



“Educação como prática de Liberdade”:
cartas da Amazônia para o mundo!

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ (UFPA)
SET-OUT 2021

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

9852 - Resumo Expandido - Trabalho - 40ª Reunião Nacional da ANPEd (2021)

ISSN: 2447-2808

GT16 - Educação e Comunicação

Faz-de-conta através das mídias: possibilidades e limites da participação infantil em pesquisas online

Paula Semerdjian Desgualdo - UFSC- Universidade Federal de Santa Catarina

Gilka Elvira Ponzi Girardello - UFSC- Universidade Federal de Santa Catarina

Agência e/ou Instituição Financiadora: CAPES

FAZ-DE-CONTA ATRAVÉS DAS MÍDIAS: POSSIBILIDADES E LIMITES DA PARTICIPAÇÃO INFANTIL EM PESQUISAS ONLINE

Resumo: A pesquisa em que se baseia este texto teve como objetivo refletir sobre a visão de um grupo de crianças em relação à cidade onde vivem, a partir de práticas de criação imaginativa e produção cultural. Em decorrência da pandemia por covid-19, a pesquisa de campo foi realizada a distância e contou com a participação de nove crianças matriculadas no primeiro ano do ensino fundamental de uma escola municipal de Florianópolis. Apostou-se na inventividade e no uso de múltiplas linguagens e técnicas para a produção de dados. Vídeos, desenhos, maquetes, histórias, reuniões em grupo e entrevistas semiestruturadas foram realizadas por meio de um grupo de *whatsapp* e da plataforma *zoom*. Os resultados obtidos apontam a relevância da brincadeira imaginativa como método de pesquisa e de produção cultural com crianças. Em relação às limitações do uso das mídias para estabelecer diálogos com crianças dessa faixa-etária, destacamos as possíveis interferências da mediação dos adultos responsáveis e a necessidade de tomar cuidados específicos para que elas possam se expressar e serem ouvidas.

Palavras-chave: Infância; Participação; Mídias; Faz-de-conta

Introdução

Este trabalho apresenta alguns aspectos de uma pesquisa de mestrado concluída em 2020, que teve como objetivo principal refletir sobre a visão das crianças em relação à cidade onde vivem, a partir de práticas de criação imaginativa e produção cultural.

A metodologia teve como referencial a cartografia (DELEUZE e GUATTARI, 1995), com suas pistas que pressupõem habitar um território acompanhando os processos em seu fazer (KASTRUP, 2009). Inicialmente, seriam desenvolvidas oficinas presenciais com uma turma de 25 crianças matriculadas no primeiro ano do ensino fundamental de uma escola do município. A ideia era produzirmos em grupo um material – um livro ou audiovisual – a partir do tema “cidade”. Com o novo cenário imposto pela necessidade de distanciamento social, porém, uma vez que a entrada prevista no campo coincidiu com o fechamento das

escolas em razão da quarentena, em março de 2020, isso não foi possível. As circunstâncias levaram à realização da pesquisa de campo a distância, com nove crianças da mesma turma, com idade entre 6 e 7 anos, por meio de um grupo de *whatsapp*^[1] e da plataforma *zoom*^[2].

A cidade narrada pelo grupo, portanto, era aquela vivenciada nas lembranças de “quando a gente podia sair de casa”, como disse a menina Florzinha^[3], ao contar através de um vídeo quais eram os lugares que gostava de frequentar. Apostamos no uso de múltiplas linguagens e técnicas para a produção de dados: vídeo, desenho, maquete, criação de história, reuniões em grupo e entrevistas semiestruturadas. As falas, desenhos e histórias produzidas e compartilhadas via dispositivos tecnológicos pelas crianças compõem o corpus da pesquisa.

Diante da necessidade de transpor metodologias participativas para um contexto online, algumas inquietações nos orientaram: Como preservar a escuta e a observação no fazer compartilhado em ambiente virtual? Como criar dispositivos midiáticos de produção compatíveis com as culturas infantis, comprometidos com a experiência da diversidade, da novidade e do inesperado que constitui a infância (KOHAN, 2003)? Como, enfim, garantir a expressividade infantil e seu potencial cidadão através das telas?

A participação é um tema presente no debate acadêmico no Brasil desde as pesquisas com grupos infantis feitas por Florestan Fernandes nos anos 1940 até os novos estudos da infância contemporâneos, particularmente a Sociologia da Infância. O envolvimento na produção de textos em diferentes mídias, dentro e fora da escola, também assume um papel relevante nesse sentido, embora ainda esteja longe de ser uma realidade na maioria dos contextos nacionais. Com a cultura digital, o assunto ganhou novos contornos, que vêm sendo explorados no campo da mídia-educação. Muitos trabalhos com e sobre crianças conduzidos dentro do núcleo de pesquisa de uma universidade federal em que o trabalho foi realizado propõem práticas educativas, midiáticas e culturais a partir da mediação adulta, “com objetivo de propiciar formas de participação na escola e na cultura, bem como assegurar formas de pertencimentos no território” (FANTIN, 2019).

