

O QUE O USO DA TECNOLOGIA PELAS CRIANÇAS PODEM NOS APONTAR SOBRE A EDUCAÇÃO PARA AS MÍDIAS NAS ESCOLAS?

WHAT USE OF TECHNOLOGY BY CHILDREN CAN POINT US TO MEDIA EDUCATION IN SCHOOLS?

Fabiana de Oliveira 

Universidade Federal de Alfenas, UNIFAL
Alfenas, MG, Brasil
fabiana.oliveiraunifal@gmail.com

Érika Maria de Oliveira 

Universidade Federal de Alfenas, UNIFAL
Alfenas, MG, Brasil
erika_oliveiramg@hotmail.com

Resumo. O objetivo dessa reflexão é discutir os modos pelos quais as crianças apropriam-se do uso da tecnologia. A pesquisa desenvolveu-se por meio do desenvolvimento de atividades com crianças entre 5 e 7 anos de idade a partir da disponibilização de tablets e internet. Os dados da pesquisa mostraram-nos que a relação da criança com a tecnologia caracteriza-se pela facilidade do uso associada à sua curiosidade em conhecer as ferramentas e, ao mesmo tempo, aponta para as possibilidades abertas pelos usos das mídias na educação trazendo ludicidade ao processo de ensino e aprendizagem.

Palavras chave: infância; tecnologia; mídias na educação; inclusão digital.

Abstract. The purpose of this reflection is to discuss the ways in which children appropriate the use of technology. The research was developed through the development of activities with children between 5 and 7 years of age from the availability of tablets and the internet. The research data showed us that the child's relationship with technology is characterized by the ease of use associated with his curiosity to know the tools and, at the same time, points to the possibilities opened by the uses of the media in education bringing playfulness to the teaching and learning process.

Keywords: childhood; technology; education media; digital inclusion.

INTRODUÇÃO

É importante iniciar essa discussão pontuando que discutir educação das crianças hoje, é considerar que esses sujeitos estão vivendo novos processos de socialização que a contemporaneidade lhes proporciona e um deles é favorecido pelo uso das mídias sejam elas de que tipo for. Dessa forma, ao referirmo-nos à infância comumente pensamos no modo como as crianças de hoje são diferentes de quando éramos crianças.

Isso leva-nos a refletir quando pensamos em tecnologia que, na atualidade, temos diferentes tipos de mídias que passaram a fazer parte da vivência desta infância. Assim, de acordo com Dornelles e Bujes (2012, p. 12) é que nos chama atenção à facilidade que as crianças têm em operar os novos aparatos eletrônicos, pois “seu reino é da TV, do CD, do DVD, do PC, do iPod, do MP [...] siglas que não existiam quando muitos de nós éramos crianças, aparelhos que foram sendo inventados nessas últimas décadas” (DORNELLES; BUJES, 2012, p. 12).

Nessa citação Dornelles e Bujes (2012) nos apresentam vários tipos de mídias, dentre elas, as mídias digital e eletrônica. As mídias digitais englobam a internet, facebook, whatsapp, jogos de computadores etc., e quando nos referimos às mídias eletrônicas estamos tratando basicamente da televisão, rádio, tablets, cinema e dos recursos audiovisuais como CD e DVD. Não foram citadas as mídias impressas, mas podemos lembrar das revistas, jornais, catálogos, etc.

Desse modo, as crianças a partir da convivência com estas diferentes mídias, ao mesmo tempo se diverte com computadores, celulares, internet, também, aprende mantendo contato com diferentes saberes para além dos muros da escola, ou seja, o papel que as mídias desempenham também é pedagógico, pois ensina às crianças modos de ver a realidade, de ser e de se posicionar diante dos fatos.

É neste sentido que a escola pode desempenhar um papel de intervenção junto a essa nova forma de socialização das crianças principalmente na atualidade desempenhado não somente pelo rádio e a televisão, mas também pelos computadores, e especificamente, a internet.

