YouTube*. Em seguida iniciamos a criação do canal da Escola Municipal

José Bonifácio. Entramos no *YouTube* acessando um dos computadores da escola (*notebook*), no canto superior direito visualizou-se a opção Fazer *Login*, ao clicar a tela que abre inicialmente pede para cadastrar o *gmail*, como a escola já tinha um, só clicamos na opção desejada e abrimos a tela de configuração do canal em Informações Básicas. Lá pedi para as crianças qual seria o nome do canal nesse momento PO, respondeu antes de todos:

PO: O nome da nossa escola.

Repeti a informação em voz alta para que todos ouvissem, perguntando se todos concordavam em colocar o nome da nossa escola, em seguida todos concordaram e iniciamos colocando o nome Escola Municipal José Bonifácio-EIEF. Ao atualizar a foto do perfil e o *banner* de fundo solicitamos que a secretaria da escola disponibilizasse as imagens necessárias, sendo a bandeira com o *slogan* da escola e a cidade, e a outra foto a faixa da escola. Carregamos as fotos, publicamos e voltamos à opção seu canal para visualizar o resultado da criação como mostra a Figura 13:

Figura 13 - Canal da Escola Municipal José Bonifácio-EIEF



Fonte: Acervo pessoal (2021).

Depois disso mostrei para os estudantes presentes o resultado do canal já finalizado, expliquei que todos os computadores da escola vão acessar o *YouTube* por esse mesmo canal, assim quando eles forem realizar pesquisas na *internet* utilizando o *YouTube*, podem salvar vídeos, curtir e se inscrever em outros canais. Pechanski (2016, p. 15-16) diz que “surge à possibilidade de utilizá-lo de maneira pedagógica num contexto educacional de forma a contribuir para o processo de ensino- aprendizagem”. Nesse momento ressaltai que o mesmo

deve ser usado para fins pedagógicos, ou seja, para pesquisar assuntos, curiosidades, informações e conteúdos escolares solicitados pelas professoras, bem como para sanar dúvidas e aprofundar o conhecimento dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Por fim, salientei a importância de buscar novos conhecimentos e utilizar os meios tecnológicos para isso. Falei que a aula teve essa finalidade de apresentar as possibilidades da plataforma do *YouTube* para possibilitar aprendizagens significativas que vão contribuir com a vida e o futuro deles. Agradei a presença e participação de todos na aula, ressaltando que eles foram incríveis e que eles comecem a usar não só o *YouTube*, mas outros aplicativos e redes sociais para aprender e adquirir novos conhecimentos.

Essa experiência da aula demonstrativa mostrou a necessidade de trabalhar o consciente do estudante, pois, muitas vezes o pensamento deles enquanto criança é de buscar por conteúdos aleatórios sem um objetivo de aprendizagem específico. Ao trabalhar essa busca consciente a escola mostra que trabalha em parceria com as mídias digitais e não contra o uso dela. Porém, sempre buscando destacar o uso pedagógico, e como determinada ferramenta pode contribuir para a aprendizagem desse estudante. A aula mostrou essa importância, bem como a o poder que a mídia exerce sobre a mente infantil atualmente, pois em 1 (uma) hora e 50 (cinquenta) minutos as crianças se mantiveram focadas no assunto e em tudo que estava sendo falado. No fim destaquei essa questão com a professora de geografia que se fez presente durante toda a aula e destaco aqui a fala da mesma:

Professora geografia: Na aula não prestam atenção nem 10 (dez) minutos, aqui na sua aula nem piscavam.

A fala da professora me fez pensar nesse poder de encantação que a mídia exerce sobre nossas mentes, como destaca Oliveira (2017, p. 12) quando diz que “a mídia atua de maneira central no processo de percepção da realidade e na construção de mundo”. Isso mostra que a escola precisa trabalhar em parceria com as mídias digitais para poder desenvolver aprendizagens significativas, atrativas e divertidas para o estudante, pois a criança aprende através de estímulos, curiosidades e diversão. Segundo Moran (2014, p. 35) “a escola precisa ser redesenhado dentro desta nova concepção mais ativa, aonde se tenham espaços mais abertos, mais abertos, onde lazer e estudo estejam integrados.” Dessa forma, o conteúdo precisa ser atrativo, nada melhor do que trazer as mídias para dentro da sala de aula.

Ao fim da aula demonstrativa, muitas questões importantes foram levantadas, destaco ainda no início da apresentação da plataforma, ao mostrar as etapas de acesso, um dos alunos presente fala que eles já sabem fazer esse processo, destacando a autoconfiança sobre a

internet, a fala do estudante nos faz pensar sobre o domínio que as crianças da nossa atualidade têm sobre os aparelhos e mídias digitais. Araújo (2019, p. 16) destaca que “as tecnologias e suas variadas formas de uso servem como um elemento de entretenimento, comunicação, interação e de relevância para as crianças”, certamente que eles conhecem muitas coisas do mundo virtual, porém, cuidados importantes devem ser tomados na hora do acesso, principalmente em conteúdos proibidos para a idade do usuário.

Ao tratar do canal do *YouTube*, percebemos como os estudantes já conhecem as suas funções, principalmente a questão sobre a monetização de vídeos, através das visualizações. Isso nos remete a pensar também sobre os conhecimentos que as crianças possuem em relação às redes sociais, especialmente sobre o *YouTube*, assim como vimos o aluno que se ofereceu para realizar a pesquisa sobre um conteúdo escolar, ele apresentou facilidade e domínio da plataforma para pesquisar, na sequência ainda, os alunos já citaram a ideia de um nome para o canal da escola. A escola precisa valorizar esse domínio que as crianças possuem sobre as redes sociais, segundo Coutinho (2012, p. 15) “a escola deve ser capaz de desenvolver nos estudantes competências para participar e interagir nesse mundo tecnológico”. Devemos aproveitar todo esse conhecimento que os estudantes possuem sobre a plataforma do *YouTube* para mostrar a eles que ali existe muito assunto, informação e conhecimento que podem agregar em sua aprendizagem, auxiliando em seu desenvolvimento cognitivo.

Certamente a aula nos fez repensar a prática pedagógica por essas questões levantadas, se enfatiza a importância de ressaltar os conhecimentos que as crianças já possuem sobre o mundo virtual, mostrar a ela que a escola esta aberta às novas possibilidades de aprendizagem vai fazer toda diferença na aprendizagem de nossos alunos. A experiência da aula demonstrativa certamente contribuiu para a conscientização dos alunos bem como para a conscientização de nós professores ao incluir as mídias digitais em nossos planejamentos futuros.

5.3 RELATÓRIO FINAL

Após o término da coleta de dados, através de entrevistas e pela aplicação da aula demonstrativa, temas importantes foram destacados nas falas dos entrevistados, bem como durante a realização da aula. Assim, foi selecionado três subitens que tratam das principais temáticas da presente pesquisa, sendo: 1) os conhecimentos e apropriações dos alunos sobre a Plataforma do *YouTube*; 2) conteúdos de maior interesse por crianças de nossa contemporaneidade no *YouTube*; e 3) aprendizagens possibilitadas pelo *YouTube* em relação

aos conteúdos escolares. Os assuntos destacados foram a sexta e última etapa da análise temática que é o relatório final, apresentado os resultados para responder o problema da pesquisa.

5.3.1 Os conhecimentos e apropriações dos alunos sobre a Plataforma do *YouTube*

Nas entrevistas e na aula demonstrativa foram possíveis perceber alguns pontos de maior destaque a serem ressaltados, iniciando pelas apropriações e conhecimentos que os alunos mostraram ter sobre a plataforma do *YouTube*. Nesse sentido cabe ressaltar que atualmente as crianças conhecem muitas coisas no mundo virtual, pois se encontram diariamente conectadas a *internet* como salienta Silva (2020, p. 12) “essa geração nasceu em um mundo globalizado e conectado em redes, acostumando-se a usufruir diariamente da tecnologia”, isso inclui as redes sociais, especificamente a plataforma do *YouTube*.

Nas entrevistas ficou claro o conhecimento e o domínio que as crianças contemporâneas possuem sobre os aparelhos tecnológicos, bem como da plataforma do *YouTube*, porém, cabe analisar o que os estudantes contemporâneos sabem sobre o *YouTube*. Silva (2020, p. 11) diz que “em 2018, dos 10 canais de maior audiência no *YouTube*, 5 eram voltados para o público infantil, compreendendo a faixa etária de 2 a 12 anos, os quais totalizavam mais de 10 bilhões de visualizações”, certamente que a presença e a interação infantil hoje no *YouTube* é muito grande, essa interação diária das crianças faz com que elas comecem a dominar as estratégias da plataforma, compreendendo suas funções, seus conteúdos e suas intenções.

Percebe-se que as crianças conhecem a plataforma do *YouTube*, o que tem nela, quais suas possibilidades, o que se pode buscar ali, segundo Moura e Freitas (2018, p. 259) “a participação ativa, tanto na escolha quanto na produção de conteúdo foi o grande diferencial para os usuários no *YouTube*”, isso fica claro na descrição dos entrevistados ao relatar suas intenções e conteúdos de maior interesse na plataforma, principalmente as crianças de menor idade. Na visão delas a plataforma ainda é um espaço de diversão e entretenimento, ainda segundo Silva (2020, p. 16) “a criança acaba se tornando refém de um mundo divertido, encantador e acessível”, somente com as crianças maiores é que percebemos uma intenção de busca mais consciente.

Segundo ainda Moura e Freitas (2018, p. 256) “o grande desafio está no uso da plataforma do *YouTube* enquanto ferramenta de aprendizagem em conectar as informações para gerar um conhecimento significativo”, para ocorrer isso, certamente o uso consciente

deve ser trabalhado e incentivado não só no contexto familiar como no espaço escolar, onde é trabalhado os conteúdos educacionais. Schmitt (2015, p. 12) ainda complementa essa ideia dizendo que “a aprendizagem só ocorre efetivamente quando o aluno permite que tal raciocínio seja desenvolvido”. Dessa forma o estudante vai conhecer as diversas possibilidades de aprendizagem que a plataforma pode proporcionar. Durante ainda a aula demonstrativa os alunos de maior idade demonstraram essa consciência crítica sobre a busca de conteúdos, da mesma forma que eles acabam relatando na entrevista a busca por conteúdos já vistos em algum momento em sala de aula, como povos antigos, plantas, insetos entre outros.

Importante ressaltar que o conhecimento sobre a presença de conteúdos educativos no *YouTube* existe, e que em algum momento essa busca já foi realizada pelos entrevistados. Isso mostra que ao trabalhar o pensamento crítico do estudante frente às mídias digitais e redes sociais podem proporcionar ações educativas. Segundo Schmitt (2015, p. 12) “o uso do *YouTube* é prático, ilustrativo e facilitador para mediar conteúdos, fazer correlações e análises de informações”, destaca-se a importância de mostrar ao estudante contemporâneo que ele pode aprender coisas novas todos os dias durante o acesso em que eles fazem na plataforma. Buscando conteúdos, informações e curiosidades sobre o mundo e durante a aula compartilhar com a turma o que aprendeu, além de complementar os conteúdos escolares através de vídeos divertidos e prazerosos.

