

**UNIVERSIDADE REGIONAL INTEGRADA DO ALTO URUGUAI E DAS MISSÕES  
CÂMPUS DE ERECHIM  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
CURSO DE PEDAGOGIA**

**KARLISLEI ALINE MORGANTI SADOSKI**

**TECNOLOGIAS DIGITAIS: OS CONTEÚDOS DAS PLATAFORMAS DE MÚSICAS  
E VÍDEOS E AS HABILIDADES E COMPETÊNCIAS PROPOSTAS PELA  
BNCC/2018**

**ERECHIM-RS**

**2022**

**KARLISLEI ALINE MORGANTI SADOSKI**

**TECNOLOGIAS DIGITAIS: OS CONTEÚDOS DAS PLATAFORMAS DE MÚSICAS  
E VÍDEOS E AS HABILIDADES E COMPETÊNCIAS PROPOSTAS PELA  
BNCC/2018**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do grau de Pedagoga, Departamento de Ciências Humanas da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – Câmpus de Erechim.

Prof. Orientador: Carlos Antônio da Silva

**ERECHIM-RS**

**2022**

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>3</b>
<b>1 HABILIDADES/COMPETÊNCIAS DAS CRIANÇAS (IDADE X COMPUTADOR) BNCC 2018.....</b>	<b>6</b>
<b>2 RECURSOS DIDÁTICOS-PEDAGÓGICOS DIGITAIS.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1 Tipos.....</b>	<b>10</b>
<b>2.2 <i>Streamings</i>.....</b>	<b>10</b>
<b>2.3 <i>Playlist</i>.....</b>	<b>11</b>
<b>2.4 <i>Spotify</i>.....</b>	<b>11</b>
<b>2.5 <i>Youtube Kids</i>.....</b>	<b>12</b>
<b>3 LETRAS/MÚSICAS/VÍDEOS DAS PLATAFORMAS DIGITAIS X IDADE- COMPUTADOR 3-5 ANOS.....</b>	<b>13</b>
<b>3.1 <i>Spotify</i>.....</b>	<b>13</b>
3.1.1 Funk do pão de queijo- Bolofofos.....	17
3.1.2 Mão na cabeça- Anittinha.....	17
3.1.3 Fazendinha- Mundo Bitá.....	17
3.1.4 Chuva chove no chuveiro- Bolofofos.....	17
3.1.5 Dança maluca- Bolofofos.....	17
3.1.6 Sopa- Palavra Cantada.....	18
3.1.7 Quer dançar- Tiquequê.....	18
3.1.8 Cabeça, ombro, joelho e pé- Bob Zoom.....	18
3.1.9 Criança não trabalha- Palavra Cantada.....	18
3.1.10 Tchutchuê- Pequenos Atos.....	19
3.1.11 Brincando- Pingo de Gente.....	19
3.1.12 Pula pipoquinha- Bob Zoom.....	19
3.1.13 Seu Lobato- Ana Santos.....	19
3.1.14 Fundo do Mar- Mundo Bitá.....	20
3.1.15 Estátua- Xuxa.....	20
<b>3.2 <i>Youtube Kids</i>.....</b>	<b>20</b>
3.2.1 Lave suas mãozinhas- Músicas infantis de Cleo e Cuquin.....	22
3.2.2 A aranha- Bichikids.....	22
3.2.3 Trem de Ferro- Galinha Pintadinha 5.....	22
3.2.4 Tão alto quanto a lua- Músicas infantis de Cleo e Cuquin.....	23
3.2.5 Frio- Bichikids.....	23
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>25</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>28</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	

## INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, onde os aparelhos celulares e *notebooks* começaram a se tornar de uso essencial na vida das pessoas, muito se questiona o que é a tecnologia digital.

Nas palavras de Ribeiro (2014) tecnologia digital é:

um conjunto de tecnologias que permite, principalmente, a transformação de qualquer linguagem ou dado em números, isto é, em zeros e uns (0 e 1). Uma imagem, um som, um texto, ou a convergência de todos eles, que aparecem para nós na forma final da tela de um dispositivo digital na linguagem que conhecemos (imagem fixa ou em movimento, som, texto verbal), são traduzidos em números, que são lidos por dispositivos variados, que podemos chamar, genericamente, de computadores. Assim, a estrutura que está dando suporte a esta linguagem está no interior dos aparelhos e é resultado de programações que não vemos. Nesse sentido, tablets e celulares são microcomputadores. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/> Acesso: 05/05/2022.

A tecnologia é parte essencial na vida de todas as pessoas. Atualmente, os *smartphones*, *tablets* e computadores tornaram os hábitos da sociedade bem mais fáceis, mensagens que antigamente demoravam dias ou meses para chegar, agora demoram minutos ou até segundos. Em um curto espaço de tempo, a tecnologia explodiu no mercado e agora, muitas pessoas não conseguem imaginar uma vida sem ela.

De acordo com o Portal Escola Educação (2019, p.1),

A era principal da tecnologia e da invenção surgiu no século 18, quando a revolução industrial começou e as máquinas foram inventadas. A Revolução Industrial começou na Grã-Bretanha muitas das inovações tecnológicas vieram de lá. Em meados do século XVIII, a Grã-Bretanha era a nação líder em comércio mundial, controlando um império global com as colônias na América do Norte e na África.

A tecnologia sempre existiu, porém se fazia presente em diferentes formas em que muitas vezes não se era possível enxergar. Nos tempos antigos foi criada a roda, uma forma de inovação, de tecnologia, isso há 3.500 a.C., na idade média os chineses inventaram a pólvora e os fogos de artifício, no século XVIII Thomas Newcomen desenvolveu o motor a vapor. Pode-se dizer que a tecnologia e inovação sempre existiram, e toda a evolução foi importante para que ela chegasse à tecnologia que existe hoje. (PORTAL ESCOLA EDUCAÇÃO, 2019).

A tecnologia está cada vez mais acessível para qualquer faixa etária, por meio de celulares, *tablets*, a criança bem pequena (1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses) já convive com esses aparelhos, operando com as tecnologias digitais que permitem internalizar os procedimentos necessários para utilizá-los, empregar várias linguagens (usar textos, imagens, captar sons e outras) e inserir-se numa cultura digital.

O presente trabalho tem como objetivo geral, analisar por meio de rastreamento das plataformas digitais *Spotify* e *Youtube Kids*, se os conteúdos das músicas e vídeos apresentados são condizentes com o que se espera da criança de 3 a 5 anos. Já os objetivos específicos são descrever quais ações são esperadas da criança no computador, em cada faixa etária; compreender o que são *streamings*, e sua utilização como recursos didáticos pedagógicos em sala de aula; averiguar se os materiais disponibilizados na *playlist* estão de acordo com o disposto na BNCC/2018 e avaliar se vídeos, músicas e letras das plataformas digitais são condizentes com a faixa etária da criança de 3 a 5 anos.

Haja vista que a tecnologia digital está mais presente a cada dia, com acesso maior pela criança com ou sem acompanhamento dos pais ou responsáveis, o trabalho tem como problema: As plataformas digitais de músicas e vídeos apresentam os conteúdos para a criança baseando-se nas capacidades (habilidades e competências) para cada idade?

