

Tecnologias digitais de informação e comunicação e educação infantil: observando a rotina pedagógica

Digital information and communication technologies and early childhood education: observing the pedagogical routine

Tecnologías digitales de la información y la comunicación y educación infantil: observando la rutina pedagógica

Rosangela Lima¹

Patricia Simões²

Resumo: O presente estudo buscou analisar as relações entre as crianças e as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDCIS), na rotina de um grupo infantil. Para isso, traçamos um modesto percurso do descobrimento do sentimento de infância e seu processo de institucionalização, apresentando características da infância na contemporaneidade. Discorremos sobre as tecnologias e seus avanços, tecnologia na educação, e as TDCIS nas pesquisas. Caracterizada como uma pesquisa qualitativa de cunho etnográfico, desenvolvemos um método a observação participante, resultando num diário de campo com 42 dias de registro. A análise dos dados se deu a partir da análise do conteúdo na perspectiva de Bardin. Concluímos que as TDCIS fazem parte da rotina pedagógica da Educação Infantil e o uso pelas crianças é mediado pelos profissionais que por sua vez utilizam esses artefatos como instrumentos de apoio a prática pedagógica. Por sua vez, as crianças revelaram, por meio das brincadeiras, traços da cibercultura.

Palavras-chave: Cibercultura infantil. Educação infantil. Infância contemporânea. Rotina Pedagógica. TDCIS.

Abstract: The present study aimed to analyze the relationships between children and Digital Information and Communication Technologies (DICT) in the daily routine of a children's group. To this end, we traced a modest overview of the discovery of the concept of childhood and its institutionalization process, presenting characteristics of contemporary childhood. We discussed technologies and their advancements, technology in education, and DICT in research. Characterized as a qualitative study with an ethnographic approach, we employed participant observation as a method, resulting in a field diary with 42 days of records. Data analysis was conducted through content analysis using thematic analysis. We concluded that DICT is part of the pedagogical routine in early childhood education, and its use by children is mediated by professionals, who employ these tools as instruments to support pedagogical practice. The children, in turn, revealed elements of cyberculture through their play.

Keywords: Childhood cyberculture. Early childhood education. Contemporary childhood. Pedagogical routine TDCIS.

Resumen: El estudio analizó las interacciones entre los niños y las Tecnologías Digitales de Información y Comunicación (TDIC) en la rutina de un grupo infantil. Se trazó un breve recorrido sobre el surgimiento del concepto de infancia y su proceso de institucionalización, además de explorar las características de la infancia contemporánea. Se discutieron los avances tecnológicos, la integración de las tecnologías en la educación y su presencia en investigaciones recientes. La investigación, de carácter cualitativo y con un enfoque etnográfico, utilizó la observación participante como método, lo que resultó en un diario de campo con 42 días de registros. El análisis de los datos, realizado a través del análisis

1 Mestre em Educação Culturas e Identidades, Professora na educação infantil da Rede Municipal de Ensino do Recife, roufrpe@gmail.com.

2 Doutora em Psicologia Cognitiva, Professora no Programa de Pós-graduação em Educação, Culturas e Identidades da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Analista em CT Sênior da Fundação Joaquim Nabuco (JUNDAJ), patricia.simoes@fundaj.gov.br.

temático de contenido, reveló que las TDIC están integradas en la rutina pedagógica de la educación infantil. El uso de estas tecnologías por parte de los niños es mediado por profesionales, quienes las emplean como herramientas de apoyo pedagógico. Los niños, a su vez, manifestaron, a través de sus juegos, elementos característicos de la cibercultura.

Palabras clave: Cibercultura infantil. Educación infantil. Infancia contemporánea. Rutina pedagógica. TDICS.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, diferentes perspectivas acerca das concepções de infância e criança disputam espaço em nossa sociedade contemporânea. Tais perspectivas possuem trajetórias históricas, sociais e culturais, que seguem sendo ressignificadas com o passar do tempo.

Philippe Ariès, um historiador francês, nos trouxe grandes contribuições acerca da descoberta do sentimento da infância, tal descoberta permitiu uma ressignificação do olhar para a criança. Se elas antes eram vistas como seres sem direitos ou visibilidade, a partir dessa descoberta elas passam a ser o ponto central da organização familiar, aguçando o interesse de várias áreas de estudo.

Embora alguns dos elementos da posição de Ariès sejam considerados questionáveis, o seu trabalho é de grande relevância na história da infância. Suas contribuições ofereceram argumento construtivista sobre as mudanças institucionais e seus efeitos sobre as concepções das crianças. Tais mudanças, que foram vistas como fases de uma história particular da Europa e que depois foram se espalhando pelo mundo, envolveram mudanças nas configurações da família e das instituições educacionais (Corsaro, 2011).

