



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA EDUCAÇÃO**

Amanda Mussi

Orientadora: Profa. Ma. Sandra Barbosa Parzianello

**MÍDIAS E INFÂNCIA: O YOUTUBE NA FORMAÇÃO DO
EU E DO OUTRO**

Limeira, SP 2023

AMANDA MUSSI

MÍDIAS E INFÂNCIA: O YOUTUBE NA FORMAÇÃO DO EU E DO OUTRO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao programa de Pós-graduação lato sensu em Mídia Educação da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídias e Educação.

Orientadora: Profa. Ma. Sandra Barbosa Parzianello

Limeira
2023

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

M989m Mussi, Amanda

Mídia e infância: o youtube na formação do eu e do outro /
Amanda Mussi.

19 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) --
Universidade Federal do Pampa, ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E
EDUCAÇÃO, 2023.

"Orientação: Sandra Barbosa Parzianello".

1. Crianças com deficiência. 2. Inclusão. 3. YouTube. I.
Título.

AMANDA MUSSI

MÍDIAS E INFÂNCIA: O YOUTUBE NA FORMAÇÃO DO EU E DO OUTRO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Especialização em Mídia e Educação da Universidade Federal do Pampa/UAB, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídia e Educação.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 27 de janeiro de 2023.

Banca examinadora:

Profª. Ma. Sandra Barbosa Parzianello
Orientadora
(UAB/Unipampa)

Prof. Dr. Leandro Ramires Comassetto
(Unipampa)

Prof. especialista José Carlos Ferrari Júnior
(Rede Municipal de Porto Alegre)



Assinado eletronicamente por **Sandra Regina Barbosa Parzianello, Usuário Externo**, em 02/02/2023, às 21:12, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **JOSE CARLOS FERRARI JUNIOR, Usuário Externo**, em 03/02/2023, às 14:03, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **LEANDRO RAMIRES COMASSETTO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 03/02/2023, às 16:39, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1046323** e o código CRC **D4993ED1**.

MÍDIAS E INFÂNCIA: O YOUTUBE NA FORMAÇÃO DO EU E DO OUTRO

Amanda Mussi¹

Sandra Barbosa Parzianello²

RESUMO

As plataformas de conteúdos digitais têm ganhado um grande espaço no cotidiano das crianças por serem de fácil acesso e onde muitos se sentem à vontade para se expressar, entre as quais, o YouTube aparece como destaque. O presente trabalho discute quão inclusivos são os conteúdos produzidos e publicados nessa plataforma para crianças. A pergunta central se baseia em questionar qual o lugar direcionado às crianças com deficiências nos conteúdos produzidos e disponibilizados nesta plataforma. Trata-se de um estudo qualitativo, bibliográfico e exploratório, analisando vídeos e conteúdos disponíveis. Com a pesquisa, foi possível identificar que não há inclusão de crianças com deficiências nos materiais analisados, sendo necessário críticas e representatividade desse público nas plataformas digitais, na busca por uma cidadania ativa dessas populações. Nesse sentido, sempre há uma busca de oportunidades para o desenvolvimento de brincadeiras, com interações e aceitação adequadas às diversas barreiras enfrentadas pelas crianças com deficiência.

Palavras-chave: Crianças com Deficiência; Inclusão; YouTube.

MEDIA AND THE CHILDHOOD: THE YOUTUBE IN THE FORMATION OF MYSELF AND THE OTHER

ABSTRACT

The digital platform has grown in the children's daily life, it is accessible, and where people feel comfortable to express themselves, as well as YouTube seems to be the spotlight. This article discusses how inclusive are the contents produced and published in this children's platform. The main question is to enquire what is the space for children with disabilities in this platform. Therefore, this paper is qualitative, bibliographic and exploratory, analyzing the videos and contents available. The research identified that there is no inclusion of children with disabilities in the material analyzed, needing critics and representativity of this public in the digital platforms, hoping for awareness in this area. Thus, there's always a longing for opportunities and development of games, interactions and acceptance of the several struggles faced by the children with disabilities.

¹ Docente em Educação Especial e Inclusiva na Prefeitura Municipal de Limeira. Especialização em Neuropsicopedagogia; Pós-graduanda em Mídia e educação (UAB/Unipampa). Endereço eletrônico: amanda_muss@hotmail.com

² Orientadora e docente do curso de Pós-graduação em Mídia e Educação (UAB/Unipampa). Vice líder do Grupo de Pesquisa "Diálogos do Pampa" (Unipampa/CNPq); Mestra e Doutoranda em Ciência Política (PPGCPol) da Universidade Federal de Pelotas (UFPeL)/RS. Endereço eletrônico: sandrapar@yahoo.com

Keywords: children with disabilities; inclusion; YouTube.