Assim, a exploração das mídias é mais um recurso à disposição dos professores desde a Educação Infantil que poderá oportunizar aos alunos vivências de aprendizagem significativas a partir da interação com a tecnologia (SOUZA, 2003). As mídias na educação funcionam como mediadores no processo de ensino e aprendizagem, ou seja, são meios que ligam o aluno ao conhecimento.

Nesse sentido, Muller (2014) e Quinteiro (2004) defendem a viabilidade da utilização pedagógica das tecnologias desde a educação infantil de modo que esteja articulada com as múltiplas linguagens das crianças reunindo todos os tipos de falas, escritas e imagens.

Considerando as diferenças de acesso às mídias digitais devido às condições econômicas e sociais das crianças, a escola tem papel um importante ao possibilitar o acesso a propostas pedagógicas que contemplem o uso das tecnologias contribuindo com a

[...] diminuição das diferenças ligadas à exclusão digital e, da mesma forma, possibilitando a democratização e disseminação de oportunidades à todas as crianças, independentemente da sua classe socioeconômica e suas experiências culturais (MULLER, 2014, p. 145).

Desta forma, diante dessas modificações advindas com o desenvolvimento vertiginoso da tecnologia, precisamos considerar as implicações contundentes da mídia e do consumo o que leva a uma necessidade premente de educação para as mídias enquanto um direito das crianças numa sociedade que se quer democrática (VON FEILITZEN; CARLSSON, 2002).

Nesse sentido, a presente reflexão tem como objetivo discutir os modos pelos quais as crianças apropriam-se do uso da tecnologia. A pesquisa desenvolveu-se por meio do desenvolvimento de atividades com crianças entre 5 e 7 anos de idade a partir da disponibilização de tablets e internet. A pesquisa justificase pelo fato de que muitas das crianças que estão nas escolas brasileiras sejam elas públicas ou privadas possuem algum tipo de contato com as mídias digitais, diante disso, com o desenvolvimento da pesquisa se buscou conhecer a apropriação das crianças do uso desta tecnologia e de refletir algumas possibilidades pedagógicas a partir de seu uso.

CONTEXTUALIZAÇÃO DA PESQUISA

A pesquisa que se refere esta reflexão foi realizada em uma escola pública municipal que atende crianças da Educação Infantil (Creches e pré-escola) de 3 a 5 anos e Ensino fundamental anos iniciais (1º ao 5º ano) localizada no sul de Minas Gerais.

Participaram da pesquisa crianças de 5 anos (turma da pré-escola) e crianças de 7 anos (turma do segundo ano do ensino fundamental). Destas duas turmas, tivemos um total de quarenta e uma crianças participantes. As turmas não foram escolhidas, mas sim, indicadas pela direção da escola a partir da anuência das docentes responsáveis pelas turmas.

Diante de questões éticas que envolveram o sigilo da identidade das crianças colaboradoras, foram necessários os termos apresentados a seguir como requisitos necessários para que tudo estivesse de acordo com os instrumentos que foram utilizados na pesquisa durante a coleta dos dados e dentro das normas éticas da pesquisa: Anuência da escola onde a pesquisa foi desenvolvida; Assentimento esclarecido das crianças colaboradoras da pesquisa e que sabiam ler; Assentimento livre e esclarecido das crianças colaboradoras da pesquisa e que não sabiam ler; TCLE dos pais das crianças colaboradoras da pesquisa; Termo de autorização de uso de voz e de imagem de todos os sujeitos da pesquisa.

Os termos de assentimento para as crianças foram elaborados a partir de uma linguagem que contribuísse para que as mesmas compreendessem o objetivo da pesquisa e que as ajudasse a optar ou não por sua participação. O nome da escola permanece omitido garantindo anonimato das crianças participantes da pesquisa. Os nomes que aparecem das crianças ao longo do texto são fictícios e elas mesmas que lhes atribuíram e escolheram em sua maioria nomes de personagens de desenhos animados e jogos eletrônicos.

