



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

12423 - Resumo Expandido - Trabalho - XXVI Encontro de Pesquisa Educacional do Nordeste – Reunião Científica Regional Nordeste da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação – ANPEd Nordeste (2022)

ISSN: 2595-7945

GT20 - Psicologia da Educação

O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS E AS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DE CRIANÇAS COMPARTILHADAS POR ESTUDANTES DE ESCOLAS PARTICULARES DO RECIFE

Viviane de Bona - UFPE - Universidade Federal de Pernambuco

A vivência em uma sociedade ‘tecnológica’ potencializa deslocamentos importantes para a infância. As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) são características da contemporaneidade e fomentam uma forma diferenciada de percepção do mundo e de construção das habilidades cognitivas. Além disso, são vistas como transformadoras das ações e comportamentos das crianças (BUCKINGHAM, 2007). Destarte, por meio da tecnologia, vemos que as crianças podem ter acesso a informações vindas de todas as partes do mundo e comunicar-se rapidamente. Portanto, podemos então considerar que exista a possibilidade de a tecnologia estar alterando a concepção de criança e de infância? Como podemos enxergar a criança e essa relação com as tecnologias? À vista dessas reflexões, esse trabalho é fundamentado pela abordagem estrutural da Teoria das Representações Sociais (ABRIC, 2000), em especial, a Teoria do Núcleo Central, a qual nos permite identificar os elementos que giram em torno do núcleo da representação e que exprimem sentido a ela. As representações sociais são teorias do senso comum, através das quais realidades sociais são interpretadas e construídas. São estruturas de conhecimento cognitivas e afetivas, oriundas da relação de reciprocidade entre o indivíduo e a sociedade, que facilitam e orientam o processo da informação social (JODELET, 2001; MOSCOVICI, 2007). Nesta perspectiva, compreende-se que a formação do indivíduo é sempre influenciada pelas transformações do contexto social no qual o próprio indivíduo se insere e é ativo, ou seja, é também protagonista dessas transformações. Além disso, segundo Jodelet (2001, p. 36), a representação social é “uma forma de conhecimento, socialmente elaborada e compartilhada, que tem um objetivo prático e concorre para a elaboração de uma realidade comum a um conjunto social”. Dessa forma, para que possamos relacionar a representação social de criança e infância e a presença das tecnologias na sociedade, estudamos cientificamente o conhecimento do senso comum sobre a criança, levando em consideração a própria concepção de sujeito e como nasce este conhecimento a partir das relações sociais na

escola. Nesse sentido, tivemos como objetivo identificar as representações sociais de criança compartilhadas por estudantes, na faixa etária de 6 a 11 anos, de escolas particulares do Recife.

O percurso foi constituído em duas etapas com diferentes procedimentos metodológicos como teste de associação livre de palavras e grupo focal, que permitiram o acesso aos sentidos que circulam em torno da infância, observando a forma como tais sentidos são formados e ordenados no atual contexto social marcado pela presença da tecnologia digital da informação. A investigação foi submetida e aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos, tendo a anuência das instituições e autorização de todos os responsáveis pelos participantes por meio de Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). O estudo é de caráter qualitativo e teve como campo empírico escolas particulares do Recife. Contamos com a participação, na primeira etapa, de 102 crianças, sendo 51 meninos e 51 meninas variando entre os 6 e 11 anos, que responderam a um questionário composto por indagações referentes ao perfil (gênero, idade, série na qual estava estudando e quais tecnologias eles faziam uso em casa e quais faziam uso dentro da escola), bem como por teste de associação livre e hierarquização das palavras - escolhendo a mais representativa e justificando a escolha, aos termos indutores: ‘criança’; ‘tecnologia e criança’-, aplicado em forma de brincadeira. Na segunda etapa, foram formados 4 grupos focais sendo 2 em cada escola, cada um contando com a participação de 5 crianças – que já tinham participado da primeira etapa da pesquisa – de faixa etária aproximada. Em um grupo havia crianças entre os 6 e 8 anos e no outro grupo, crianças dos 9 aos 11 anos. Realizamos gravações em vídeo e em áudio para o registro do momento de interação. Cada grupo teve duração média de 30 minutos. Fizemos uso do *software* Iramuteq, no qual realizamos as análises prototípica e de similitude, as quais nos permitiram identificar a estrutura das representações sociais de criança.