INTRODUÇÃO

O avanço das novas tecnologias tem exercido um protagonismo crescente na vida das novas gerações, articulando, também, a forma como se percebe e se transforma o mundo midiático. Nesse contexto, muitas crianças já estão socializadas a uma instituição paralela, diferente do ensino formal, levando-as ao desenvolvimento de novas habilidades por meio das múltiplas linguagens dessas sempre novas tecnologias. Atualmente, a escola encontra grandes desafios em se adequar ao uso das mídias, contudo, ela necessita ter as mídias como seus parceiros de trabalho na função social de formar cidadãos.

Há décadas, assistimos ao maior desafio da contemporaneidade: o de incluir populações e dar acesso às pessoas mais diversas no mundo digital. Mas, a educação formal e a capacitação dos sujeitos dependem de projetos, via políticas públicas, que busquem por capital e investimento para fazer a diferença no dia a dia dos sujeitos. Sem constrangimento, muitas lideranças assistem à morosidade do sistema, tornando-se alvo de críticas, por isso mesmo, nem sempre positivas ao seu respeito.

O YouTube se faz presente na vida de grande parte da população, seja pela facilidade no acesso ou pelo imenso acervo oferecido. Na escola não seria diferente. Um trabalho desenvolvido com alunos na faixa etária dos três aos onze anos fez despertar a motivação pelos vídeos infantis disponibilizados na plataforma, com isso, se transformou em objeto de análise deste artigo. A curiosidade e interesse dos alunos nesta plataforma nos fazem perceber o grande aliado que temos. No YouTube, encontramos vídeos que auxiliam na compreensão dos conceitos matemáticos, na alfabetização, na apreciação de história, etc. Porém, é necessário entender seus benefícios e como utilizá-los adequadamente dentro de um planejamento em sala de aula. A familiaridade das crianças com essa plataforma pode ser de grande valia em seu desenvolvimento pessoal e cognitivo.

Foram explorados 10 canais infantis, sendo as buscas feitas por meio de pesquisas na internet, sugestões do próprio YouTube, ranking de canais e vídeos mais acessados e sugestões dos alunos. Os canais analisados foram: Blippi; Flávia

Calina; Manu e Pepê; Canal da Lele; Numberblocks; Brincando com a tia Fla; Luccas Neto; Turma do Folclore; Galinha Pintadinha e Sarah de Araújo.

Essa plataforma, com longo alcance de usuários, sem limite de idade, permite o acesso e as visualizações livres, inclusive, do público infantil.

Esta plataforma de compartilhamento de vídeos, que funciona ao mesmo tempo como rede social, é espaço prioritário para crianças e adolescentes que procuram palco para atuar, expressar opiniões e identidades e para contar histórias sobre a sua vida cotidiana. (MIRANDA et. al, 2018, p. 176)

Nós nos perguntamos, então, qual o lugar direcionado às crianças com deficiências nos conteúdos produzidos e disponibilizados nesta plataforma. E, para respondermos esta questão, alguns objetivos foram traçados: I) Entender as mudanças culturais sobre o conceito de infância; II) Conhecer os canais do YouTube mais acessados pelo público infantil e observar as narrativas; III) Relacionar os conteúdos mais vistos nessa plataforma (YouTube) com as representações acerca das diferenças na infância, sobretudo, quanto às deficiências.

Assim, no decorrer do trabalho abordaremos o entrelaçar de mídia e cultura, situando a criança como cidadã e ser ativo no mundo, onde sua participação e desenvolvimento são fundamentais. Continuando, é explorado o panorama histórico e cultural da formação da infância, as interações sociais, as linguagens e suas interpretações. Finalizando com a relação do eu e do outro, respondendo à questão inicial que fomenta o presente trabalho com os conteúdos disponíveis em tal plataforma, relacionando as diferenças na infância dentro deste público variado em idade, condição física, psíquica e social. Por fim, é apresentada uma possibilidade de aliança entre mídia e educação, sendo a escola uma das instituições mais importantes na vida dos indivíduos, capaz de modificar padrões pré-estabelecidos.

MÍDIAS E IMAGINÁRIO INFANTIL

O uso das inúmeras possibilidades ofertadas pela internet faz parte do cotidiano de grande parte da população, sendo rotina de homens e mulheres, que muitas vezes, têm como o primeiro movimento do dia, o clique na tela do smartphone. Esses padrões comportamentais dos adultos e seus usos, segundo

Kishimoto (1988) são assistidos e muitas vezes copiados pelas crianças, seres ativos, que estão iniciando suas leituras sobre o mundo, e por isso, evocando a realidade que as circunda.