A possibilidade aberta pela escolha dos nomes fictícios pelas crianças, possibilita que elas compreendam o motivo pelo qual é necessário o uso ou não de um nome fictício no desenvolvimento da pesquisa por conta do anonimato, bem como, contribui para um maior significado na participação da pesquisa em vez de serem identificadas com números, iniciais das letras dos nomes ou mesmo um nome fictício qualquer escolhido pelas pesquisadoras. Entendemos que as crianças são sujeitos de direitos e da mesma forma que devem ter seu direito garantido de consentir ou não em participar da pesquisa, também devem ter o direito de escolher um nome que serão identificadas, inclusive poderia ser até o nome próprio caso este fosse seu desejo.

Os encontros foram organizados em cinco etapas que tiveram durações variadas em função da interação apresentada pelas crianças diante das propostas que lhes foram apresentadas. A seguir as etapas desenvolvidas:

Primeira etapa: as crianças foram dispostas em uma roda de conversa, na qual apresentou-se o tema que seria abordado nas atividades durante a pesquisa e atribuiu-se o título de “A tecnologia em minha vida”

visando que as crianças pensassem na relação delas com os aparatos tecnológicos e, em seguida, assistiram ao vídeo “Evolução das tecnologias na educação”¹.

Segunda etapa: no primeiro momento, as crianças assistiram o vídeo² denominado “Criança + tecnologia! Chico Rezende”, no qual foi mostrado a facilidade de interação das crianças com a tecnologia. Neste vídeo, há uma menina como personagem central com idade aproximada de seis-sete anos que utiliza mídias digitais e o narrador vai nos apresentando como as crianças lidam de forma bastante familiarizada com a tecnologia.

No segundo momento, foram disponibilizados os *tablets* promovendo a interação entre os aparelhos e as crianças; no terceiro momento, foi mostrado às crianças os vários comandos do aparelho por meio de uso de alguns aplicativos como *Paint*, *Word*, *Google*, *Power Point* potencializando, desta forma, a construção de novos saberes que o contato com os *tablets* poderia proporcionar.

Terceira etapa: no primeiro momento, as crianças foram auxiliadas a montarem grupos de quatro integrantes para construírem juntas um desenho com a utilização da ferramenta *Paint*. No segundo momento, foi solicitado que as crianças desenhassem quais meios digitais (computador, tablet, celular, notebook e outros) elas utilizavam no seu dia a dia e depois de terminados os desenhos, tirou-se fotos dos mesmos; no terceiro momento, os desenhos foram expostos utilizando o *PowerPoint* e o auxílio do projetor para que cada grupo apresentasse o desenho e explicasse sobre o que desenharam.

Quarta etapa: apresentamos às crianças aplicativos que, após consulta vimos que elas ainda não os conheciam, assim, os aplicativos foram previamente baixados nos *tablets*. Estes aplicativos foram o *Google Maps* e o *Street View* que possibilitaram às crianças se localizarem no espaço e tempo. Tivemos dois momentos para a realização desta atividade.

Quinta etapa: foi a finalização do projeto e neste momento foi proposta uma roda de conversa, na qual o assunto em pauta foi sobre a participação das crianças na pesquisa. Foram levantadas questões como: quais foram as impressões deles em relação à sua participação; se gostaram ou não dos encontros; qual encontro mais gostaram; qual atividade foi mais interessante; o que aprenderam sobre a relação com a tecnologia.

A seguir apresentamos as etapas citadas acima com a descrição do ocorrido durante as atividades desenvolvidas. Deve-se esclarecer que em todos os momentos que apresentamos as falas das crianças, foram apresentadas as seguintes informações: nome fictício escolhido pela criança e sua idade.