É sabido que as crianças deste século são a primeira geração a nascer cercada pelas mídias digitais, e que isso implica a construção de diferentes percursos e ações, mais autônomos e independentes. Frente à inegável permeabilidade e à intimidade das crianças com as novas mídias, não é incomum vê-las colocadas em dois extremos: a superexposição ao mercado ou a superproteção, que as priva em certa medida do contato com o mundo. O pesquisador britânico David Buckingham (2007) propõe um meio termo para desenvolver novos estudos. De uma extremidade à outra, há uma janela possível, em que a criança participa mais da vida em sociedade e é reconhecida como sujeito produtor de cultura, com mediação adequada e levando em conta as especificidades da sua condição de criança.

Entendemos que, para possibilitar uma participação com qualidade e significado, um primeiro passo seria, na condição de adulto, conhecer e compreender narrativas que considerem as crianças a partir delas mesmas. No caso desse trabalho, narrativas sobre a cidade. Acreditamos que, além de atender as especificidades infantis, os procedimentos em uma investigação dessa natureza, que se propõe a constituir-se no próprio caminho (KASTRUP, 2009), pedem maior abertura e inventividade. Nesse sentido, nos inspiramos na compreensão da pesquisadora estadunidense Marjorie Orellana, de que é preciso resistir ao adultocentrismo, ao desenvolvimentismo e ao teleologismo ao pesquisar com crianças, encontrando metodologias criativas para aproximar-se da perspectiva infantil. Ao examinar uma série de estudos que realizou com crianças, Orellana (2011) relata que foi sempre no contexto da brincadeira que surgiram os maiores *insights* sobre como elas davam sentido ao mundo definido pelos adultos. O desafio metodológico na pesquisa foi, como dissemos, o de desenvolver tais procedimentos criativos e lúdicos em dimensões exclusivamente online, sem a possibilidade das manifestações táteis de afeto e acolhida.

Pesquisar inventando, brincar pesquisando

Começamos sugerindo aos integrantes do grupo que descrevessem a cidade onde viviam. Para isso, a proposta era gravar um vídeo “para um extraterrestre”. Com o intuito de sensibilizá-los e estabelecer um idioma comum, seguimos a sugestão da professora da turma, a de criar uma pequena história para essa personagem. Em um momento de distanciamento social, em que as crianças tinham menos universos de significação ao seu redor, pois não estavam vivendo experiências fora de casa, nem circulando por outros espaços e interagindo entre elas, acreditamos que as histórias eram especialmente importantes como forma de conhecerem outras vidas e criar um espaço simbólico comum entre elas. Assim surgiu o personagem Spilk, um ser de outro planeta que trocou mensagens com as crianças durante os trinta dias em que ocorreu a pesquisa de campo. O papel da pesquisadora não foi interpretá-lo. Nesse contexto lúdico e imaginário, ela se tornou porta-voz do pequeno extraterrestre, compartilhando no grupo, em áudios, mensagens dele endereçadas às crianças.

Através das conversas com Spilk, que se somaram à interação com a própria pesquisadora, a questão da imaginação foi ganhando relevância no trabalho. Durante a pesquisa, o entrelaçamento entre realidade e criação imaginativa foi um dos pontos que se evidenciaram na relação das crianças com a cidade, revelando como podem coabitar, na lógica infantil, preocupações sociais e faz-de-conta. Consideramos, assim como o filósofo irlandês Richard Kearney (1991), um imaginar que vai além da imitação ou da representação, e se dá em uma dimensão ética, na medida em que responde ao outro e às coisas do mundo, mas também poética, capaz de inventar e de brincar (GIRARDELLO, 2018).

Embora a participação das crianças estivesse limitada de muitas formas, isso não impediu que elas demonstrassem preocupação com o espaço público e estivessem atentas às necessidades de seus habitantes. Pudemos constatar que a criação de um personagem fictício tornou-se um recurso valioso para contextualizar as interações com as crianças, ao mesmo tempo em que deixou de imputar à pesquisadora o papel de detentora das informações, muitas vezes ocupado pelos adultos. Vivian Paley (1992), que aposta na participação do adulto na brincadeira de faz-de-conta, defende sua importância tanto para a construção de pontes com as crianças como para ajudar todas elas a serem acolhidas na comunidade de pares.

