



Youtubers mirins on the networks: children claiming their place in digital cultures

Youtubers mirins nas redes: as crianças reivindicando seu lugar nas culturas digitais

Youtubers mirins en las redes: niños que reclaman su lugar en las culturas digitales

Bruna Santana de Oliveira¹ , Simone Lucena² 

¹ Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, Sergipe, Brasil.

² Universidade Federal de Sergipe, Itabaiana, Sergipe, Brasil.

Autor correspondente:

Bruna Santana de Oliveira

E-mail: brusan10@hotmail.com

Como citar: Oliveira, B. S., & Lucena, S. (2021). Youtubers mirins on the networks: children claiming their place in digital cultures. *Journal of Research and Knowledge Spreading*, 2(1), e12483.
<https://doi.org/10.20952/jrks2112483>

ABSTRACT

The contemporary scenario gradually points out how children are occupying the virtual space. Among the busy environments, there is YouTube, where the little ones claim to listen your voices through the experiences shared on the platform, whether about games, toys, school activities, games and indication of films. Therefore, in this article, we seek to understand how children's video productions on YouTube contribute to childhood learning and protagonism. Therefore, we interviewed a young youtuber and her father/responsible Family member, in order to approach them that could assist in a deep understanding about listening to the child's perception /interlocutor in audiovisual production and access to digital technologies. Hence, the results show that the video platform has become a space for children to teach, create and learn in order to share with their peers the playful experiences of their dynamics that permeate digital.

Keywords: Child youtubers. Digital cultures. Kids. Protagonisms.

RESUMO

O cenário da contemporaneidade aponta de maneira gradativa como as crianças estão ocupando o espaço virtual. Dentre as ambiências ocupadas, encontra-se o YouTube, nela os pequenos reivindicam escuta de vozes por meio das experiências compartilhadas na plataforma, seja sobre brincadeiras, brinquedos, atividades escolares, manuseio de jogos e indicação de desenhos. Por isso, nesse artigo, buscamos compreender como as produções de vídeos das crianças no YouTube contribuem para aprendizagens e protagonismos nas infâncias. Para tanto, entrevistamos um youtuber mirim e o seu pai/familiar responsável, no intuito de

aproximações que pudessem auxiliar na compreensão profunda sobre a escuta da percepção da criança/interlocutora na produção audiovisual e acesso às tecnologias digitais. Diante disso, os resultados mostram que a plataforma de vídeos se tornou um espaço das infâncias ensinar, criar e aprender com intuito de compartilhar com os pares as experiências lúdicas suas dinâmicas que permeiam o digital.

Palavras-chave: Crianças. Culturas digitais. Protagonismos. Youtubers mirins.

RESUMEN

El escenario contemporáneo señala paulatinamente cómo los niños van ocupando el espacio virtual. Entre los entornos concurrenciosos, está YouTube, donde los niños afirman escuchar voces a través de experiencias compartidas en la plataforma, ya sea de juegos, juguetes, actividades escolares, manejo de juegos e indicando dibujos. Por eso, en este artículo buscamos entender cómo las producciones de videos infantiles en YouTube contribuyen al aprendizaje y protagonismo infantil. Para ello, entrevistamos a un joven youtuber y a su padre/membro de la familia responsable, con el fin de acercarnos a ellos que pudieran ayudar en una comprensión profunda sobre la escucha de la percepción / interlocutor del niño en la producción audiovisual y el acceso a las tecnologías digitales. Ante esto, los resultados muestran que la plataforma de video se ha convertido en un espacio para que los niños enseñen, creen y aprendan para compartir con sus compañeros las experiencias lúdicas de sus dinámicas que permean lo digital.

Palabras clave: Culturas digitales. Niños. Protagonismos. Youtubers infantiles.

INTRODUÇÃO

Atualmente, as tecnologias digitais têm adentrado os espaços familiares de forma marcante. Com elas, os adultos as utilizam para trabalhar, estudar e também para momentos de entretenimento. Contudo, hoje, as crianças ao presenciar a forma de imersão e interação dos pais diariamente, também desejam explorar esses dispositivos que estão cada vez menores e propiciam o acesso a conexões sem fio.

Diante desses avanços das interfaces digitais, também está incluso o alastramento das plataformas digitais e seus usos e exploração pelas crianças. Em destaque, a plataforma YouTube que vem sendo um espaço ocupado pelos pequenos, garantindo suas presenças no universo virtual. Enriquecendo uma cultura participativa, elas estão explorando a plataforma de vídeo e atribuindo significados singulares em suas navegações e formas de compartilhar produções. Nessa interação, sua produção constitui o enriquecimento de subjetividades e ressignificação de performances presente nas infâncias em rede.

Gradualmente, mesmo não sendo um espaço delineado para as crianças, elas ocupam a plataforma YouTube. Nas suas publicações, narram e comunicam suas vivências cotidianas para os seus pares, outras crianças. De tal maneira, ao visualizar algo tão marcante na vida dos adultos, os pequenos desejam e solicitam sua participação nesse universo digital. Contudo, não reproduzem passivamente as interações testemunhadas, mas atribuem outros sentidos e significados pertinentes às produções das culturas infantis. Com acesso à internet, os pequenos têm contato com as produções de outras crianças e, a partir disso, sente a necessidade de também compartilhar nas redes o que consideram importante. De tal modo, a ocupação das crianças no YouTube permeia em produções variadas. Acontece desde a produção, edição de vídeos até o compartilhamento do seu dia a dia com a família, na escola, efetivando atividades escolares, desafio com os amigos, apresentando brinquedos e indicando desenhos, jogos e outros canais infantis.

Devido a isso, esse artigo tem como objetivo compreender como as crianças estão reivindicando o seu lugar na plataforma YouTube. Para tanto, fizemos uma entrevista com uma

criança youtuber mirim reconhecida no Brasil por suas produções de vídeos e também com o seu pai. Essa estratégia ocorreu pela pouca idade da criança/interlocutora, além disso, em decorrência da prerrogativa de explorar sobre a decisão de encorajamento de uso das tecnologias, produção e mediação na plataforma YouTube por parte dos pais. Assim, essa aproximação teve como intuito não de apenas explorar as produções on-line da criança em seu canal, mas de entender como percebe sua atuação no YouTube, pois a imersão e produção nas plataformas estão imbrincadas às vivências cotidianas e do ser criança na era digital.