Dentre as variadas ofertas, os vídeos que envolvem desenhos animados, tutoriais, jogos e outras atrações antropomórficas³, são possibilidades atraentes para o público infantil, e têm alcançado, cada vez, mais usuários e interessados, pois, o uso se transforma em entretenimento, comunicação e interação. A plataforma YouTube por exemplo, é campo para investigações nesse sentido porque muitas crianças produzem e acessam conteúdos de variados segmentos, sendo os likes e visualizações o “motor” impulsionador para o crescimento dos canais. As crianças se sentem curiosas com as brincadeiras e jogos apresentadas e/ou ensinadas pelos youtubers mirins, se sentem encantadas com os locais e brinquedos explorados e o dia a dia de diversão que parece não ter fim. Assim, cada vez mais, se sentem instigadas a consumir os conteúdos.

Os desafios que envolvem o uso da internet por crianças são inesgotáveis enquanto pontos positivos e negativos que dividem as opiniões de teóricos, professores, cientistas, pais, mães e responsáveis, uma vez que os conteúdos presentes nos veículos de comunicação e mídia influenciam sua formação.

Há algumas décadas, a televisão é tomada como vilã no discurso de boa parte da população, que se divide entre os sujeitos que viam nela o declínio da humanidade, e entre aqueles que se adequavam, grupos que Eco (1971) nomeou, de apocalípticos e integrados. Cabe ressaltar que as mídias e suas ofertas são produtos da cultura, por isso, é campo onde os meios de comunicação de massa se fixam, e o YouTube, como ferramenta de acesso das crianças aos conteúdos digitais:

... promove variadas possibilidades de interações na atual perspectiva de infância. Estas interações não só transformam as relações das crianças com os recursos midiáticos como, também, impactam nas construções

³ Antropomórficas: adjetivo semelhante ao homem; de aspecto ou aparência semelhante ao da espécie humana; antropomorfo.
<https://www.dicio.com.br/antropomorfo/#:~:text=Significado%20de%20Antropom%C3%B3rfico,deuses%20comportamentos%20e%20sentimentos%20humanos>

identitárias dos pequenos e pequenas, possibilitando novas e múltiplas formas de se constituir criança na pós-modernidade. (ARAÚJO, 2019, p.2)

Ao analisar as mudanças de acesso às variadas mídias e os tempos, reflete:

Comparando as relações das crianças com as tecnologias no final do século passado e as crianças deste final de segunda década do século XX, observamos que a principal mudança ocorre na maneira como os pequenos e pequenas interagem com a tecnologia. Enquanto no passado as crianças se restringiam a serem espectadoras dos programas televisivos, na contemporaneidade, elas assumem, também, a condição de quem produz conteúdo nos diferentes espaços de comunicação presente na cultura digital. (ARAÚJO, 2019, p.16).

Um hiperlink conecta uma notícia à outra mídia, por meio do qual a notícia pode surgir; em um clique somado à sonoridade de uma música, uma criança conecta-se com um mundo de signos, cores e representações, que mesclam realidade e fantasia e contribuem com sua construção e percepção de mundo. As mensagens expostas nas mídias (vídeos, fotos, posts, podcast etc.) direcionadas ao público infantil são, além de reflexo da cultura enquanto construção humana, linguagens da cultura digital, formadas por signos, lidos e interpretados pela criança, agente ativo que interpreta e constrói cultura, de acordo com Laraia (2015), “A Cultura é influenciada pelos homens e os influencia, portanto, é um processo complexo e em contínua transformação.”

Assim, podemos refletir, também apoiados em ARAÚJO (2019) que:

(...) a tecnologia e seus artefatos impactam numa cultura mais ampla, construindo diferentes formas de infância, todas elas influenciadas-direta ou indiretamente pelo contexto tecnológico atual e os modos de ser e estar que dele derivam (ARAÚJO, 2019, p. 16)

Com os muitos conceitos formados e adequados para atender às mudanças históricas da própria língua, o conceito de leitura torna-se de grande relevância. Compreendemos que a língua forma maneiras de pensar, sendo um elemento vivo, cuja leitura não se limita à decodificação silábica. Cada pessoa possui, com auxílio da comunidade, os aprendizados e conexões provenientes das suas experiências, a capacidade de interpretação dos signos, fenômenos e vivências (FERRERO, TEBEROSKY, 1985).

