



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

14322 - Resumo Expandido - Trabalho - 41ª Reunião Nacional da ANPEd (2023)

ISSN: 2447-2808

GT16 - Educação e Comunicação

REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DE CRIANÇAS SOBRE A UTILIZAÇÃO DO SMARTPHONE NO CONTEXTO DA PANDEMIA DA COVID-19

Joaquim Ferreira da Cunha Neto - UNESP - Presidente Prudente / FCT- Universidade Estadual Paulista

Claudia Maria de Lima - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JULIO DE MESQUITA FILHO

REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DE CRIANÇAS SOBRE A UTILIZAÇÃO DO SMARTPHONE NO CONTEXTO DA PANDEMIA DA COVID-19

Resumo: A pesquisa assume por objeto de estudo o *smartphone* e suas representações sociais para as crianças de nove e dez anos do Ensino Fundamental dos Anos Iniciais - Ciclo I. Dessa maneira, o estudo teve por objetivo geral analisar as representações sociais da criança de nove e dez anos sobre o *smartphone* no processo de ensino e aprendizagem. A fim de responder ao objetivo proposto, delineamos os seguintes objetivos específicos: 1. Conhecer e analisar as representações sociais da criança sobre o *smartphone* em contexto de lazer; 2. Identificar e analisar as representações sociais da criança sobre o *smartphone* em contextos educacionais; e 3. Analisar as representações sociais da criança sobre as possibilidades de aprendizado decorrentes da utilização do *smartphone*. Quanto aos procedimentos, foi desenvolvido um estudo do tipo descritivo-analítico, com análise de conteúdo de Lawrence Bardin. Para o processo de coleta de dados optou-se pelos instrumentos de videochamada do Google Meet, observação direta e diário de campo descritivo. Os dados evidenciam que as crianças apresentaram posicionamentos divergentes em relação ao processo de aprendizagem fazendo utilização do *smartphone*, onde alguns afirmaram e outros negaram o aparelho móvel enquanto um facilitador cognitivo.

Palavras-chave: *Smartphone*, Representações sociais, Internet, Tecnologias digitais

móveis, Crianças.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade moderna vivencia a era da conexão, da informação ultra veloz, da mobilidade e da onipresença da comunicação humana por meio dos aparatos tecnológicos, desencadeando novas formas de interação e comunicação em ambientes on-line. Essa convergência da informatização e dos meios digitais propõe uma interação criada em comunidades de práticas digitais e que fazem parte da cultura digital. A cibercultura ou cultura digital é a relação entre o contexto ou o nosso próprio tempo histórico, denominado cultura, e o alto desenvolvimento tecnológico que “faz a cidade (territórios físicos) mais conectada ao ciberespaço (espaço telemático habitado por seres humanos em processos de comunicação com a internet, atualmente acessível por dispositivos móveis)” e vice-versa (SANTOS, 2020, p. 23).

Em ambientes interativos e digitais, por facilidade de acesso aos *smartphones*, que são telefones celulares inteligentes, as crianças deslizam os dedos na tela touchscreen, fazem download de jogos, conversam com os familiares, tiram fotos, assistem desenhos e gravam vídeos para protagonizar esses espaços. Esse universo digital permite que essa geração não seja apenas telespectadora, mas tenha acesso a variados conteúdos, podendo perguntar, argumentar, comprar, brincar, imaginar e participar produzindo (OLIVEIRA; LUCENA; SCHLEMMER, 2020).

Nesse sentido, desenvolver tanto a autonomia dos sujeitos, para que compreendam os aspectos de sua vida, quanto a criticidade e apropriação dos artefatos digitais, como oportunidade de aprendizagem e desenvolvimento voltada à dimensão digital desde a infância, deve ser o papel da educação. O isolamento das crianças em seus espaços domésticos, provocado pela pandemia do COVID-19 tornou ainda mais complexa essa educação para o digital, pois, mediante a desigualdade no acesso às tecnologias, as escolas que tiveram que propor soluções pedagógicas precárias e de última hora, como também as famílias que não possuíam referências para uma mediação adequada ao uso das telas. Todo esse cenário transformou e modificou a relação da tecnologia na aprendizagem formal e informal (GIRARDELLO; FANTIN; PEREIRA, 2021).

Com tais indagações, demanda a complexidade em investigar quais as representações sociais do *smartphone* para esse grupo, sendo tais representações “elos mediadores entre a causa real (estímulo) e o efeito concreto (resposta)”, tal como uma construção do sujeito sobre o objeto e não a sua reprodução, onde essa reconstrução se dá a partir de informações sobre as quais se constrói esse universo infantil digital (MOSCOVICI, 2015, p. 99).

O problema se configura na maneira de como essas tecnologias são reveladoras de um

dado tempo e espaço, olhando como essa infância se constrói na cultura digital. Por este motivo, devemos compreender: quais são utilizações do *smartphone* por esta infância, confirmando a necessidade científica e social da investigação como problemática de quais representações sociais a criança de nove e dez anos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental têm perante o aparelho móvel *smartphone*?

