



"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

9798 - Resumo Expandido - Trabalho - 40ª Reunião Nacional da ANPEd (2021)

ISSN: 2447-2808

GT16 - Educação e Comunicação

ATOS DE CURRÍCULO NA INFÂNCIA COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Bruna Santana de Oliveira - UFS - Universidade Federal de Sergipe

Simone de Lucena Ferreira - UFS - Universidade Federal de Sergipe

Agência e/ou Instituição Financiadora: CAPES

ATOS DE CURRÍCULO NA INFÂNCIA COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo compreender como as crianças estão construindo atos de currículo com as tecnologias digitais. Essa reflexão parte de uma pesquisa de dissertação desenvolvida em um Programa de Pós-graduação em Educação, fundamentada com base nos estudos da infância e a epistemologia multirreferencial com olhar para o acesso crescente das crianças no universo digital. Desse modo, a metodologia foi de abordagem qualitativa com inspiração na etnografia com duração de quatro meses no espaço familiar de duas crianças na faixa etária entre três e cinco anos. O resultado evidenciou que a partir da atuação das crianças nas culturas digitais, elas potencializam os atos de currículo por intermédio das brincadeiras, enriquece ainda as estratégias de produção imagéticas e posturas aprendentes resultantes desse contato.

Palavras-chave: Atos de Currículo. Infâncias. Tecnologias digitais.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, as tecnologias digitais são gradativamente parte das interações humanas, em destaque nas famílias composta por crianças que também querem atuar nesse universo digital desde os primeiros anos de vida. Assim, manipular imagens, sons, textos, conectar em diferentes plataformas pela internet são ações comuns efetivadas pelas crianças cada vez mais cedo. Nos dados do indicador TIC Kids Online Brasil do ano de 2019, estima-se que 89%, o equivalente a 24 milhões de crianças e adolescentes estão imersas na internet. Em 2012, na primeira pesquisa, esse percentual era de 21%. Em 2019, as atividades como: assistir filmes, ver vídeos, programas e séries, superaram pesquisas por atividades escolares e mensagens instantâneas. Dentro dessa proporção o indicador revela ainda que 95% das crianças e adolescentes usaram o celular como elemento dispositivo de acesso. A principal consequência desse acesso permeia na criação de perfis em redes sociais, em novas formas de consumo e o acréscimo ao acesso à TV digital de forma convergente (TIC KIDS ONLINE BRASIL, 2019).

Tudo isso anuncia o quão rico é o (ciber) espaço, pois permite formas de produzir e consumir, além disso, os cenários de atuação dos praticantes culturais (seja ele real ou virtual)

se potencializam e se imbricam evidenciando a pluralidade das culturas digitais (LUCENA, 2016). Desse modo, tocar nas telas ou clicar, potencializam formas de participação, de acordo com Couto (2013), elas mobilizam de maneira lúdica outras articulações cognitivas, pois as infâncias têm contato com diversas narrativas e as (re)criam e modificam. Desse modo, as criações e os imaginários infantis se ampliam a partir do repertório rico e fecundo propiciado pelas redes e, assim, anunciam como as atuações nas culturas digitais podem estimular formas de investigação, enriquecendo processos de aprendizagem por meio dos repertórios acessados (FANTIN, 2016). Esse anúncio efetivado por meio de autorias e atuações evidencia a alteração de lugares antes fixos para lugares de fluidez, deflagra ainda, as complexidades de mudanças presentes nas experiências das crianças nas culturas digitais (LUCENA, 2016).

Nessa investigação, reconhecemos as crianças como interlocutoras das experiências educativas, emergidas dos sentidos e significados produzidos no contexto das culturas digitais atribuídos a partir da própria cultura da infância. Essas ações se constituem enquanto atos de currículo, pois a partir da miríade de repertórios no ambiente digital, ampliam novas formas de aprender, criar, produzir e compartilhar de forma lúdica. De tal modo, este trabalho apresenta o caminho percorrido para alcançar o objetivo, assim, apresentaremos a fundamentação do percurso metodológico e os resultados, por fim, teceremos as considerações da pesquisa.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

Nessa pesquisa, bricolamos (KINCHELOE, 2007) os principais fundamentos da epistemologia multirreferencial com base em Ardoino (1998) e os pressupostos da pesquisa *com* crianças (CORSARO, 2011). Com isso, ambas coadunam em suas perspectivas e têm como alicerce os processos de implicação, alteridade, autorização e escuta sensível na pesquisa. Desse modo, essa investigação se alicerçou na abordagem qualitativa de pesquisa (BOGDAN; BIKLEN, 1994) com inspiração na etnografia. Ferreira (2010) conceitua a etnografia como a metodologia mais adequada para capturar as vozes de forma mais direta das crianças de suas próprias perspectivas; e, sobretudo, garantir sua participação de maneira particular para compreender os processos plurais constitutivos das infâncias e relações construídas.