Já vimos que por nascer em um contexto midiático as crianças contemporâneas possuem muito conhecimento sobre as redes em geral, bem como sobre o *YouTube*, criar canal, acessar as principais funções e realizar pesquisa, são ações que as crianças contemporâneas já dominam. Isso nos remete a pensar sobre o que os estudantes ainda precisam aprender sobre a plataforma do *YouTube*. Silva (2020, p. 18) destaca que “as crianças ainda não têm total capacidade crítica para avaliar a real intenção dos vídeos”, conseguindo selecionar o que é bom e ruim, o que vai proporcionar alguma aprendizagem e auxiliá-la no desenvolvimento cognitivo, bem como o que vai proporcionar experiências ruins.

Durante as entrevistas foi citado pelos alunos os conteúdos sobre os quais as mães não deixam ver, pois, segundo os pais, “não presta”, esse posicionamento dos pais no acesso e uso do *YouTube* é o que tem mediado essa ‘pesquisa consciente’ que a criança ainda está desenvolvendo. Algo que ficou bem nítido durante as entrevistas foi o controle dos pais, que de alguma forma acontece, seja no uso do aparelho de um adulto, uso de *e-mail* e canal, bem como na restrição de horário e conteúdos acessados. Esse controle é importante acontecer,

principalmente nessa faixa etária analisada na pesquisa, segundo Maidel e Vieira (2015, p. 306) os pais de nossa contemporaneidade tem possuem “uma abordagem mais próxima para guiar o uso da *internet* de seus filhos, através de acompanhamento, orientação e conversas”. Certamente essa ação é necessária para orientar a criança que ainda não compreende o lado ruim do mundo virtual.

A criança nessa idade não assimila os perigos existentes na rede, como *bullying*, violência e conteúdos adultos, como ressalta Gonçalves (2016, p. 18), o controle familiar “é uma forma de diminuir os riscos inerentes à utilização da *internet* por crianças nesta idade, que pouco ou nenhuma consciência possuem sobre esses perigos”. Ver que o controle dos pais acontece é fundamental para que o uso possa ser consciente e direcionado. Assim a criança tende a mostrar aos pais que ela sabe o que e como pesquisar, principalmente na plataforma do *YouTube*, essa ideia é posta pelo entrevistado P10 durante a entrevista o qual diz que usa a plataforma para pesquisar sobre “plantas porque a mãe pede”, dessa forma ele mostra o domínio sobre a plataforma, bem como o uso consciente de conteúdos que vão servir para algo ou alguém.

O controle, também tem mostrado aos pais que as crianças possuem muito conhecimento sobre o mundo virtual, muitas vezes os pais acabam presenciando seus filhos fazendo e pesquisando algo que eles não sabiam que era possível de ser feito. Em relação a essa ideia Maidel e Vieira (2015) dizem que:

A esse respeito também se destaca a acentuada presença da chamada socialização reversa na relação pais-filhos-*internet*, ou seja, o fato de as crianças usarem naturalmente e sem dificuldade vários recursos e aplicativos acaba auxiliando a introduzir (ou aprofundar) os pais nesse universo de tecnologia e a reforçar o estereótipo autossuficiente das crianças nesse âmbito. (MAIDEL; VIEIRA, 2015, p. 306).

Valorizar esse conhecimento é fundamental para o futuro infantil, pois a educação e aprendizagem podem ser modificadas conforme a relação educação e tecnologia evoluam. Isso se deve ao fato das crianças serem curiosas em relação às tendências de conteúdos e informações que circulam diariamente dentro de plataformas como o *YouTube*, dessa forma os estudantes tendem a explorar esses recursos como destaca Gonçalves (2016, p. 19) ao citar que “a atual geração, sendo uma geração pioneira e desafiadora a adotar as alterações é, assim, encarada como o futuro, ou seja, um indicador de tendências de como as tecnologias digitais podem ser exploradas futuramente, de forma a melhorar a educação e a aprendizagem”. Para que isso ocorra é necessário que o uso tenha sempre um objetivo e

principalmente que a criança consiga diferenciar conteúdos que proporcionem algum tipo de aprendizagem significativa e consiga ignorar assuntos impróprios.

Dessa forma, percebemos que há muitas coisas que o público infantil precisa aprender e compreender durante o uso do *YouTube*. Como vimos nas entrevistas os estudantes optam pela busca de assuntos de seus interesses, como curiosidades, futebol, jogos, entre outros. Percebendo-se que as mudanças nas formas de apropriações que as crianças fazem da plataforma devem começar pelo trabalho de conscientização, segundo Gonçalves (2016, p. 84) “os pais e a escola servem de espelho para a criança, o que significa que as formas e frequência de uso adotado por estes, serão de igual modo feito pelas crianças”. Assim, se for ensinado um uso consciente, com fins pedagógicos, onde irá possibilitar a aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo do estudante, esse uso irá preparar as crianças para encarar um futuro de maneira mais prudente.

5.3.2 Conteúdos de maior interesse por crianças de nossa contemporaneidade no YouTube

As crianças da contemporaneidade, como vimos nos dados coletados nas entrevistas, possuem preferências de conteúdos na plataforma do *YouTube*, isso ocorre porque elas possuem afinidade por algum assunto que elas gostam e que gera algum tipo de prazer ao assistir aos vídeos. Segundo Carvalho (2019, p. 51) “ao assistir diariamente os conteúdos de um canal, gera-se uma relação de confiança”, isso faz com que a criança busque voltar a assistir novamente vídeos daquele canal ou outros vídeos sobre o mesmo assunto desejado. Isso decorre sobre o desenvolvimento da formação da própria identidade, em que a criança está buscando, como ressalta Neves (2018, p. 121) ao citar que “nesta faixa etária as crianças se encontram em um momento especial onde buscam a formação de sua identidade”. Isso tende a explicar a relação que a criança cria com um tema específico, certamente que isso tende a mudar pelas influências do contexto.

Conteúdos como curiosidade e coisas sobre o mundo são destacados nas falas de alguns entrevistados, isso ocorre pelo fato de muitos vídeos trazerem temas que aos olhos da criança são novidades, algo nunca visto antes. Segundo destaca Nascimento (2018, p. 29) redes sociais como o *YouTube* “são apresentadas como capazes de oferecer à criança novas formas de ver o mundo”, e isso é atrativo na concepção infantil. Conhecer histórias novas

sobre o mundo é algo prazeroso, por isso são assuntos que atualmente tem muita busca na plataforma do *YouTube*.

Outros temas de destaque são os jogos *on-line*, futebol e desenhos que atualmente são temas bastante procurados no *YouTube*. Assistir e aprender novas estratégias para depois serem aplicadas em seus jogos gera interesse para a criança. Porém, esse é um tema polêmico, como destaca Nascimento (2018, p. 32) “as crianças são influenciadas pelo que assistem e pesquisam, se a criança joga/assiste, ela incorpora o que ali está sendo passado, podendo levar para a sua vida real”, essa questão gera muita preocupação, principalmente pela disseminação da violência que muitos jogos abordam. Por outro lado, a criança aprende e desenvolve um raciocínio mais acelerado, conseguindo pensar e elaborar estratégias e respostas mais rápidas.

Além desses temas, os estudantes buscam assuntos escolares, geralmente sobre coisas que já viram na escola, ou algo que eles não compreenderam bem nas aulas, bem como assuntos que mais gostaram de conhecer na escola. Plantas, insetos, povos antigos, e coisas da escola foram temas destacados nas entrevistas, segundo destaca Neves (2015, p. 124) “com os vídeos do *YouTube* é possível aprender, ensinar, adquirir conhecimento, transmitir e se comunicar”. Oliveira (2016, p. 15) complementa dizendo que “uso desse recurso introduz modificações importantes em determinados aspectos do funcionamento psicológico das crianças, melhorando sua capacidade de aquisição de conhecimentos”. Esses elementos possibilitados pela plataforma atraem as crianças pela busca de conteúdos, pois aos questionados sobre o que tem no *YouTube*, destaco a resposta de P9, quando diz que no *YouTube* tem vídeos sobre “tudo um pouco”, isso reforça a ideia de que existe a compreensão do estudante que ele pode procurar assuntos e conteúdos escolares na plataforma.

A influência do contexto, principalmente através das mídias, tem induzido a pesquisa e busca de assuntos realizados pelas crianças. Segundo Neves (2015, p. 121) as crianças estão “passíveis de sofrer influências das mais diversas, por outro lado, por estarem numa fase de transição necessitam de autoafirmação, de conquistarem a sua autonomia”. Dessa forma, a busca se torna induzida pelas tendências, disseminadas pelos *YouTubers*, isso mostra que o contexto direciona a pesquisa que as crianças realizam na plataforma, pois elas buscam acompanhar o discurso desses *influencers*, acreditando ser uma ação socialmente aceita.

Cabe destacar que nem todos os conteúdos pesquisados, nem todo vídeo presente no *YouTube*, vai gerar aprendizagens significativas para a criança, muitos vídeos possuem interesses ocultos aos olhos infantis. Nascimento (2018, p. 32) diz que “é importante que as crianças aprendam habilidades para reconhecer as mensagens ocultas que podem ser encontradas”. Ao conseguir reconhecer conteúdos bons no *YouTube*, certamente o estudante

será cauteloso em suas buscas, podendo aprender coisas novas e compartilhá-las com colegas e professores no espaço escolar. Segundo Oliveira (2016, p. 15) “trabalho com o *YouTube* permite o acesso, a busca e a seleção em um vasto conteúdo, educacional, que pode servir de subsídio para discussões, explicações ou visualizações de determinados fenômenos ou acontecimentos”. Como percebemos os conteúdos educacionais existem na plataforma do *YouTube*, os estudantes já sabem disso, o que falta é o incentivo na utilização consciente desses conteúdos, utilizando essa ferramenta para propiciar novas aprendizagens garantindo o bom desenvolvimento intelectual.

5.3.3 Aprendizagens possibilitadas pelo YouTube em relação a conteúdos escolares

A plataforma do *YouTube* possui muitos conteúdos através de seus vídeos postados nos canais, com os mais variados temas, inclusive conteúdos escolares, seja através de animações, desenhos e histórias, bem como, aulas sobre assuntos abordados em sala de aula. Dessa forma, a plataforma tem se tornado uma auxiliar na complementação da aprendizagem de estudantes, pois traz vídeos com assuntos escolares, complementando a aprendizagem das crianças.

Durante as entrevistas foi possível perceber nas respostas de alguns alunos a busca por conteúdos escolares, ou seja, assuntos que são trabalhados em sala de aula por alguma disciplina do currículo. Nesse sentido cabe destacar que essa consciência educativa pela busca de conteúdos que geram aprendizagens significativas para o desenvolvimento escolar do estudante, tem ocorrido por alunos de maior idade, ou seja, alunos de 4º e 5º anos. Isso porque a consciência crítica e o foco escolar estão mais desenvolvidos, sendo assim a preocupação do estudante, bem como as responsabilidades com a escola já são maiores.

Essa busca por vídeos de conteúdos escolares acontece geralmente pela dificuldade de entendimento de algum conteúdo visto ou cobrado no contexto escolar, segundo Potin (2017, p. 12) com o vídeo “o aluno pode trabalhar com o material no seu ritmo e tentar desenvolver o máximo de compreensão possível, os vídeos têm sido um dos recursos mais utilizados pelo fato de o aluno poder dedicar mais atenção aos conteúdos em que apresenta maior dificuldade”. Certamente o estudante já compreende que ele pode utilizar redes sociais como o *YouTube* para auxiliá-lo no entendimento de conteúdos que ele não compreendeu no momento em que estava em sala de aula.