Partindo da questão norteadora, elencamos os objetivos de nosso estudo, tendo por objetivo geral analisar as representações sociais da criança de nove e dez anos (4º e 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental - Ciclo I) sobre o *smartphone* no processo de ensino e aprendizagem. Assim, propusemos os seguintes objetivos específicos:

1. Conhecer e analisar as representações sociais da criança sobre o *smartphone* em contexto de lazer;
2. Identificar e analisar as representações sociais da criança sobre o *smartphone* em contextos educacionais;
3. Analisar as representações sociais da criança sobre as possibilidades de aprendizado decorrentes da utilização do *smartphone*.

2 METODOLOGIA

Com a finalidade de identificar quais representações sociais a criança de nove e dez anos dos anos iniciais do Ensino Fundamental tem perante o aparelho móvel *smartphone*, a pesquisa assume a abordagem qualitativa, que por tem intento aprofundar no mundo dos significados das ações e relação humanas. Quanto aos objetivos, desenvolveremos um estudo do tipo analítico-descritivo, pretendendo, ao mesmo tempo, analisar e descrever as representações sociais da criança sobre o *smartphone*, explicando as razões do que será encontrado, mas não profundamente, com uma possibilidade analítica para levantar hipótese (GIL, 2002).

Para a análise de dados, empregamos o método de pesquisa de análise de conteúdo baseado no trabalho de Bardin (2011, p. 36) por ser mais adequada ao “domínio e ao objetivo pretendido” desta pesquisa. A análise de conteúdo, enquanto tratamento de informação, analisando os significados, os motivos, a manifestação de estados, de dados e fenômenos vem para inferir sobre quais representações sociais as crianças, enquanto sujeitos pesquisados deste estudo, apontam sobre o aparato móvel *smartphone*.

Para o processo de coleta de dados optamos pelos instrumentos de videochamada do Google Meet (por conta do contexto pandêmico), pela observação direta e pelos registros das observações que foram feitas no diário de campo descritivo. A utilização da observação como método investigativo neste trabalho deve-se à necessidade de analisar as representações

sociais do uso do *smartphone* pelas crianças. Vianna (2003) afirma que a observação é uma das mais importantes fontes de informação em pesquisas qualitativas em educação.

Os participantes da pesquisa se constituíram em 26 crianças de nove e dez anos, das quais 14 (53,7%) representam o sexo masculino e 12 (46,3%) o sexo feminino, amostra de uma escola pública da rede municipal por esta fazer parte do universo do pesquisador. A escola possui um nível socioeconômico baixo, pois encontra-se em uma Vila Ribeirinha que acolheu os pescadores dos municípios e muitos dependem do Programa Bolsa Família da Secretaria Nacional de Renda de Cidadania (SENARC), que contribui para o combate à pobreza e à desigualdade no Brasil, representando 90% dos estudantes matriculados (VIANNA, 2003).

Para a escolha de documentos, contamos com a transcrição dos cinco encontros e optamos por estabelecer a análise de forma cronológica dos fatos, de modo a proporcionar uma melhor organização das ações implementadas. Assim, em cada encontro, após uma observação criteriosa, selecionamos os elementos que mais se destacaram nos depoimentos das crianças.

A formulação das hipóteses e dos objetivos tem como intuito uma suposição com finalidade de se obter um quadro teórico/ programático a partir do qual os resultados obtidos serão avaliados. A referenciação dos índices e a elaboração de indicadores consistem nos textos como uma manifestação do que a análise explicitará a organização sistemática em indicadores (BARDIN, 2011). Logo após o contato com o material, nos atentamos aos objetivos propostos na pesquisa e questionamentos norteadores para elaborar e referenciar os índices de indicadores e as variáveis para a análise dos dados.

3 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS

Os dados foram analisados com base em Bardin (2016) e organizados aos objetivos pré-estabelecidos da pesquisa, permitindo compreender os elementos relacionados as representações das crianças sobre o *smartphone*. Foram organizados em três categorias, a saber: Contextos de lazer; Contextos escolares e Possibilidades de aprendizado que decorrem da utilização do *smartphone*.

Na categoria “Contextos de lazer”, pudemos observar que os estudantes possuem na sua grande maioria, o próprio celular, representando 76,9% respectivamente. Os dados da ANATEL no mês de maio de 2021, indicaram que o Brasil terminou o mês com 241,0 milhões de celulares e uma proporção de 113,04 acessos de celulares a cada 100 habitantes.

As crianças pesquisadas mais gostam de utilizar aplicativos e recursos do celular voltados ao entretenimento, tais como categorizados em rede sociais de vídeos curtos: “*Tik*

Tok” e *Kwai*”, aplicativos de filmes, séries e vídeos: *Netflix* e apenas um argumento sobre “Estudar” no aparelho celular. Do total de 26 participantes da amostra, 24 (92,3%) afirmaram que sim e 02 (07,7%) disseram que não gostam de jogar. Em relação ao tipo de jogo citado por elas, percebemos a preferência por jogos do tipo sobrevivência, ação, esportes, estratégia, simulação e RPG.