A CULTURA PARTICIPATIVA DAS CRIANÇAS NA PLATAFORMA YOUTUBE

A atual facilidade de acesso à internet e, conseqüentemente, às plataformas presentes nos dispositivos os quais acessamos mudou completamente a nossa forma de ser e estar no mundo. De conteúdo com uma linguagem de pouca interatividade como a *Web 1.0* para uma *Web* de projeção participativa 2.0, formada por praticantes culturais que forjam suas participações de maneira colaborativa nas mídias e redes sociais. Em destaque aqui, a plataforma YouTube como cenário de possibilidades edificadoras de uma cultura participativa e se constituindo enquanto *ágora* dos processos de ressignificação presentes nas infâncias que reivindicam seu lugar na contemporaneidade.

Definido por Burgess & Green (2009) como um *site* de cultura participativa, o YouTube¹ é uma plataforma de vídeos de interface simples onde suas funções básicas inicialmente² foram fazer *upload*, publicar e assistir vídeos. Com todas essas funcionalidades oferecidas à comunidade, acrescidas da publicação sem limites, possibilidade de se conectar com outros usuários, fornecimento de recomendações de acordo com acessos anteriores, a oportunidade de comentar vídeos postados, compartilhar vídeos desejados por meio de links e a incorporação do conteúdo da plataforma em outras páginas da internet, segundo os autores, foram essenciais para sua popularização e a sua expansão nos dias atuais.

Em sua dinâmica de conteúdo, o cotidiano das pessoas foram alicerces iniciais para a consolidação do sucesso da plataforma. Atraídas por uma valorização de publicação de vídeos das suas experiências diárias, anunciando temáticas de produção como: "Exiba seus vídeos favoritos para o mundo", "Faça seus vídeos de seus cães, gatos e outros bichos", "Exiba seus vídeos com segurança e privacidade aos seus amigos e familiares" (Burgess & Green, 2009, p. 17-18), corrobora com sua principal missão que é "dar voz a todos e revelar o mundo"³. Seu fácil manuseio propiciado pela interface intuitiva e a valorização das experiências cotidianas dos atores sociais por meio da publicação de vídeos, alcançaram âmbitos nunca antes imaginados. Jenkins (2009) afirma que essa exposição de atividades gera um aprendizado fácil de maneira imprevisível por meio da colaboração entre as comunidades.

Gradualmente sua expansão alcança a transmissão de um número muito diversificado de vídeos. No entanto, Burgess & Green (2009) chamam atenção que a análise feita não é a do YouTube enquanto empresa, mas de uma plataforma como potencializadora de produção cultural e aprendizagens pedagógicas. Em contraste, os autores evidenciam os desafios epistemológicos e metodológicos para área das ciências humanas e sociais ao considerar o YouTube como objeto de pesquisa e espaço de práticas culturais dos sujeitos. Dessa forma, elucidam sobre duas possibilidades: a de analisar a produções dos atores sociais na própria ambiência e a outra seria compreender as interpretações e aprendizagens surgidas dos sujeitos

¹ Fundado por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, ex-funcionários do site de comércio on-line PayPal, o site do YouTube foi lançado oficialmente sem muito popularidade em junho de 2005. "[...] nessa história, o momento de sucesso chegou em outubro de 2006, quando o Google pagou 1,65 bilhão de dólares pelo YouTube. Em novembro de 2007, ele já era o site de entretenimento mais popular do Reino Unido, com o site da ficando em segundo BBC" (Burgess & Green, 2009, p. 17-18).

² Hoje a plataforma já possui transmissão ao vivo, *chats* na hora da transmissão, compartilhamento de status, localização.

³ Recuperado de: <https://www.youtube.com/intl/pt-BR/about/>

no contato com a mesma. Esta última, concebida aqui como base para compreensão da escuta das vozes das crianças para além das telas.

Inicialmente, para compreender o aumento das crianças nas redes, é necessário analisar suas presenças nos principais indicadores internacionais e nacionais. Por isso, os números mais recentes foram publicados pelo indicador internacional chamado *Eu Kids Online*⁴. Esta pesquisa mapeia desde 2006 os riscos e oportunidades do acesso das crianças e adolescentes com idades entre 9 a 16 anos no intuito de melhorar a formulação de políticas públicas dos países europeus. Nos resultados publicados em 2020, pouco antes do cenário pandêmico, registra que em 19 países a variação on-line das crianças da internet já ultrapassam três horas por dia. Comparado aos resultados anteriores, esse índice praticamente dobrou (Smael et al., 2020). Outro detalhe importante é como os dispositivos móveis digitais têm adentrado os espaços familiares e, conseqüentemente, têm antecipado o contato das crianças pequenas no mundo virtual. Assim, as tecnologias móveis estão integradas nos vários contextos de atividades “em qualquer momento” e em “em qualquer lugar”, seja com *tablet, smartphone, notebook*, etc.

Esse indicador lista ainda as preferências de atividades, tais como: assistir vídeos, escutar música, usar a internet para se comunicar com familiares e amigos, jogar on-line, visita em plataformas de comunicação, comprar coisas e pesquisa de atividades escolares. O Brasil segue esses padrões de referencial metodológico e de comparabilidade do indicador europeu com a pesquisa chamada *Tic Kids Online Brasil*⁵. Este nos anos de 2009, 2010 e 2012, teve como faixa etária a idade entre 5 a 9 anos, no entanto, ao começar a ter como base os parâmetros europeus, delimitou a pesquisa para a idade entre 9 e 17 anos. Nos resultados recentes de 2019, suas análises revelam que em 2019, 89% o equivalente a 24 milhões de crianças e adolescentes estão imersas na internet no território brasileiro. Esse percentual em 2012 era de 21%. Esse salto também revela as mudanças nas preferências de acesso das crianças e adolescentes que permeiam em assistir filmes e desenhos, ver vídeos, programas e séries, pesquisar atividades escolares e mensagens instantâneas. Dentro dessa proporção há o indicativo de 95% de crianças e adolescentes utilizando o *smartphone* como principal dispositivo de acesso para os conteúdos.