A PESQUISA

Na primeira etapa do projeto objetivou-se compreender quais eram as narrativas das crianças em relação aos conhecimentos prévios sobre a tecnologia. Para isso, em um primeiro momento, foram feitos questionamentos que os levaram a relatar o grau de entendimento que tinham dessa palavra tão complexa. Foram apresentadas as seguintes questões para as crianças: o que vocês entendem por tecnologia em minha vida? O que a palavra tecnologia os fazem lembrar? O que é tecnologia para vocês?

As crianças diante dos questionamentos, respondiam as compreensões que tinham deste conceito. Destacamos a seguir algumas respostas das crianças:

Tecnologia é um tipo de aparelho de internet (Larissa Borboleta, 2017, 7 anos).

Meu tablet e o computador do meu pai (Bryan, 2017, 7 anos).

O celular da minha mãe, o computador, meu vídeo game (Tuta, 2017, 7 anos).

Meu tablet, meu celular é uma tecnologia [...] tecnologia é filme também” (Ladybugi, 2017, 7 anos).

É computador (Tatá, 2017, 5 anos)

É televisão (Clara, 2017, 5 anos)

É tablet (Lari, 2017, 5 anos).

Considerando a complexidade do conceito de tecnologia, é compreensível que as crianças associem a tecnologia à internet e aos aparelhos como celular, *tablets*, computador, televisão. Assim, a partir destes

¹ O vídeo possui 4 minutos e 13 segundos produzido por Projeto Dias e está disponível <https://www.youtube.com/watch?v=tcLLTsP3wlo&t=4s>. Acesso em 10 mar.2018.

² O vídeo tem 2 minutos e 14 segundos produzido por Chico Rezende e está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8KQFRU27eJM>. Acesso em 14 mar.2018.

primeiros diálogos pode-se inferir que a tecnologia para as crianças é caracterizada de modo instrumental, como sendo parte comum e natural de suas experiências cotidianas ao fazerem uso dos aparelhos citados anteriormente.

Para sistematizar esse processo apresentou-se às crianças um vídeo³ que ilustrava a evolução da tecnologia que sempre esteve presente na vida do homem. O vídeo não possui diálogos, apenas imagens em movimento que vão apresentando as transformações nas mídias até então utilizadas e tem como pano de fundo uma sala de aula com crianças e uma professora. As mídias que aparecem no vídeo vão desde as impressas, até às eletrônicas e digitais. Esta etapa constituiu-se de um único momento com as crianças.

Ao final deste vídeo a pesquisadora voltou a indagar sobre o que as crianças estavam entendendo por tecnologia, e nas respostas houve indicativos de mudanças na apropriação do conceito apresentando anteriormente, pois ao serem questionados apresentaram as seguintes respostas:

“É a evolução do mundo, da tecnologia de todo o mundo” (Picachu, 2017, 7 anos)

“Tecnologia é matemática também” (Lara, 2017, 7 anos).

“Tecnologia é imaginação” (Juliana, 5 anos)

“Eu gosto de tecnologia porque ela me faz sonhar [...] eu sonho com o computador, ai eu penso que estou em muitos lugares” (Cecília, 2017, 5 anos)

As narrativas das crianças apresentaram a associação ao conceito de tecnologia com elementos novos que, de alguma forma, as levaram a pensar neste conceito não somente atrelado aos aparelhos de uso de cotidiano, mas também ao que a tecnologia possibilitou principalmente com a internet, por isso as crianças nos dizem que é a evolução de todo mundo ou é matemática, e ainda, possibilita estar em muitos lugares, por isso, é também tudo que se possa imaginar.

Finalizada a etapa inicial de contextualização do problema de pesquisa iniciou-se a segunda etapa do projeto. Nesta etapa foi utilizado o segundo vídeo⁴ com uma abordagem bem-humorada que tinha a duração de dois minutos. O vídeo nos apresenta uma narrativa na qual a criança (uma menina com idade entre seis/sete anos), personagem central do vídeo, é solicitada por um adulto para auxiliá-lo em uma tarefa no computador.