As letras das músicas e vídeos trazem diversas ideias em poucos minutos, muitos conteúdos apresentam informações sempre se preocupando com a linguagem e o contexto adequado para as faixas etárias, mas é de extrema importância que a criança seja acompanhada por responsáveis na hora de utilizar o computador e celular.

A sociedade vem passando por mudanças constantes, especialmente aquelas voltadas às tecnologias digitais. Por meio dos *smartphones* e *notebooks*, por exemplo, as pessoas se conectam a tudo que está à sua volta, pesquisando informações, assistindo, relacionando-se, aprendendo, entre tantas outras atividades. A tecnologia hoje está presente em diversos aspectos da vida: na maneira como se acessa o conhecimento, se busca e se troca informações, na comunicação com outras pessoas. (RAABE, 2020).

O trabalho que norteou esta investigação é de caráter qualitativo, orienta-se pelo enfoque exploratório, descritivo, mediante pesquisa bibliográfica e na internet,

onde são analisados o que diversos autores apresentam sobre as tecnologias digitais e as plataformas de música, para o uso da criança.

O enfoque do trabalho é exploratório que tem como objetivo familiarizar o pesquisador com o problema, para assim torná-lo mais explícito e auxiliar a construir hipóteses, e descritivo que consiste no levantamento das características de determinada população ou fenômeno ou então o estabelecimento de relações entre variáveis na pesquisa. (GIL, 2002).

A pesquisa bibliográfica, segundo Gil (2002, p.44):

É desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas. As pesquisas sobre ideologias, bem como aquelas que se propõem à análise das diversas posições acerca de um problema, também costumam ser desenvolvidas quase exclusivamente mediante fontes bibliográficas.

Entretanto, a busca na internet, constitui-se numa ferramenta indispensável para a procura de informações rápidas, mediante o acesso a *sites*, periódicos, revistas digitais, bibliotecas e outros.

O trabalho realizou-se por meio de consultas em plataformas digitais de músicas e vídeos, analisando os conteúdos, para que possam ser relacionados com o que estudiosos falam sobre a criança e a tecnologia. Foram selecionadas quinze músicas presentes em três *playlists* do *Spotify*, do período de 2020 até 2022, já no aplicativo *Youtube Kids* foram selecionados cinco vídeos publicados do ano de 2020 até 2022, em que teve como objetivo analisar as letras, imagens e histórias presentes nos conteúdos disponíveis.

A estrutura do trabalho é composta por três seções, a saber: a primeira intitulada Habilidades/Competências das crianças (idade x computador) (BNCC 2018). Seguida da seção sobre os recursos didáticos-pedagógicos digitais, e por fim, a seção Letras/músicas/vídeos das plataformas digitais x idade-computador 3-5 anos. Segue-Se a estas os Resultados e Discussões encerrando o mesmo com as Considerações Finais.

## **1 HABILIDADES/COMPETÊNCIAS DAS CRIANÇAS (IDADE X COMPUTADOR) BNCC 2018**

Conforme a Base Nacional Comum Curricular entende-se por competências a mobilização de conhecimentos, que agrega conceitos e procedimentos, enquanto que por habilidades são consideradas as práticas, cognitivas e socioemocionais, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. (BRASIL, 2018).

A criança é um sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia sozinha ou com as demais pessoas a sua volta, constrói sua identidade pessoal e coletiva, ao mesmo tempo que brinca, imagina, experimenta, questiona e constrói sentidos, produzindo cultura. (BRASIL, 2013)

Na BNCC, a criança a qual foi o público alvo deste trabalho está dividida em crianças bem pequenas (1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses), e crianças pequenas (4 anos a 5 anos e 11 meses). (BRASIL, 2018)

Segundo Piaget (1973, p.76), o desenvolvimento da criança implica numa série de estruturas construídas de forma progressiva e continuamente.

Além disso, nas palavras de Silva; Santos; Jesus (2016, p.4):

o sujeito é um ser ativo que estabelece relações de troca com o conhecimento, num sistema de relações vivenciadas e significativas, uma vez que este é resultado de laços do indivíduo sobre o meio físico e social em que vive adquirindo significações ao ser humano quando o conhecimento é inserido em uma estrutura – isto é a assimilação.

Para Piaget, a criança aprende por meio de esquemas contínuos, os quais são caracterizados por diversas fases, que passam por alguns estágios distintos: sensório-motor, pré-operatório, operatório-concreto e operatório-formal. A criança foco do trabalho, encontra-se no estágio pré-operatório (2 a 7 anos), em que a criança é capaz de simbolizar, de evocar objetos ausentes, estabelecendo diferença entre significante e significado, o que possibilita distância entre o sujeito e o objeto, por meio da imagem mental, a criança é capaz de imitar gestos, mesmo com a ausência de modelos. (SILVA; SANTOS; JESUS, 2016)

Falando na relação criança e computador, a Base Nacional Comum Curricular contempla o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas ao uso

crítico e responsável das tecnologias digitais de forma transversal e direcionada. A BNCC traz como competência geral 5:

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

Segundo a BNCC e os PCN's, a criança de 3 a 4 anos deve conhecer as partes básicas do computador, porém nessa idade ela possui dificuldade em controlar o mouse, então é de extrema importância não exigir que a criança faça cliques no mouse ou o arraste. De 4 a 5 anos, a criança já melhora o controle do mouse, podendo desenhar formas geométricas, porém possui dificuldade na organização espacial, podendo perder o cursor de vista. A criança utiliza o editor de desenhos, experimenta o editor de textos e gosta de *softwares* que permitem clicar e desencadear efeitos especiais. (BRASIL, 1997); (BRASIL, 2018).

Nesse contexto, é preciso lembrar que incorporar a tecnologia digital na educação não se trata de utilizá-la somente como ferramenta para promover as aprendizagens, mas sim utilizá-la para que os estudantes construam conhecimento sobre a tecnologia, desenvolvendo um uso consciente.

A partir do início ano de 2020, a relação da criança com a computador/internet modificou tornando-se mais forte, isso porque em 31 de dezembro do ano de 2019 foi descoberto a presença de um vírus que causa problemas respiratórios na cidade de Wuhan, na China, esse vírus é denominado de Coronavírus (COVID-19), que depois se espalhou pelo mundo inteiro.

Com o surgimento da pandemia em todo o mundo, a volta ao que se considerava vida normal está bem mais distante. As relações sociais foram modificadas e uma nova conduta social emergiu, modificando os comportamentos, as formas de aprendizagem e as relações interpessoais e, conseqüentemente, isso refletiu-se nas estratégias de ensino. Diante desse cenário, surge a Pedagogia da Pandemia<sup>1</sup>, onde o uso das tecnologias digitais tornou-se extremamente importante no processo de ensino-aprendizagem. (BARRETO e ROCHA, 2020)

---

<sup>1</sup> Definição da forma como a educação se organizou, a partir do contexto pandêmico no qual todo o mundo está vivenciando. (BARRETO e ROCHA, 2020)

Ao passo que a criança ficou em casa por conta do isolamento social, o acesso as plataformas digitais por meio de computadores, *tablets* e *smartphones* aumentou com/sem a supervisão dos responsáveis. A criança passou a ter acesso a muitas informações e muitos conteúdos, sem saber se são condizentes com sua idade por meio de músicas, vídeos, jogos e os demais conteúdos disponibilizados nas plataformas.