A leitura das imagens antecede à da escrita e emoldura as sínteses de pensamento da criança, sendo assim, a visualização de um vídeo pode ser mais

entendível a uma criança que uma história lida, por exemplo. Os vídeos e outras mídias direcionados ao público infantil alimentam um mercado bilionário, e atuam no processo de endoculturação⁴ infantil na medida que acessam diversas formas de linguagem, abusando do antropomorfismo, conforme Araújo (2019), para “agradar” a construção do que se consolidou nomear de infantil, através da repetição pelos meios de comunicação em massa das informações selecionadas como importantes àquele público, só que:

... é preciso conceber que a infância não pode ser declarada como universal, mas, como diversa, pois, o uso das mídias digitais pelas crianças pode existir de maneiras distintas, mediante o contexto social e cultural em que vivem, e pode impactar o desenvolvimento diferentemente, em função destas novas formas de comunicar e viver. (ARAÚJO, 2019, p. 17)

Com a expansão da internet nos últimos cinquenta anos, e apropriação e uso das ferramentas contidas nas diversas plataformas digitais, crianças de menor idade passaram a integrar e manusear os elementos da cultura digital com um relevante diferencial: se com a televisão as crianças precisam esperar para ver determinado programa, com as plataformas de vídeos, elas podem escolher o conteúdo que querem ver no momento.

Não demorou muito para que a indústria localizasse no público infantil uma forma muito lucrativa. Com o apelo da propaganda e pela linguagem, foram articulados nas crianças “quereres” e novas necessidades, pois, se visualizou a obtenção de lucro por meio de vendas das ferramentas ou do acesso à internet. Deste modo, objetivando a criação de conceitos de normalidade, beleza e outros padrões, construídos indiretamente, delimitando aquele que serve ou não ao mercado, dispondo de graus de normalidade, por meio de conceitos de si e do outro e tendo o anormal, como o indesejado, se estabelece:

A relação entre imaginário infantil e mídias é bastante imbricada. As mídias inauguram por meio da expansão tecnológica, a possibilidade de um imaginário compartilhado a nível global que dissemina visões e modelos hegemônicos, a partir de suas estruturas narrativas. Produz-se um imaginário que se embrenha na estrutura narrativa, resignificando

⁴ Endoculturação: De acordo com Vygotsky (1977), trata-se sobre o desenvolvimento e a capacidade potencial de aprendizagem, sendo um processo histórico social no desenvolvimento do indivíduo, onde a criança não nasce com os elementos importantes do ser e sim adquire no decorrer da sua formação.

questões que lhes parecem pertinentes, tensionando a cultura e disseminando concepções de mundo. Esse processo entre o lúdico, dinâmico e interativo, entre a criança (suas concepções) e o desenho animado, permite à criança recriar “uma realidade particular que lhe é própria no mundo. (PACHECO apud ODININO e SOUZA, 2020, p. 3)

O uso de telas pelo público infantil também reflete os tempos atuais, nos quais o enfraquecimento e o imediatismo das relações são o ponto principal para fomentar o interesse pelo conteúdo. Em meio a uma imensidão de cores, falas programadas e artifícios, o cérebro infantil sofre estímulos exacerbados, muitas vezes, culminando em estresse, refletindo um ciclo que as leva a acelerar a velocidade de audiência aos vídeos, ficarem entediadas e buscarem, cada vez mais, formas de alimentar o padrão de entretenimento midiático estabelecido em sua época.

O uso precoce de aparelhos celulares e tablets pelas crianças é uma realidade que atinge o mundo inteiro, justificado por vários motivos, desde recreação a “cuidados” com as crianças, diante do cotidiano atarefado dos pais, mães e outros responsáveis. Estudos recentes da Neurociências e Comportamento, demonstram traços patológicos do uso exagerado de smartphones e outras ferramentas tecnológicas logadas à internet. A nomofobia ou fobia em ficar sem aparelho celular, já é uma realidade a qual perpassa as relações interpessoais de crianças e adultos, refletindo padrões de ansiedade, medo, confusão entre o real e o virtual, além de depressão, conforme Pichonelli (2021).

O arcabouço visando entender a influência do mundo digital na vida da população tem aumentado, mas ainda segue em curso lento, sobretudo, ao investigar tais influências no desenvolvimento infantil. A apropriação das tecnologias virtuais pelas crianças e o endeusamento das ferramentas disponíveis, é na maioria, uma resposta aos métodos tradicionais de educação em nossa sociedade. Essa perspectiva desconsidera as variações culturais que circundam a infância, reduzindo tais sujeitos a seres que apenas recebem o reflexo adulto. No mundo da internet, essas crianças sem voz, passam de meros espectadores a atores, esse é um lugar sedutor, cujo alcance é desejado por grande parte desse público, sobretudo, no que se relaciona à fama e ao poder midiático, de youtubers famosos. Ao refletir sobre as mudanças de comportamento do público infantil com as tecnologias, o autor contribui:

Comparando as relações das crianças com as tecnologias no final do século passado e as crianças deste final de segunda década do século XXI, observamos que a principal mudança ocorre na maneira como os pequenos e pequenas interagem com a tecnologia. Enquanto no passado as crianças se restringiam a serem espectadoras dos programas televisivos, na contemporaneidade, elas assumem também a condição de quem produz conteúdo nos diferentes espaços de comunicação presentes na cultura digital. (ARAÚJO, 2019, p. 16)

Conhecido como terra sem Leis, apesar das aparentes diretrizes de usos, o YouTube é um paradoxo, entre a terra de ninguém e o lugar de todos. Dentro dessa plataforma existem os mais variados conteúdos, com isso, os problemas se expressam frente à condição da criança Youtuber: propaganda, aliciamento e trabalho infantil etc. As crianças, familiarizadas com as personagens dos canais que assistem, reproduzem seus comportamentos e atitudes.

Os diversos tutoriais também são modos de ensinar o público infantil a consumir e a brincar. Porém, ao assistir outra criança brincando, nos perguntamos qual o tempo que lhe resta para o seu brincar. Nos surge, assim, o engessamento das brincadeiras, que sob esse viés, deve seguir um protocolo de jeitos e falas, pois:

Na cibercultura infantil, os modos de experimentar o lúdico foram se resignificando, de modo que o entretenimento agora passa a ser experimentado em relações individuais, muitas vezes vivenciadas por meio de telas. Aprender, brincar, se comunicar, produzir e difundir narrativas de suas experiências, desejos e sonhos também fazem parte do mundo infantil conectado. Diferentemente de muitos adultos, para essas crianças a vida online aparece parece sem segredos, muito fácil, sedutora e lúdica, por isso, cada dispositivo é tratado com intimidade, com afetividade, pois é um “amiguinho” com quem se pode brincar e fazer coisas extraordinárias (COUTO apud ARAÚJO, 2019, p. 21).

Formando opiniões, os youtubers são os novos famosos do mundo atual, onde like significa além de massagem ao ego, dinheiro e bons rendimentos. Imitar e acompanhar o modo de vida que outrem apresenta é quase um item de moda, e aquele (a) que estiver à margem disso, passa a ser considerado(a) ultrapassado(a). O que talvez passe despercebido ao movimento de vídeos e transmissões ao vivo, é que ao consumir essas mídias, as crianças introjetam um modo de observar o mundo, a si e ao outro. Por isso, é importante refletir qual o lugar direcionado às crianças com deficiências no mundo da internet, e como os youtubers em evidência tratam questões emergentes da atualidade, como preconceitos, por exemplo.

Basta um clique para que os canais mais acessados pelas crianças dominem a tela do computador: Lucas Neto, Manu e Pepê, Galinha Pintadinha e Sarah de Araújo. Analisando 10 canais mais expressivos no quesito visualização, dentre os diversos vídeos ofertados, é possível perceber a ausência praticamente absoluta de narrativa que inclua as crianças com deficiências, e sim, uma repetição dos padrões de mídias ofertados à grande massa.

Todos estes canais possuem seus temas centrais, como mostrando seu dia a dia, abrindo e explorando novos brinquedos, ensinando o conceito matemático, demonstrando brincadeiras e visitando lugares fantásticos. Porém, não se veem quase inclusões como de um intérprete de libras, ou locais acessíveis as diversas condições físicas, ou até acessíveis socialmente. As barreiras⁵ que impedem a inclusão de todos, independente de suas condições, estão presentes nos vídeos.

Conforme a Lei 13.146/2015 (Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência - Estatuto da Pessoa com Deficiência, 2015), existem seis tipos de barreiras que podem impedir a inclusão das pessoas com deficiência. Temos as barreiras urbanísticas, em vias e espaços de uso coletivo; as arquitetônicas, encontradas em edifícios; dos transportes que estão presentes nos meios de transportes; as de comunicação e informação, que podem dificultar ou impossibilitar a expressão ou o recebimento de mensagens e de informações; as atitudinais, que dizem respeito a atitudes e comportamentos; e as barreiras que dificultam ou impedem o acesso da pessoa com deficiência às tecnologias. Assim, podemos observar nestes canais, as diversas barreiras presentes, dificultando a inclusão.

Ainda é necessário lidar com as diversas nuances que surgem e podem ser problematizadas, como a exposição das crianças nas mídias, em particular pelo YouTube, colocando os youtubers mirins em ambiente de trabalho infantil, violando as normativas legais, estabelecidas pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 1990), que prevê no artigo 140, parágrafo II a necessidade de alvará judicial para que a criança participe de espetáculo público. No entanto, uma parte dos pais e outros envolvidos nessa exposição podem alegar que internet não é espetáculo, o

⁵ Conforme inciso IV do Artigo 3 da Lei nº 13.146 de 06 de julho de 2015.

que, supostamente, poderia diferenciar a exposição física em praça, daquela exposta no YouTube, onde milhões ou bilhões de espectadores acompanham.