Na segunda categoria de “Contextos escolares”, identificamos que as crianças participantes compreendem a pandemia e a necessidade de ficarem em casa, sendo necessário o isolamento social como medida preventiva ao COVID-19. Percebemos pelas falas das crianças, durante as videochamadas dos encontros, que seis delas adquiriram o celular na pandemia para acompanhar as aulas remotas; mas que, em geral, utilizavam essa ferramenta antes do contexto pandêmico para assistirem séries, filmes, desenhos; para jogarem on-line e em plataformas de streaming.

Já quando questionados se já haviam utilizado o aparelho celular alguma vez na escola, percebemos nos depoimentos que 17 (65,38%) crianças não utilizaram o celular nenhuma vez na escola e 9 (34,61%) crianças argumentaram que sim. Observamos que o posicionamento das crianças participantes revela que consideram o aparelho celular como meio de entretenimento e distração, pois não realizaram nenhuma atividade ou proposta pedagógica com o celular antes da pandemia na escola.

Na última categoria “Possibilidades de aprendizado que decorrem da utilização do *smartphone*”, questionamos se as crianças conseguem aprender na escola utilizando o celular. Do total de 26 participantes da amostra, 13 afirmaram não aprender na escola utilizando o celular, 11 disseram que sim e 02 não souberam opinar.

Ao dizerem que relacionam a aprendizagem a pesquisar informações nas redes por meio do aparelho celular, demonstram uma reprodução das ações dos pais/responsáveis e uma ação que a professora ou professor posteriormente solicita, por meio das atividades propostas, principalmente pela facilidade em buscar as respostas das atividades e/ou informações formais e informais. A instituição escolar escolhida como local de pesquisa escolheu o aparelho celular como a TDIC para Ensino Fundamental ser adaptado para a modalidade do ensino remoto de caráter emergencial.

Para identificar o que é possível utilizar do celular, como aplicativos, jogos, entre outros recursos e ferramentas disponíveis para aprender em contexto de uso dos recursos digitais. As respostas foram categorizadas pelos argumentos de maior frequência, como: Pesquisar/procurar; pesquisar no *Google*; *YouTube*; calcular/calculadora; câmera (gravar as aulas); jogos; dúvidas/professora (Aplicativos de mensagens instantâneas) e como forma de Comunicação.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O contexto de mudanças sociais provocadas pelo uso das tecnologias da sociedade contemporânea conectada por meio de redes da internet reflete diretamente na vida das crianças que vivem e aprendem nessa cultura digital. Inferimos que a participação das crianças na cultura digital reorganiza as relações sociais quando a socialização passa pela mediação tecnológica, pois elas afirmam que a utilização do aparelho celular no processo de aprender auxilia no processo de pensar, assimilar e internalizar, sendo mais rápido o movimento intelectual de como a informação é adquirida. As crianças personalizam a aprendizagem de acordo com o que compartilham, e como produzem e buscam informações diversas, proporcionando protagonismos nas práticas culturais cotidianas.

Entretanto, algumas delas demonstram não haver aprendizagem com a utilização do *smartphone* porque se desvinculariam do processo da busca pelo saber e pela perda do contato com a professora e as outras pessoas no processo de aprendizagem. Compreendemos que as tecnologias móveis, mudam as configurações das crianças e do ser criança na era digital. A construção do real, valores ou ideias apresentadas nas visões compartilhadas pelos grupos de crianças pesquisadas revela que as condutas desejáveis ou admitidas compreendem as representações destas em relação ao *smartphone*, o qual, por ser uma ferramenta digital, leve, portátil e multimídia, oferta diversas possibilidades ao acessar a internet.

REFERÊNCIAS

ANATEL - Agência nacional de Telecomunicações. **Acessos Telefonia Móvel**. Disponível em: <https://informacoes.anatel.gov.br/paineis/meu-municipio/acessos-telefoniamovel>. Acesso

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIRARDELLO, G.; FANTIN, F.; PEREIRA, R. S. Crianças e mídias: três polêmicas e desafios contemporâneos. **Cad. Cedes**, Campinas, v. 41, n. 113, p.33-43, 2021.

MOSCOVICI, S. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Traduzido do inglês por Pedrinho A. Guareschi. 11 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

OLIVEIRA, B. S.; LUCENA, S.; SCHLEMMER, E. Da imersão à produção das crianças nas redes: os protagonismos das infâncias nas culturas digitais. **Processos formativos e aprendizagem na cibercultura: experiência com dispositivos móveis**. Aracaju/SE: EDUNIT, 2020.

SANTOS, E. **O caminhar na educação: narrativas de aprendizagens, pesquisa e formação**. Ponta Grossa, PR: Atena, 2020.

VIANNA, H. M. **Pesquisa em educação: a observação**. Brasília: Plano Editora, 2003.