Diante disso, muitos professores tornaram a tecnologia uma aliada no processo de ensino-aprendizagem, com as aulas *online*, atividades didáticas nas diferentes plataformas, além de vídeos, músicas e jogos para facilitar a compreensão dos estudantes sobre os conteúdos estudados.

## 2 RECURSOS DIDÁTICOS-PEDAGÓGICOS DIGITAIS

Como em todos os setores da sociedade, a tecnologia também influenciou na educação. Hoje a tecnologia pode ser vista como algo essencial nas escolas. A internet, por exemplo, é algo que facilita tanto a vida dos professores quanto a dos estudantes, se usada de forma correta. Os professores podem utilizá-la para tornar as aulas mais dinâmicas e trazer maneiras diferentes de mediar os conteúdos com a turma, sem deixar a aula monótona.

Nas palavras de Moran (2009, p.1730) as tecnologias:

são recursos que podem auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem, uma vez que permitem aprender em qualquer lugar e a qualquer hora; permitem flexibilizar os processos de ensinar e de aprender, abrir as escolas para o mundo e trazer o mundo para as escolas, em tempo real.

A tecnologia digital estará cada vez mais presente no cotidiano da criança, principalmente com os aplicativos de música e vídeo *Youtube Kids* e *Spotify*, dado assim a importância dos pais e responsáveis mediar o acesso da criança na internet. Elas podem ser grandes aliadas nos processos de ensino-aprendizagem tanto na escola quanto em casa, sabendo que o uso de diferentes mídias pode contribuir para que a criança possa desenvolver suas compreensões sobre o mundo e sobre a cultura em que vive, além de provocar transformações nas formas de agir, perceber e aprender a realidade.

A maioria das tecnologias é utilizada como auxiliar no processo educativo, pois elas ampliam as possibilidades de ensino para além do curto e delimitado espaço de presença física de professores e estudantes na mesma sala de aula, trazendo a possibilidade de uma interação entre professores, estudantes e objetos de aprendizagem redefinindo a dinâmica da aula e criando novos vínculos entre os participantes do processo. (KENSKI, 2012)

Deve-se levar em consideração que a criança está cada vez mais conectada às tecnologias digitais, configurando-se como uma geração que estabelece novas relações com o conhecimento, o que necessita, portanto, que transformações aconteçam na escola, por meio de novos métodos no processo de ensino-aprendizagem utilizando as tecnologias tão presentes no cotidiano das crianças. (BACICH; TANZI NETO; TREVISANI, 2015).

Ao utilizar as novas tecnologias digitais, a criança deve ser orientada e provocada a estabelecer interações mediadas pelo responsável, para que possa estimular a autonomia, a memória e a criatividade enquanto utiliza dos meios digitais. Dessa forma, a criança estará ampliando a possibilidade de construção de uma aprendizagem social. (INÁCIO; CONTE, 2021, p.74)

## 2.1 Tipos

A tecnologia digital facilitou a pesquisa, a comunicação e a divulgação em rede. Há as tecnologias mais organizadas, como os ambientes virtuais de aprendizagem, como o *Google Classroom*, *Moodle* e outros semelhantes, onde permite que os professores controlem as etapas de cada curso. Além dos ambientes formais, há um conjunto de tecnologias mais fáceis em que se encontram os *blogs*, *podcasts* e outros, onde os estudantes podem ser protagonistas de seus processos de aprendizagem. (MORAN, 2013)

## 2.2 Streamings

A música sempre esteve e está em constante consumo pelos mais diversos públicos que gostam de ouvi-la, e assim como diversas formas de consumir diversos serviços e tecnologias se modificam ao longo do tempo, a música também seguiu por esse caminho. As formas de consumo foram mudando assim como os equipamentos para ouvir música também foram substituídos, na década de 40 era utilizado o vinil, a partir dos anos 80 com a utilização do CD, no final da década de 90 era criado os MP3 *players* que revolucionaram com seu tamanho físico e a potência em armazenamento, e por fim os serviços de *streaming* no qual é possível fazer buscas e ouvir o artista que quiser em qualquer lugar sem necessitar de *download*. (VIANA et al, 2019)

O *streaming* é uma forma de distribuição digital que dá acesso *online* a um catálogo “ilimitado” de músicas gravadas, instantaneamente, em qualquer hora e local, não exige o *download* antecipado das músicas, que são armazenadas em um servidor remoto e acessadas sob demanda a partir de qualquer dispositivo ligado à rede. (MOSCHETTA; VIEIRA, 2018).

Dentre inúmeros serviços *online* de *players* de música o que mais se destaca é o *Spotify*, um serviço de *streaming* de música criado e lançado pela *Startup Spotify AB* localizada em Estocolmo na Suécia em 7 de outubro de 2008, no qual é possível

ter acesso a álbuns, rádio, *playlists* criadas pelo próprio serviço, *ranking* das mais ouvidas, *podcasts* entre outros recursos dentro dele.

### **2.3 Playlist**

De acordo com Dias, Gonçalves e Fonseca (2016, p.5), “uma *playlist* é uma sequência arbitrária de músicas cujo objetivo é ser ouvida como um grupo e que se enquadram em um certo tema ou propósito, para reprodução individual ou compartilhamento” (Tradução livre). As *playlists* podem ser organizadas em diversos sites e aplicativos, como o *Youtube Kids* e *Spotify*. Muitas pessoas organizam as *playlist* por gêneros musicais, artistas, gostos e até para determinadas ocasiões.

Falando de *playlist*, qualquer usuário de aplicativos de áudio atual podem criar de listas de reprodução. Eles dão a oportunidade de ouvir as músicas em ordem ou aleatoriamente, com determinados ambientes ou estilos, olhando as preferências do usuário. Muitos serviços de hospedagem de vídeo também fornecem a capacidade de criar *playlists*, como o *Youtube Kids*.

### **2.4 Spotify**

O *Spotify* é um serviço de *streaming* de música, *podcast* e vídeo que foi lançado oficialmente em 7 de outubro de 2008. É o serviço de streaming mais popular e usado do mundo. Ele é desenvolvido pela *Startup Spotify AB* em Estocolmo, Suécia, encontra-se disponível em praticamente todo o continente americano e europeu, além de alguns países na Ásia e Oceania, totalizando mais de 55 países. O *Spotify* é um serviço, com recursos básicos sendo gratuitos com propagandas ou limitações, enquanto recursos adicionais, como qualidade de transmissão aprimorada e *downloads* de música, são oferecidos para assinaturas pagas. (MELO, 2017)

As músicas podem ser navegadas ou pesquisadas por artista, álbum, gênero, lista de reprodução. Os usuários podem criar, editar ou compartilhar *playlists* em redes sociais ou fazer *playlists* com outros usuários. O *Spotify* fornece acesso a mais de 30 milhões de músicas.