Os desafios da distância

Observamos que alguns dos desafios da participação infantil na produção cultural se assemelham àqueles enfrentados na produção de mídias nas escolas de modo geral, como a busca por garantir a autoria das crianças e ao mesmo tempo qualificar o projeto técnica e esteticamente ou por assegurar que a participação não se resuma a uma execução meramente operacional (GIRARDELLO, 2014). No caso das escolas, Quinteiro (2005) relata que mesmo em contextos considerados inovadores, crianças dos Anos Iniciais são muitas vezes vistas como incapazes, e que sua participação acaba se dando de forma didatizada nas atividades pedagógicas. Corroboramos Mônica Fantin, ao afirmar que os direitos de provisão, proteção e participação só podem ser entendidos em sua relação, tensão e contradição, pois a interdependência é a condição de sua própria realização: “Isso revela o desafio de assegurar uma participação responsável de crianças na escola, na mídia e na cultura, pautada em critérios de qualidade” (2019, s/p.).

Em nossa experiência aqui relatada, encontramos certa dificuldade para realmente escutar as crianças, já que todas as interações precisaram ser mediadas por um adulto responsável, que viabilizava o acesso dos participantes da pesquisa aos dispositivos tecnológicos. Em muitas situações, testemunhamos como é naturalizada a fala do adulto “em nome” da criança.

Além disso, algumas dúvidas foram surgindo em relação a como garantir virtualmente uma comunicação efetiva. Nossa vontade era responder a cada criança sobre os materiais que produziam, mas isso tornaria muito extensas as conversas, considerando que estávamos

usando um grupo de *whatsapp*. Por outro lado, optar por dialogar individualmente com elas através de mensagens diretas seria abrir mão do espaço coletivo e da partilha entre pares que tanto nos interessavam. Procuramos encontrar um equilíbrio, sendo breves porém sem deixar de fazer comentários que valorizassem o que cada criança havia compartilhado.

Para propor as atividades, fomos percebendo que o melhor formato era enviar um áudio para as crianças, seguido de uma mensagem de texto para as mães, com um resumo da atividade proposta e da data de envio. Afinal, a participação das crianças dependia das mães, que no caso eram quem estava com os pequenos em casa. Nas videoconferências, por fim, nem sempre era possível coordenar a ordem das falas, abrindo e fechando os microfones. Muitas vezes, duas ou mais crianças falavam ao mesmo tempo e não era possível ouvir ninguém – um desafio que muitos professores viriam a enfrentar nos meses seguintes, com o início das atividades online nas escolas.

Considerações finais

A partir das reflexões apresentadas acima, enfatizamos as potencialidades de ouvir as crianças e explorar seus desejos e ideias sobre temas que lhes dizem respeito. Os resultados obtidos na pesquisa apontam a relevância da brincadeira imaginativa como método de pesquisa e de produção cultural com crianças. A experiência a distância sinaliza que a interação online com crianças oferece possibilidades para o uso de metodologias compatíveis com as culturas infantis, mas que pede, no entanto, cuidados específicos para que elas possam de fato se expressar e serem ouvidas.

REFERÊNCIAS

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. **Mil platôs** - vol 1: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Editora 34, 1995. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira, Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa.

FANTIN, M. **Crianças e territórios da cultura na pesquisa**. In: XV Enecult - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, Salvador, ago. 2019.

GIRARDELLO, G. Crianças fazendo mídia na escola: desafios da autoria e da participação. In: ELEÁ, Ilana: **Agentes e Vozes: um panorama da mídia-educação no Brasil, Portugal e Espanha**. Goteborg: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media. 2014.

_____. Crianças inventando o mundo e a si mesmas: ideias para pensar a autoria narrativa infantil. **Childhood & philosophy**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 29, p. 71-92, jan./abr. 2018.

KEARNEY, R. **The Wake of Imagination: toward a postmodern culture**. Minneapolis: Univ. of Minnesota, 1991.

KOHAN, W.O. **Infância**. Entre a Educação e a Filosofia. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

ORELLANA, M.F. **Work, play, learning or development?** In: Researching Children. Global Childhoods and Education Conference, City University of New York, mar. 2011. Notas e tradução de Gilka Girardello.

PALEY, V.G . **You can't say you cant's play** . Harvard University Press. United States of

America. Cambridge Massachusetts, and London, England. 1992.

QUINTEIRO, J. et al. **A participação da criança na escola de ensino fundamental: um desafio nas séries iniciais.** In: 28ª reunião nacional da Anped. Caxambu (MG), out. 2005.

^[1] Aplicativo de troca de mensagens via texto, foto, áudio e vídeo mais usado pelos brasileiros na época em que foi realizada pesquisa.

^[2] Aplicativo que permite a comunicação entre duas ou mais pessoas em vídeo ou voz através da internet. Pode ser usado no computador ou no celular.

^[3] No sentido de preservar suas identidades e dar a elas a possibilidade de escolha, as crianças que participaram da pesquisa escolheram com quais nomes gostariam de ser identificadas.