Por isso, a inspiração na etnografia, significa que adotamos seus pressupostos a fim de alcançar a compreensão das crianças enquanto atores curriculantes dos cenários das culturas digitais. Devido a isso, primeiro, optamos pela observação participante que ocorreu durante quatro meses no espaço/privado familiar de duas crianças com idades entre três e cinco anos e que os pais possibilitam a vivência plena nas culturas digitais com o acesso à internet e aos dispositivos tecnológicos, a exemplo, a televisão digital, videogame, *tablet*, dentre outros, nos momentos de brincadeiras. Para as anotações da observação, construímos um diário de campo auxiliado de registros de fotográficos, áudios, videogravação e um bloco de anotação, essas escolhas nos permitiram uma descrição densa para apreensão dos graus de participação.

Pensando nessas formas de negociação das interlocutoras no campo, no intuito de respeitar suas formas de pensar, comunicar e criar para/na pesquisa, os dispositivos estiveram abertos às suas contribuições durante toda investigação. Desse modo, como os dispositivos estariam abertos às suas contribuições nos nossos encontros, por consequência, reconhecemos como dispositivo dessa pesquisa os momentos de brincadeiras, já que as brincadeiras foi um elemento significativo nos nossos encontros. Outro dispositivo utilizado foi com-versações com base Macedo (2013), para registrar conversas que surgiam entre as interlocutoras e seus pais/responsáveis sobre acontecimentos e situações importantes para investigação.

Sendo assim, após o indicativo de objetivo atingido, mergulhamos nos dados para encontrar as noções subsunçoras e as unidades de significação com intuito de organizar de

forma sistemática as informações emergidas do campo da pesquisa. Para tal, conforme aconselha Macedo (2013), foram acionadas operações cognitivas para interpretação da distinção dos elementos significativos e afetivos construídos pelas crianças nas interações.

3 RESULTADOS

Nessa investigação, adotamos o conceito atos de currículo para compreender como emerge autorias aprendentes das crianças atuantes no universo digital. Esse conceito tem o olhar para a significação dos cenários educativos atribuídos pelos atores sociais nas atuações cotidianas e tem como referência as experiências socioculturais da vida, pauta-se em reconhecer as posturas aprendentes no dia a dia (MACEDO, 2013). Desse modo, despontou a noção: “*atos de currículos brincantes com as tecnologias digitais*”. Essa inferência surgiu da perspectiva de que por meio das brincadeiras espontâneas com as tecnologias digitais as crianças estão produzindo autorias curriculantes nas culturas infantis.

Dessa noção surgiram em seu arquétipo três unidades de significação, originadas da filtragem da noção principal. A primeira foi “*narrativa transmídia e conectivismo nas brincadeiras*”. Essa unidade de significação surgiu em decorrência do acesso pelas interlocutoras ao grande fluxo de informações que circulam no digital em rede. Devido a isso, elas têm contato, interpretam, transformam, ampliam e ressignificam processos que atravessam a produção das culturas infantis por meio de táticas de conectivismo (SIEMENS, 2004). Isto é, elas exploram os conteúdos em diferentes formatos, tática constituída através de conexões de ícones e materiais preferidos. Com a gama de conteúdos à disposição, as vivências na cultura lúdica infantil ao atravessar o cenário do digital buscam incorporar o maior número de ícones possíveis. Um encadeamento de histórias que é transmitida no formato de um filme, desenho, história em quadrinhos, jogo digital, logo, pode ser explorado em brinquedos, jogos analógicos, material escolar, roupas, dentre outros. Dessa forma, inevitavelmente, um caráter específico no brincar em contextos analógicos e digitais, é o de explorar combinações e relações estabelecidas no vínculo com os ícones seja de personagens, desenhos, brinquedos e até mesmo de vídeos.

Essa articulação nas formas de conectivismo enriqueceram outra unidade de significação nomeada a “*transposição imaginária entre o real e o virtual*”. Diante das rotinas diárias, constatamos que as referências do mundo virtual ora inspiravam as brincadeiras, ora se tornava mais um espaço de brincar no “fazer de conta”. Essa lógica envolve a modificação dos espaçostempos da ação lúdica, tornando assim, as composições imagéticas mais complexas, já que os espaços de brincar considerados válidos se expandem (BECKER, 2017). Nas brincadeiras ocorridas no espaço real as interlocutoras da pesquisa acionavam nas brincadeiras imagéticas elementos de fantasia do universo digital sempre com o *tablet* do lado. O espaço virtual também é mais um espaço onde elas brincam, nele criam narrativas nos jogos, direcionam, nomeiam e conversam com os personagens nas ações instituídas no virtual.