O aplicativo conta com quatro tipos de assinatura: a assinatura *free*, onde o usuário utiliza ilimitadamente, porém conta com algumas propagandas ao longo do uso; a assinatura *premium* individual, onde o usuário é livre de anúncios e pode utilizar o aplicativo no modo *off-line*, e sendo universitário consegue desconto no primeiro ano

de assinatura; no modo *premium* duo há duas contas e *playlists* atualizadas para o duo; já no modo *Family*, são seis contas com *playlists* para a família, além de contar com o *Spotify Kids* feito somente com conteúdos infantis, todas as assinaturas contam com demais benefícios apresentados no termo de assinatura. (SPOTIFY, 2021)

## 2.5 Youtube Kids

O *Youtube Kids* é uma extensão do *Youtube* que foi criada para proporcionar às crianças um ambiente mais controlado que torna a exploração mais simples e divertida, além de facilitar a orientação dos pais e cuidadores à medida que descobrem novos e incríveis interesses ao longo do caminho. A plataforma apresenta diversas opções de vídeos, como vídeos para aprender a fazer algo, vídeos de experiência científica, músicas infantis e muito mais. (YOUTUBE KIDS, 2021)

O acesso pode ser realizado pelos responsáveis, ou pela própria criança, pois *site* ou aplicativo conta com três modos de pesquisa e exibição de vídeos.

Segundo o *Youtube Kids* (2021) esses modos são:

O Modo "Pré-escolar", feito para crianças de até 4 anos, organiza vídeos que promovem a criatividade, a diversão, o aprendizado e a exploração. O Modo "Crianças" permite que as crianças de 5 a 8 explorem seus interesses em uma ampla variedade de tópicos, incluindo músicas, desenhos animados e artesanato. Enquanto o nosso modo "Adolescente" proporciona às crianças com 9 anos ou mais a oportunidade de pesquisar e explorar conteúdos adicionais, como música popular e vídeos de jogos para crianças.

O *Youtube Kids* se preocupa em trazer a melhor experiência aos seus usuários, buscando tornar o acesso mais simples e mais seguro para a criança, sem sair da realidade da mesma, mas trazendo conteúdos que prendam a atenção.

### 3 LETRAS/MÚSICAS/VÍDEOS DAS PLATAFORMAS DIGITAIS X IDADE-COMPUTADOR 3- 5 ANOS

Com o início da pandemia do Coronavírus em 2020, o uso da tecnologia se tornou muito mais presente no cotidiano da criança, pois houve a necessidade de ficar em casa em isolamento, o que facilitou o uso constante da internet. Além do uso das diversas ferramentas presentes na internet, houve grande utilização principalmente dos aplicativos de música e vídeo *Youtube Kids* e *Spotify*.






O trabalho busca analisar algumas músicas incluídas em *playlists* do aplicativo *Spotify* e alguns vídeos disponíveis no aplicativo *Youtube Kids*, a fim de descobrir se os conteúdos são adequados para a criança de 3 a 5 anos, além de ser uma forma de alertar os pais e responsáveis sobre a importância de observar o que a criança assiste nos aplicativos disponíveis.

Para a materialização do trabalho, buscaram-se *playlists* e vídeos publicados durante o período da pandemia (2020-2022), para que pudesse ser analisado as imagens e letras presentes nos conteúdos.

#### 3.1 *Spotify*




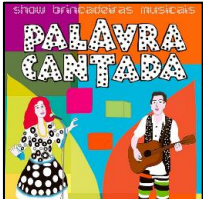

Para a análise do trabalho, foram escolhidas três *playlists* no aplicativo *Spotify*, com os respectivos nomes “Músicas infantis 2020”, “Músicas infantis 2021” e “Top músicas infantis 2022”. Em cada uma dessas *playlists* foram selecionadas cinco músicas para serem analisadas. Vide quadros 1, 2 e 3.

### Quadro 1- Músicas infantis 2020

Título música Autor	Duração	Faixa etária	Meio de divulgação	Sinopse
Funk do pão de queijo- Bolofofos 	2'26"	3-5	Digital, cd, dvd	A música fala sobre o pão de queijo, como ele é por fora e por dentro e como ele é delicioso.
Mão na cabeça- Anittinha 	2'25"	3-5	Digital, cd, dvd	A música traz orientações de onde a criança deve colocar a mão para dançar a coreografia da música.
Fazendinha- Mundo Bitá 	2'27"	3-5	Digital, cd, dvd	A música conta que já amanheceu na fazendinha, os animais já acordaram e tiraram o seu pijama e está na hora da criança acordar para ir brincar.
Chuva chove no chuveiro- Bolofofos 	2'7"	3-5	Digital, cd, dvd	A música traz a ideia que chove chuva no chuveiro e a criança que está cantando a música está tomando banho e por isso está limpa e cheirosa.
Dança maluca- Bolofofos 	3'53"	3-5	Digital, cd, dvd	A música traz um desafio para a criança na intenção de ver se ela possui gingado, com tarefas que ela deve fazer como pular, pedalar e demais movimentos.


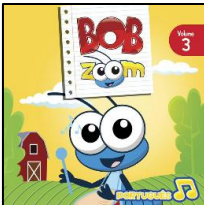



Fonte: Autora, 2022.

Quadro 2- Músicas infantis 2021

Título música Autor	Duração	Faixa etária	Meio de divulgação	Sinopse
Sopa- Palavra Cantada 	3'33"	3-5	Digital, cd, dvd	A música traz o questionamento do que tem na sopa no neném, trazendo diversas comidas, e algumas palavras que rimam com as comidas.
Quer dançar- Tiquequê 	3'4"	3-5	Digital, cd, dvd	A música traz o convite para a criança dançar, e para isso só precisa imitar quem está cantando, e seguir as ordens de movimento.
Cabeça, ombro, joelho e pé- Bob Zoom 	2'4"	3-5	Digital, cd, dvd	A música fala das partes do corpo, e em alguns momentos a criança deve ficar sem cantar tal parte do corpo.
Criança não trabalha- Palavra Cantada 	2'28"	3-5	Digital, cd, dvd	A música traz brinquedos e brincadeiras da criança, fortalecendo a ideia de que criança não trabalho, e sim dá trabalho.
Tchutchuê- Pequenos Atos 	3'5"	3-5	Digital, cd, dvd	A música fala da dança tchutchuê onde a criança deve fazer determinados movimentos presentes na letra da música.

Fonte: Autora, 2022.

**Quadro 3- Top músicas infantis 2022**

Título música Autor	Duração	Faixa etária	Meio de divulgação	Sinopse
Brincando- Pingo de Gente 	2'34''	3-5	Digital, cd, dvd	A música traz a importância do brincar, que brincando a criança pode se divertir, pode se machucar, que brincando se pode tudo.
Pula pipoquinha- Bob Zoom 	1'38''	3-5	Digital, cd, dvd	A música fala da pipoca, que ela precisa pular para crescer e poder estourar.
Seu Lobato- Ana Santos 	2'22''	3-5	Digital, cd, dvd	A música conta a história que o Seu Lobato tinha um sítio com alguns animais, apresentando-os e mostrando qual o barulho que cada animal faz.
Fundo do Mar- Mundo Bitá 	2'27''	3-5	Digital, cd, dvd	A música fala sobre como é legal no fundo do mar, os animais que vivem no fundo do mar e como lá eles se divertem.
Estátua- Xuxa 	1'45''	3-5	Digital, cd, dvd	A música traz orientações que a criança precisa seguir, e após a ordem de permanecer em estátua.