A infância vem caminhando num fluxo contínuo de mudança, não só pela entrada e saída de seus atores concretos, mas por efeito das “ações internas e externas, dos fatores que a constroem e das dimensões de que se compõe” (Sarmiento, 2005, p. 366). A infância seguiu sendo atualizada na prática social, e nesse sentido:

A introdução dos jogos e vídeos informáticos alterou parcialmente o tipo de brinquedos e o uso do espaço-tempo lúdico das crianças gerando novas linguagens e apetências de consumo, que não podem deixar de ser considerados na análise con-

temporânea das culturas e das relações de pares das crianças, nomeadamente pelos efeitos no aumento da assimetria do poder de compra e nas desigualdades sociais, com impactos na composição de uma “infância global”, consumidora dos mesmos produtos, sobretudo os emanados da indústria cultural para a infância, mas com profunda heterogeneidade interna (Sarmiento, 2005, p. 366).

Compreendendo as transformações na infância e no modo de ser criança nos últimos tempos, partimos do pressuposto de que as crianças contemporâneas estão conectadas às tecnologias digitais de informação e comunicação desde a mais tenra idade, e chegam à creche com inúmeras hipóteses sobre o assunto, surgem as indagações: Como se dá o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação na rotina pedagógica da creche? Como acontece a interação das crianças com as tecnologias digitais de informação e comunicação nesse contexto institucional?

Nesse sentido, este estudo teve como objetivo geral analisar as relações entre as crianças e as tecnologias digitais de informação e comunicação na rotina de um grupo infantil da creche. Como objetivos específicos, pretende-se compreender como se dá o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação na rotina do grupo e identificar as interações entre as crianças e as tecnologias digitais de informação e comunicação na rotina do grupo;

Este estudo justifica-se pela necessidade de ampliar as discussões dessa relação complexa entre tecnologias digitais e Educação Infantil, permitindo apresentar ao universo acadêmico mais uma forma de perceber tal fenômeno, fortalecendo assim o campo teórico dos estudos da infância, da Educação Infantil e da tecnologia, colaborando para o aperfeiçoamento das práticas pedagógicas dos profissionais da Educação Infantil, bem como, com a avaliação

e construção de políticas públicas nas áreas em questão.

2 referencial

A história do descobrimento do sentimento de infância data do século XVII. Os estudos de Ariès (1981) realizados ainda na segunda metade do século passado mesmo sendo alvo de críticas de historiadores como Kuhlmann (2010) e Heywood (2004), por exemplo, revelaram-se como um marco para a discussão sobre criança e infância. Obviamente que essa história não foi um processo único ou linear, mas ela nos permite compreender um pouco dos conceitos modernos de infância que alimentam muitas perspectivas nos dias de hoje.

O processo de construção histórica da infância resultou num movimento complexo de produção de representações sociais sobre crianças, de estruturação dos seus cotidianos e de constituição de organizações sociais para as crianças. Com isso, no início da modernidade, temos a institucionalização da infância com a criação das escolas que enquanto instância pública de socialização criada pelo estado, junta-se ao movimento de construção social da infância (Sarmiento, 2004).

No início do século XX, a preocupação mundial era de encaminhar concepções sobre a infância a um estudo mais rigoroso e científico, interligado as condições de vida da criança em uma sociedade real, como também era de interesse geral que os valores sociais produzidos no embate dos problemas políticos e econômicos fossem definidos como metas para a Educação Infantil (Oliveira, 2014).

De forma geral, a historicidade da infância e sua institucionalização, nos mostra que elas seguem sendo ressignificadas, e de acordo com Sarmiento (2004) a 2ª modernidade indicou a reinstitucionalização da infância, visto que:

As ideias e representações sociais sobre as crianças, bem como as suas condições de existência, estão a sofrer transformações significativas, em homologia com as mudanças que ocorrem na estruturação do espaço-tempo das vidas quotidianas,

na estrutura familiar, na escola, nos mass-media, e no espaço público. Contrariamente à proclamada “morte da infância”, o que a contemporaneidade tem aportado é a pluralização dos modos de ser criança, a heterogeneização da infância enquanto categoria social geracional e o investimento das crianças com novos papéis e estatutos sociais (Sarmiento, 2004, p. 1).

Olhemos para o ponto que envolve as tecnologias digitais. Muitas crianças contemporâneas já nascem inseridas no contexto das tecnologias em constante avanço e participam ativamente do mundo digital, vivendo por meio das tecnologias móveis, a conectividade. (Couto, 2013)

A conectividade, por sua vez, revela que estamos cada vez mais interligados ao espaço de comunicação, conectados pela internet, fazendo uso das diversas tecnologias digitais de informação e comunicação em contínua transformação. Essa nova forma de se relacionar com a informação, através da tecnologia, que repercute na atividade econômica, política, cultural e educacional da sociedade e configura a cibercultura (Lévy, 2010).