Os indicadores citados são importantes para compreender como as crianças estão ocupando o digital em rede, entretanto, a idade abaixo de nove anos não está presente em seus resultados. Com isso, uma pesquisa independente feita pela Panorama *Mobile Time*⁶ com 1.982 pais que possuem dispositivos móveis e filhos (as) pequenos com idades entre 0 a 12 anos mostra que as crianças gradativamente estão tendo acesso desde os primeiros anos de vida às redes e possuindo seus próprios dispositivos. Essa edição feita entre 9 e 29 de setembro registra que entre 0 a 3 anos, 39% não tem *smartphone* e nem usa o dos pais, 12% tem um dispositivo de uso próprio; nas idades de 4 a 6 anos 12% não tem dispositivos móveis e nem usa o dos pais, 32% tem para uso próprio. Já na faixa etária entre 7 a 9 anos, 11% não têm *smartphone* e nem usa o dos pais, 52% tem para uso próprio e 37% não tem mas usa o dos pais.

Diante dos indicadores, percebe-se como a evolução das tecnologias móveis digitais seguidos dos avanços das plataformas no decorrer dos anos potencializaram as formas de acesso das crianças desde a primeira infância, ou seja, os primeiros anos de vida. Com isso, elas não querem apenas acessar, hoje, mais do que nunca, com a facilidade de mobilidade e portabilidade possibilitadas pelas tecnologias móveis, os pequenos querem produzir e

⁴ Recuperado de: <https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/research/research-projects/eu-kids-online/eu-kids-online-2020>

⁵ Criado em 2004 pelo Centro Regional de Estudos para o desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), o *Tic Kids Online* tem a missão de monitorar crianças e adolescentes que utilizam as tecnologias digitais, computador e internet.

⁶ Panorama *Mobile Time/Opinion Box* - Crianças e smartphones no Brasil é uma pesquisa independente produzida por uma parceria entre o site de notícias Mobile Time e a empresa de soluções de pesquisas Opinion Box.

compartilhar suas produções nas redes. Isso ocorre porque a todo tempo estamos conectados e podemos produzir conteúdo de diferentes formatos, assuntos e publicá-los.

Devido a isso, não é difícil presenciar pais/mães e responsáveis filmando, gravando vídeos dos seus filhos (as) para registro nas redes, aproximando das crianças não apenas os aparelhos tecnológicos, mas também estratégias e escolhas de imersão. Santaella (2007) afirma que toda essa comunicação eletrônica reconfigura a posição do indivíduo de maneira tão drástica que não estamos mais fixos, visto que remove os pontos fixos e potencializa realidades que encontramos na sociedade.

Essas reconfigurações estão abarcando cada vez mais as crianças. Atualmente, ao observar seu lugar de fala nas atuações e performances, percebemos as infâncias que se diferem da geração predecessora. Enquanto antes brincávamos de amarelinha, pega-pega, esconde-esconde, etc. as crianças hoje com o avanço demográfico, violência, dentre outros fatores, têm seus espaços de recreação mais limitados às suas casas, parques e shoppings. Assim, com o acesso às tecnologias, elas veem o espaço virtual como mais um território de entretenimento, comunicação com os pares, compartilhamento e socialização.

De tal modo, a plataforma YouTube consiste em mais um espaço de ocupação das crianças nas redes. Em suas performances, enquanto atuantes no cenário digital, elas narram e comunicam suas experiências cotidianas e culturais. Por isso mesmo, a ênfase central aqui, não é o que o YouTube faz com a criança, mas sim quais são os sentidos, significados e atitudes negociadas, compartilhados em decorrência desse contato pelos pequenos. Essa pluralidade de aspectos engendra um novo espaço de interação da reprodução interpretativa das crianças na cultura digital. Reflexos de práticas e posturas de integrantes do espaço familiar assiduamente inseridos nos contextos da era digital. Por isso, as crianças criam e recriam cenas nas culturas digitais para suas interações na infância (Buckingham, 2007; Correa, 2015).

No acesso à internet, as crianças assistem vídeos de outras crianças, vídeos sobre dicas de jogos, desenhos, filmes, imergem em plataformas de comunicação e sites, escutam músicas, etc. De tal maneira, torna-se previsível que com seus *smartphones* e/ou *tablets*, as crianças queiram também produzir fotos, áudios e vídeos. Jenkins (2009) afirma que todo esse impacto é significativo e por meio dele mudamos o modo de como vemos a nós mesmos. Posto isto, é notável como as crianças estão mudando a forma de ver a si mesmas ao atuar e reivindicar seu lugar de fala nas culturas digitais. Observa-se crianças ensinando outras crianças nos vídeos, provocando mudanças de hábitos, construindo conhecimento e constituindo uma multiplicidade de experiências enquanto participantes e protagonistas da sociedade em rede.

As crianças sentem a necessidade compartilhar suas atuações com seus pares. Conhecidas como produtores de conteúdo⁷, os *Youtubers* mirins publicam assuntos diversificados na plataforma. Tomaz (2017) alude que as produções são bem diversificadas, vão desde brincadeiras com a família, viagens, rotinas na escola, apresentação de brinquedos, brincadeiras, indicações de desenhos e interpretação dos mesmos, rotina de estudos em casa, na escola e até mesmo alimentação saudável. Essa cultura participativa torna a plataforma de vídeos um artefato cultural, uma espécie de portal compartilhamento, onde se imbrica o empenho de produzir conteúdo e também aprender práticas uns com os outros (Jenkins, 2009).

Encenando novas paisagens na era digital, as crianças por meio de canais nas plataformas de vídeos exercem diferentes papéis. Tais como consumidoras de conteúdos online e também produtoras. Sampaio (2019) na sua tese de inspiração etnográfica destaca como as crianças telespectadoras da plataforma acompanham fielmente os canais dos *youtubers* mirins e conta como elas se inspiram neles para construir novas brincadeiras, fazer desafios e gravar seus próprios vídeos em casa. Essas ações imbuídas de sentidos e significados tem caráter interativo, promove a produção e disseminação de conteúdos sobre as infâncias atravessando processos comunicacionais, sociais e até mesmo de educacionais.

⁷ “Os criadores de conteúdo que utilizam o YouTube são chamados de *youtubers*” (Melo & Guizzo, 2019, p. 124).