Carvalho (2019, p. 56) diz que o *YouTube* “envolve mais de um sentido (visão e audição), possibilitando que se preencham lacunas em aberto na aprendizagem” isso

corroborar para a aprendizagem do aluno na realização da busca por conteúdos escolares. Ainda nessa ideia do que possibilita a aprendizagem na plataforma do *YouTube*, Potin (2017, p. 12) complementa dizendo que “se esse material é navegável, como animação, simulação, entre outros, ele pode aprofundar ainda mais os conhecimentos dos estudantes”. Com isso percebemos as várias possibilidades de aprendizagem que a plataforma pode proporcionar as crianças, usada, certamente de forma correta.

As formas de uso são o grande destaque a serem ressaltados, pois as crianças seguem tendências induzidas pelo contexto em sua volta, bem como, pelas mídias digitais, fazer uso diariamente de redes sociais e outros aplicativos se tornou parte da rotina das crianças. Incentivar a criança a fazer o uso da plataforma do *YouTube* de forma consciente pode proporcionar um desenvolvimento cognitivo positivo ao estudante, Maidel e Vieira (2015) destacam uma ideia positiva quanto ao uso correto dessas ferramentas:

O uso correto, por exemplo, dos computadores, jogos eletrônicos e da *internet* pelas crianças pode melhorar habilidades de leitura de crianças com um baixo desempenho inicial pode despertar habilidades como aceder, avaliar e usar a informação de forma eficiente pode estimular habilidades para o processamento e seleção de informações, tomada de decisão, estabelecimento de estratégias de solução de problemas (MAIDEL; VIEIRA, 2015, p. 294).

Dessa forma cabe analisar como a plataforma do *YouTube* pode contribuir para a aprendizagem do estudante, certamente como já foi destacado, a plataforma possui muitas possibilidades pedagógicas e, ao mesmo tempo, muitos conteúdos negativos, com teor mercadológico, propagandas, violência, *bullying* entre outros elementos de repúdio, como muitas ferramentas tecnológicas presentes na rede. A principal questão é transformar essa plataforma em uma ferramenta de auxílio para a aprendizagem do estudante, e isso é capaz através da abordagem de conteúdos escolares. Potin (2017, p. 16) salienta que “reforçar o que foi visto em sala de aula é fundamental para uma aprendizagem dinâmica e que melhor gera o conhecimento, o *YouTube* entra em ação como auxiliar nessa complementação, de forma a criar interesse em aprender”. Isso possibilita um desempenho maior do estudante em sala de aula, pois ele vai aprender de forma dinâmica, divertida e prazerosa.

Nesse sentido, cabe salientar as videoaulas que a plataforma traz em seus diversos canais educativos, as quais abordam metodologias diferentes, buscando uma maior facilidade na aprendizagem, Potin (2017, p. 22) aponta que “o *YouTube* traz videoaulas das mais diversas formas e com as mais diferentes metodologias de ensino, o que traz a possibilidade de o aluno escolher a aula que tem mais facilidade, apresentando assim, uma nova forma de

aprender”. Além de ser uma ferramenta com uma metodologia de aprendizagem diferente, o *YouTube* pode se tornar um auxiliar nos estudos do aluno através do reforço escolar. Reforçar o que é ensinado em sala de aula é fundamental para uma aprendizagem significativa, aprender assistindo a vídeos é uma forma dinâmica e divertida, como salienta Potin (2017):

Observa-se a relevância e importância que a utilização do *YouTube* gera ao ser utilizado como ferramenta de reforço. Visto que existe a necessidade de uma melhora na aprendizagem de modo geral, o reforço escolar é de fundamental importância. Porém, é de grande preocupação a motivação para que esse aprendizado seja de forma natural e motivadora. Nessa ideia as ferramentas tecnológicas, tendem a despertar maior interesse dos estudantes. (POTIN, 2017, p. 16).

Essas possibilidades pedagógicas dos mecanismos tecnológicos têm transformado não só a educação como também a sociedade como destaca Carvalho (2019, p. 62) ao citar que “a divulgação de conteúdos e o alto grau de interação dos usuários do *YouTube* são marcas registradas na nossa cultura digital, e sem dúvidas corroboram na reconfiguração da sociedade”. A sociedade está em transformação constante, bem como a educação, que tem passado por mudanças, trabalhando lado a lado com as inovações tecnológicas.

Cabe a escola como espaço de formação e capacitação dos estudantes mostrar as possibilidades pedagógicas de plataformas como o *YouTube*, desenvolvendo o senso crítico dos alunos frente aos mecanismos tecnológicos, mídias digitais e redes sociais. Apresentando ao estudante novas formas de aprender e complementar os estudos, sendo possível fazer isso em seu tempo livre, bem como em sala de aula, aprendendo conteúdos escolares através de uma ferramenta midiática.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As tecnologias da comunicação e informação oferecem muitas possibilidades pedagógicas para ampliar as formas de ensinar e aprender. A plataforma do *YouTube* tem se tornado uma das maiores redes sociais do mundo, sendo um repositório para postagem de vídeos sobre os mais variados assuntos, também é um espaço de interação, informação e aprendizagem. Dessa forma, a plataforma tem se tornado uma possibilidade pedagógica para ampliar e auxiliar o estudante no processo de aprendizagem escolar, principalmente pela abordagem de conteúdos escolares que os canais possuem. As crianças contemporâneas estão vinculadas a esta realidade virtual, fazendo diferentes usos dos recursos que a internet possui.

Assim, a presente pesquisa procurou responder o seguinte problema: Quais os usos feitos da plataforma do *YouTube* por alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais da Escola Municipal José Bonifácio na cidade de Vitorino-PR?

As tecnologias digitais têm oferecido muitas possibilidades para a educação, permitindo melhores formas de viabilizar o ensino e a aprendizagem, essas ferramentas disponibilizam vantagens para trabalhar os conteúdos exigidos pelo currículo escolar. Tornando dessa forma, ação didática atraente para os estudantes, resultando em trabalhos significativos para sua aprendizagem. Além de possibilitar o excelente trabalho desenvolvido entre aluno e professor, transformando gradativamente o modelo de educação, incluindo a tecnologia no contexto educacional.

Atualmente, as crianças estão cada vez mais inseridas no mundo virtual e fazendo uso de diferentes aparelhos tecnológicos, acessando plataformas, sites e aplicativos com os mais variados conteúdos. Por esse motivo, os estudantes possuem muita informação, que adquirem em cada acesso que fazem na rede, esses conhecimentos transformam e moldam a identidade das crianças que está em processo contínuo de desenvolvimento. Trabalhar com ferramentas tecnológicas se tornou necessário, pois o ambiente virtual é parte da rotina das crianças, que levam para sala de aula os conhecimentos adquiridos na internet. Dessa forma as mídias digitais estão adaptando suas redes sociais, incluindo cada vez mais conteúdos escolares, atraindo não só alunos como professores, facilitando as formas de ensinar e aprender.

Visando compreender os usos que os alunos da Escola Municipal José Bonifácio-EIEF estão fazendo da plataforma do *YouTube*, bem como a busca por assuntos de maior acesso e por conteúdos escolares, realizou-se duas etapas de levantamento de dados, sendo a primeira através de entrevistas com dez alunos e a segunda com o desenvolvimento de uma aula demonstrativa com todos os estudantes do Ensino Fundamental Anos Iniciais da escola.

Pode-se inferir que o objetivo da pesquisa foi alcançado, visto que ficaram claros quais os usos que as crianças vitorinenses estão fazendo da plataforma do *YouTube*. Suas ideias e opiniões mostraram os conhecimentos e informações que os estudantes possuem, bem como suas preferências por buscas e pesquisas na plataforma. Durante o diálogo nas entrevistas, foi possível analisar a capacidade de compreensão que os participantes possuíam sobre a plataforma, suas funções e conteúdos. Além de, perceber os assuntos e conteúdos acessados, relacionando-os com as possibilidades de aprendizagem que os estudantes estão expostos.

Nas entrevistas ficou claro que o uso é monitorado de alguma forma por um adulto, isso mostra que o responsável consegue ter contato com o que é acessado pela criança, seja pelo vínculo do *e-mail*, pelo uso do aparelho *smartphone*, vistoria de conteúdos acessados, bem como, pelo controle do tempo/período de acesso. Esse monitoramento é fundamental para prevenir o uso inapropriado e o acesso a conteúdos adultos, de violência e *bullying* no espaço virtual, em que a criança está inserida.

É possível afirmar que os estudantes possuem uma ampla base de conhecimento a cerca da dimensão de conteúdos encontrados na plataforma do *YouTube*, pois em seus relatos foi possível verificar os relatos dos mais variados temas pesquisados pelos entrevistados. A consciência para buscar conteúdos escolares surgiu somente com as crianças mais velhas, ao relatarem temas relacionados com as disciplinas escolares, ou seja, os estudantes de maior idade já desenvolveram a noção de pesquisa consciente e principalmente que essa busca pode lhes favorecer em relação aos estudos. No caso das crianças mais novas, prevalece a necessidade de mostrar e motivar as possibilidades de aquisição de conhecimentos e informações que contribuam para sua formação, como a aula demonstrativa buscou apresentar.

Dessa forma, a criança ao descobrir que ela pode utilizar os mecanismos tecnológicos e midiáticos que a *internet* possui, para aprender conteúdos escolares de forma divertida, passa a ver essa ferramenta com outros olhos, percebendo que a tecnologia torna-se um aliado no processo de aprendizagem. Além de que, a pesquisa na plataforma vai lhe proporcionar uma experiência diferente do que ele está acostumado em sala de aula, indo além do relato do professor, pesquisas e atividades no livro didático.

Como ponto negativo, verificado por meio das entrevistas, percebemos que o uso ainda se fixa em desejos particulares, ou seja, o estudante não desenvolveu uma consciência de interesse de associação entre a plataforma e sua formação escolar, o que indica a necessidade de motivação dessa prática. Durante todo o relato dos entrevistados evidenciou-se a euforia em falar da plataforma do *YouTube*, mostrando que o uso lhe traz algum tipo de

prazer. Vincular essa experiência prazerosa que o imagético traz através do *YouTube*, com a aprendizagem de conteúdos escolares, e conteúdos com intencionalidades pedagógicas, se mostrou o próximo passo a ser dados na relação educação e tecnologia, a fim de promover uma formação dos alunos de forma crítica, criativa, reflexiva.

Os estudantes que participaram das entrevistas bem como todos que estavam presentes na aula demonstrativa apresentavam algum conhecimento e familiaridade com tecnologias digitais, seja através do uso de *smartphone*, computador, tablete, entre outros aparelhos que possibilitam o acesso à *internet*. Ao aplicar a aula demonstrativa, foi possível analisar que os estudantes conhecem bem a plataforma, suas etapas de acesso, como salvar e publicar vídeos, deixando claro que as crianças buscam conhecer coisas novas, tudo que é curioso é interessante. Dessa forma, o uso está fixado na busca pelo novo, diferente e prazeroso, o que direciona a pesquisa infantil no *YouTube* é a curiosidade por algo que deseja ou nunca viu.