A cibercultura é a vida construída por meio das redes sociais digitais, em meio aos inúmeros processos interativos e participativos. é através dessas redes que construímos subjetividades e sociabilidades, e redesenhamos nossos modos de ser e viver (Couto 2013). E nesse sentido:

Se tradicionalmente o mundo do adulto se opunha ao da criança, agora ele se aproxima e de muitos modos se confunde. A criança não é mais vista como um estado de deficiência em relação ao adulto, ela está conectada, informada, cheia de opiniões e disposta a colaborar com outras crianças e com os adultos – em muitos casos, sobretudo quando envolvem os usos das tecnologias digitais, elas sabem mais do que eles (Couto, 2013, p.10).

Com a convergência midiática, os diversos tipos de tecnologias digitais de informação e comunicação veiculam informações e conectam as pessoas e isso é um dos pontos

emblemáticos da cultura lúdica infantil, que opera em redes integradas de comunicação com aparelhos cada vez menores e de fácil manuseio, disponíveis aos pequenos. As tecnologias digitais apresentam ainda um mundo de desenhos animados, filmes, jogos eletrônicos, livros e revistas, sites e páginas pessoais e institucionais, músicas e ambientes para todo tipo de conversação que rapidamente organiza o cotidiano pela lógica do divertimento e do prazer (Couto, 2013).

Nesse cenário, as brincadeiras infantis tradicionais seguem sendo reconfiguradas e fazendo aparecer outras maneiras de brincar, dando outros significados e sentidos a ludicidade, onde tocar em telas é um dos modos especiais de construir subjetividades e existências, de viver e produzir a cibercultura infantil (Couto, 2013).

Tais reconfigurações estão por toda parte, redefinindo importantes domínios da vida social e cultural. Uma crescente sensação de insegurança amedronta pais e professores, visto que agora as crianças estão cada vez mais conectadas e imersas nas redes colaborativas. Além disso, mesmo considerando que estamos todos imersos numa cultura digital, sabemos que o acesso aos artefatos tecnológicos, seja no Brasil ou em outros países, acontece de forma limitada e desigual, o que acaba por reforçar as desigualdades sociais (Couto, 2013).

As tecnologias digitais na educação e sobretudo na Educação Infantil, nos leva a refletir acerca das diversas formas de acesso, usos e significações desses recursos, revelando a necessidade de compreender sua origem e funcionamento.

2.2 AS TECNOLOGIAS E SEUS AVANÇOS

Desde os tempos mais antigos, a tecnologia acompanha a humanidade. O desenvolvimento de objetos, armas, utensílios, são alguns exemplos. A medida que a tecnologia produziu avanços, a sociedade seguiu acompanhando e vice-versa. A tecnologia acabou por se tornar também um instrumento de poder nas diversas relações sociais. Na educação, a tecnologia surgiu como uma prática de inovação, revelan-

do uma nova relação com o saber e os conhecimentos institucionalizados, como veremos a seguir.

O avanço da tecnologia, em cada tempo histórico, acabou por marcar e ampliar o acervo cultural e a forma de compreender a história da espécie humana. Na maioria das vezes, esses avanços estiveram ligados ao descobrimento e aplicação de novas técnicas de trabalho e produção (Kenski, 2012).

Ao falarmos em novas tecnologias, nos tempos atuais, fazemos referência aos processos e produtos relacionados com os conhecimentos e avanços da eletrônica, da microeletrônica e das telecomunicações. Esses caracterizam-se por serem evolutivas e por terem uma base imaterial, tendo como território de ação o mundo virtual e a principal matéria-prima a informação. Nesse contexto se insere as TICS: Tecnologias de informação e comunicação e mais a frente as TDICS: tecnologias digitais de informação e comunicação (Kenski, 2012).

As mudanças contemporâneas provenientes do uso das tecnologias digitais e das redes seguem transformando as relações com o saber. Vivemos numa constante necessidade de atualizar nossos conhecimentos e competências. O uso crescente das tecnologias digitais e das redes de comunicação acaba por permitir a ampliação das capacidades cognitivas humanas, dentre elas: a memória, a imaginação e a percepção (Levy, 2010).

Pesquisas recentes a respeito das tecnologias digitais na educação mostraram incidências nas temáticas: prática docente, formação de professores, TDICS como recurso pedagógico na Educação Infantil, e Educação Infantil e pandemia e revelaram nuances de uma complexa relação entre educação e tecnologias com indicativo de mais discussões, principalmente quando nos voltamos para a Educação Infantil. E nesse sentido:

Já não se trata apenas de um novo recurso a ser incorporado à sala de aula, mas de uma verdadeira transformação que transcende até mesmo os espaços físicos em que ocorre a educação. A dinâmica e a infinita capacidade de estruturação das re-

des colocam todos os participantes de um momento educacional em conexão, aprendendo juntos, discutindo em igualdade de condições, e isso é revolucionário” (Kenski, 2012, p.47).