A partir das respostas ao questionário, obtivemos 479 palavras para o termo indutor ‘Criança’ apresentando como palavras mais frequentes: ‘brincar’ (32), ‘brincadeira’ (32), ‘diversão’ (20), ‘alegria’ (16), ‘estudar’ (14), ‘felicidade’ (11), ‘brinquedo’ (9), ‘amizade’ (9). Já para a expressão indutora ‘Tecnologia e Criança’ foram associadas 455 palavras no total, tendo como mais frequentes ‘jogo(s)’ (63), ‘computador’ (45), ‘celular’ (43), ‘*tablet*’ (24) e ‘televisão’ (20). As palavras evocadas a partir de ‘Tecnologia e Criança’ ajudam a entender o contexto de uso e de conhecimento das tecnologias pelas crianças, porém o foco de análise serão as associações feitas à criança. Oito categorias foram criadas a partir das palavras eleitas como as mais importantes pelas crianças, foram elas: cognição (3%), tecnologia (3%), animais (3%), brinquedo (5%), responsabilidades (6%), sentimentos (10%), pessoas (16%) e ação (54%). Observamos, a partir da análise das palavras escolhidas como as mais representativas para as crianças, que os termos mais frequentes também foram eleitos como aqueles mais importantes, como é o caso do ‘brinquedo’ e da ‘alegria’ que foram escolhidos 5 vezes, o ‘brincar’ escolhido 19 vezes e, por fim, a ‘brincadeira’ escolhida 20 vezes. Tais resultados nos permitem inferir que as palavras mais comuns – brincar e

brincadeira – foram também as mais representativas para as crianças. Diante disso, entendemos que o brincar e a brincadeira podem ser elementos nucleares da representação social de criança. Para a comprovação dessa hipótese, dialogamos sobre a abordagem estrutural (ABRIC, 2000), orientada pela Teoria do Núcleo Central, proposta por Abric em 1976, que “possibilita analisar o conteúdo e a organização interna dos conteúdos das representações sociais” (DONATO et al., 2017, p. 370). Por meio da análise prototípica realizada pelo *software* do *Iramuteq*, percebemos que os possíveis elementos do núcleo central são o ‘brincar’; a ‘brincadeira’; a ‘alegria’; o ‘estudar’; a ‘amizade’; o ‘brinquedo’; e, por fim, a ‘escola’. Percebemos também que na análise prototípica dois elementos relacionados à tecnologia se fizeram presentes, como ‘tecnologia’, que surgiu 2 vezes, e o ‘jogar vídeo game’ que apareceu 3 vezes e ambas se encontram na zona de contraste, o que nos mostra que essas palavras foram também escolhidas como as mais importantes por alguns participantes. A partir da análise de similitude, encontramos as três palavras que norteiam e organizam a representação social de criança, são elas: brincar, brincadeira e diversão. Elas são as responsáveis por agrupar outros termos que se relacionam com elas, como é o caso do ‘brincar’, por exemplo, que agrupa as palavras ‘felicidade’, ‘jogar’, ‘correr’, ‘passar’, ‘piscina’ e o ‘estudar’. O que nos chama atenção é que nesse caso temos cinco palavras que podem ser atreladas facilmente ao brincar, entretanto um termo denota outro sentido que reforça a ideia, de que ser criança não é apenas brincar, mas é também estudar e ter responsabilidades. Já a ‘brincadeira’ agrupa palavras como ‘aprender’, ‘escola’, ‘feliz’, ‘amor’, ‘casa’, ‘adulto’, ‘jogos’ e palavras que expressam a necessidade de ser constituída por uma coletividade, como é o caso de ‘família’, ‘amigos’ e o ‘futebol’, por exemplo, que comprovam mais uma vez que a brincadeira precisa ser exercida por um grupo, ideia defendida pelas crianças durante a realização do grupo focal. Além disso, a partir das respostas dadas no questionário, quando as crianças podiam dizer livremente quais recursos tecnológicos faziam uso, elementos como ‘*tablet*’ e a ‘*tv*’ citados 36 e 60 vezes, respectivamente, não surgiram na associação ao termo ‘criança’. Também identificamos a partir do grupo focal que a tecnologia está muito presente no cotidiano das crianças, principalmente quando estão em casa. Observe que na fala *‘Eu gosto de jogar futebol, assistir TV, jogar vídeo game e assistir vídeo no Youtube’* (menino, 8 anos) boa parte do que a criança gosta de fazer está diretamente relacionado à tecnologia. Além do mais, ela também está presente na rotina das crianças como percebemos na fala: “[...] *tomo banho, almoço, depois eu pego no celular enquanto eu fico assistindo TV, depois eu vou fazer minha tarefa, depois eu brinco de corrida, depois eu desço pra o parque, [...], eu janto e depois eu vou assistir TV e depois eu durmo*” (menino, 7 anos). Tais justificativas e resultados comprovam o quanto a tecnologia faz parte e está inserida no meio infantil.