Fonte: Autora, 2022.

### 3.1.1 Funk do pão de queijo- Bolofofos

A música é animada, porém traz muito a repetição da mesma palavra “pão de queijo”. Há a questão de que em um verso a música traz o alimento nomeado pela palavra “trem”, em algumas regiões ela é usada para denominar alguma coisa, mas dependendo da região/estado que a música for tocada pode ficar confuso para a criança compreender o que significa essa palavra.

<https://open.spotify.com/track/7o6SS0BlSf4zST2GFC5wdC?si=ccc0346f0c274f25>

### 3.1.2 Mão na cabeça- Anittinha

A música possui um ritmo que contagia a criança a dançar. Ela traz uma linguagem muito fácil para a criança compreender, além da ideia de desenvolver a atenção, ritmo, e a coordenação motora na hora que a música dá uma acelerada e pede para que a criança acelere os movimentos.

<https://open.spotify.com/track/0SqTURu7er6eZ9wpcPRa9c?si=d6427b1324154a07>

### 3.1.3 Fazendinha- Mundo Bitá

A música é animada, dá vontade de dançar. Ela traz uma linguagem muito fácil para a criança compreender e conseguir cantar junto. A música é interessante pois traz a ideia de como é a fazenda ao amanhecer e também utilizando a questão da fantasia, como diz na frase “e o pintinho tirou seu pijama”, pois sabemos que pintinho não usa pijama, mas isso influencia a criança a tirar o seu pijama e ir brincar.

<https://open.spotify.com/track/34wql54jkOhSmc7Sy7qtYA?si=04f094f3858c4217>

### 3.1.4 Chuva chove no chuveiro- Bolofofos

A música é animada e dançante, porém, o efeito no som dificulta o entendimento de algumas palavras e há muita repetição de palavras. Ela é interessante pois traz a ideia da importância de se tomar banho, porém necessita-se trazer uma linguagem mais fácil para a criança, pois muitas podem não saber o que significa a palavra “futum” presente em uma das frases.

<https://open.spotify.com/track/4hU0wLLsUsXOf5V5oj01kw?si=c9ab2c08b0dd413c>

### 3.1.5 Dança maluca- Bolofofos

A música tem um ritmo bom para se dançar, desenvolvendo a coordenação motora, atenção, e o conhecimento sobre o corpo. Ela possui uma linguagem fácil de

se entender, porém há palavras que podem ser desconhecidas para a criança, como por exemplo a expressão “*no dab*”.

<https://open.spotify.com/track/14kRnnwi27VP69aqVMgchj?si=af905d0f32af459f>

### 3.1.6 Sopa- Palavra Cantada

A música tem uma melodia tão gostosa de escutar e cantar. Ela traz a participação da criança cantando, e trazendo junto a ideia de rimar as comidas com outras palavras, como por exemplo “macarrão” e “caminhão”. A linguagem presente na música é de fácil entendimento, e ritmo é mais lento o que favorece a criança a compreender a letra e conseguir cantar junto.

<https://open.spotify.com/track/4WwLluRgrQliDUWJZPwILV?si=5bc599c7468e4094>

### 3.1.7 Quer dançar- Tiquequê

A música é animada, traz a ideia da criança como parte importante da música na ideia de desenvolver os movimentos, trabalhando assim a atenção, coordenação motora, lateralidade e a noção de corpo. A linguagem presente na música é de fácil compreensão, tornando assim a participação efetiva da criança para cantar e dançar.

<https://open.spotify.com/track/0tOgEouqDy1BJ05Xh1qMSE?si=c4b38f5369f44815>

### 3.1.8 Cabeça, ombro, joelho e pé- Bob Zoom

A música trabalha com a criança a ideia de noção de corpo, fazendo com que ela se movimente conhecendo o seu corpo, além de trabalhar a atenção em momentos que tal parte do corpo não vai ser cantada apenas tocada pela mão. A linguagem presente na música é de fácil entendimento, e o ritmo é tranquilo para que a criança possa cantar e dançar ao mesmo tempo.

<https://open.spotify.com/track/5jvnbB73fUA3WtTpeSfvsT?si=eee63a04353e4104>

### 3.1.9 Criança não trabalha- Palavra Cantada

A melodia da música é calma e ao mesmo tempo animada, possibilitando a criança cantar com empolgação. A música traz a importante ideia de que criança não trabalha, e sim dá trabalho para seus pais/responsáveis.

A música é interessante pois é cantada pela criança mostrando a importância do brincar, descrevendo as brincadeiras e brinquedos que devem ser parte da rotina da criança para que ela possa realmente ser criança e não mini-adulto. A linguagem

da música é de fácil entendimento, pois traz palavras presentes no dia a dia da criança.

<https://open.spotify.com/track/5Fmrs8uGYui6n1S0ZdYJhS?si=b09d7f6316314d5a>

### 3.1.10 Tchutchuê- Pequenos Atos

A música é divertida pois traz uma sequência de movimentos que a criança deve fazer, juntando com os movimentos anteriores, o que vai tornando a coreografia desafiadora para a criança. A linguagem é de fácil entendimento, as palavras utilizadas estão muito presentes no cotidiano da criança, pois falam das partes do corpo, o que ajuda a desenvolver a coordenação motora e a noção de corpo.

<https://open.spotify.com/track/7DzXZdlEnZafmMALuXyDFq?si=06f3a333c1714cf3>

### 3.1.11 Brincando- Pingo de Gente

A música tem uma melodia alegre, que chama a criança para dançar e cantar, pois além disso ela apresenta uma linguagem simples e de fácil entendimento para a criança. A música traz a importante ideia do brincar, e de que tudo é possível brincando, porque a criança aprende brincando e vivenciando.

<https://open.spotify.com/track/204M5dMvSfKUVRLNlmbVA2?si=c0a5e20675d84266>

### 3.1.12 Pula pipoquinha- Bob Zoom

A música traz muito a ideia da festa de São João, pela melodia. Há muita repetição de frases o que acaba não sendo muito atrativa para todos, mas para a criança mais pequena a música chama a atenção pelo ritmo fazendo com que ela dance como pipoca mesmo. Na música a linguagem utilizada é de fácil entendimento para todas as idades.

<https://open.spotify.com/track/05qBCyDF4mnUrToWThS2Zj?si=eb5b53edf0ad4abb>

### 3.1.13 Seu Lobato- Ana Santos

A música tem uma melodia mais calma para um momento de relaxamento, possuindo também uma linguagem extremamente simples de se compreender. A música é interessante pois pode ser utilizada para se trabalhar com a criança a questão do sítio e quais animais vivem lá, trazendo uma metodologia mais lúdica para as aulas.

<https://open.spotify.com/track/3HpZTkELB03v6dkVXfMI6h?si=2b3cfd5da2624ccf>

### 3.1.14 Fundo do Mar- Mundo Bitá

A música tem uma melodia gostosa e calma, e traz a ideia do fundo do mar e os animais que vivem nele. Ela é boa para se utilizar com a criança, pois fala da água ser salgada, e também da cor dela, porém, também há a questão da fantasia como na parte em que diz “Tartarugas dançando balé”. É uma música boa para se trabalhar com a criança menor pois as fantasias a encanta mais.