Mesmo diante de tantos problemas e desafios, a inserção das tecnologias digitais na creche ou escola, tem provocado mudanças importantes para a educação. Além de provocarem novas mediações entre a abordagem dos professores, a compreensão do estudante e o conteúdo, as tecnologias e as redes de comunicações trouxeram novas e diferentes possibilidades para se relacionar com o conhecimento e aprender.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

De abordagem qualitativa, este estudo buscou apontar questões bem específicas que, de acordo com Minayo (2011), tem aporte no universo de significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é percebido como parte da realidade social, visto que o ser humano se distingue não só por agir, mas também por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e compartilhada com seus semelhantes.

Nesse cenário, a pesquisa etnográfica foi a metodologia escolhida por se configurar como um importante método para desenvolver estudos com crianças, visto que suas interações e culturas são produzidos e compartilhados no presente o que dificilmente pode ser obtido por meio de entrevistas ou questionários (Corsaro, 2011).

A técnica utilizada para o levantamento dos dados foi a observação participante que é considerada parte essencial do trabalho de campo na pesquisa qualitativa, considerada como um instrumento importante que permite a compreensão da realidade (Minayo, 2011).

Partindo da observação participante, foi construído um diário de campo, o principal instrumento utilizado. Foi organizado num caderno, com diversas notas com dados relevantes aos objetivos do estudo. A rotina da turma foi observada como um todo, e os registros no diário foram feitos logo quando aconteciam ou

após o encerramento das observações, acompanhados pelas impressões da pesquisadora. O celular foi mais uma ferramenta utilizada para o registro de fotos e vídeos.

As observações no grupo duraram cerca de 4 meses, de agosto a setembro de 2023. Totalizando 42 dias de observação. Por fim, os registros do caderno, correlacionados com as fotos e vídeos, foram organizados em formato de arquivo digital.

Análise foi realizada de acordo com a análise de conteúdo via análise temática com base nos estudos de Bardin (2011). Os dados registrados no diário de campo passaram por algumas fases essenciais para a análise: Pré-análise, onde as anotações foram lidas e relidas e reorganizadas e correlacionadas com fotos e vídeos e depois separadas por episódios. Na exploração do material, os episódios foram reorganizados e codificados em: dia, local, participantes, episódio na íntegra, unidade de contexto, unidade de registro e eixo temático. Realizamos o a seleção dos episódios pela sua representatividade e pertinência aos objetivos do estudo e por fim fizemos as inferências com base no referencial teórico.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Partindo do pressuposto de que as crianças, enquanto atores sociais, estão imersas na cultura digital vivendo uma infância contemporânea, conectadas às tecnologias digitais desde a mais tenra idade, e chegam à creche com inúmeras hipóteses, habilidades e curiosidades sobre essas tecnologias, analisamos os dados oriundos das observações e registros do diário de campo buscando compreender as relações entre as crianças e as tecnologias digitais de informação e comunicação na rotina de um grupo infantil da creche, o que resultou em quatro categorias de análise e suas subdivisões conforme veremos a seguir.

4.1 UM OLHAR SOBRE A ROTINA PEDAGÓGICA: USO DA TECNOLOGIA COMO INSTRUMENTO DE CONTROLE

EPISÓDIO 5: Hora acalmar!

Hoje foi dia de apresentação sobre o folclore. Na sala acompanhei a preparação para

a apresentação, a turma estava se preparando para falar sobre a Cuca. As crianças colocaram no rosto uma máscara desse personagem. No pátio, junto as outras turmas, as crianças sentaram-se no chão para ouvir a contação de história pela professora do próprio grupo. Após a contação a professora fez um suspense e chamou a “Cuca”! A personagem era na verdade uma educadora do grupo fantasiada com uma cabeça de Cuca e uma cauda verde confeccionada pelos próprios educadores. As crianças ficaram eufóricas! Gritaram, foram para cima e algumas choraram. Elas também foram convidadas a dançar e cantar junto a Cuca. Após esse momento eles retornaram para a sala para aguardar o momento do lanche e após o lanche, mais surpresa! Apresentação de um saci de verdade! As crianças cantaram e dançaram junto ao personagem e depois retornaram para a sala. Em sala, foram colocados vídeos no celular e o som foi ampliado com uma pequena caixa. Os dois equipamentos foram acomodados na mesa das crianças. Todas correram para ver o que estava a passar, e nesse momento foi dito: “Eles estão agitados!”