Durante a aula, um dos pontos positivos a ser destacado é a consciência de dimensão de conteúdos, ou seja, o estudante já consegue compreender que, aquela rede social armazena uma grande quantidade de conteúdos. Além disso, já é possível perceber nas reações e respostas, o entendimento de que, dentro da plataforma do *YouTube* é possível encontrar conteúdo sobre quase tudo que existe no mundo. Que essa pesquisa apresenta muitos resultados, basta escolher aquele que se aproxima melhor do que você está buscando. Motivar o estudante para uma busca mais crítica e requintada, desses conteúdos pode cooperar para a aquisição de novos conhecimentos, sendo um dos objetivos da aula demonstrativa.

A participação dos estudantes no processo de criação de um canal demonstrou o interesse em trabalhar com uma rede social no espaço escolar, que para os estudantes presentes era algo diferente da rotina que estavam acostumados. Opiniões, concentração e interesse foram elementos visíveis durante a aula demonstrativa, sendo relatado pela professora que se fez presente. Isso demonstra que a introdução de coisas novas em sala de aula torna o estudante proativo, bem como é uma forma de deixar o processo de aprendizagem prazeroso. Como vimos anteriormente, as crianças estão cada vez mais próximas das tecnologias digitais, usando mídias e redes sociais cada vez mais novas, familiarizar o ambiente escolar com esses recursos vão tornar os conteúdos significativos para os estudantes.

Os objetivos específicos foram contemplados durante a realização da pesquisa, apresentamos e contextualizamos a educação na contemporaneidade, bem como abordamos questões sobre as mídias digitais e redes sociais em específico o *YouTube*, além de buscar compreender a criança contemporânea e as suas apropriações atuais de aprendizagem através

das entrevistas, comprovando assim os conhecimentos que as crianças possuem atualmente da plataforma do *YouTube*. A aplicação da aula demonstrativa buscou mostrar e motivar os estudantes da Escola Municipal José Bonifácio-EIEF, a conhecerem melhor a plataforma do *YouTube* como rede sociais e as possibilidades de busca por conteúdos escolares, possibilitando utilizar as tecnologias digitais em favor da sua aprendizagem escolar.

A participação de todos foi muito satisfatória, acredita-se que essa pesquisa possa estimular os estudantes participantes a olharem para a plataforma do *YouTube* visando às possibilidades que ela pode proporcionar para sua aprendizagem e para o bom desenvolvimento cognitivo, tudo isso de forma divertida. Que a partir desse novo olhar, aconteçam mudanças de hábitos, de reflexões e ação, visando potencializar sua formação de forma crítica e interativa. A tecnologia contribui com a educação nos últimos anos, através de políticas públicas, investimentos e formação que essa realidade virtual possa estar em sala de aula ainda mais próxima do estudante.

A evolução tecnológica propicia muitos recursos para facilitar a prática pedagógica, contribuindo para o desenvolvimento integral de nossas crianças. A integração das redes sociais como o *YouTube*, em sala de aula, pode promover aprendizagens significativas, isso se utilizadas de forma consciente, apropriando-se dos seus recursos pedagógicos. Além dos estudantes poderem utilizar essa ferramenta para investir em sua aprendizagem, docentes podem fazer uso para propiciar o conhecimento, dessa forma a plataforma irá auxiliar não somente o aluno, mas também o professor em seu trabalho pedagógico.

Infelizmente, no Brasil, não vivemos em um sistema de igualdade, a realidade de cada espaço é diferente. Dessa forma, busca-se que a pesquisa possa promover melhorias, desejamos que novas ações sociais possam surgir não somente em Vitorino-Paraná, mas em todo Brasil. Propiciando o acesso integral de *internet* e aparelhos tecnológicos, facilitando as formas de usos das tecnologias por todos, principalmente que todos os estudantes tenham o direito de fazer uso dos recursos tecnológicos, no espaço escolar e fora dele. Certamente esta pesquisa gera muitos questionamentos, mas que ela possa inspirar novas pesquisas, buscando ressaltar a realidade tecnológica que estamos vivendo, valorizar os desejos e conhecimentos de nossas crianças e acima de tudo buscar a integração das tecnologias no espaço escolar.

REFERÊNCIAS

- AGÊNCIA BRASIL. **Brasil tem 152 milhões de pessoas com acesso à internet.** Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-08/brasil-tem-152-milhoes-de-pessoas-com-acesso-internet> Acesso em: 05 out. 2021.
- ALVES, P. C. **As possibilidades do uso das novas tecnologias em sala de aula.** Trabalho de conclusão de curso, 2016. Disponível em: <https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/tcc4-1.pdf>_ Acesso em: 08 jan. 2021.
- A ORIGEM DAS COISAS. **A História do YouTube.** Disponível em: <https://origemdascoisas.com/a-origem-do-youtube/> Acesso em: 15 mar. 2020.
- ARAUJO, A. Os desafios da educação profissional com a chegada da 4ª revolução industrial: Extinção e o Surgimento de Novas Profissões. **Anais do 16º Congresso Internacional de Tecnologia na Educação**, Brasil, Recife, 19 a 21 de setembro, 2018. Disponível em: <http://docplayer.com.br/115753752-Os-desafios-da-educacao-profissional-com-a-chegada-da-4a-revolucao-industrial-extincao-e-o-surgimento-de-novas-profissoes.html> Acesso em: 12 jan. 2021.
- ARAUJO, C. RESZKA, M. F. **O brincar, as mídias e as tecnologias digitais na Educação Infantil.** Universo Acadêmico, Taquara, v. 9, n. 1, jan./dez. 2016. Disponível em: https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/UA2016_o_brincar.pdf Acesso em: 04 ago. 2019.
- ARAÚJO, D. K. C. **Entre “likes” e postagens: conteúdos acessados e veiculados no YouTube por crianças do 4º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.** Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa PB, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/16336/1/DKCA08102019.pdf> Acesso em: 16 jan. 2020.
- ARAÚJO, J. W. C. A noção de consciência moral em Bernhard Häring e sua contribuição à atual crise de valores. **Tese de doutorado, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - Puc-Rio**, São Paulo, 2007. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/10103/10103_1.PDF Acesso em: 23 jan. 2021.
- AZEVEDO, G. F. A.de M. As reformas educacionais dos anos 90 e os impactos na gestão da educação brasileira: concepções e princípios. **REVES-Revista Relações Sociais**, v. 1, n. 4, p. 0623-0635, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufv.br/reves/article/view/3196> Acesso em: 23 jan. 2021.
- BATISTA, I. C.; SANTOS, E. P; SOUZA, M. L. S. **O processo didático educativo: uma análise reflexiva sobre o processo de ensino e aprendizagem.** 2013. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/processo-didatico-educativo-analise-reflexiva-sobre-processo-ensino-aprendizagem.htm> Acesso em: 26 jan. 2021.

BELING, F. **Oficina da net: as 10 maiores redes sociais em 2021**. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/16064-quais-sao-as-dez-maiores-redes-sociais> Acesso em: 22 jan. 2021.

BETETTO, J. R.. O uso do vídeo como recurso pedagógico: conceitos, questões e possibilidades no contexto escolar. **Trabalho de Conclusão de Curso - Curso de Pedagogia** - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011.

BITTENCOURT, P. A. S.; ALBINO, J. P. O uso das tecnologias digitais na educação do século XXI. **Revista Ibero-Americana de estudos em educação**, p. 205-214, 2017.

Disponível em:

<http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/2011%20JOELMA%20RIBEIRO%20BETETTO.pdf> Acesso em: 27 dez. 2018.

BLOG: **Associação Nova Escola** (2021). Disponível em: <https://novaescola.org.br/quem-somos>. Acesso em: 21 jan. 2021.

BLOG: **Minuto da Terra**. 2020. Disponível em: https://apoia.se/minutodaterra_ Acesso em: 21 jan. 2021.

BLOG: **Palavra Cantada**. 2017. Disponível em: <http://palavracantada.com.br/quem-somos/> Acesso em: 21 jan. 2021.

BLOG: **Quintal da Cultura**. 2020. Disponível em:

<https://cultura.uol.com.br/programas/quintaldacultura/>. Acesso em: 21 jan. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20dez_site.pdf, Acesso em: 12 out., 2021.

BURGESS, J.; GREEN, J. **YouTube and the Digital Revolution: how the greatest phenomenon of participatory culture transformed the media and society**. Tradução de Ricardo Giassetti. – São Paulo: Aleph, 2009. Disponível em: <https://shortest.link/21zw> Acesso em: 27 jan. 2021.

BURLAMAQUI, C. D. V. Tecnologias da Informação e da Comunicação: notas para uma reflexão sobre o ensino de português. **Revista Educa Online**, v. 4, n. 1, p. 100-118, 2010.

CALLEJA, J. M. R. **O professor deste século, algumas reflexões**. Cuba, 2008.

CAMBI, F. **História da pedagogia**. Tradução de Álvaro Lorencini. - São Paulo, Fundação Editora da UNESP (FEU), 1999.

CAMINOS, A.; MÉDOLA, A. S.; SUING A. (orgs.). **A Nova Televisão – do Youtube ao Netflix** - 2a Ed. - Aveiro: Rio Editorial, 2020. Disponível em:

[https://adobeindd.com/view/publications/cfd8ca4f-f259-](https://adobeindd.com/view/publications/cfd8ca4f-f259-40e699c8a3ee3fd6312/anqx/publication-web-resources/pdf/A_NOVA_TELEVISAO2ed.pdf)

[40e699c8a3ee3fd6312/anqx/publication-web-resources/pdf/A_NOVA_TELEVISAO2ed.pdf](https://adobeindd.com/view/publications/cfd8ca4f-f259-40e699c8a3ee3fd6312/anqx/publication-web-resources/pdf/A_NOVA_TELEVISAO2ed.pdf) Acesso em: fev., 2021.

CARVALHO, A. A. A constituição da educação básica no Brasil: os modos de conceber e praticar a cultura escolar no século XX. **Cadernos de História da Educação**. V. 11, nº. 2 – jul./dez. 2012.

CARVALHO, J. D.; SILVA, J. A.; LACERDA, N. A. Análise da Influência Infantil no YouTube: um estudo de caso no Canal da Lelê. XV Enecult – Encontro de estudos multidisciplinares em cultura. De 01 a 03 de agosto de 2019, Salvador, Bahia. Disponível em: <http://www.enecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload-484/111667.pdf> Acesso em: 27 nov. de 2021.

CARVALHO, R. As tecnologias no cotidiano escolar: possibilidades de articular o trabalho pedagógico aos recursos tecnológicos. **PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação**. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, 2009. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1442-8.pdf> Acesso em: 18 jan. 2021.

CARVALHO, J. S. F. O conceito de ensino: o propósito de produzir a aprendizagem é o ponto de partida para a sua definição. **Revista Ensino Superior**, 2011. Disponível em: <https://revistaensinosuperior.com.br/o-conceito-de-ensino/> Acesso em: 15 jan. 2021.

CENTRAL DE AJUDA DO GOOGLE: Disponível em: <https://support.google.com/accounts/answer/1350409?hl=pt-BR#zippy=> Acesso em: 11/10/2021.