<https://open.spotify.com/track/3T6COhSUR1019RS4JMwLBU?si=7522c686cef24b84>

### 3.1.15 Estátua- Xuxa

A música possui uma linguagem simples e fácil para a criança entender, além de ter regras claras de movimento. É interessante pois a música existe há mais de 15 anos e ainda continua sendo utilizada. Ela é boa para se trabalhar com a criança a ideia de noção de corpo, atenção e a coordenação motora para desenvolver todos os movimentos solicitados.

<https://open.spotify.com/track/1obSgK8t84I9Cc9N3MG2n6?si=8574272b5a1c49fb>

Após a caracterização supra, pode-se afirmar que a maioria das músicas possuem uma linguagem simples, em que a criança pode escutar e entender a letra sem a necessidade de um adulto explicar o que ela está dizendo.





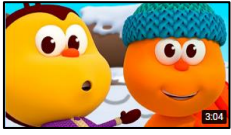
Prevalece a ideia de quem canta orientar os movimentos para a criança, além de trazer assuntos necessários e importantes, como o cuidado com o corpo, a importância do brincar e de que a criança não trabalha.

Como ferramenta digital o *Spotify* serve para facilitar o acesso da criança, pois é simples de utilizar, o que acaba se tornando muito útil também para o trabalho do professor em sala de aula. Predominam nas *playlists* do *Spotify* músicas infantis voltadas para a questão do corpo, onde apresentam as partes do corpo desafiando a criança a tocá-las em partes da música e realizarem movimentos.

## **3.2 Youtube Kids**

O *Youtube Kids* é uma ferramenta de fácil acesso para a criança, então por essa razão foram selecionados cinco vídeos postados entre os anos de 2020-2022, para que pudesse ser analisado os conteúdos visuais e as letras dos vídeos. Vide quadro 4 a seguir.

#### Quadro 4- Vídeos

Título música Autor	Duração	Período	Qualidade	Sinopse
Lave suas mãozinhas- Músicas infantis de Cleo e Cuquin 	1'33''	19 jan. 2022	Até 2160k Hd, com legendas.	O vídeo mostra a Cleo e o Cuquin lavando as mãos, mostrando a importância de lavar as mãos após as atividades, para que elas estejam sempre limpinhas.
A aranha- Bichikids 	2'21''	13 out. 2020	Até 2160k Hd, com legendas.	O vídeo mostra a aranha e seus amigos na festa, onde ela construiu uma cama elástica com suas teias para que seus amigos pudessem brincar.
Trem de Ferro- Galinha Pintadinha 5 	2'7''	04 fev. 2022	Até 2160k Hd, com legendas.	O vídeo mostra o caminho percorrido pelo trem ao sair de Pernambuco até chegar no Ceará.
Tão alto quanto a lua- Músicas infantis de Cleo e Cuquin 	2'13''	20 out. 2021	Até 2160k Hd, com legendas.	O vídeo mostra o Cuquin brincando com seu foguete e acaba quebrando a luminária de lua, então ele e sua irmã Cleo viajam até a lua para consertá-la também.
Frio- Bichikids 	3'4''	05 mai. 2020	Até 2160k Hd, com legendas.	O vídeo conta que o inverno chegou e alguns bichinhos não se agasalharam e por isso ficaram doentes.

Fonte: Autora, 2022.

### 3.2.1 Lave suas mãozinhas- Músicas infantis de Cleo e Cuquin

O vídeo traz a melodia alegre, com linguagem de fácil entendimento para a criança. As imagens que aparecem no vídeo são claras e dispostas pela tela, e com cenas que a criança consegue compreender sozinha facilmente. O vídeo fala da importância de cuidar da saúde de todas as pessoas, lavando a mão ao terminar diversas tarefas para depois comer.

<https://www.Youtube Kidskids.com/watch?v=joRIEXNsvbY&hl=pt>

### 3.2.2 A aranha- Bichikids

O vídeo possui muitas cores fortes que chama a atenção de quem está assistindo. Ele possui uma melodia divertida e uma linguagem fácil de ser compreendida, puxando a criança para cantar e dançar.

Na história contada no vídeo aparece a aranha e sua teia, há criança que tem medo de aranha e/ou outros insetos, e esse vídeo mostra por meio da fantasia que a aranha não é má, pois ela fez com suas teias uma cama elástica para seus amigos bichinhos brincarem e ficarem mais felizes.

Com a criança menor é importante trabalhar assuntos delicados, como o medo, de forma mais lúdica por meio de música e jogos, para que assim ela compreenda que não é algo tão ruim.

<https://www.Youtube Kidskids.com/watch?v=gQ2wxIRU4wM&hl=pt>

### 3.2.3 Trem de Ferro- Galinha Pintadinha 5

No vídeo, as cores presentes são bem vivas, e os personagens sempre felizes. O vídeo é de linguagem muito clara e possui uma legenda automática, onde há uma marcação na palavra que está sendo cantada, o que facilita para a criança acompanhar.

As imagens são bem claras, e o vídeo mostra as mudanças de dia e noite, e de um local para outro, pois como diz na música o trem está saindo de Pernambuco em direção ao Ceará. O vídeo é bom para trabalhar com a criança a concentração, pois em alguns momentos a música fica mais lenta e em outros ela acelera.

<https://www.Youtube Kidskids.com/watch?v=CwFgf3R0nBM&hl=pt>

### 3.2.4 Tão alto quanto a lua- Músicas infantis de Cleo e Cuquin

No vídeo, a linguagem utilizada é simples, facilitando o entendimento da criança, tornando possível que ela cante junto com a música. A história presente no vídeo mostra a questão da fantasia, em que Cleo e Cuquin viajam para a lua na intenção de consertá-la, pois como quebraram sua luminária de lua, supostamente a lua também foi quebrada. Assim que consertaram a lua com curativos, a luminária também acabaria por consertada, e após essa missão os dois poderiam dormir tranquilamente.

<https://www.Youtube Kidskids.com/watch?v=D05Lv9naDig&hl=pt>

### 3.2.5 Frio- Bichikids

No presente vídeo também é utilizado a ideia da fantasia para se trabalhar a questão de cuidado com a saúde, pois ele conta a história de alguns bichinhos no inverno, em que alguns não se cuidaram, não se agasalharam e acabaram ficando doentes. Para que pudessem voltar a brincar foi necessário descanso e cuidado, e o mais importante, usar roupas quentinhas ao sair no frio.

As imagens estão presentes com cores vivas e claras para que a criança compreenda. A linguagem utilizada é de simples entendimento, possibilitando que a criança possa acompanhar e cantar ao mesmo tempo que a música.

É importante trabalhar questões serias usando a ludicidade e a fantasia, pois a criança torna como verdade o que enxerga, e se no vídeo aparecer a abelha usando casaco para brincar lá fora, a criança também usará pois assistiu no vídeo que a abelha ficou doente por não ter usado casaco, e assim ela associará o objeto com o acontecimento.

<https://www.Youtube Kidskids.com/watch?v=Xv5CosAf79E&hl=pt>

Sobre o que foi exposto nos vídeos, pode notar-se que a linguagem utilizada é clara e de fácil entendimento para a criança de 3 a 5 anos. As histórias apresentam cores vivas e que chamam a atenção da criança para a tela.