Vários comentários são feitos pela criança ao longo do processo de auxílio que deixa evidente o quanto essa geração é nativa-tecnológica e o quanto conseguem acompanhar e se adaptar com facilidade a todas as novidades, enquanto que, para as gerações anteriores, as tarefas tecnológicas ainda podem causar estranhamento.

Ao término do vídeo foram apresentados questionamentos sobre o entendimento das crianças em relação ao conteúdo apresentado pelo vídeo, e se eles já haviam vivenciado essas questões retratadas no mesmo. Destaca-se abaixo algumas narrativas apresentadas pelas crianças:

O dia que minha mãe ganhou o celular ela não sabia mexer, eu que tive que mexer para ela. Baixar o whatsapp, e todas as coisas. Ela não sabia mexer, uai... depois eu fui ensinando ela e aí ela aprendeu (Authentic Games, 2017, 7 anos).

Quando meu pai e minha mãe ganharam celular eles falaram [...] como és que faz isso daqui? Eu peguei e ensinei eles a clicar e mandar para a pessoa que eles queriam (Gabriela Median, 2017, 7 anos).

Depois das devolutivas, chegou o momento de apresentar os programas/aplicativos que já haviam sido instalados nos tablets para as crianças. Este processo apontou indícios de autonomia mediante a tecnologia, pois no decorrer dos encontros as crianças mostraram domínio e utilização de recursos dos quais elas não estavam acostumadas e/ou usavam pouco. Reafirmando o exposto por Belloni (2010) no sentido em que “as crianças, confrontadas a novos desafios, mobilizam espontaneamente operações cognitivas e habilidades adquiridas em situações anteriores, sejam elas aprendizagens escolares, [...] sejam habilidades e conhecimentos desenvolvidos em outras situações lúdicas” (BELLONI, 2010, p. 237).

O paint, por exemplo, foi uma ferramenta que as crianças mostraram facilidade no uso do aplicativo. Elas fizeram desenhos que necessitavam do uso das funções de preencher, de desenhar linhas, entre outras coisas que só se aprende “mexendo”, mas é claro que algumas crianças que já possuíam tablet ou computador já traziam conhecimentos sobre o aplicativo e puderam ir compartilhando com seus colegas.

³ Vídeo disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tcLLTsP3wlo&t=4s>>.

⁴ Vídeo disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8KQFRU27eJM>>.

Outro recurso utilizado foi a calculadora, a partir do qual, as crianças neste contato direto com os tablets sinalizaram que fazem usos do dispositivo considerando não somente como um brinquedo prazeroso, mas que contribui para o desenvolvimento das atividades escolares como pesquisas, fazer contas e outras funções que surgiram nas devolutivas das crianças enquanto ao uso do dispositivo.

As crianças, diante das funções ofertadas por esses aparelhos encontraram alternativas para acessar e sanar suas necessidades, que diante da limitação de ainda não dominarem a escrita alfabética como era o caso das crianças de 5 anos de idade, elas usaram a voz para acessar os aplicativos que as interessavam no manuseio dos tablets. Isso não as impediu de realizar diversas atividades tais como: jogar, filmar, fotografar os colegas, explorar letras, ver vídeos, desenhar no paint entre outras atividades individuais e coletivas. Demonstraram autonomia na relação com esse aparelho e também tinham poder de escolha e o usavam.

Um aspecto que surgiu durante esse momento foi que, mesmo orientados a não baixarem jogos nos dispositivos, as crianças durante o uso dos aparelhos fizeram download de jogos pela internet como *Caring for puppy*; *Labrador Puppyday Care*; *Pj Masks Moonlight* e *Cook Owl Pookies for kids*. Neste processo de compromisso acordado entre as crianças e pesquisadora durante o percurso de exploração do tablet, houve momentos de concordância e de oposição tal como o ocorrido com as crianças de 5 anos de idade, que resistiram ao combinado e baixaram jogos no dispositivo que comumente usavam no cotidiano delas.