Apesar do grande número de criadores, crianças e adolescentes, na produção e edição dos vídeos destinados ao YouTube, não há uma lei brasileira específicas a este trabalho. De acordo com as pesquisadoras da área do Direito, Agnes Gonçalves e Ana Carolina Leme (2022), os limites para a autorização do trabalho infantil, serão estabelecidos e dependem do que determinar a Vara da Infância e Adolescência.

A utilização das mídias direcionadas ao público infantil e todo o mercado em torno dele, teve início no século XIX, com: "...o pioneirismo de Walt Disney, desde os anos 1930, por longas-metragens de repercussão mundial, como Branca de Neve, Pinóquio, Fantasia, Bambi e Cinderela, títulos exibidos nos cinemas." (ODININO e SOUZA, 2020, p.5).

Da década de 1930 até os anos 2000, a cultura em seu caráter dinâmico, mudou. O alargamento do uso da internet pelas camadas populares, inclusive pelas crianças, modificou a significação dos clássicos infantis, sendo agora a própria criança youtuber, aquela que as demais admiram e gostariam de ser.

É inegável a influência deste meio na aquisição da leitura do mundo. Elaborada pela criança, considerando sua genética e o meio na qual se insere, além dos estágios inerentes ao seu desenvolvimento, essa premissa pode ser encontrada em estudos de teóricos sobre a infância como Piaget e Vygotsky (1977). Deste modo, a criança "cria" padrões de pessoas, do aceitável ou não, e nesse contexto, é urgente que pais, educadores e a sociedade atentem para "as normas" do ser imbricadas nos "textos", contextos, e mídias ofertadas pelo YouTube. É preciso refletir como isso fomenta o preconceito, reforça a falta de alteridade nas escolas e em toda a vida da criança.

Aplicativos que atendem pessoas com deficiência existem, assim como outros meios que contemplam àqueles(as) que fogem à padronização. Porém, não é necessário ir longe no deslizar do mouse, para entender que o YouTube e os conteúdos direcionados à beleza, moda, recreação infantil, não estão preocupados em tornar suas narrativas acessíveis.

Apesar das variadas políticas públicas existentes no Brasil para as pessoas com deficiência, ainda há um engessamento do pensamento que se reproduz em forma de barreira tanto física (porque nega espaço), como simbólica, que na linguagem, aparece assim:

“... não basta vontade política e competência técnica para lidar com o anormal, para que se implemente com sucesso a inclusão. Se não forem levadas em conta a variada tipologia da normalidade e sua gênese, ou se não se conhecer, como disse Skliar (1999, p.26) “qual a política de significados que se produzem e reproduzem nessa proposta”. (NETO, 2001, p. 25)

O autor também advoga a ideia de que o próprio conceito de nível cognitivo foi inventado, como marcador de quem somos *nós* e os *outros*, pois não existe uma ordem *a priori* no mundo, e por isso mesmo, a ordem e todos os conceitos que surgem a partir dela (normal e anormal) são invenções culturais, que por não ser natural na contemporaneidade, são impostas. Essa imposição também ocorre na representação, sobretudo, nos meios mais acessados como via dela, e aqui cabem as mídias direcionadas ao público infantil e o ocultamento das pessoas com deficiências em seus enredos.

OUTRAS POSSIBILIDADES DE USO DO YOUTUBE NA INFÂNCIA

Dentro das possibilidades, o uso do YouTube na infância se mostra uma grande aliada no desenvolvimento dos conhecimentos e aprendizados infantis. Nas possibilidades temos: A melhora na compreensão e assimilação matemática, através de vídeos, músicas e desenhos; Auxílio na alfabetização, explorando e visualizando letras, palavras e relacionado aos sons; Desenvolvimento da atenção e concentração, entre outros. Porém, sem a inclusão as diversas possibilidades inexistem.

Compreendemos que no cenário das mídias direcionadas ao público infantil, sendo pessoas com deficiências, é necessário demonstrar o uso cuidadoso delas, mediado por responsáveis, como ferramenta para o desenvolvimento da infância. Excluir determinados grupos no mundo tecnológico aos quais estamos inseridos é ir contra todas as conquistas evolutivas que tivemos.