CHIOFI, L. C; OLIVEIRA, M. R. F. de. O uso das tecnologias educacionais como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem. **III Jornada de Didáticas: desafios para a docência e II Seminário de Pesquisa do CEMAD**, Londrina, UEL, 2014. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/III%20Jornada%20de%20Didatica%20%20Desafios%20para%20a%20Docencia%20e%20II%20Seminario%20de%20Pesquisa%20do%20CEMAD/O%20USO%20DAS%20TECNOLOGIAS%20EDUCACIONAIS%20COMO%20FERRAMENTA.pdf> Acesso em: 12 fev. 2021.

COLAGRANDE, C. PRADO, L. **Instituto de Conteúdos Audiovisuais Brasileiro (ICAB)**. Google apresenta novos dados sobre consumo de vídeos *on-line*, 2018. Disponível em: <http://icabrazil.org/2016/index.php/mediateca-reader/google-apresenta-novos-dados-sobre-consumo-de-videos-on-line.html>. Acesso em: 22 jan. 2021.

CORDEIRO, K. M. O impacto da pandemia na educação: a utilização da tecnologia como ferramenta de ensino. 2020. Disponível em: <http://idaam.siteworks.com.br/jspui/bitstream/prefix/1157/1/O%20IMPACTO%20DA%20PANDEMIA%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20A%20UTILIZA%C3%87%C3%83O%20DA%20TECNOLOGIA%20COMO%20FERRAMENTA%20DE%20ENSINO.pdf> , Acesso em: 03 jun. 2021.

COSTA, J. Transição Digital na Educação: desafios para além do equipamento. **Revista educação Online**. Vol. 15, 2021. Disponível em: <http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educaonline&page=article&op=view&path%5B%5D=1180&path%5B%5D=923>, Acesso em: 03 jun. 2021.

COUTINHO, K. Shopping centers, videogames e as infâncias atuais. In: DORNELES, Leni; BUJES, Maria Isabel. **Educação e infância na era da informação**. Porto Alegre: Mediação, 2012.

COUTO, E. S. **A infância e o brincar na cultura digital**. Florianópolis, v. 31, n. 3, 897-916, set./dez. 2013. Disponível em:
<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/29078> Acesso em: 03 jun. 2021.

DANTAS, K. **As novas tecnologias como ferramentas pedagógicas no incentivo à escrita e leitura**. Blog Imaginie Educação, 2019. Disponível em:
<https://educacao.imagineie.com.br/as-novas-tecnologias-como-ferramentas-pedagogicas-no-incentivo-a-escrita-e-leitura> Acesso em: 20 nov. 2020.

DANTAS, T. *"YouTube"; Brasil Escola*. Disponível em:
<https://brasile scola.uol.com.br/informatica/youtube.htm>. Acesso em: 10 mar. 2020.

DARIUS, R. P. P. **A educação pública no Brasil no século XX: considerações à luz da formação dos grupos escolares e do manifesto dos pioneiros da educação nova**. Editora Araraquara, v. 20, 2018.

DÍAZ, F. **O processo de aprendizagem e seus transtornos**. Salvador: EDUFBA, 2011. Disponível em:
<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/5190/1/O%20processo%20de%20aprendizagem-repositorio2.pdf> Acesso em: 14 fev. 2021.

DIOGINIS, M.; CUNHA, J. NEVES, F.; CRISTOVAM, W. **As novas tecnologias no processo de ensino aprendizagem**. Universidade San Carlos – USC, p. 157, 2015. Disponível em:
<http://www.unoeste.br/site/enepe/2015/suplementos/area/Humanarum/Educa%C3%A7%C3%A3o/AS%20NOVAS%20TECNOLOGIAS%20NO%20PROCESSO%20DE%20ENSINO%20APRENDIZAGEM.pdf> Acesso em: 06 fev. 2021.

DUTRA, I. F. **Concepção de escola e educação em Gramsci**. Abelardo Luz - SC, 2018. Disponível em: <http://abelardoluz.ifc.edu.br/wp-content/uploads/2019/03/TC-Idineia.pdf> Acesso em: 11 jan. 2021.

FAGUNDES, M. M. **Competência Informacional e Geração Z: um estudo de caso de duas 15 escolas de Porto Alegre**. 2011. 105 f. Trabalho de Conclusão de curso Biblioteconomia, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2011.

FALCÃO R. D.; LIMA, W. T.; GOES, M. A.; GOMES, J. O. **A fronteira nacional e o livro didático**. Bogotá - Colômbia, 2012.

DA FONSECA, Vitor. **Desenvolvimento cognitivo e processo de ensino aprendizagem: Abordagem psicopedagógica à luz de Vygotsky**. Editora Vozes Limitada, 2019.

FREIRE, P. **Extensão ou comunicação**. 10 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia** - saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

FREITAS, M. A. de. Portal R7: Luccas Neto: tudo sobre a vida e a carreira do youtuber (2021). Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/luccas-neto-quem-e-biografia/> Acesso em 05/10/2021.

FURLAN, M.V.G.; NICODEM, M.F.M. A importância das tecnologias de informação e comunicação no ambiente escolar. **Revista eletrônica Científica Inovação e tecnologia**, Medianeira - Paraná Brasil, 2017. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/recit/article/view/e-4720> Acesso em: 04 jan. 2021.

GERALDO, A.F.; CARNEIRO, N.P. **A cultura no processo do ensino e aprendizagem da educação infantil**. São Paulo, 2018. Disponível em: <https://fapb.edu.br/wp-content/uploads/sites/13/2018/02/especial/2.pdf> Acesso em: 06 jan. 2021.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social** / - 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em: <https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9nicas-de-pesquisa-social.pdf> Acesso em: 18 mar. 2021.

GOMES, Luiz. Vídeos didáticos: uma proposta de critérios para análise. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, v. 89, n. 223, 2008. Disponível em <http://www.rbep.inep.gov.br/ojs3/index.php/rbep/article/view/3710> Acesso em: 14 dez. 2020.

GONÇALVES, M. S. A. **Controlo e Supervisão Parental na Internet: O Caso dos Pré-Adolescentes**. Dissertação apresentada no âmbito do Mestrado em Gestão de Serviços, da Faculdade de Economia do Porto Universidade do Porto-Portugal, 2015. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/79353/2/35491.pdf> , Acesso em: 27 nov. de 2021.

GUSSO, S. F. K. **Professor: um agente de transformação na comunidade aprendente**. EST, v. 2, São Leopoldo, 2014.

HENICK, A. C.; FARIA, P. M. F. História da infância no Brasil. – UNIOESTE - SÃO BRAZ Grupo de Trabalho – **Educação da Infância**, PUC-PR, Curitiba, 2015. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/19131_8679.pdf Acesso em: 04 fev. 2021.

HUNG, E. S.; MOREIRA, P. J. **Uso das TICs Como Ferramentas de Ensino e Aprendizagem**. Editora Unijui, Florianópolis, 2016.

JESUS, A. et al. Desafios atuais da educação: Reflexões sobre a constante busca da (re) construção da práxis pedagógica no processo de inclusão social de nossos alunos. XVI Semana da Educação - **VI Simpósio de Pesquisa e Pós Graduação em Educação**, p. 282-291, 2015. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/semanaeducacao/pages/arquivos/programacao/artigos%20aprovados.pdf> Acesso em: 22 nov. 2020.

JORDÃO, M. H. **A mudança de comportamento das gerações X,Y,Z e Alfa e suas implicações**. São Carlos, 2016. Disponível em: <https://docplayer.com.br/53775829-A->

mudanca-de-comportamento-das-geracoes-x-y-z-e-alfa-e-suas-implicacoes.html Acesso em: 23 fev. 2021.

KLAUSEN, L. S. Aprendizagem significativa: um desafio. **EDUCERE - XII Congresso Nacional de Educação** – Cultura, Currículo e Saberes. Santa Catarina, 2017. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25702_12706.pdf Acesso em: 23 fev. 2021.

KUBO, O. M.; BOTOMÉ, S. P. Ensino-aprendizagem: uma interação entre dois processos comportamentais. **Interação em Psicologia**, v. 5, n. 1, 2001. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/psicologia/article/view/3321> Acesso em: 28 jan. 2021.

KUROVSKI, C. **Plataforma YouTube, produções independentes e educomunicação: possibilidades para um saber alternativo**. Trabalho de Conclusão de Curso II, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2015. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/43498/PLATAFORMA%20YOUTUBE%2c%20PRODUCOES%20INDEPENDENTES%20E%20EDUCOMUNICACAO%20possibilidades%20para%20um%20saber%20alternativo.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 24 out. 2019.

LESSA, J. S. **Infância, educação e processos geracionais: um estudo das relações e práticas do comer das crianças em um contexto público de educação infantil**. Tese de doutorado, Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina Florianópolis, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/204410> Acesso em: 12 jan. 2021.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIMA, G. F. **O conteúdo publicitário no YouTube dirigido à criança: uma análise do canal “Julia Silva”**. Monografia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) - Porto Alegre, 2016. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/157365/001013205.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 20 jun. 2019.

LIMA, J.M.; AVANÇO, L.D. **Culturas da infância no contexto da educação infantil: interlocução para o processo de formação inicial e continuada** – FCT/UNESP – Campus de Presidente Prudente – Curitiba, 2011. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5954_3406.pdf Acesso em: 12 fev. 2021.

LINHARES, J. M. **História social da infância**. 1ª Edição, Sobral – Ceará, 2016. Disponível em: <https://md.uninta.edu.br/geral/historia-social-da-infancia/pdf/historia-social-da-infancia.pdf> Acesso em: 13 jan. 2021.

LUSTIG, A. L. *et al.* Criança e infância: contexto histórico social. **IV Seminário de Grupos de Pesquisa Sobre Crianças e Infâncias-Ética e Diversidade na Pesquisa**, Goiânia: Cegraf, 2014. Mato Grosso - MT, 2015. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/693/o/TR18.1.pdf> Acesso em: 14 fev. 2021.

MACHADO, L. C. **O Uso do vídeo como Instrumento de Aprendizagem.** . Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2016. Disponível em: <http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/2016%20Lilian%20Caroline%20Machado.pdf> Acesso em: 18 set. 2019.

MACHADO, M. R. A inclusão da tecnologia na educação infantil. **XI Educare – Congresso Nacional de Educação**, Grupo de trabalho - Comunicação e Tecnologia –PUC Paraná - Curitiba, 2013. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/ANAIS2013/pdf/9701_5615.pdf Acesso em: 16 fev. 2021.

MAIDEL, S. VIEIRA, M. L. Mediação parental do uso da internet pelas crianças. **Psicologia em Revista**, v. 21, n. 2, p. 293-313. Belo Horizonte, 2015. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/per/v21n2/v21n2a06.pdf> , Acesso em: 27 nov. de 2021.

MALHOTRA, N. K. Pesquisa de Marketing: uma orientação aplicada. Porto Alegre: Bookman, 2006. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4069118/mod_resource/content/1/Malhotra_20_AnaliseDeAgrupamentos.pdf Acesso em: 09 out2020.

MARQUES, S. OLIVEIRA, T. Educação, ensino e docência: reflexões e perspectivas. **Revista Reflexão e Ação**, v. 24, n. 3, p.189-211, set./dez. Santa Cruz do Sul, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/311655523_EDUCACAO_ENSINO_E_DOCENCIA_REFLEXOES_E_PERSPECTIVAS Acesso em: 02 fev. 2021.