Tais repertórios disponíveis são percebidos de maneira singular pelas crianças. Por meio delas elas estão construindo seu imaginário, capacidade de interpretar, construir opiniões, divergir e criticar. Isso nos permite inferir que estabelecem relações afetivas no contato com seus pares atuantes e, também, estão delineando novas formas de aprendizagens informais (Belloni & Gomes, 2008). No entanto, vale lembrar como alguns fatores contribuíram para a presença assídua na plataforma, como: a perda de espaço das crianças nos canais de televisão aberta, devido a falta de patrocínio, presença em outras redes sociais, a exemplo, Instagram, Facebook, perfis próprios ou dos pais; a autonomia de escolha de conteúdos e horários de acesso à plataforma e de ser visto e ouvido por meio da publicação de vídeos (Tomaz, 2017).

Essas mudanças das atuações das infâncias se estabelecem primeiramente no espaço familiar da criança. Gravar vídeos dos pequenos, fazer fotos em momentos inusitados e compartilhar nas redes é algo comum nas práticas dos pais com seus filhos (as). Por isso mesmo, as crianças se espelham e são cada vez mais parte desse mundo digital. Devido a isso, ouvir e ser ouvida são oportunidades de desconstruir infâncias classificadas enquanto passivas. Todavia, as pesquisas *com* crianças se constituem em dois extremos, onde de um lado temos pesquisas que as desconsideram enquanto sujeitos ativos, de outro lado surgem, pesquisas, a exemplo, as de cunho etnográfico que buscam compreender do ponto de vista da criança como essas infâncias ressignificam imposições e como elas aprendem hoje.

UMA PESQUISA SOBRE E COM AS CRIANÇAS

Ao pensar na relação entre infâncias, tecnologias digitais e pesquisa, inúmeros são os desafios nas pesquisas. Dentre eles, destacam-se: quais posturas um pesquisador (a) deve ter para o conteúdo on-line? É correto separar atuação on-line das experiências cotidianas, uma vez que elas estão imbricadas? O que muda na ética de pesquisas *com* e *sobre* crianças nas culturas digitais? O que muda nos procedimentos metodológicos? Perguntas como essas serão respondidas apenas com um a expansão de pesquisas e um olhar aprofundando sobre as infâncias contemporâneas. Todavia, sobre as atitudes do pesquisador, Fantin e Girardello (2019, p. 100) afirmam “[...] a necessidade de considerar a escuta das vozes, aos silêncios e às performances das crianças como forma privilegiada para construir metodologias participativas”.

Por isso, ouvir, registrar e interpretar representações sociais das crianças infere compreender como estão reivindicando seu lugar de fala nas culturas digitais. Quinteiro (2009) enfatiza o cuidado na temática de pesquisa com crianças e o rigor metodológico como indispensável, pois se trata de um campo interdisciplinar. Sendo assim, a presente pesquisa tem como base a abordagem de pesquisa qualitativa partindo dos significados e complexidades da realidade dos sujeitos (Bogdan & Biklen, 1994). Para tanto, a pesquisa qualitativa *com* e *sobre* as crianças, busca capturar a riqueza dos detalhes considera cada gesto da criança, seus diálogos, emoções, manifestações culturais, seus modos articulares e gestos possibilitados no contato com a plataforma de vídeos YouTube.

Nesse sentido, foi feito um estudo de caso com um youtuber mirim de quatro anos, residente em Porto Alegre, Rio Grande do Sul⁸. O critério de escolha ocorreu tanto pela quantidade alta de seguidores, chegando a 70 mil na plataforma, quanto pela lacuna de pesquisas que escutam as vozes das crianças desde a primeira infância, sobretudo, com aproximações das interações cotidianas. Assim, o estudo de caso se consubstancia numa

⁸ Essa pesquisa feita em 2019 é resultado de uma das experiências proporcionadas pelo Programa de Estímulo à Mobilidade e ao Aumento da Cooperação Acadêmica da Pós-graduação em Instituições de Ensino Superior (PROMOB). Uma parceria entre a Fundação de Apoio à Pesquisa e à Inovação Tecnológica (Fapitec) de Sergipe, vinculada à Secretaria de Estado do Desenvolvimento Econômico, da Ciência e Tecnologia (Sedetec) e a Capes, pelo edital Capes/Fapitec/Sergipe n.º 10/2016 aprovou o Projeto “A Cidade como Espaço de Aprendizagem”.

investigação densa e aprofundada em relação ao objeto pesquisado e tem por preocupação compreender a instância singular do fenômeno investigado (Macedo, 2010).

O local de pesquisa foi no espaço domiciliar/familiar da criança/interlocutora, residente na região sul do país, em busca de aproximações que pudessem auxiliar na compreensão mais detalhada sobre a atuação da criança. Vale ressaltar ainda, a investigação tem como pilar a relação da criança com a plataforma e não somente sobre as produções on-line. Assim, por ser uma pesquisa *com* e *sobre* crianças, na investigação, devido a pouca idade da criança interlocutora, também entrevistamos o pai/responsável a fim de nos aprofundarmos sobre quando surgiu a ideia do canal e outras aproximações do seu filho.

Nesse sentido, consideramos, com base em Fantin & Girardello (2019) essa pesquisa ao mesmo tempo *com* e *sobre* crianças. Já que além de entrevistar a criança/interlocutora para saber suas percepções sobre as formas de produzir e atuar na plataforma de vídeo, o significado que tem a sua atuação, também entrevistamos seu pai, no intuito de que relatasse um pouco sobre as dinâmicas do filho na decisão de encorajá-lo a atuar nas redes, bem como as formas de mediação parental com as tecnologias digitais.

Outro fator relevante também concerne na necessidade de acionar a perspectiva ética na investigação. Devido a isso, pensamos em estratégias para não revelar a identidade da criança, bem como a do seu pai. Para tanto, usamos o nome do seu personagem preferido – personagem escolhido por ele, respeitando a ética de pesquisa com os pequenos. Já os dispositivos de pesquisa utilizados foram: entrevista semiestruturada com o pai e com a própria criança. Além disso, foram feitas observações no intuito de uma investigação mais profunda nos momentos de gravações, conteúdos e criação de roteiros.