Conforme a descrição do episódio acima, percebemos que a tecnologia digital se fez presente na rotina pedagógica do grupo no momento de uso do celular. Ocorre que a partir da fala: “eles estão agitados” inferimos que o uso desse artefato veio com a intenção das crianças assistirem para se acalmar visto que a turma tinha voltado do pátio muito eufórica depois de presenciar as apresentações do folclore. Vejamos o episódio 18 que apresenta uma situação bem parecida:

EPISÓDIO 18: Sem briga!

Neste dia, as observações começaram com as crianças já no refeitório para o momento do café da manhã. De volta a sala, elas receberam os brinquedos no tapete para brincarem livremente. As crianças permaneceram brincando até a hora do lanche. Dada a hora, recolheram os brinquedos para a caixa, e seguiram para formar a fila e sair da sala. Seguiram para o refeitório, fizeram o lanche e seguiram

para brincar no parque. Após o momento do parque, retornaram para a sala e já foi iniciado o momento do banho e troca de roupa, concomitante foi proposto o ensaio para a festa da primavera com a música da linda rosa juvenil. Algumas crianças seguiram para o banho e quem ficou em sala participou do momento do ensaio. Encerrado o ensaio, vídeos foram colocados no celular para que as crianças “se acalmassem”, o celular foi apoiado no balcão da sala e as crianças começaram a trazer as cadeiras para sentarem-se bem próximo ao aparelho. Aconteceram desentendimentos entre as crianças por conta do pouco espaço, e assim foi dito: “Sem briga! Sem confusão! Ou eu vou desligar!” As crianças então seguiram assistindo, permanecendo no mesmo local até chegar a hora do almoço. Nesse dia a turma contava com 12 crianças em sala.

O episódio 18 aponta mais um dia que a tecnologia digital se fez presente na rotina pedagógica do grupo, sendo utilizada como uma ferramenta de apoio a prática pedagógica. Os vídeos que foram veiculados no celular e despertaram o interesse das crianças por um curto período. Algumas palavras de ordem foram ditas para que as crianças permanecessem dedicando atenção a proposta até chegar a hora de seguir para outra atividade. Neste episódio percebemos mais um momento de uso da tecnologia como ferramenta pedagógica para controle das crianças.

Como sabemos, ao longo da história, as tecnologias também foram se consolidando como um instrumento de poder, visto que quem tinha domínio sobre as técnicas, dominava diversas situações e pessoas e assim a relação entre conhecimento poder e tecnologia foi se consolidando nos mais diversos tipos de relação social (Kenski, 2012).

Ao olharmos para a ação dos professores e educadores na sala de aula e no uso que eles fazem das tecnologias digitais à sua disposição, novas relações de poder são estabelecidas, agora entre o conhecimento a ser ensinado, o poder do professor e a forma de uso das tecnologias para uma aprendizagem significativa para os estudantes (Kenski, 2012).

Diante do exposto, compreendemos que o acesso as tecnologias digitais é mediado pelos professores e educadores. A relação entre as crianças e estas tecnologias está relacionada diretamente a concepção de infância e criança, de Educação Infantil, de tecnologia e da formação destes profissionais que atuam na rotina pedagógica da turma. Sigamos para o segundo ponto dentro do olhar para a rotina do grupo.

4.2 UM OLHAR SOBRE A ROTINA PEDAGÓGICA: USO DA TECNOLOGIA SEM ADEQUAÇÃO A REALIDADE DO GRUPO

EPISÓDIO 8: A hora da atividade!

Neste dia, a professora não estava presente em sala devido a sua aula atividade. Em sala, o agente de apoio ao desenvolvimento educacional especializado (AADEE) conduziu a turma. Ele sentou-se no chão junto as crianças, organizou todos numa roda, conduziu o momento do bom dia, a observação do dia, a contagem das crianças, as cantigas, o alongamento e a contação de história. Após a contação com o livro, foi selecionado no celular, uma história num aplicativo de vídeos (youtube). O som do celular foi ampliado com uma caixinha de som e assim as crianças assistiram e ouviram o vídeo que veiculava a mesma história que tinha sido contada um pouco antes. Encerrada a roda de conversa, continuei chamando as crianças individualmente, as que ainda não tinham marcado o termo. Enquanto isso, outras crianças brincavam com os brinquedos. Chegou a hora do lanche, todos para o refeitório, e em seguida, para o parque. Terminado o tempo do parque, retornaram para a sala. Começou o momento do banho. As crianças foram orientadas a guardar os brinquedos, tirar a camisa e sentarem-se à mesa. Um grupo de criança seguiu para o banho. O Restante aguardou em sala. Quando o grupo retornou, com uma toalha amarrada no pescoço para se trocar em sala, seguiu para o banheiro mais um grupo de crianças e assim segue o banho até que todas as crianças fossem banhadas. Ao chegar o horário do almoço, as crianças seguiram para o refeitório em fila.