A apropriação de aparelhos tecnológicos pelas crianças é uma realidade presente em toda sociedade, inclusive nas salas de aulas, onde as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) são recursos facilitadores do processo de aprendizagem, como demonstrado em um estudo apresentado por Frade et al. (2018), onde jogos, quadrinhos e recursos semióticos, que se utilizam de músicas, movimentos, imagens e gestos para comunicação e os multimodais, onde funde linguagem verbal e não verbal, ampliando as possibilidades de letramento pelas crianças. Com isso, as possibilidades de conteúdos direcionados às crianças com deficiência se expandem, mostrando que a distância entre qualidade e quantidade nas ofertas digitais adequadas está na conscientização de seus criadores e na responsabilidade da legislação do país e dos adultos que medeiam a relação da criança com o mundo.

Todas as crianças assistem e estão inseridas na cultura digital, mas há barreiras de acesso para aquelas enquadradas como “anormais”, tornando a conscientização e tomada de atitude de toda a sociedade, pois:

[...] é possível e desejável criar ambientes de aprendizagem, de modo que o indivíduo deficiente tenha a oportunidade de desenvolver atividades que estão diretamente vinculadas às suas habilidades intelectuais. Segundo a possibilidade de aprender sobre os diferentes domínios, de aprender sobre as pessoas de aprender sobre eles próprios pode mudar a maneira como as crianças diferentes se veem a si próprias e a maneira como elas são vistas pelas pessoas. (VALENTE, 1991, p.34)

Com a compreensão necessária, as possibilidades de conteúdos adequados às crianças com necessidades especiais em plataformas digitais como o YouTube, começarão a surgir. Dessa forma, teremos materiais inclusivos, com oportunidades de desenvolver o brincar. Materiais que incluem interações e aprendizados adequados às suas limitações, auxiliando na compreensão de que são aceitos e capazes.

Durante a pesquisa, observamos alguns canais voltados ao público das pessoas com deficiências, quando encontramos alguns vídeos para as crianças deste grupo. A procura por vídeos, canais e conteúdos inclusivos, é complexa, o que demanda tempo e paciência. Nosso trabalho comprovou a falta na oferta de conteúdo, com vídeos defasados e exclusivos a este público, não abrangendo as mesmas oportunidades dos demais.

Em suma, encontramos assim um mundo dividido, de um lado diversos conteúdos, com um grande acervo ao público em geral e do outro, poucos vídeos que alcançam algumas deficiências (observamos vídeos para o público surdo, tendo a tradução em libras).

Podemos tomar como exemplos alguns vídeos nos canais: Hand Talk; Cada Encontro eu Conto um Conto; TV CES e Letras Libras, que podem auxiliar na criação de conteúdos que de fato incluam a todos, oportunizando a visualização e compreensão dessas crianças na mesma proporção das crianças consideradas “normais”. Necessitamos da inclusão das mídias na educação, para esse público em específico, com oferta de oportunidades, ferramentas apropriadas e para que se sintam representados, com opções de escolha, e não limitados a alguns conteúdos específicos.

CONDIDERAÇÕES FINAIS

Conforme a pesquisa exploratória de método qualitativo, não há centralidade, nem ao menos inserção de pessoas com deficiências nos canais mais acessados de mídias veiculados e destinados ao público infantil, fator que apresenta a necessidade de crítica e representatividade desse público nesses espaços virtuais, nos quais as crianças também se formam.

Nos canais vistos, foi possível perceber que o foco é nas crianças ditas “normais”, onde não encontram impedimentos no brincar, explorar, adquirir e vivenciar. Os canais que promovem a inclusão, são poucos, existem youtubers voltados para o público adulto, que tratam sobre temas de conscientização, porém não ao público infantil. Existem ainda, canais que narram o que é educação inclusiva, temas sobre inserção e exclusão, bullying, violência, entre outros, mas nenhum que incluía realmente a criança deficiente e suas inseguranças.

Para um canal ser inclusivo, primeiramente é necessário eliminar barreiras, iniciando pela barreira de comunicação e adaptando todo o percurso de um vídeo onde todos, sem distinção, possam se sentir parte daquele meio, sentir que é capaz, que é possível alcançar o que é incentivado.

É sempre ressaltada a necessidade de a criança deficiente aprender, no entanto, entre a restrição às ofertas, a negação dos seus corpos e modos de ser no mundo, e por isso no mundo digital, reside a ignorância daqueles que negam suas formas de expressões destoantes. É urgente as atitudes dos segmentos sociais para que a esses emudecidos historicamente pelo preconceito, seja dada voz e visibilidade. Sendo assim, necessário reformular o conceito de humanidade implementado nas legislações vigentes e na conscientização de toda a população.