A OCUPAÇÃO DAS CRIANÇAS NO YOUTUBE

Os modos de pensar a criança nas culturas digitais hoje envolvem inúmeros desafios pela pluralidade de aspectos os quais elas estão inseridas, pois já nascem em contextos complexos conectados ao digital em rede. Isso ocorre por conta das tecnologias digitais cada vez menores, redes de conexões sem fio, a exemplo, *wi-fi*, *bluetooth* e dados móveis que possibilitam estarmos conectados nos diferentes espaços (Lucena, 2016). Devido a isso, diante da variedade de dispositivos tecnológicos, especialmente, os móveis, os pais costumam registrar cada momento do seu filho, seja por meio de fotos ou vídeos e publicar nas plataformas digitais. Por isso, torna-se previsível que as crianças queiram ocupar seus lugares no espaço virtual. Nele, elas veem como mais um território lúdico onde se compartilha as maneiras de brincar, ensinar/aprender, inventar, com os tutoriais e no esforço de criar conteúdo (Fantin & Muller, 2019).

Partindo desse pressuposto, o YouTube se torna um espaço profícuo para os processos comunicacionais desencadeados nas práticas lúdicas das crianças. O primeiro contato ocorre pelo estímulo dos adultos, como destaca o Pai do Capitão América, ao elucidar que o intuito foi utilizar a plataforma como meio de armazenamento de registros, não havia roteiro, organização prévia. Com o passar do tempo, o próprio Capitão América viu a plataforma como espaço de compartilhamento e construção de saberes. Devido a isso, o pai enxergou a ambiência como possibilidade de aprendizagem e, a partir disso, começou a criar roteiros com palavras mais complexas e a ouvir os desejos e vontades do filho sobre sua produção.

Pesquisadora: Como surgiu a ideia de criar o canal?

Pai do Capitão América: A ideia era mais registros para ele mesmo ver como se deu a evolução dele. Primeiros passos, primeiras palavras. Então a intenção primeira seria mostrar a evolução dele de criança. A primeira parte do canal, ou seja, os primeiros vídeos. Foi mostrando mais desenvolvimento dele mesmo. Não tinha roteiros, não tinha textos e depois dos 3 anos foi que eu comecei a fazer uns textos mais formais, com palavras mais elaboradas, pensando na aprendizagem dele mesmo.

Assim, percebe-se que a ocupação do YouTube pelas crianças surge de uma reprodução interpretativa na presença nas interações ocorridas no espaço familiar. Ou seja, as rotinas dos adultos com as tecnologias digitais servem como âncoras nas maneiras de interpretar e reproduzir a ação dos pais. Corsaro (2011) define a reprodução interpretativa como as atividades que as crianças elaboram tendo por base o universo maior, ou seja, o mundo adulto. Nessa aproximação, os pequenos, inicialmente interpretam as informações que lhe são oferecidas, depois utilizam as referências para suas produções culturais.

Com os avanços das tecnologias digitais, as crianças veem inúmeras oportunidades de produzir e participar dos processos ciberculturais. Nesse contexto, com o avançar das plataformas como ambiência de produção e comunicação, tornam-se fluídas e desluzantes, contudo, os pequenos sempre estão procurando explorar e descobrir novas possibilidades de brincar, interagir e se divertir no espaço virtual. Com isso, na plataforma YouTube, elas veem como um território em que elas podem opinar, transmitir suas rotinas, compartilhar opiniões e hábitos diários. Isso ocorre porque os objetos técnicos além de possibilitar a produção de conteúdo, também enriquece a capacidade de as crianças criarem suas redes de conexões com outras crianças, pois o acesso à internet é sinônimo de conexão (Couto, 2013).

As crianças moldam os vídeos de acordo com seus desejos e com suas produções, colocam-se como autores protagonistas capazes de opinar, discutir e tomar decisões. De tal maneira, o esforço de filmar, editar e escrever comentários e também escolher o que é marcante da infância, torna-se como algo importante para dividir com os demais pares. Há, portanto, estruturas das performances infantis preexistentes que definem as atitudes e escolhas lúdicas do que pode ser compartilhado nas redes. Assim, as crianças atribuem novas significações à plataforma, produz outros sentidos que vão ser visualizados e interpretados por uma diversidade de crianças telespectadoras, tornando as culturas digitais na infância o ambiente de novos desafios para pensar as autorias e protagonismos infantis (Girardello, 2018).

Na proximidade com a câmera dos *smartphones* e/ou *tablets*, dentre outros dispositivos móveis, as crianças tentam produzir vídeos, registrar fotos, etc. Com isso, os pequenos sentem a necessidade de publicar para que outras crianças possam assistir. Corrêa (2016) fez um mapeamento sobre a produção de vídeos feitas pelas crianças no YouTube. Dentre as produções listadas estão as novelinhas atuadas por elas, nesse tipo de vídeo as vezes é gravado com membros da família e também com brinquedos, a exemplo, bonecas e bonecos. Sobre *games*, em que meninos e meninas ao jogar o jogo transmitem via vídeo e ensinam a ultrapassar fases e concedem dicas de instrução. Outro tipo incluso está o chamado *unboxing*, este consiste em desembalar caixas de brinquedos no intuito de compartilhar detalhes e funcionalidades.

Nessas atuações, as crianças são coconstrutoras ativas no mundo social que atuam para a produção cultural infantil e contribui para a produção cultural dos adultos. Na reprodução, a criança não se limita a imitar e internalizar as interações ao redor dela, ela atribui novos sentidos e significados ao interpretar os processos culturais e participar deles. Na tentativa de contribuir para sua cultura de pares e também com a cultura dos adultos, essa reprodução não consiste em uma imitação irrefletida. Tudo isso requer compreender como as crianças recriam realidades do mundo ao redor por meio das suas atuações.

Pai do Capitão América: O nome do canal foi ele mesmo que deu. Então quando ele viu a câmera a primeira vez, ele começou a falar muito espontâneo. Daí a gente viu uma oportunidade, assim como ele estava aprendendo, ele poderia passar isso para as outras pessoas, né?! Então a gente foi registrando tudo isso, e foi tomando um formato, o programa, o canal, como o tempo. E hoje a gente faz poesias, poemas.

De acordo com Tomaz (2017), essas interações das crianças iniciam com meros registros, no entanto, a interatividade com a plataforma se torna muitas vezes mais assídua por vontade da criança. Isto é, ao ver outras crianças *youtubers* e também o convívio dos pais com os dispositivos móveis digitais estimula a vontade de produção de conteúdos. Para tal, os

pequenos reivindicam seus lugares de atuações, deixando de ser considerado um mero receptor passivo e passa contribuir com a cultura de pares nas redes. Diante de tais entendimentos, percebe-se como o pai do Capitão América evidencia como o filho protagoniza ao tomar decisão sobre seu canal, entretanto, sempre ocorre com mediação.