Conforme descrição do episódio 8, o celular foi utilizado como recurso de apoio à prática pedagógica, servindo para veicular um vídeo relacionado a história lida. Ocorre que o celular se mostrou como um recurso ineficiente para o uso com a turma, visto que ele é um equipamento que foi projetado como um recurso de uso individual, devido ao tamanho de sua tela e por isso a visualização e concentração das crianças pode ter sido prejudicada.

Vejamos o próximo episódio, que apresenta semelhança ao episódio acima. O mesmo ocorreu no momento da “Baladinha”, uma proposta de comemoração do Dia das Crianças como programação da própria unidade:

EPISÓDIO 24: Baladinha

Após o café da manhã as crianças retornaram para a sala de aula para esperar o momento da baladinha. Dada a hora, elas seguiram em fila para a sala de leitura. A sala estava decorada com um grande livro pendurado no teto, com fitinhas coloridas e mensagens penduradas. Tinha ainda um globo de luzes coloridas girando. Na TV da sala, foram colocadas algumas músicas para crianças dançarem. Balões coloridos foram distribuídos para as crianças. E elas dançavam e queriam assistir os vídeos das músicas que estavam a tocar, como também queriam explorar os recursos da sala: livros, brinquedos, mesas educativas e a bola grande. As crianças começaram a perder o interesse pela dança e na TV foi colocado um vídeo para elas assistirem (patrulha Canina). As crianças dedicaram pouca atenção ao vídeo e foram se dispersando com o interesse voltado aos brinquedos e livros da sala. Chegou a hora do lanche. A turma saiu da sala para o refeitório. Após a refeição, seguiram para as brincadeiras livres no parque e assim permaneceram por cerca de 30 minutos. Encerrado o tempo, a turma retornou para a sala e logo iniciou-se o momento do banho e da troca de roupa. As crianças já se encaminharam para a estante em busca de algo interessante para iniciar a brincadeira e assim seguiu até chegar a hora do almoço onde todas as crianças foram convidadas a guardar os brinquedos e seguir para a fila.

No episódio “baladinha” percebemos o uso da tecnologia digital de informação e comunicação na rotina do grupo. O espaço escolhido para a realização da proposta foi a sala de leitura. Na caixa de som, foi colocado músicas dançantes e as crianças dançaram por alguns minutos, mas foram desviando atenção visto que a referida sala dispõe de diversos recursos atraentes que acabaram dividindo o interesse delas. Diante disso, foi colocado um vídeo na televisão para elas assistirem e novamente as crianças dedicaram pouca atenção ao vídeo e foram se direcionando para os brinquedos e livros da sala.

O episódio 25- O Cineminha, que também foi uma proposta de atividade dentro da programação da unidade em comemoração ao Dia das Crianças, apresentou mais um momento de uso das tecnologias digitais na rotina do grupo, vejamos:

EPISÓDIO 25: O Cineminha

Após a refeição, as crianças retornaram para a sala e ficaram no aguardo do “cineminha”, que era a programação da semana da criança. Dada a hora, a TV foi trazida para a sala. O aparelho veio apoiado num suporte de ferro, que permitia o deslocamento do mesmo pelos diferentes espaços da unidade. Os vídeos foram selecionados numa plataforma vídeos (Netflix) e o escolhido foi o da patrulha canina. As crianças estavam acomodadas no tapete da sala. Os vídeos iam sendo mudados conforme as crianças fossem perdendo o interesse. Com a chegada da hora do lanche, o cineminha foi encerrado. As Crianças foram organizadas em fila e seguiram para o refeitório. Após o lanche, a turma retornou para a sala e foi convidada a realizar uma atividade de modelagem com argila. As crianças envolveram-se na proposta e começaram a modelar bonecos. Foi dado um tempo para essa atividade e quando o tempo se cumpriu, as produções das crianças foram recolhidas e espalhadas pelo balcão da sala para que pudessem secar e elas levarem para casa. Nesse momento começou o banho e a troca de roupa. Terminado o banho já era a hora do almoço e as crianças se organizaram em fila para sair da sala.

O uso das TDCIS sem adequação a realidade do grupo fica evidente nos três episódios analisados acima. Estes revelaram o uso das TDCIS, no caso o celular e a televisão, como um recurso de apoio a prática pedagógica, mas sem adequação à realidade do grupo. De início, as crianças mostraram-se curiosas, mas, rapidamente ficaram inquietas, demonstrando falta de interesse ao que estava sendo veiculado, seja pelo próprio conteúdo como também pela dificuldade de visualização.