MENDONÇA, L. G; PEREIRA; VALE, C.W.; SILVA, O.R.N. O *YouTube* e a produção de conteúdo educativo: uma análise do canal Manual do Mundo. **Intercom – XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste** – Fortaleza - CE – 29/06 a 01/07/2017 Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-1757-1.pdf> Acesso em: 20 set. 2020.

MINAYO, M. C. de S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** 22 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2003. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/franciscovargas/files/2012/11/pesquisa-social.pdf> Acesso em: 22 fev. 2021.

MOMO, M. As crianças de hoje não são mais como antigamente! Implicações culturais do mundo contemporâneo para os modos de ser criança e de viver a infância. **Textura**, Canoas, v. 16, p. 7-21, set./dez. 2014. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/download/1243/932> Acesso em: 18 fev. 2021.

MONTEIRO, M. R. M. Ensino-Aprendizagem na era digital: novas formas de pensar a educação à distância. **Revista Ensaios Pedagógicos**, v.8, n.2, dez. 2018. Disponível em: <https://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/v8n2/ENSINO-APRENDIZAGEM-NA-ERA-DIGITAL-NOVAS-FORMAS-DE-PENSAR-A-EDUCA%C3%87%C3%83O-A-DIST%C3%82NCIA.pdf> Acesso em: 18 fev. 2021.

MONTEIRO, M. R. M Educação à distância na era digital: perspectivas para pensar os novos atores virtuais – nativos e imigrantes digitais. **CIET – Congresso Internacional de Educação e Tecnologia**, 2018. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/342/254> Acesso em: 14 set. 2020.

MORAES, E. M. **A escola do século XXI - as redes sociais em educação** – UFSM - Santa Maria, 2012. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/2833/Moraes_Emerson_Evandro_Martins.pdf?sequence=1 Acesso em: 12 dez. 2020.

MORAN, J. **A integração das tecnologias na educação**. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. 5ª Ed. Campinas: Papirus, 2013.

MORAN, J. Mudanças necessárias na educação hoje. Texto revisto e ampliado de Ensino e Aprendizagem Inovadores com apoio de tecnologias. In: **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**, Campinas: Papirus, 21ª Ed. 2014.

MOTA, M. S. G.; PEREIRA, F. E. L. **Desenvolvimento e aprendizagem: processo de construção do conhecimento e desenvolvimento mental do indivíduo**. São Paulo, 2001. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf3/tcc_desenvolvimento.pdf Acesso em: 22 jan. 2021.

MOURA, G. B. F. de; FREITAS, L. G. de. O *YouTube* como ferramenta de aprendizagem. **Revelli, Inhumas**, v. 10, n. 3, p. 259-272, 2018. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/revelli/article/view/7946> Acesso em: 15 set. 2020.

MOURAD, L. A. CUNHA, F. I. **Ensino remoto emergencial: experiência de docentes na pandemia**. Uniedusul, Maringá-PR, 2021.

MYCHALEYKO, T. R. O vídeo como ferramenta pedagógica. Porto Alegre, 2015. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133837/000982496.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 10 out. 2020.

NASCIMENTO, N. A. **Crianças e mídias digitais: entre rótulos e explicações**. PUC-Goiás. 2018. Disponível em: [Neuvani-Ana-do-Nascimento.pdf \(pucgoias.edu.br\)](#), Acesso em: 22 out. 2021.

NIEHUES, M. R.; COSTA, M. O. Concepções de infância ao longo da história. **1º Simpósio de Integração Científica e Tecnológica do Sul Catarinense** – Santa Catarina, 2012. Disponível em: <https://docplayer.com.br/25779743-Concepcoes-de-infancia-ao-longo-da-historia.html> Acesso em: 04 fev. 2021.

NÓVOA, A. **Relação Escola/Sociedade: Novas Respostas Para um Velho Problema**. UNESP, São Paulo, 1994.

NUNES, A. I. B. L.; SILVEIRA, R. N. **Psicologia da aprendizagem**. – 3. ed. rev. – Fortaleza: EdUECE, 2015.

NUNES, S. M. S. **O vídeo na sala de aula: um olhar sobre essa ação pedagógica.** Monografia - Curso de Especialização em Mídias na educação - Universidade Federal do Amapá, Macapá, 2012. Disponível em: <https://www2.unifap.br/midias/files/2016/04/Ov%C3%ADdeo-na-sala-de-aula-um-olhar-sobre-essa-a%C3%A7%C3%A3o-pedag%C3%B3gica-S%C3%94NIA-MARIA-SERR%C3%83O-NUNES.pdf> Acesso em: 15 nov. 2015.

OLIVEIRA, A. P. A. **O desafio de educar a geração nascida na era digital.** João Pessoa: UFPB, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/3033/1/APAO02102013.pdf> Acesso em: 06 fev. 2021.

OLIVEIRA, C. Tic's na educação: a utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno. **Pedagogia em Ação**, 2015. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/11019> Acesso em: 16 nov. 2020.

OLIVEIRA, C.M.C.A. **Ilha do Conhecimento.** Editora Record 2018. Disponível em: <https://ilhadoconhecimento.com.br/minuto-da-terra-canal-do-youtube-2/> Acessado em: 21 jan. 2021.

OLIVEIRA, M. **Revista pesquisa: história da informação.** Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/nasce-a-internet/>, Acesso em: 26 jan. 2021. Edição 180, fev. 2011.

OLIVEIRA, P. R. **O papel das mídias sociais e digitais no século XXI: um estudo da manifestação ocorrida na cidade de São Paulo.** São Borja, 2014. Disponível em: <https://dspace.unipampa.edu.br/bitstream/rii/3412/1/Patricia%20Renner%20de%20Oliveira%202014.pdf> Acesso em: 13 jan. 2021.

OROZCO GOMEZ, Guillermo. **Recepción televisiva: tres aproximaciones y una razón para su estudio.** Tradução própria. México: Universidad Iberoamericana, 1991.

PAIVA, N. M. N. de; COSTA, J. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça. **Psicologia**. pt, v. 1, p. 1-13, 2015. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf> Acesso em: 03 fev. 2020.

PAZZINI, D. N. A.; ARAÚJO, F. V. O uso do vídeo como ferramenta de apoio ao ensino-aprendizagem. **Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Mídias na Educação).** Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, RS, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/729> Acesso em: 24 mai. 2020.

PALHARES, M. M.; SILVA, R. I.; ROSA, R. **As novas tecnologias da informação numa sociedade em transição.** Uberaba - MG, 2002. Disponível em: http://www.cinform-antiores.ufba.br/vi_anais/docs/MarciaPalhares.pdf Acesso em: 21 jun. 2020.

PANORAMA. **Crianças e Smartphones no Brasil.** Outubro, 2019. Disponível em: <https://criancaconsumo.org.br/wp-content/uploads/2019/10/panorama-criancas-celulares-out19.pdf> Acesso em: 13. out, 2021.

PATZLAFF, G. B. **A relação entre a infância, o brincar e o uso da tecnologia**. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre – UFRGS, 2015. Disponível em:

<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133889/000980959.pdf?sequence=1>
Acesso em: 16 jan. 2021.

PECHANSKY, R. O. YouTube como plataforma educacional: reflexões acerca do canal Me Salva. In: **XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul**. Anais. Porto Alegre. 2016. p. 1-13. Disponível em:

<https://www.portalintercom.org.br/anais/sul2016/resumos/R50-0123-1.pdf> Acesso em: 23 out. 2020.

PECHI, D. 8 razões para usar o *YouTube* em sala de aula: descubra como esta rede social pode ajudar você a produzir vídeos e planejar aulas mais dinâmicas e interessantes para seus alunos. **Nova Escola**, publicado em 1 de novembro de 2011. Disponível em:

<https://novaescola.org.br/conteudo/1350/8-razoes-para-usar-o-youtube-em-sala-de-aula>
Acesso em: 23 out. 2020.

PIRES E.A.C.; JUNIOR, E.J.H.; MOREIRA, A.L.O. R. O desenvolvimento do pensamento crítico no ensino de ciências dos anos iniciais do ensino fundamental: uma reflexão a partir das atividades experimentais. **Revista Valore**, Universidade Estadual de Maringá, Maringá - PR – Brasil, 2018. Disponível em:

<https://revistavalore.emnuvens.com.br/valore/article/view/150> Acesso em: 16 dez. 2020.

POISSON. **Educação no Século XXI** – Volume 7/ Organização Editora Poisson – Belo Horizonte - MG, 2018.

PORTO, T. M. E. As tecnologias de comunicação e informação na escola; relações possíveis; relações construídas. **Revista de Educação**. 2006. Disponível em:

<https://www.scielo.br/pdf/rbedu/v11n31/a05v11n31.pdf> Acesso em: 14 out. 2020.

PPP- Projeto Político Pedagógico da Escola Municipal José Bonifácio– EIEF, 2020.

PRENSKY, M. Nativos digitais, imigrantes digitais. **On the Horizon** - NCB University Press, Vol. 9 n. 5, Outubro, 2001. Disponível em:

https://colegiongeracao.com.br/novageracao/2_intencoes/nativos.pdf Acesso em: 20 nov. 2019.

PREFEITURA MUNICIPAL DE VITORINO-PARANÁ. Disponível em:

<https://vitorino.pr.gov.br/> Acesso em: 16 mar. 2021.

QUEIROGA, T. M. J. YouTube como plataforma para o ensino de história: na era dos “professores-Youtubers”. **Trabalho de Conclusão de Curso**, Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino Americana – UNILA, Foz do Iguaçu, 2018. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/187766116.pdf> Acesso em: 15 set. 2020.

RAMOS, M. N. **Educação e inovação no século XXI**. Instituto Ayrton Senna, São Paulo - SP, 2017. Disponível em: <https://institutoayrtonsenna.org.br/pt-br/conteudos/educacao-e-inovacao-no-seculo-XXI.html> Acesso em: 19 jan. 2020.

RAMOS, M. R. V. O uso de tecnologias em sala de aula. **V Seminário de Estágio do Curso de Ciências Sociais do Departamento de Ciências Sociais-UEL**. Londrina, v. 11, p. 2012, 2012. Disponível em:

<http://www.uel.br/revistas/lenpesspibid/pages/arquivos/2%20Edicao/MARCIO%20RAMOS%20-%20ORIENT%20PROF%20ANGELA.pdf> Acesso em: 12 jan. 2021.

RIOS, M. B.; HABOWSKI, A. C.; CONTE, E. Criança, infância e tecnologias: desafios e relações aprendentes. **Revista Textura**, Canoas - RS, 2019. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/332726276_CRIANCA_INFANCIA_E_TECNOLOGIAS_DESAFIOS_E_RELACOES_APRENDENTES Acesso em: 18 fev. 2021.

ROCHA, R. S. As tecnologias de comunicação e informação: a internet como espaço para democratização da informação. **Anais do II Congresso Internacional de História da UFG**. Jataí – 2011. Disponível em:

<http://www.congressohistoriajatai.org/anais2011/SUMARIO%20DOS%20TEXTOS%20COMPLETOS.pdf> Acesso em: 29 jun. 2020.