Constituindo-se como um saber compartilhado por meio das produções de vídeos produzidos pela criança o qual alcança outros praticantes culturais, influi diretamente na construção das culturas digitais como espaço de sociabilidade. Nele, ela não apenas potencializa suas formas de brincar, mas também sua voz, enquanto sujeito social ativo na construção do conhecimento e processos de aprendizagem. Assim, essas experiências lúdicas são escolhidas com autonomia e, por meio dela, os pequenos elaboram planos e ações de forma conjunta com a família. Essa mediação depende diretamente da relação com o grupo familiar, dado que, com essa aproximação ocorre escolha dos conteúdos e produção de vídeos onde a criança consegue estimular imaginário e até mesmo conceber novas formas de brincar (Belloni & Gomes, 2008).

Desse modo, ao perguntar como Capitão América percebe o que é a produção de vídeos, o pai responde: “É que para ele, ele leva na brincadeira, ele brinca o tempo inteiro”. Com isso, o “vivenciar” na plataforma YouTube está influenciando outros significados dos usos e apropriações pelas crianças, o produzir, criar e compartilhar tem enriquecido a produção imagética da infância. Sampaio (2019) nos esclarece como a produção de conteúdo surge do brincar. Nessa oportunidade, as brincadeiras incorporam as experiências sociais e por meios das interações estabelecidas com outros adultos e outras crianças. Com isso, elas imaginam, criam, reinventam e essas vivências experienciadas transpassam não apenas as brincadeiras analógicas e, hoje, mais do que nunca, chega às telas como brincadeiras nas plataformas.

Tomaz (2017) afirma que o YouTube como lugar apropriado pelas crianças tende a ser uma mediação compartilhada. Ou seja, os pais escutam os desejos e vontades dos filhos, contudo, analisam se as escolhas estão dentro dos critérios educativos estabelecidos por eles. Tudo isso mostra a preocupação de ouvir e mediar os processos que envolve os pequenos e as redes. Assim, apesar da criação de um canal requerer “visualizações” “inscritos”, “likes”, comentários e compartilhamentos para a visibilidade, o pai do Capitão América ressalta que o mais importante é escolha do filho sobre as maneiras de atuar plataforma.

Pai do Capitão América: A gente não se prende a números, o que importa é se ele está feliz. No começo do canal a gente fez todos os tipos de vídeos, tem receita e outros. Tem dias que ele acorda e fala ‘Pai vamos gravar um jornalzinho hoje, eu tive uma ideia’. Ele sempre tem várias ideias. Esses dias ele veio com a ideia de desenhar os youtubers. Então eu o deixo bem à vontade. Todas as ideias que ele traz ou até mesmo os improvisos que ele faz nos roteiros. Eu coloco na íntegra isso dá mais confiança para ele. A gente tenta levar dele interagindo na natureza, com brincadeiras.

Recriar significações do que é ser criança e de como as infâncias estão se constituindo na era digital está presente nas ações do Capitão América na plataforma de vídeos. A mediação familiar em relação a publicação na plataforma não se prende a necessidade de quantitativo, ou seja, de pessoas que assistem o vídeo, mas sim nas oportunidades educativas que podem ser desenvolvidas e potencializadas na produção de conteúdo. Fantin & Muller (2019) realçam a pertinência de ampliar repertórios e experiências culturais nessas mudanças significativas na relação da mediação educativa entre as crianças e os pais. Essa mediação não consiste apenas em estar ao lado, mas estar junto da criança, conversar sobre os conteúdos os quais tem contato, perguntar o que elas pensam a respeito e propor outras atividades.

Portanto, Tomaz (2017) ressalta que três aspectos sustentam o fenômeno dos YouTubers mirins. O primeiro está sobre a ocupação das crianças nas plataformas de redes sociais, alimentando com características das infâncias o espaço virtual. Segundo a facilidade de acesso aos dispositivos móveis que auxiliam as crianças a constituir formas de atuação. E, por último, revela como a criação de conteúdo torna o espaço virtual em mais um território de

ensinar outras crianças e a aprendem com os repertórios disponíveis nas redes. Assim, elas constituem subjetividades e experiências de produção e sentem a necessidade de compartilhar com seus pares e aprender a cada dia mais para alimentar as redes.

AS CRIANÇAS NO YOUTUBE: UM ESPAÇO DE APRENDER E ENSINAR

Para as crianças, a oportunidade de protagonizar as cenas construídas na plataforma YouTube, constitui-se como espaço de aprender com outras crianças e também compartilhar os saberes/fazer por meio dos vídeos publicados. Assim, as vivências nessa ambiência têm influenciado os pequenos a dividir nas redes a produção dos registros das interações cotidianas significativas às culturas infantis. Com isso, sua interface de fácil usabilidade e navegação intuitiva deixou de ser um território apenas dos adultos e passou a ser habitado pelas crianças atuantes nas culturas digitais na contemporaneidade.

Dessa maneira, ao falar sobre as infâncias ocupando esse espaço, é necessário observar o lugar de fala da criança enquanto sujeito, protagonista de suas atuações. Embora ainda em formação, elas são capazes de interpretar narrativas do universo digital, opinar sobre, criticar e produzir seu próprio repertório, no intuito de participar e dialogar sobre o mundo midiático (Corrêa, 2015). Isso ocorre, porque no contato com os vídeos disponíveis e no esforço de produção atribuem outros sentidos e significados.

Nessa cultura participativa, as crianças criam suas próprias maneiras de narrar e anunciar suas experiências culturais. No canal do Capitão América, ele disponibiliza vídeos diversos, desde o dia a dia na escola, efetivando atividades, final de semana em momentos de recreação, curiosidades sobre a cidade em que vive, brincadeiras, dicas de filmes e desenhos, como ultrapassar fases dos seus jogos preferidos etc. Com uma quantidade significativa de seguidores – 70 mil, ele já é reconhecido nas ruas, já participou de programa televisivo e tem seus vídeos sempre compartilhado nas redes. Por isso, pergunto qual o sentimento tanto ao gravar como quando ele percebe que as pessoas o reconhecem nas ruas.