A análise desses episódios apresenta relação com a construção do conhecimento no ambiente escolar que historicamente foi realizada por meio da assimilação de conteúdos e informações que, muitas vezes, são transmitidas pelos professores aos alunos de maneira descontextualizada do seu cotidiano e da sua cultura. Nesta perspectiva, as crianças são vistas como seres sem autonomia e acabam não sendo incentivadas a perceberem a realidade que as cercam, de maneira crítica (Lucena, 2016).

Sendo assim, as vivências com a cultura tecnológica na Educação Infantil exigem uma mudança radical nas práticas pedagógicas que não se restringe apenas a inserção de TDCIS na escola. Para além da inserção, a nova realidade demanda esforços para uma compreensão e sistematização de propostas educacionais mediadas por recursos tecnológicos (Kenski, 2012).

Compreendemos que o uso de dispositivos mediados por adultos, com conteúdo apropriado e com controle do tempo, pode ser interessante para crianças, não chegando a interferir negativamente no desenvolvimento infantil, porém, tal questão não significa que as TDICS podem ou devem substituir as experiências reais permeadas por brincadeiras e interações no contexto da rotina pedagógica da Educação Infantil (Anjos e Francisco, 2021).

Sigamos para a discussão acerca do olhar sobre as interações entre crianças e tecnologias digitais de informação e comunicação que está organizado em dois momentos: Interações mediadas pelos educadores e interações no momento do brincar livre.

4.3 UM OLHAR SOBRE AS INTERAÇÕES: MOMENTOS MEDIADOS PELOS PROFESSORES

_Vejam os episódios:

EPISÓDIO 10B: Atenção total

Nesse dia a rotina inicial ocorreu de forma habitual. Cheguei a unidade e as crianças já estavam no refeitório para o café da manhã. Após a refeição, retornamos para a sala onde foi proposta uma brincadeira com bolinha de sabão. Depois, as crianças foram liberadas para brincar com brinquedos até a hora do lanche. Depois do lanche seguiram para o parque. Encerrado o tempo do parque, as crianças retornaram para a sala. Nesse momento a turma foi convidada para um ensaio da dança para a festa da família. O ensaio ocorreu em meio a dinâmica do banho. As crianças que estavam em sala dançaram, participaram e depois foram liberadas para o brincar livre. Em meio a essa dinâmica, duas crianças, Ry e Ns, são convidadas a assistir vídeos no celular enquanto o educador de apoio produz um material. Os dois dedicam bastante atenção aos vídeos, inclusive excluíram os anúncios e chamadas de voz rapidamente, quando apareceram na tela.

O próximo episódio apresenta situação semelhante:

Episódio 14A: Uma passagem temporária

Neste dia a turma seguiu para a sala de leitura, devido um problema no ar-condicionado da sala. As crianças chegaram e começaram a brincar livremente, explorando os livros e os brinquedos do espaço. Um tempo depois veio a professora e propôs alguns alongamentos e contação de história. Encerrado o momento, um vídeo foi colocado na TV, o selecionado foi de patrulha canina. As crianças acomodaram-se no tapete para assistir. Dedicaram pouca atenção ao momento, rapidamente perderam o interesse e seguiram para explorar os livros e brinquedos da sala.

O episódio 14B- A hora do celular- apresenta mais um momento de uso das TDICS mediado pelo educador, vejamos:

EPISÓDIO 14B: A hora do celular

Neste dia a observação começou quando as crianças já estavam no refeitório para o café da manhã. Após o café, elas seguiram para a biblioteca por conta do ar-condicionado da sala que estava com problemas. Com a chegada da hora do lanche a turma seguiu para o refeitório e em seguida para o parque. Após as crianças retornarem do parque para a sala de referência, teve início o momento do banho. Algumas crianças seguiram para o banheiro e para as que ficaram em sala, foi colocado no celular, vídeos musicais para que elas assistissem, mas não podiam se aproximar do celular. Precisaram ficar sentadas, recebendo aquele conteúdo. As crianças dedicaram atenção por um pouco tempo. Saíram da cadeira iam para o tapete, faziam movimentos, mas logo retornavam por orientação dos educadores e assim permaneceram até que todas as crianças terminassem o banho. Concluído esse momento, as crianças ficaram brincando em sala esperando o horário de saída para o almoço.

Nos episódios 14A e 14B, que acontecem no mesmo dia, tivemos o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação, a televisão e o celular. Nesses momentos percebemos que as crianças apresentam quase sempre o mesmo comportamento: obedecem por um tempo as determinações dos adultos e depois apresentam inquietação, revelando desinteresse.