Prevalece a ideia de trabalhar assuntos do cotidiano da criança, como o cuidado com o corpo e a higiene, o medo de alguns insetos, a sucessão de espaço e tempo, e a ideia da mudança de temperatura. Assim, a criança pode relacionar o vídeo

com a sua vivência, tornando a aprendizagem mais significativa seja na escola ou em casa.

O *Youtube Kids* é uma ótima ferramenta digital para se utilizar na escola e fora dela, pois ele permite que a criança possa utilizá-lo sozinha facilmente, sem acessar conteúdos que não se encaixam em sua faixa etária, pois nele há duas opções de acesso, “sou criança” e “sou responsável”, o que torna a experiência única para cada usuário.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após a análise das músicas e vídeos, foi possível perceber que a maioria das músicas trouxe a criança e seu corpo como centro da atividade, desafiando-a a realizar movimentos e tocar as diferentes partes do corpo junto à música.

Nota-se a importância de se trabalhar a ideia de corpo de forma lúdica, pois pode-se relacionar com o campo de experiência “Corpo, gestos e movimentos”, onde a BNCC (2018, p. 41) diz que:

Por meio das diferentes linguagens, como a música, a dança, o teatro, as brincadeiras de faz de conta, elas se comunicam e se expressam no entrelaçamento entre corpo, emoção e linguagem. As crianças conhecem e reconhecem as sensações e funções de seu corpo e, com seus gestos e movimentos.

De acordo com a BNCC (2018) a escola precisa promover atividades para que a criança possa por meio da ludicidade e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo, tais como sentar, pular, equilibrar-se, correr, dar cambalhotas, alongar-se entre outros.

Além da ideia de movimentar o corpo, percebeu-se também que alguns dos conteúdos trazem fortemente a ideia do cuidado com o corpo, da importância da higiene, como a música “Chuva chove no chuveiro” e o vídeo “Lave suas mãozinhas”. As duas mídias trazem em linguagem simples a ideia da importância do autocuidado, de tomar banho e lavar as mãos após as atividades para que a criança possa comer. Pode-se relacionar com a BNCC 2018, onde apresenta como habilidade da educação infantil “Adotar hábitos de autocuidado relacionados a higiene, alimentação, conforto e aparência”. (BNCC, 2018, p.47)

A música “Criança não trabalha” traz a ideia das diferentes brincadeiras e brinquedos que devem fazer parte da vida da criança, há uma frase na música em que diz que “criança não trabalha, criança dá trabalho” e pode-se notar que a música trata de uma questão importante presente no artigo 227 da Constituição Federal de 1988, transcrito a seguir:

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à

dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

É possível também encontrar no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), o Art. 60 em que diz que é proibido qualquer trabalho a menores de quatorze anos de idade, salvo a condição de menor aprendiz. (BRASIL, 1990)

A maioria dos vídeos trouxeram a ideia de sucessão de tempo e espaço, onde muitos a história presente acontecia durante o dia, logo passava para o período da noite, e finalizava no dia seguinte. Do mesmo modo em que no vídeo “O trem de ferro” pode-se observar a mudança de tempo, onde o trem percorre o trilho durante o dia e logo vai anoitecendo, e também de espaço, pois o trem se deslocou de um ponto de partida (Pernambuco) onde o trem percorreu por campos verdes, cidades, até o ponto de chegada (Ceará).

A BNCC (2018, p. 42), falando do campo de experiência “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”, traz que:

Desde muito pequena, a criança procura se situar em diversos espaços (rua, bairro, cidade etc.) e tempos (dia e noite; hoje, ontem e amanhã etc.). Demonstra também curiosidade sobre o mundo físico (seu próprio corpo, os fenômenos atmosféricos, os animais, as plantas, as transformações da natureza).

Portanto, torna-se necessário utilizar a tecnologia digital para se trabalhar com a criança os assuntos do cotidiano, para que ela possa se divertir e ao mesmo tempo aprender, sempre relacionando com a sua vivência.

Observando os ícones dos vídeos, foi possível perceber que eles representam o resumo da história em uma única imagem, o que é bom para a criança, pois segundo a BNCC (2018), “a criança de 4 a 5 anos conta histórias e podem representá-las em uma cena”.

Reportando-se ainda aos ícones dos vídeos, foi possível perceber que as cores mais utilizadas e que chamaram maior atenção foram o amarelo e o laranja, e isso pode-se comparar com a questão dos caminhões de bombeiro, que segundo dados de uma pesquisa da faculdade de Washington<sup>2</sup>, notou-se que veículos de emergência

---

<sup>2</sup> Stephen Solomon e James King (1997) investigaram o número de acidentes de trânsito para caminhões de bombeiros vermelhos e caminhões de bombeiros amarelo-limão durante um período de quatro anos em Dallas, TX. Eles descobriram que caminhões de bombeiros pintados de vermelho (ou vermelho e branco) estavam envolvidos em aproximadamente três vezes mais acidentes do que caminhões de bombeiros pintados de verde-limão.

verde-amarelados envolveram-se em menos acidentes, e são mais fáceis de detectar, independentemente das condições de iluminação ambiente, razão pela qual muitos departamentos de bombeiros dos Estados Unidos mudaram as cores dos caminhões para amarelo.

Em alguns vídeos analisados foram retratados como personagens principais os animais, onde os mesmos desenvolviam tarefas normalmente realizadas pelos seres humanos. Pode-se pensar na ideia de que os autores das histórias utilizam-se de animais por serem, talvez, uma maneira mais fácil de apresentar um ensinamento para a criança que está assistindo ao vídeo, fazendo com que ela condicione seu comportamento com relação ao que foi retratado pela história contada no mesmo.

Por fim, com relação as músicas e aos vídeos analisados, constatou-se que os disponíveis nas plataformas digitais são recursos didáticos-pedagógicos úteis, pois os mesmos trabalham assuntos necessários para a criança de maneira lúdica, e além disso, estão de acordo com as orientações e indicações do uso das tecnologias dispostas na BNCC de 2018.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tecnologia está cada vez mais presente na vida das pessoas de diversas maneiras. A tecnologia digital se tornou parte essencial no cotidiano, por meio de celular, *tablets* e computadores as pessoas pesquisam informações, escutam músicas, assistem vídeos, mandam mensagens e realizam tarefas simples do dia de forma mais rápida como fazer pedidos de produtos e o pagamento por meio de aplicativo.

A tecnologia digital além de seu uso habitual no cotidiano das pessoas, pode ser utilizada como recurso didático-pedagógico, por meio de plataformas digitais como os aplicativos de *streaming*, o qual é uma maneira de distribuição digital de músicas e vídeos *online*, onde as pessoas podem usufruir dos conteúdos sem a necessidade de *download*.

Dentre todas as plataformas de *streamings*, o trabalho buscou analisar os conteúdos presentes nas *playlists* do *Spotify*, e nos vídeos publicados no *Youtube Kids*, ambos são bons recursos para trabalhar dentro da sala de aula pois tornam a mesma mais dinâmica e divertida para a criança, e fora dela no seu cotidiano imediato.