Pesquisadora: Qual a sensação quando você grava os vídeos?

Capitão América: Eu sinto que hoje vai ter mais um vídeo e vai ser bem legal.

Pesquisadora: Qual a sensação quando alguém te reconhece na rua?

Capitão América: Eu sinto que essa pessoa me viu quando eu falei no canal e essa pessoa vai se inscrever, vai dar sininho, vai dar *like* e vai fazer várias coisas. Eu sinto que daí essa pessoa gosta de mim, gosta do canal.

Sua fala mostra a dimensão significativa e simbólica que a plataforma tem para ele. Tudo isso destaca como o atuar no virtual para as crianças é um espaço que possui novas representações, além disso, seu protagonismo ultrapassa o virtual e transcende suas interações diárias. Pereira (2012) alude que as crianças por meio das suas interlocuções percebem, reconhecem e recriam de forma genuína ações singulares. Assim, elas têm uma maneira única de perceber, registrar e mostrar sua apreciação sobre os resultados de suas autorias nas redes, conferindo atenção aos pequenos detalhes, o Capitão América traz pistas do significado que sua presença na plataforma propicia no contexto que está inserido.

Nesse sentido, ao reconhecer o YouTube como espaço de ensinar e aprender, significa que as crianças atuam em seus canais compartilhando suas experiências e também assistem outras crianças formando uma rede de saberes (Oliveira et al., 2020). Assim, o Capitão América além de compartilhar os conteúdos diversos também indica os seus youtubers preferidos para os telespectadores do seu canal. Essas percepções sobre os repertórios das redes, ao explorar e, após isso, compartilhar, revela que os pequenos incorporam uma multiplicidade de elementos, concedem novas formas de interação e participação no virtual. Para Couto (2013) essas interações dinâmicas podem ser interpretadas como processos de resistência das crianças para suas escutas de vozes no universo midiático.

Fantin (2015) realça a importância desse empoderamento que muitas vezes são desconsideradas pelos adultos, mas tem como intuito contribuir para a produção cultural infantil. Desse modo, no YouTube, as infâncias performatizam uma série de interlocuções nos modos de ser, estar e atuar nos vídeos. Na plataforma, elas engendram uma miríade de significações complexas, suporte que ao dispor de signos, símbolos e outros elementos são imbricados ao de brincar e agir no virtual. Com isso, as temáticas dos vídeos das crianças estão ligadas a vida cotidiana. Assim, o Capitão América além das performances já citadas, navega na plataforma Netflix no seu dia a dia. Nela, ele procura por desenhos dos seus personagens preferidos, filmes e vídeos. Desse contato também sente a necessidade de compartilhar suas interações e escolhas nas redes, por isso, indica e também comenta as narrativas que ele interpreta dessa aproximação.

Pesquisadora: Eu vi um vídeo que você faz e indica alguns desenhos da Netflix. Quais os desenhos você indica, gosta e assiste?

Capitão América: Eu indico sempre o desenho do “Teens Titãs” e também da “Patrulha Canina”.

Na realidade, suas escolhas na plataforma Netflix possuem como pontos de referências as significações já estruturadas nas suas práticas diárias. Dessa maneira, ao protagonizar o vídeo compartilhando suas interações, ele quer compartilhar com outras crianças suas descobertas, explicar suas interpretações e descrever os roteiros do enredo escolhido. Isso também ocorreu com os jogos e outros conteúdos. Com o auxílio do pai, a tela do computador que ele interage com o jogo é gravada, com sua imagem aparecendo do canto, ele indica movimentos, aborda instruções e fala sobre os jogos. Devido a isso, também cria uma lista de jogos que prefere e indica os seus prediletos e suas motivações.

Pesquisadora: Quais jogos você joga e/ou indica?

Capitão América: No computador ou no celular?

Pesquisadora: Você usa os dois?

Capitão América: Sim. No celular eu gosto de olhar “crazy zumbie”. Aí é muito legal, as vezes eu vejo plantas gigantes no jogo e daí fica bem legal e dá mais vontade de jogar. Também gosto de jogar o Mário, esse eu instalei no celular da mãe. Gosto de jogar o Sonic, mas esse eu jogo no computador. Eu gosto de jogar o unicórnio. Tem o pegasus também. Eu assisto outros vídeos que me ensinam a jogar também e daí faço os meus vídeos.

Nessa aproximação, ele relata que também assiste vídeo de outras crianças ensinando a jogar os *games*, pois também aprende com seus pares sobre os conteúdos que lhe interessam. No geral, sua atuação enriquece sua cultura lúdica do brincar, do compartilhar e do explorar as redes. No contato, ensina para outras crianças as suas formas de ser criança, seja jogando bola, apresentando seus brinquedos preferidos, contornando um desenho, passeando com os pais ou até mesmo manuseando um jogo. Isso também inclui a sua curiosidade de não apenas assistir e ser telespectador de outros youtubers, mas também como aprende com eles e se inspira para os vídeos.

Portanto, a fala do Capitão América mostra como as crianças atribuem sentidos singulares para as formas de atuar e protagonizar a plataforma YouTube. Nesse espaço, elas veem a oportunidade de acessar conteúdos diversos, aprender com outras crianças e também compartilhar suas vivências lúdicas diárias. Dentre elas está o brincar, aprender e ensinar compartilhando conteúdos nas redes. Com isso, nas ambiências digitais que não foram delineadas para elas, presenciam a atuação dos adultos e por meio de suas atuações, reivindicam seus lugares. Suas atuações não são iguais dos adultos. Ou seja, territorializam esse espaço, decoram às suas maneiras, revelando assim, que a imprevisibilidade de produção da infância no digital em rede tem muito a nos ensinar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na nessa investigação com o youtuber mirim e seu pai, é possível perceber como as tecnologias digitais estão presentes no espaço familiar, conseqüentemente, estimulando a produção de conteúdo para a publicação em diversas plataformas. Em destaque, o YouTube, com a interface cada vez mais intuitiva e interativa e estimulando publicações diversas também é visto pelas crianças como um espaço de compartilhar saberes e experiências para outras crianças. Assim, destacamos como o Capitão América compreende sua atuação, escolhas de roteiros e percepção sobre o público que o reconhece desse espaço, tornando necessário nas pesquisas não apenas uma análise da publicação on-line, mas de ouvir a própria criança protagonista de suas produções que tem percepções e interpretações sobre a ambiência.