E, por último, a unidade de significação “*estratégias aprendentes com as tecnologias digitais*”. Para tanto, baseamo-nos em Sá (2015) que compreende posturas aprendentes como estratégia dos sujeitos sociais de interpretar e produzir práticas cotidianas. Frente a isso, notamos que, as interlocutoras da pesquisa imersas nos jogos e vídeos constituem esse espaço digital como um lugar de aprendizagem, conseqüentemente, potencializam as suas habilidades cognitivas, sociais e afetivas. Enquanto atividade lúdica, as ações no espaço virtual despertam o interesse e o desejo de explorar o ambiente escolhido. Nele, elas observam cenários, estabelecem associações com os repertórios, fazem escolhas e desenvolvem autonomia. “Pilotam” a tecnologia digital e encontram imagens, gráficos, figuras, letras, palavras, sons, textos e vídeos, tornando sua imersão complexa (ALVES; 2008;

4 CONCLUSÃO

Essa pesquisa apontou que as interações das infâncias com os dispositivos digitais promovem o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo. Desse modo, o âmbito familiar foi local de pesquisa por ser ponto de referência da articulação de posturas aprendentes das atividades lúdicas infantis não reconhecidas no espaço escolar e devido a inexistência de tecnologias digitais na escola de educação infantil. Contudo, dotadas da capacidade de construir intervenções e significações singulares, as interlocuções mostram densidades organizacionais nas/das culturas infantis, revelando a produção de “currículos experienciais” nessas práticas.

Portanto, as crianças munidas com dispositivos digitais portáteis que cabem na palma da mão estão conectadas e, por onde andam, atribuem sentidos singulares e ressignificam processos. Esses agenciamentos nas ações lúdicas com as tecnologias digitais, permitiu identificar quais foram os atos de currículo acionados na atuação das interlocutoras em suas atividades no digital. Isto porque no brincar, possuem a liberdade de ser o personagem que anseia, inventar brincadeiras inspiradas em vídeos e jogos, além disso, aprender os mais diversos conteúdos às suas maneiras. Um conjunto de atitudes que estabelecem uma série de ações advindas do encontro entre as redes, as experiências da vida e as representações das práticas culturais infantis. Essas performances enriquecem a produção cultural das infâncias estabelecidas no reconhecimento, interpretação, memorização e esses conhecimentos podem ser transferidos para outros espaços. Sendo assim, suas interações enriquecem os momentos de brincadeiras, formas de conectivismo e estratégias aprendentes no contato com o digital em rede. Devido a isso, elas reivindicam escuta de vozes, ocupação de lugares e reconhecimento de que suas atuações e autorias revelam outras formas de brincar e atuar na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

- ARDORNO, J. Abordagem multirreferencial (plural) das situações educativas e formativas. In: BARBOSA, J. G. (org). **Multirreferencialidade nas ciências e na educação**. São Carlos: EDUFSCar, 1998. p. 24-41.
- ALVES, L. Relações entre os Jogos Digitais e Aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, Lisboa, v. 1, n. 2, p. 3-10, nov. 2008.
- BECKER, B. **Infância, Tecnologia e Ludicidade**: a visão das crianças sobre as apropriações criativas das tecnologias digitais e o estabelecimento de uma cultura lúdica contemporânea. 2017. 288f. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade Federal da Bahia, Instituto de Psicologia, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Salvador, 2017.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação Qualitativa em Educação**. Porto: Portugal: LDA, 1994.
- TIC Kids online Brasil**: Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil – 2019. São Paulo: CGI.br, 2018. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20201123121817/tic_dom_2019_livro_eletronico.pdf
- Acesso em: 05 de março de 2021.
- CORSARO, W. **Sociologia da Infância**. 2ªEd. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- COUTO, E. S. A infância e o brincar na cultura digital. **Perspectiva**, v. 31, n. 3, p. 897-916, 2013.

- FANTIN, M. Múltiplas faces da infância na contemporaneidade: consumos, práticas e pertencimentos na cultura digital. **Revista de Educação Pública**, v. 25, n. 59/2, p. 596-617, 2016.
- FERREIRA, M. “Ela é nossa prisioneira! ”: questões teóricas, epistemológicas e ético-metodológicas a propósito dos processos de obtenção da permissão das crianças pequenas numa pesquisa etnográfica. **Revista Reflexão e Ação**, Santa Cruz do Sul, v. 18, n. 2, p. 151-182, jul./dez. 2010
- KINCHELOE, J. L. Redefinindo rigor e complexidade em pesquisa. In: KINCHELOE, J. L.; BERRY, Kathleen S. **Pesquisa em Educação: conceituando a bricolagem**. Tradução: Roberto Cataldo Costa. Porto alegre: Artmed, 2007. p. 39-46.
- LUCENA, S. Culturas digitais e tecnologias móveis na educação. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 59, p. 277-290, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/er/n59/1984-0411-er-59-00277.pdf>. Acesso em: 20 set. 2020
- MACEDO, R. S. **Atos de currículo e autonomia pedagógica: o socioconstrucionismo em perspectiva**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- SÁ, S. M. M. **Etnocurrículo Etnoaprendizagens: a educação referenciada na Cultura**. São Paulo: Edição Loyola, p. 45-70, 2015.
- SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. Paulus, 2004.
- SIEMENS, G. Conectivismo: Uma teoria de aprendizagem para la era digital. **Recuperado el**, v. 15, 2004.