Com a análise das músicas e vídeos pode-se perceber que os conteúdos de ambos apresentaram ideias importantes presentes no cotidiano da criança, como a questão da higiene pessoal, a ideia de noção do corpo, noção de espaço e tempo, além de falar sobre a importância do brincar na vida da criança com uma linguagem simples onde a ela consegue entender sem a presença de um adulto.

Por fim, pode-se afirmar que as músicas e vídeos disponíveis nas plataformas digitais estão de acordo com as orientações presentes na BNCC de 2018, além de serem recursos didáticos-pedagógicos adequados pois mostram de forma lúdica questões do dia a dia da vida da criança permitindo a utilização tanto dentro como fora da sala de aula, porém, sempre com a presença de um adulto auxiliando no uso das plataformas digitais para que seja uma prática além de divertida, segura.

Optou-se por apresentar algumas considerações como forma de finalizar, pelo menos em parte, a problemática pesquisada, e, tendo em vista a importância dessa, não se pretende esgotá-la, nem tão pouco considerar como suficientes as argumentações e análises apresentadas. São necessários mais estudos/pesquisas e discussões, a fim de que se possa, cada vez mais, aperfeiçoar o uso das tecnologias no processo educativo.

## REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello. **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015. Disponível em: <https://www2.ifal.edu.br/ensino-remoto/professor/apostilas-e-livros/ensino-hibrido.pdf/>. Acesso em: 01 mar. 2022.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, [2016]. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 26 abr. 2022

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica** / Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 17 nov. 2021.

BRASIL, Ministério da Educação, (1997). **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental**. Brasília, MEC/SEF.

BRASIL. Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos. **Lei nº 8.069, 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União. ano 1990, Disponível em: <https://cutt.ly/yECVBmB>. Acesso em: 26 abr. 2022

BARRETO, Andreia Cristina Freitas. ROCHA, Daniele Santos. **Covid 19 e Educação: Resistências, desafios e (im)possibilidades** INSS 2675-1291- DOI: <http://dx.doi.org/10.46375/encantar.v2.0010>. **Revista Encantar** - Educação, Cultura e Sociedade - Bom Jesus da Lapa, v. 2, p. 01-11, jan./dez. 2020.

CHUDLER, Eric H. **Red or Green Fire Trucks Which are Safer?** IN: Neuroscience for kids. Disponível em: <https://faculty.washington.edu/chudler/redgreen.html>. Acesso em: 01 mai. 2022.

DIAS, Ricardo; GONÇALVES, Daniel; FONSECA, Manuel J. **From manual to assisted playlist creation: a survey**. Multimedia Tools and Applications, 2016. Disponível em: [https://web.ist.utl.pt/~daniel.j.goncalves/publications/2017/playlist\\_survey.pdf](https://web.ist.utl.pt/~daniel.j.goncalves/publications/2017/playlist_survey.pdf). Acesso em: 30 nov. 2021.

GIL, Antônio Carlos, 1946- **Como elaborar projetos de pesquisa**/Antônio Carlos Gil. - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002

INÁCIO, Cláudia de Oliveira; CONTE, Elaine. **A criança e as tecnologias**. Disponível em: <http://svr->

net20.unilasalle.edu.br/bitstream/11690/1219/1/CAP%C3%8DTULO%206%20-%20a\_crian%C3%A7a\_e\_as\_tecnologias.pdf. Acesso em: 23 nov. 2021.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**. - 8ª ed.- (Coleção Papirus Educação). Campinas – SP: Papirus, 2012.

MELO, Gabriel Borges Vaz de. **O Som do Spotify BR: Dimensões do Consumo de Música Digital no Brasil**. 2017. Dissertação (Mestrado em Economia) – Faculdade de Ciências Econômicas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG, 2017. Disponível em:

[https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/31936/1/dissertacao\\_o\\_som\\_do\\_spotify\\_BR\\_2018\\_gabriel\\_vaz\\_de\\_melo\\_fa.pdf](https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/31936/1/dissertacao_o_som_do_spotify_BR_2018_gabriel_vaz_de_melo_fa.pdf). Acesso em: 22 nov. 2021.

MORAN, José Manuel. Desafio dos educadores com as tecnologias. In: CLEBSCH, J. **Educação 2009: as mais importantes tendências na visão dos mais importantes educadores**. Curitiba: Multiverso, 2009.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. – 21ª ed. rev. e atual. Papirus. (Coleção Papirus Educação). – Campinas, São Paulo: 2013.

MOSCHETTA, Pedro Henrique; VIEIRA, Jorge. Música na era do streaming: curadoria e descoberta musical no Spotify. **Sociologias**, Porto Alegre, ano 20, n. 49, set-dez 2018, p. 258-292. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/soc/a/5XZxPbPwL7VhPdhdLgbmzfF/?format=pdf&lang=pt>  
Acesso em: 11 nov. 2021.

MUHACHA, Benney. **Tecnologias Digitais**. Sópra Educação. Moçambique, AZF. 2021. Disponível em: <https://sopra-educacao.com/2021/04/28/tecnologias-digitais/>. Acesso em: 26 nov. 2021

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

PORTAL ESCOLA EDUCAÇÃO. **Evolução da Tecnologia e suas mudanças na sociedade**. Disponível em: <https://escolaeducacao.com.br/evolucao-da-tecnologia/>. Acesso em: 21 nov. 2021.

RAABE, André. **Currículo de referência em tecnologia e computação: da educação infantil ao ensino fundamental [recurso eletrônico] / [André Raabe, Christian Brackmann e Flávio Campos: organização Centro de Inovação para a Educação Brasileira]**. – 2 ed. – São Paulo: CIEB, 2020.

RIBEIRO, Ana Elisa F. Tecnologia Digital. In: FRADE, Isabel C. A. S.; VAL, Maria G. C.; BREGUNCI, Maria G. C. (Orgs.). **Glossário CEALE\*** Termos de Alfabetização, Leitura e Escrita para Educadores. Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita - CEALE. Faculdade de Educação da UFMG. Belo Horizonte: 2014.

SILVA, Edvânia dos Santos; SANTOS, Stefanny Alves dos; JESUS, Vanessa Matias de. **O desenvolvimento cognitivo infantil sob a ótica de Jean Piaget**. [S.l.:s.n.],

2016. Disponível em: <https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/tcc9-6.pdf>. Acesso em: 17 nov. 2021.

SPOTIFY. **O som do spotify**. 2021. Disponível em: <https://www.spotify.com/br/premium/#plans>. Acesso em: 22 nov. 2021.

VIANA, Andrik Brito et al. **A cultura de consumo das plataformas de streaming: análise do serviço do Spotify com relação ao nível de satisfação do público consumidor**. Bahia, 2019. Disponível em: <http://www2.uesb.br/eventos/workshoppedemarketing/wp-content/uploads/2018/10/VF-A-cultura-de-consumo-das-plataformas-de-streaming-Spotify.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2021.

YOUTUBE KIDS. **Youtube Kids**. 2021. Disponível em: [https://www.YoutubeKids.com/intl/ALL\\_br/kids/](https://www.YoutubeKids.com/intl/ALL_br/kids/). Acesso: 11 nov. 2021.