É necessária a percepção de que a plataforma, YouTube, atingi todas as camadas sociais e grupos. Temos nos vídeos o auxílio em diversas situações e planejamentos em uma sala de aula, contribuindo no crescimento do aluno. Assim a escola tem um importante papel nessa conscientização, por possuir diversos grupos, cada um com suas particularidades, se faz necessário o incentivo da instituição no desenvolvimento de vídeos inclusivos.

Não é impossível termos canais suficientemente inclusivos, porém se faz necessário a vivência com diversos tipos de exclusão, e trabalhar no aprofundamento dos conhecimentos em diversos documentos essenciais, como: Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência - Estatuto da Pessoa com Deficiência de 2015 e a Declaração de Salamanca.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Júlio César. **Os Gêneros digitais e os desafios de alfabetizar letrando.** Trabalhos em Linguística. Aplicada. IEL-Unicamp, Campinas, v. 46, n. 1, Jan/Jun. 2019.

BRASIL. **Lei no 8.069**, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, 16, Jul. 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em 10 de novembro de 2022.

BRASIL, 2015, **Lei n. 13.146**, de 6 de jul. de 2015. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm. Acesso em: 20 de janeiro de 2023.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados.** São Paulo: Perspectiva, 1970.

FANTIN, Monica. **Dimensões da formação cultural da mídia-educação na Pedagogia**. Revista EntreVer, Florianópolis, v.2, n.3, p.264-280, Jul/Dez 2012.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1985.

FRADE et al. **MULTIMODALIDADE NA ALFABETIZAÇÃO: USOS DA LEITURA E DA ESCRITA DIGITAL POR CRIANÇAS EM CONTEXTO ESCOLAR**. Belo Horizonte, Minas Gerais, V.01, N.8, p. 57-84, Jul/Dez, 2018. Disponível em: <file:///C:/Users/lucka/OneDrive/%C3%81rea%20de%20Trabalho/296-Texto%20do%20Artigo-544-1-10-20190702.pdf>. Acesso em 11 de novembro de 2022.

GOLÇALVES, Agnes Luiza Sores; LEME, Ana Carolina Paes. **Os youtubers mirins e as violações do direito à infância**. Outras Palavras, abr. de 2011. Disponível em: <https://outraspalavras.net/trabalhoeprecariado/os-youtubers-mirins-e-as-violacoes-do-direito-a-infancia/#:~:text=Os%20riscos%20%E2%80%8B%E2%80%8Bda,lazer%20em%20ambiente%20n%C3%A3o%20competitivo>. Acesso em 22 de novembro de 2022.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org): **O brincar e suas teorias**. 1. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1988.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. Rio de Janeiro: Zahar, v. 27, 2015.

MIRANDA, L.C.; I.C.D. **Contribuições da comunidade alternativa de baixa tecnologia em paralisia cerebral sem comunicação oral**. Revista Cefac, v.6, 2004.

NETO, Alfredo Veiga. **Incluir para Saber, Saber para excluir**. Pro-posições, v.12, n.2-3, p. 22-31, jul./nov, 2001. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8643993#:~:text=O%20texto%20discute%2C%20a%20partir,a%20inclus%C3%A3o%20escolar,%20anormais>. Acesso em 22 de novembro de 2022.

ODININO, J. D. P. Q.; SOUZA, G. J. A. de. **Desenho animado e imaginário infantil de massa: narrativas, mito e mídias na mediação escolar**. Revista Eletrônica de Educação, [S. l.], v. 14, p. e3772015, 2020. DOI: 10.14244/198271993772. Disponível em: <https://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/3772>. Acesso em: 19 de novembro de 2023.

PICHONELLI, Matheus. **Não consegue ficar sem o celular? Você pode ter homofobia e não sabe disso**. Disponível em: https://www-uol-com-br.cdn.ampproject.org/v/s/www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2020/10/18/vicio-em-tecnologia-voce-pode-ter-nomofobia-e-nao-saber-disso.amp.htm?amp_gsa=1&_js_v=a9&usqp=mq331AQKKAFQArABIIACAw%3D%3D#amp_tf=De%20%251%24s&aoh=16740015144632&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&share=https%3A%2F%2Fwww.uol.com.br%2Ftilt%2Fnoti

[cias%2Fredacao%2F2020%2F10%2F18%2Fvicio-em-tecnologia-voce-pode-ter-nomofobia-e-nao-saber-disso.htm](#). Acesso em 20 de dezembro de 2022

VALENTE, J.A. **Liberando a Mente: computadores na Educação especial**. São Paulo: UNICAMP, 1991.

Vygotsky, L. S. (1977). **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. Em A. R. Luria, L. S. Vygotsky, & A. N. Leontiev. *Psicologia e pedagogia I: bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento*. São Paulo: Centauro editora, 2005.