Em sequência, esses jogos também foram baixados por seus pares, pois como eles transitavam entre os coleguinhas isso possibilitou que outras crianças aprendessem a baixar os jogos em seus aparelhos também. Dentro do contexto vivenciado durante esses encontros ficou perceptível que as crianças têm contatos com jogos que não estavam baixados no dispositivo e por isso elas queriam baixá-los.

Sequenciando o segundo contato das crianças com os tablets, ocorre a terceira etapa, que objetivou a utilização deste equipamento como instrumento pedagógico visando apresentar algumas funções e aplicativos ainda desconhecidos pelas crianças.

Uma das atividades consistiu na formação grupos para que juntos fizessem um desenho com a utilização do aplicativo Paint. As crianças foram orientadas a desenharem as mídias que elas utilizavam no seu dia a dia e também se sugeriu que dessem nomes às suas equipes/grupos. As imagens desenhadas foram projetadas no Power Point pela pesquisadora e, em seguida, as crianças apresentaram o desenho para os colegas explicando o que o grupo havia pensado. Essa proposta provocou uma interação entre as crianças e contribuiu para a construção de trabalhos colaborativos e o desenvolvimento de habilidades voltadas para a apresentação dos trabalhos.

Vejam os diálogos entre a pesquisadora e a equipe “Amigos poderosos digitais”:

Pesquisadora: O que vocês desenharam

Crianças: dois celulares, uma tablete com uma aranha.

Pesquisadora: porque vocês desenharam esses dois celulares e esse tablet?

Criança: porque é uma tecnologia. E a gente mexe em casa, conversa com as pessoas, manda mensagem nos negócios, a gente conversa com amigos no whatsapp e no Facebook.

A equipe dos “tecnologistas” desenharam um computador e ilustraram o jogo na tela, demonstrando que eles mantêm uma considerável relação com jogos:

Pesquisadora: expliquem para nós o que vocês desenharam.

Crianças: é um computador com jogo.

Pesquisadora: que jogo é este?

Crianças: PAC MAN.

Pesquisadora: Pac Man por que vocês desenharam esse jogo?

Crianças: porque é legal. Nós jogamos muito na nossa casa.

Pesquisadora: porque vocês escolheram o nome de tecnologistas?

Crianças: uai, porque é tecnológico.

Na quarta etapa foi apresentado às crianças os aplicativos Google Maps e o Street View, ambos usados para mostrar a partir de imagens de satélite as localidades espaciais. O objetivo foi mostrar às crianças que eles poderiam se localizar e encontrar os endereços da escola e de suas casas.

As crianças foram questionadas se sabiam o endereço da escola e todos sabiam o nome da rua em que a instituição estava localizada, porém o número a pesquisadora os informou. As crianças conseguiram acessar a localização da escola no tablet e começaram a conversar entre si e admirados falavam: “essa é a avenida de nossa escola [...] olha, a avenida aqui, e essa é a frente da escola”. Aproveitando as devolutivas

das crianças eram indagadas sobre as transformações geográficas ocorridas: “*Aqui é a escola de vocês [...] a avenida está igual hoje? Houve mudanças?*”

Posteriormente as crianças demonstraram que para eles houve mudanças significativas no decorrer do tempo. As crianças continuavam sendo indagadas sobre as transformações ocorridas: “*a paisagem está diferente? E o canteiro central da avenida mudou?*”.

Depois de problematizar as questões de mudanças e permanências no local, as crianças acessaram as imagens dos endereços de suas casas. A maioria das crianças sabiam o nome da rua e o bairro onde moravam. Diante disso, foram solicitando aos colegas que os auxiliassem também a encontrar seus endereços como pode ser demonstrado no diálogo abaixo:

“Eu moro no Parque dos Pinheiros, mas não lembro o número [...] rua Dr. Pedro Tavares (Bryan, 2017, 7 anos).

“Eu ajudo você” (Authentic Games, 2017, 7 anos).