A partir da pesquisa e análise realizada, inferimos que o uso de artefatos tecnológicos está se fazendo muito presente no cotidiano e vida das crianças. Apesar das tecnologias estarem circulando com maior intensidade no meio infantil, elas ainda não são elementos compartilhados o suficiente ao ponto de serem tão evidenciados quando se pensa apenas em ‘criança’ pelo grupo investigado. No entanto, afirmamos que grande parte das crianças têm

bastante familiaridade e contato, por isso podemos enxergar, atualmente, a criança com mais acesso a informações e facilidade de comunicação por meio dos recursos tecnológicos. Todavia, como dito anteriormente, o contato com a tecnologia ainda não era suficiente para que as crianças reconheçam esses elementos como característicos da infância e do ser criança. Constatamos, nesse sentido, que os elementos fundantes das representações de criança seriam os termos ‘alegria’, ‘amizade’, ‘brinquedo’, ‘estudar’, ‘escola’, ‘brincar’ e ‘brincadeira’. Ressaltamos os termos ‘brincar’ e ‘brincadeira’, visto que não apenas a recorrência dessas duas palavras é grande, mas também receberam destaque em todas as etapas da pesquisa, revelando o quanto são característicos da infância e, além disso, o quanto as próprias crianças consideram essas ações importantes. Em contrapartida, também surgiram palavras que remetem a responsabilidades como o ‘estudar’ e a ‘escola’, nos mostrando que ser criança não está apenas relacionado ao lado lúdico, mas também a obrigações. Destacamos que esta pesquisa foi realizada anteriormente ao contexto de pandemia na sociedade. Sabemos que esta situação integrou ainda mais a tecnologia ao dia a dia das crianças, principalmente no que se refere ao contexto educativo. Assim, estamos retomando a pesquisa pois acreditamos que o momento atual, que intensificou o uso de recursos tecnológicos, impôs novas perspectivas compartilhadas pelas crianças em função da Pandemia da Covid19.

REFERÊNCIAS

- ABRIC, Jean-Claude. A abordagem estrutural das representações sociais. In: MOREIRA, Antonia Silva Paredes; OLIVEIRA, Denize Cristina. (Orgs.). **Estudos interdisciplinares de representação social**. Goiânia: AB, 2000. p.27-38.
- BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Loyola, 2007.
- DONATO, S. et al. Da análise de similitude ao grupo focal: estratégias para estudos na abordagem estrutural das representações sociais. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, Rio de Janeiro, 2017, v.14, n.37.
- JODELET, Denise. **Representações Sociais**: um domínio em expansão. In: JODELET, D. (Org.). **As representações sociais**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001. p. 17- 44.
- MOSCOVICI, S. **Representações Sociais**: Investigações em Psicologia Social. 5.ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2007.