RODRIGUES, D.M.S.A. **O uso do celular como ferramenta pedagógica**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Porto Alegre, RS, 2015. Disponível em:

<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/134444/000986009.pdf?sequen> Acesso em: 19 nov. 2020.

RODRIGUES, M. de L. Os desafios da política de educação no século XXI. *Sociologia, problemas e práticas*, n. 68, p. 171-176, 2012. Disponível em:

<https://journals.openedition.org/spp/904> Acesso em: 19 nov. 2020.

SALLES, L. M. F. Infância e adolescência na sociedade contemporânea: alguns apontamentos. **Estudos de Psicologia** (Campinas), v. 22, p. 33-41, 2005. Disponível em:

https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103166X2005000100005&script=sci_abstract&lng=pt Acesso em: 22 fev. 2021.

SALMAZE, M. A.; ALMEIDA, O. A. **Primeira infância no século XXI: direito das crianças de viver, brincar, explorar e conhecer o mundo**. Editora Oeste 1ª Ed. São Paulo - SP, 2013.

SANTANA, C. M. **Metodologias ativas: possibilidades de mudança no processo de ensino-aprendizagem**. Tecnologia, mídias e educação. Editora IGM, 1ª ed. São Cristóvão, SE - Brasil, 2016.

SANTOS, I. A. dos. **Educação para a diversidade: uma prática a ser construída na Educação Básica**. Universidade Estadual do Norte do Paraná. Campus de Cornélio Procópio. Cornélio Procópio, p. 2346-6, 2008. Disponível em:

<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2346-6.pdf> Acesso em: 26 nov. 2020.

SANTOS, H. F. Revoluções tecnológicas e sociedade. **Academos Revista Eletrônica da FIA**, São Bernardo do Campo, SP, v. II, n. 2, jul-dez/2006. p. 57-11. Disponível em:

<http://intranet.fainam.edu.br/aceso_site/fia/academos/revista2/6.pdf>. Acesso em: 20

ago. 2020.

SANTOS, J. C. A. MARCONI, A. T. LORETO, J. R. Consumo infantil: o telefone celular e a criança. . **RAUnP**, v. 5, n. 1, p. 21-32, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Jose-Alberto-Claro/publication/233967208_Consumo_infantil_o_telefone_celular_e_a_crianca/links/54269f8d0cf2e4ce94088205/Consumo-infantil-o-telefone-celular-e-a-crianca.pdf Acesso em: 22 out. 2021.

SANTOS, P.R. KLOSS, S. A criança e a mídia: a importância do uso do vídeo em escolas de Joaçaba – SC. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**. Universidade do Oeste de Santa Catarina, Joaçaba, SC, 2010. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2010/resumos/R20-0957-1.pdf> Acesso em: 18 jun. 2019.

SANTOS, S. P. **O professor frente às novas tecnologias da comunicação e da informação: uma investigação na Escola Raimunda dos Passos**. Macapá, 2012. Disponível em: <https://www2.unifap.br/midias/files/2016/04/O-PROFESSOR-FRENTE-%C3%80S-NOVAS-TECNOLOGIAS-DA-COMUNICA%C3%87%C3%83O-E-DAINFORMA%C3%87%C3%83O-SANDRA-PANTOJA.pdf> Acesso em: 17 jun. 2020.

SANTOS, T. **Exploração sexual infanto-juvenil via rede de internet**. Marília - SP, 2010.

SANTOS, T. P.; REIS, M. B. F. Educando na diversidade: o uso das tecnologias e a inclusão escolar. **EDUCERE-Congresso Nacional de Educação**. PUC - PR, Curitiba, 2015. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/17715_7582.pdf Acesso em: 12 dez. 2020.

SAVIANI, D. Trabalho e educação: fundamentos ontológicos e históricos. **Revista Brasileira de Educação**, v. 12, n. 34 jan./abr. 2007. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-24782007000100012&script=sci_abstract&tlng=pt Acesso em: 04 jan. 2021.

SCHMITT, C.M. **O YouTube como ferramenta pedagógica para o ensino**. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. Porto Alegre, 2015. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133982/000978838.pdf?sequence>. Acesso em: 27 nov. de 2021.

SCHNEIDER, C., K.; CAETANO, L.; RIBEIRO, L. O. M.. Análise de vídeos educacionais no Youtube: caracteres e legibilidade. **Renote**, v. 10, n. 1, 2012. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/30816> Acesso em: 27 nov. de 2021.

SILVA, A.B. O YouTube e o comportamento de compra da criança. **XVII SEGET**, Paraná 2020. Disponível em: <https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos20/16830181.pdf> , Acesso em: 27 nov. de 2021.

SILVA, J. B. **O vídeo como recurso didático**. Monografia - Programa de Formação Continuada em Mídias na Educação - Universidade Federal do Rio Grande, Chuí, Rio Grande do Sul, 2009.

SILVA, M.; ALVES, M.; JÚNIOR, V. B. S. Uso pedagógico de mídias digitais na escola como prática inovadora de ensino. **Revista Facima Digital**. São Paulo - SP, 2019. Disponível em: https://www.facima.edu.br/instituto/revista/arquivos/ano3/revista_facima_ano_3_inovacao_co_nectivismo.pdf Acesso em: 18 nov. 2020.

SILVA, R. F.; CORREA, E. S. Novas tecnologias e educação: a evolução do processo de ensino e aprendizagem na sociedade contemporânea. **Educação & Linguagem**, ano 1, no 1, Jun. · p. 23-35 · 2014. Disponível em: <https://www.fvj.br/revista/wp-content/uploads/2014/12/2Artigo1.pdf> Acesso em: 26 set. 2020.

SILVA, S. M. O. GOMES, F. C. C. **Tecnologias e mídias digitais no contexto escolar: uma análise sobre a percepção dos professores**. TUIUTI - PR/ UFPR/ PUC – PR. Curitiba, 2015.

SILVEIRA, E. A. **Tecnologias e mudanças de paradigma do ensino aprendizagem**. Porto Alegre, 2015. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133984/000979726.pdf?sequence=1> Acesso em: 16 jan. 2021.

SOARES, M. N.; BEZERRA, E. V. Revolução tecnológica, redes sociais e desafios contemporâneos para efetivação da ciberdemocracia e dos direitos do e-cidadão: uma proposta para referendun de questões políticas importantes. **Revista de Direitos Humanos e Efetividade** - Maranhão. 2017. Disponível em: <https://www.indexlaw.org/index.php/revistadhe/article/view/2294> Acesso em: 24 jan. 2021.

SOUSA, M.C.D.L. **O maravilhoso mundo da internet: relato sobre a criação de um canal do YouTube**. Viçosa – MG, 2017. Disponível em: <https://www.jornalismo.ufv.br/wp-content/uploads/2018/07/O-Maravilhoso-Mundo-da-Internet-Relato-Sobre-a-Cria%C3%A7%C3%A3o-de-um-Canal-no-Youtube.pdf> Acesso em: 12 set. 2019.

SOUZA, C. H. B.; LEITE, C. A. C. As mudanças na infância e no direito no contexto hodierno. **Revista do Curso de Direito PUC**. Minas Gerais, 2010. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/DireitoSerro/article/view/1338> Acesso em: 17 jan. 2021.

SOUZA, D. A. OLIVEIRA, J. A.M. Uso de tecnologias digitais por crianças e adolescentes: potenciais ameaças em seus inter-relacionamentos. **XIII SEGET**, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos16/952473.pdf>, Acesso em: 17 out. 2021.

TAVARES, S. T. P. Educação e aprendizagem no século XXI: o papel do professor e do aluno frente aos impactos das tecnologias da informação e da comunicação (tic) na educação. **Ed. Evidência**, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/329132196_Educacao_e_aprendizagem_no_seculo_

XXI_o_papel_do_professor_e_do_aluno_frente_aos_impactos_das_tecnologias_da_informacao_e_da_comunicacao_tic_na_educacao Acesso em: 21 jun. 2020.

TOMAZ, R. O. **YouTube, infância e subjetividades:** o caso Julia Silva. Escola de Comunicação da UFRJ, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <http://fatea.br/seer3/index.php/ECCOM/article/view/444/396>, Acesso em: 20 out. 2021.

TUDO MÍDIA. Os 50 sites mais visitados em 2019. Disponível em: <https://www.tudoemdia.com/2019/04/09/os-50-sites-mais-acessados-do-brasil-no-ano-de-2019/>. Acesso em: 5 mar. 2020.

TURCKE, C. **Sociedade Excitada:** Filosofia da Sensação. Editora Unicamp 1ª Ed. janeiro 2010.

VEJA, São Paulo: Abril Tecnologia. **Há 20 anos, a World Wide Web era criada.** 6 ago 2011. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/ha-20-anos-a-world-wide-web-era-criada/> Acesso em: 27/02/2021.

VERSUTI, A. SANTINELLO, J. **Paradigmas da educação.** 1ª Edição -Aveiro: Ria Editorial, 2019.

VIEIRA, L. RICCI, M. **A educação em tempos de pandemia.** OEMESC, Santa Catarina, 2020.

XAVIER, C. A era Youtuber e o desafio de proteger crianças e adolescentes de conteúdos impróprios. **Anais do 4º Congresso Internacional de Direito e Contemporaneidade: mídias e direitos da sociedade em rede** - Santa Maria - 8 a 10 de novembro de 2017. Disponível em: <http://coral.ufsm.br/congressodireito/anais/2017/3-12.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2021.

YOUTUBE. **Plataforma do YouTube.** Disponível em: <https://www.youtube.com/?gl=BR&hl=pt>. Acesso em: 25 jan. 2019.

APÊNDICES

APÊNDICE A

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE – UNICENTRO PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO – PROPESP COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA – COMEP

Termo de assentimento para criança e adolescente (maiores de 6 anos e menores de 18 anos)

Você está sendo convidado (a) para participar da pesquisa **A PLATAFORMA DO YOUTUBE: USOS E APROPRIAÇÕES FEITAS POR ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS DA ESCOLA MUNICIPAL JOSÉ BONIFÁCIO NA CIDADE DE VITORINO-PR**. A qual seus pais permitiram que você participe.

As crianças que irão participar desta pesquisa têm de 6 a 10 anos de idade.

Você não precisa participar da pesquisa se não quiser, é um direito seu e não terá nenhum problema se desistir.

A pesquisa será feita na Escola Municipal José Bonifácio –EIEF, onde as crianças vão responder a perguntas. Para isso, será realizado entrevista. O uso da entrevista é considerado(a) seguro (a), mas é possível ocorrer desconfortos nas respostas. Caso aconteça algo errado, você pode nos procurar pelos telefones (46) 999085252 da pesquisadora Ana Rubia Testa.

Mas há coisas boas que podem acontecer como possibilitar usar a plataforma do YouTube como um auxiliar no processo de aprendizagem.

Ninguém saberá que você está participando da pesquisa; não falaremos a outras pessoas, nem daremos a estranhos as informações que você nos der. Os resultados da pesquisa vão ser publicados, mas sem identificar as crianças que participaram.

Se você tiver alguma dúvida, você pode me perguntar. Eu escrevi os telefones na parte de cima deste texto.

CONSENTIMENTO PÓS INFORMADO

Eu _____ aceito participar da pesquisa **A PLATAFORMA DO YOUTUBE: USOS E APROPRIAÇÕES FEITAS POR ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS DA ESCOLA MUNICIPAL JOSÉ BONIFÁCIO NA CIDADE DE VITORINO-PR**

Entendi as coisas ruins e as coisas boas que podem acontecer.