Contudo, por mais que a discussão não tenha adentrado sobre a estipulação de idade no regulamento da plataforma – atualmente de 13 anos, e também as regras estabelecidas de uso por crianças, é crucial perceber como as políticas de responsabilidade e regularização abarcam os pequenos. Hoje, sabemos que a alternativa para as crianças é a plataforma chamada YouTube Kids, no entanto, elas ainda ocupam o YouTube que tem uma restrição mais enrijecida. Além disso, alguns vídeos, presentes na plataforma, também são patrocinados por empresas corporativas, há além disso a captura de dados pessoais das crianças por meio de propagandas que geram receitas para empresas de publicidade.

Tudo isso torna a pesquisa com crianças atuantes nas redes desafiante para pais, pesquisadores e educadores. Assim, o que tentamos ressaltar aqui é que o Capitão América tem sua forma singular de ocupar as redes e também reivindica que sua voz seja ouvida por todos. No espaço virtual, ele se inspira não apenas nos adultos, mas igualmente em outras crianças também youtubens mirins. Nessa ocupação, ele nos mostra como as crianças enriquecem a cultura participativa e que esse território é espaço também de brincar, criar, participar, interpretar, aprender e compartilhar o mundo simbólico da infância.

AGRADECIMENTOS: As autoras agradecem ao Programa de Estímulo à Mobilidade e ao Aumento da Cooperação Acadêmica da Pós-graduação em Instituições de Ensino Superior (PROMOB) e à parceria entre a Fundação de Apoio à Pesquisa e à Inovação Tecnológica (FAPITEC) de Sergipe, vinculada à Secretaria de Estado do Desenvolvimento Econômico, da Ciência e Tecnologia (SEDETEC) e à CAPES, pela aprovação do Projeto “A Cidade como Espaço de Aprendizagem” por meio do edital CAPES/FAPITEC/Sergipe No. 10/2016, que tornou possível as experiências acadêmicas que se materializaram por meio da produção de artigos científicos.

CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES: Oliveira, B. S.: concepção e desenho, aquisição de dados, análise e interpretação dos dados, redação do artigo, e revisão crítica de conteúdo intelectual importante; Lucena, S.: concepção e desenho, aquisição de dados, análise e interpretação dos dados, redação do artigo, e revisão crítica de conteúdo intelectual importante. As autoras leram e aprovaram a versão final do manuscrito.

CONFLITOS DE INTERESSE: As autoras declaram que não há conflitos de interesse.

REFERÊNCIAS

- Belloni, M. L., & Gomes, N. G. (2008). Infância, mídias e aprendizagem: autodidaxia e colaboração. *Educação & Sociedade*, 29(104), 717-746.
- Bogdan, R., & Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto editora.
- Buckingham, D. (2007). *Crescer na era das mídias eletrônicas*. São Paulo: Edições Loyola.
- Burgess, J., & Green, J. (2009). *YouTube e a revolução digital*. São Paulo: Aleph.
- Corrêa, L. (2016). *Geração YouTube: um mapeamento sobre o consumo e a produção infantil de vídeos para crianças de zero a 12 anos. Brasil - 2005-2015*. São Paulo: ESPM.
- Corsaro, W. A. (2011). *Sociologia da Infância-2*. Porto Alegre: Penso Editora.

- Couto, E. S. (2013) A infância e o brincar na cultura digital. *Perspectiva*, 31(3), 897-916.
- Fantin, M. (2015). Criança, Consumo e Publicidade: Linguagens, Percepções e Re-Interpretações. *Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro De Ciências da Comunicação*, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. Recuperado de: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/>
- Fantin, M., & Girardello, G. E. P. (2019). Cenários de pesquisa com e sobre crianças, mídia, imagens e corporeidade. *Perspectiva*, 37(1), 100-124.
- Fantin, M., & Muller, J. (2019). As crianças, o brincar e as tecnologias. In: Schindwein, L. M., Laterman, L., & Leila Peters (Orgs.). *A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola*. Florianópolis: NUP, p. 175-201.
- Girardello, G. (2018). Crianças inventando mundos e a si mesmas: ideias para pensar a autoria narrativa infantil. *Childhood & Philosophy*, 14(29), 71-92.
- Jenkins, H. (2015). *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph.
- Lucena, S. (2016). Culturas digitais e tecnologias móveis na educação. *Educar em Revista*, 59, 277-290.
- Macedo, R. (2010). *Sidnei. Etnopesquisa crítica, etnopesquisa-formação*. Brasília: Liber Livro Editora.
- Melo, D. R., & Guizzo, B. S. (2019). Infância YouTuber: problematizando representações de crianças inseridas na cultura de sucesso. *Série-Estudos*, 24(50), 121-140.
- Oliveira, B. S., Santos, G. P., & Nunes, E. (2020). Youtubers mirins na rede: a produção cultural on-line da infância na contemporaneidade. *Anais do II Encontro Regional Norte-Nordeste da ABCiber*, Aracaju, SE, Brasil. Recuperado de: <https://eventos.set.edu.br/abciber/article/view/12701/5037>
- Pereira, R. M. R. (2012). Pesquisa com crianças. In: Perreira, R. M. R., & Macedo, N. M. R. (Orgs.). *Infância em pesquisa*. Rio de Janeiro: NAU, p. 59-86.
- Quinteiro, J. (2002). *Infância e educação no Brasil: um campo de estudos em construção. Por uma cultura da infância: metodologias de pesquisa com crianças*. Campinas: Autores Associados.
- Panorama Mobile Time/Opinion Box (2020). *Crianças e smartphones no Brasil - outubro de 2020*. Recuperado de: <https://www.mobiletime.com.br/pesquisas/criancas-e-smartphones-no-brasil-outubro-de-2020/>
- Sampaio, S, J. (2019). *Brincar em tempos de tecnologias digitais móveis*. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, Brasil.
- Santaella, L. (2007). *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus.
- Tomaz, R. (2017). *O que você vai ser antes de crescer? Youtubers, Infância e Celebridade*. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

Recebido: 15 de maio de 2021 | **Aceito:** 28 de maio de 2021 | **Publicado:** 1 de junho de 2021



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.