As crianças mostraram interesse com o uso desses aplicativos que eram novidade em relação aos aplicativos acessados diariamente por eles e que podem ser utilizados em sala de aula como auxiliares pedagógicos se as escolas possuísem toda a estrutura necessária. Diante de todo interesse demonstrado, as crianças pediram que os ensinassem a baixar esses aplicativos, então foi escrito na lousa o nome dos aplicativos e também receberam as orientações a respeito de como baixar e usar.

Este dado nos leva a compreensão de que estes aplicativos (Google Maps e Street View) podem favorecer a compreensão do espaço vivido e a construção de sentidos dos espaços que já fizeram parte ou não das vivências das crianças. Assim, pode-se inferir que os aplicativos utilizados situam a criança diante da espacialidade vivida e as transformações em decorrência do tempo e das ações humanas dando sentido a sua aprendizagem.

Estes aplicativos podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem, pois oportunizam às crianças momentos de experiência com o conhecimento de forma mais lúdica e interativa. Construindo desta forma, novos saberes e dando novos significados às representações ao mundo que as cerca. Os dados mostraram que a curiosidade das crianças é aguçada pelo uso da tecnologia e assim pode contribuir para sua aprendizagem.

Na última etapa ocorreu o encerramento da pesquisa e buscou-se conhecer as opiniões das crianças sobre as atividades desenvolvidas. As crianças sinalizaram que gostaram de participarem da pesquisa, disseram que foi muito importante, e que amaram a parte do tablet porque poderiam jogar e ver suas casas e também e os vídeos. A seguir alguns relatos:

Eu gostei de tudo, a parte que eu mais gostei foi a parte de ver a escola (Bryan, 2017, 7 anos).

Eu gostei de ver a escola [...] que sorte que minha mãe me deixou participar da pesquisa (Authentic Games, 2017, 7 anos).

Eu gostei muito do tablet e de ter achado a escola (Maria Gabriela, 2017, 5 anos).

Achei legal, eu não queria que acabasse [...] eu queria que terminasse o ano e você ficasse aqui também (Neimar, 2017, 7 anos).

Para finalizar é importante apresentar alguns dos vestígios deixados pelas crianças nos tablets, enquanto elas estavam “livres” para a interação com o aparelho. Destaco a seguir a fala retirada do vídeo gravado por Juliana Almeida (7 anos) no decorrer do encontro, no qual ela começou a filmar os colegas e os apresentar, visando criar um canal no YouTube:

Oiii gente! Hoje estou aqui na MIMIS porque resolvi apresentar minha turma da escola. Essa é minha turma! Ali é o Jose reis, a Cloe e a Brenice, Cristália, Authentic Games e Leonardo. Oiii Bryan! Fala oi para a turma do youtube (Bryan mostra língua para a câmera) Esse é o Bryan bobão. Continuando, aquele é o Tuta, Mc Kevinho e a Lara. Larissa Borboleta e Larissa to fazendo um vídeo no canal. Aquela lá é a Larissa Borboleta e a Larissa. O Leo e os meus alunos [...] Fala tchau para o pessoal Isa Bela (Juliana, 2017, 7 anos).

Tchau Pessoal (acena com a mão e manda beijo) [...] então foi isso galerinha deixa seu likes, entra no canal [...] e 20 mil likes, tá pessoal! (Isa Bela, 2017, 7 anos).

A tentativa de tentar simular um canal de YouTube evidencia um processo criativo por parte da criança a partir daquilo que lhe é transmitido pela cultura adulta. Esses elementos têm uma característica importante e se tornaram essenciais pelo fato de que sobre eles não têm qualquer mediação de terceiros, são produtos espontâneos e legítimos da interação das crianças com os aparelhos, bem como da descoberta de funções e habilidades novas demonstradas pelas crianças.

Para além dos vídeos, as crianças ao tirarem fotos suas e de seus colegas mudavam o plano de fundo de alguns tablets. Elas reconfiguravam as fotos dando-lhes outros aspectos e formas utilizando assim a imaginação para criarem outras possibilidades.