Entendi que posso dizer “sim” e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir e que ninguém vai ficar furioso.

Os pesquisadores tiraram minhas dúvidas e conversaram com os meus responsáveis.

Recebi uma cópia deste termo de assentimento e li e concordo em participar da pesquisa.

Guarapuava, ____ de _____ de _____.

Assinatura do menor

Assinatura do(a) pesquisador(a)

APÊNDICE B**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE – UNICENTRO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO – PROPESP
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA – COMEP****TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)**

Prezado(a) Responsável(a),

Seu filho(a) está sendo convidado(a) a participar da pesquisa **A PLATAFORMA DO YOUTUBE: USOS FEITOS POR ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS DA ESCOLA MUNICIPAL JOSÉ BONIFÁCIO NA CIDADE DE VITORINO-PR**, sob a responsabilidade de Ana Rubia Testa.

O presente projeto de pesquisa foi aprovado pelo COMEP/UNICENTRO.

DADOS DO PARECER DE APROVAÇÃO

Emitido Pelo Comitê de Ética em Pesquisa, COMEP-UNICENTRO

Número do parecer: 4.471.014

Data da relatoria: 17/12/2020

1. PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA: Ao participar desta pesquisa será necessário que a criança responda às perguntas feitas oralmente pela pesquisadora, o qual é direcionado aos alunos da rede municipal de ensino da cidade de Vitorino-Paraná, sendo delimitado aos alunos da Escola Municipal José Bonifácio –EIEF. As perguntas da entrevista tratam de questões específicas sobre a plataforma do YouTube e seu uso. As respostas são voluntárias.

Lembramos que a participação é voluntária, você tem a liberdade de não querer que seu filho participe, e pode desistir, em qualquer momento, mesmo após ter iniciado o questionário sem nenhum prejuízo para você ou para a criança.

2. RISCOS E DESCONFORTOS:

O procedimento utilizado através de questionário poderá trazer algum desconforto como no caso de não fazer uso de nenhum aparelho ou mídia tecnológica. O tipo de procedimento apresenta um risco mínimo de não saber o que é a plataforma do YouTube que será reduzido pela(o) esclarecimento e demonstração da plataforma. Se você ou seu filho precisar de algum tratamento, orientação, encaminhamento etc, por se sentir prejudicado por causa da pesquisa, ou sofrer algum dano decorrente da mesma, o pesquisador se responsabiliza por prestar assistência integral, imediata e gratuita.

3. BENEFÍCIOS: Os benefícios esperados com essa pesquisa são possibilitar usar a plataforma do YouTube como um auxiliar no processo ensino aprendizagem.

4. CONFIDENCIALIDADE: Todas as informações que a criança fornecer ou que sejam conseguidas por meio de entrevista, serão utilizadas somente para esta pesquisa. Suas respostas ficarão em segredo e o nome da criança não aparecerá em nenhum lugar.

5. ESCLARECIMENTOS: Se tiver alguma dúvida a respeito da pesquisa ou da entrevista, pode procurar a qualquer momento o pesquisador responsável.

Nome do pesquisador responsável: Ana Rubia Testa

Endereço: Osvaldo Bertelli, Pinheirinho Pato Branco-PR

Telefone para contato: (46) 999085252

Horário de atendimento: Qualquer horário do dia.

6. RESSARCIMENTO DAS DESPESAS: Caso o(a) Sr.(a) aceite que seu filho(a) participe da pesquisa, não receberá nenhuma compensação financeira.

7. CONCORDÂNCIA NA PARTICIPAÇÃO: Se o(a) Sr.(a) estiver de acordo que seu filho (a) participe deverá preencher e assinar o Termo de Consentimento Pós-esclarecido que se segue, em **duas vias**, sendo que uma via ficará com você.

=====

APÊNDICE C**CONSENTIMENTO PÓS INFORMADO**

Pelo presente instrumento que atende às exigências legais, o Sr.(a) _____ portador(a) da cédula de identidade _____, declara que, após leitura minuciosa do TCLE, teve oportunidade de fazer perguntas, esclarecer dúvidas que foram devidamente explicadas pelos pesquisadores, ciente dos serviços e procedimentos aos quais será submetido e, não restando quaisquer dúvidas a respeito do lido e explicado, firma seu CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO em permitir a participação de seu filho(a) de forma voluntária desta pesquisa.

E, por estar de acordo, assina o presente termo.

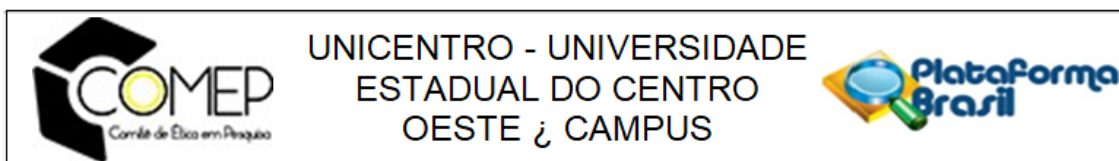
Guarapuava, _____ de _____ de _____.

Assinatura do participante / Ou Representante legal

Assinatura do Pesquisador

ANEXOS

ANEXO A



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: A Plataforma do YouTube: Usos feitos por alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais da Escola Municipal José Bonifácio na cidade de Vitorino-PR.

Pesquisador: Ana Rubia Testa

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 40235620.0.0000.0106

Instituição Proponente: Universidade Estadual do Centro Oeste - UNICENTRO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.471.014

Apresentação do Projeto:

O presente protocolo foi enquadrado como pertencente à seguinte Área Temática: "Educação". No documento intitulado "PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1655843.pdf", datado de 18/11

/2020, no item "Resumo", lê-se: "A presente pesquisa tem como objetivo analisar como a plataforma do YouTube pode transformar-se em uma ferramenta de auxílio no processo ensino/aprendizagem. justificando

-se por abordar por abordar um assunto contemporâneo, buscando analisar conteúdos acessados por alunos e professores nos canais pedagógicos disponíveis no YouTube.

A internet possui inúmeras redes sociais, redes de comunicação e audiovisuais, inéditas e de interesse de crianças e adolescentes, dentre essas está o YouTube. Na presente pesquisa se busca analisar essa faixa etária e o uso que essas crianças estão fazendo da plataforma, também vamos analisar como os professores da rede municipal de ensino da cidade de Vitorino-PR, utilizam a plataforma do YouTube em sua prática pedagógica.

Metodologia Proposta:

A metodologia aplicada divide-se em etapas, sendo a primeira de levantamento bibliográfico, a

segunda levantamento de informações com estudantes e professores, a terceira coleta de informações no YouTube e a quarta etapa a análise dos dados.

* Trata-se de um projeto retirado de pauta por ter sido submetido em 24/09/2020 de forma errada, "Submissão de Projeto Anterior à Plataforma Brasil".

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

O objetivo geral desta pesquisa é analisar como a plataforma do YouTube pode se tornar uma ferramenta pedagógica de auxílio no processo Ensino/Aprendizagem.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

De acordo com a autora, nos dados básicos do projeto encontra-se - Não se aplica.

No TCLE a pesquisadora considera um risco mínimo de desconforto como no caso de não fazer uso de nenhum aparelho ou mídia tecnológica. O tipo de procedimento apresenta um risco mínimo de não saber o que é a plataforma do YouTube que será reduzido pela(o) esclarecimento e demonstração da plataforma, responsabilizando-se pela assistência de forma integral, imediata e gratuita.

Benefícios:

Uma educação de qualidade.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Tipo de estudo de acordo com a autora é análise dos dados do questionário, será realizado em Vitorino-Pr, no item desenho apresenta-se somente a informação de qualitativo, população, crianças e adolescentes sem deixar claro a faixa etária e professores, particularidades da coleta, número de participantes - 20, sendo 10 alunos e 10 professores, etc;

Na presente pesquisa se busca analisar essa faixa etária e o uso que essas crianças estão fazendo da plataforma, também vamos analisar como os professores da rede municipal de ensino da cidade de Vitorino- PR, utilizam a plataforma do YouTube em sua prática pedagógica.

Metodologia Proposta:

A metodologia aplicada divide-se em etapas, sendo a primeira de levantamento bibliográfico, a segunda levantamento de informações com estudantes e professores, a terceira coleta de informações no YouTube e a quarta etapa a análise dos dados.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

- 1) Check List inteiramente preenchido - com o nome da instituição coparticipante Escola Municipal José Bonifácio EIEF. Vitorino-PR., no entanto na questão do check list : " Inserir O nome da Instituição Co Participante, se houver?" a pesquisadora marcou N/A
- 2) Folha de rosto com campos preenchidos está presente, com carimbo identificador e assinada por Alessandro de Melo coordenador do PPGE;
- 3) Carta de anuência está presente em papel timbrado da Prefeitura de Vitorino, assinada pela secretária municipal de educação, cultura esporte e lazer do município de Vitorino-PR, Vania Lucia Bortolan Tomazini, autorizando a professora a pesquisadora Ana Rubia Festa e disponibilizado o espaço físico, docentes e discentes da escola municipal José Bonifácio - EIEF para sua pesquisa ;
- 4) TCLE (termo de consentimento livre e esclarecido) - Presente , para os pais e para os professores,

4.1) TALE (Termo de Assentimento para menores de idade ou incapazes), está presente, a pesquisa será feita com estudantes, seis (6) até os dez (10) anos de idade. o TALE está escrito em linguagem adequada para a idade dos participantes

5) Projeto de pesquisa completo está anexado;

6) Instrumento para coleta dos dados está anexado em separado intitulado questionário para professores e questionário para alunos;

7) Cronograma com vigência da pesquisa de fev/2019 a ago/2021, estando a coleta de dados agendada para fev/2021;

8)- Orçamento está como financiamento próprio sem gastos na plataforma em documento anexado em separado ; a pesquisadora relata que a alimentação e as impressões serão custeadas pela escola municipal,

Recomendações:

(1)- Ressalta-se que segundo a Resolução 466/2012, item XI – DO PESQUISADOR RESPONSÁVEL, parágrafo f), é de responsabilidade do pesquisador "manter os dados da pesquisa em arquivo, físico ou digital, sob sua guarda e responsabilidade, por um período de 5 anos após o término da pesquisa."

(2)- O TCLE, Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, deve ser emitido em duas vias de igual teor.

Todas as vias devem ser assinadas pelo pesquisador responsável e pelo participante. Uma via deverá ser entregue ao participante e a outra fará parte dos documentos do projeto, a serem mantidos sob a guarda do pesquisador.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

A presente pesquisa está em conformidade com a Resolução 466/2012. Este CEP considera que todos os esclarecimentos necessários foram devidamente prestados, estando este projeto de pesquisa apto a ser realizado.

Considerações Finais a critério do CEP:

Em atendimento à Resolução CNS/MS- 466/2012, deverá ser encaminhado ao CEP o relatório parcial assim que tenha transcorrido um ano da pesquisa e relatório final em até trinta dias após o término da pesquisa.

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

GUARAPUAVA, 17 de Dezembro de 2020.

Assinado por:
Gonzalo Ogliari Dal Forno
(Coordenador(a))