Considerar o que as crianças fizeram com os tablets para além do que lhe foi pedido na pesquisa é dar oportunidade às crianças para demonstrarem o conhecimento que elas têm sem a interferência ou tutela do adulto. Isso evidencia a autonomia da criança enquanto participantes da pesquisa, no que concerne a usar os tablets para a realização das suas próprias expectativas diante da tecnologia que lhe foi apresentada. Desta forma, as crianças criam e recriam cenários de comunicação, socialização e aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os dados da pesquisa apontaram que a relação da criança com a tecnologia é permeada pela facilidade do uso, e que, é aguçada pela curiosidade das crianças em conhecerem as ferramentas e as possibilidades abertas pelos dispositivos tecnológicos evidenciando que são participativas e ativas nessa interação.

Com o desenvolvimento das atividades do projeto foi possível dar visibilidade ao que se refere a relação da tecnologia e as práticas pedagógicas. Como escolha metodológica e também pedagógica buscamos utilizar aplicativos que favorecessem a aprendizagem e que se constituíssem como uma alternativa de uso da tecnologia em sala de aula.

A utilização do Google Maps e o Street View apontou-nos que podem ser recursos que potencializam o trabalho didático em sala de aula podendo trazer benefícios para o processo de aprendizagem das crianças. Os dados também nos fazem supor que a aprendizagem é favorecida com esses aplicativos, pois aguça a curiosidade das crianças, bem como, sua imaginação.

O desenvolvimento do projeto propiciou às crianças por meio das atividades conjuntas, a troca de experiências por meio do auxílio dos colegas que se ajudavam mutuamente na busca por informações, compartilhando assim descobertas e saberes por meio do uso da tecnologia que, ao mesmo tempo, se caracterizou como um elemento que trouxe ludicidade ao processo de aprendizagem.

Nesse sentido, ao problematizarmos o direito da criança à mídia e sua necessária apropriação crítica desse conteúdo entendemos a importância do papel da escola em contribuir com a formação desse cidadão, mas entendemos também que isso também dependerá de políticas públicas voltadas para a educação e o campo da formação de professores.

REFERÊNCIAS

- BELLONI, Maria. Luiza. *Crianças e mídias no Brasil: cenários de mudanças*. Campinas- SP, Papirus, 2010.
- DAVID, Paulo. Os direitos da criança e a mídia: conciliando proteção e participação. In: VON FEILITZEN, Cecília; CARLSSON, Urla (orgs). *A criança e a mídia: imagem, educação, participação*. SP: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002. p. 37-44.
- DORNELLES, Leni Vieira. *Infâncias que nos escapam: da criança na rua à criança cyber*. Petrópolis: [s.n.], 2011.
- DORNELLES, Leni Vieira & BUJES, Maria Isabel E. (orgs.). *Educação e Infância na era da informação*. Porto Alegre: Mediação, 2012.
- MULLER, Juliana Costa. *Crianças na contemporaneidade: representações e usos das tecnologias móveis na educação infantil*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina. 2014.
- PEREIRA, J. C. d. S. *Refletindo sobre o papel do professor alfabetizador na perspectiva da escola bilíngue*. 2012. Dissertação de Mestrado. Faculdades Escola Superior de Teologia, São Leopoldo, 2012.
- QUINTEIRO, Marlene Arteaga. Cuentos con ciencia para la infancia de Venezuela. La tecnología multimedia como herramienta de aprendizaje. *Investigación y Postgrado* v.22 n.2 Caracas dez. 2004.
- SOUZA, Carolina Borges. *Crianças e Computadores: discutindo o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação Infantil*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina. 2003.
- VON FEILITZEN, Cecília. Educação para a mídia: participação infantil e democracia. In: VON FEILITZEN, Cecília; CARLSSON, Urla (orgs). *A criança e a mídia: imagem, educação, participação*. SP: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002. p. 19-36.