Nesses momentos de interação mediado pelos adultos percebemos que os dispositivos selecionados são quase sempre os mesmos, seja o equipamento (celular e televisão) seja as mídias veiculadas (vídeos de desenho com música). Nos momentos desses usos, percebemos que era estabelecido algumas regras de comportamento, com frases e palavras de ordem e enquanto as crianças assistiam, na maioria das vezes, os educadores não participavam dos momentos, dedicando-se a outras atividades.

Dessa forma podemos inferir que as escolhas sobre quais experiências as crianças terão na escola ainda estão centradas nas mãos dos adultos que, por sua vez, elencam o que, segundo suas concepções, são boas propostas para as crianças (Bogolenta 2019).

Compreendemos que o uso das tecnologias digitais na rotina pedagógica da educação infantil demanda das professoras e dos professores, como também das educadoras e dos educadores uma atuação bem mais complexa para a qual não foram preparados (Belloni, 2015).

A cultura tecnológica exige uma mudança radical nas práticas pedagógicas que não se restringe apenas a inserção de TDICS na escola. Para além da inserção, a nova realidade demanda esforços para uma compreensão e sistematização de propostas educacionais mediadas por recursos tecnológicos (Kenski 2013).

4.4 UM OLHAR SOBRE AS INTERAÇÕES: MOMENTOS DO BRINCAR LIVRE

Os episódios a seguir são marcados por muita criatividade e imaginação das crianças que acessam as tecnologias de forma muito espontânea em seus momentos do brincar livre:

EPISÓDIO 11A: O gatinho doente

Em sala, os brinquedos são “despejados” da caixa no centro do tapete. As crianças selecionam os brinquedos e seguem para as brincadeiras nos grupinhos. Sento-me no tatame e procuro um brinquedo também. Estou próxima de um grupinho de crianças. Aa está com um gatinho na mão, Mam com a calculadora e Hr brinca com um brinquedo de pinos coloridos. Aa mostra o seu gatinho pra mim e diz: “Ele tá doente”!

Eu respondo: Eita! É mesmo?

E pergunto: E agora?

Ela responde: “vou ligar para o médico”! Nesse momento a criança pega a tampa de uma caixa de óculos e coloca junto ao ouvido fica calada, como se estivesse fazendo uma ligação. Mostra o “telefone” ao colega. Não fala mais nada, coloca o “telefone” no chão e continua com o gatinho na mão.

O episódio 11B: Olha a selfie! Apresenta mais um momento em que as crianças revelam pela brincadeira, características do brincar permeado por traços da cibercultura:

EPISÓDIO 11B: Olha a selfie!

Já em sala, os brinquedos são “despejados” da caixa no centro do tapete. As crianças selecionam os brinquedos e seguem para as brincadeiras nos grupinhos. Sentada à mesa, Mam faz uma selfie com um celular.

Man faz uma pose bem característica da nossa atualidade, que é permeada pelos grandes avanços tecnológicos, onde o aparelho celular e até mesmo os notebooks possuem câmeras frontais, eficientes, que permitem que o próprio usuário do dispositivo possa fazer a sua foto e daí o nome selfie que é um neologismo da palavra self que traduzida da língua inglesa significa auto. Vejamos o próximo:

EPISÓDIO 11C: Super conectado!

Já em sala, os brinquedos são “despejados” da caixa no centro do tatame. As crianças selecionam os brinquedos e seguem para as brincadeiras nos grupinhos. Eu me sento no tatame e procuro um brinquedo também. Observo Fe, sentado à mesa “usando o celular” (uma capa) bem próximo do rosto, muito concentrado fica um tempo nessa brincadeira. Ele sai do seu lugar e mostra algo “no celular” ao colega Jo. O colega pouco olha e Felipe senta-se junto a ele, deixa o “celular” na mesa e seleciona algumas peças de encaixe ali perto para brincar.

Fe parece estar vendo algo muito interessante, com o celular muito próximo do rosto, ou mesmo pode estar jogando visto que essa é uma prática muito atual das crianças nessa infância contemporânea. Ele dedica um bom tempo a essa interação e depois sai do seu lugar e vai mostrar algo interessante na tela ao seu amigo. Sigamos para o episódio 12^a: Vamos telefonar! Carregado de curiosidade infantil, com a participação da própria pesquisadora:

EPISÓDIO 12A: Vamos telefonar!

Nesse dia, as crianças não foram ao parque, retornaram para a sala, após o lanche. Na sala, ficaram na parte do “aquário”, o es-

paço reservado da sala para a hora do sono, brincando com brinquedos. Nesse momento, percebi várias crianças brincando de “telefonar”. La brinca com uma capa vermelha de celular. Ela parece “segurar” a tela, para não perder o conteúdo. La vem em minha direção, onde estou sentada no chão, senta-se no meu colo e fala: Alô! e eu brincadeira e respondo:

Alô! É você La?

Em seguida pergunto: onde é que você tá, La?

Ela responde: “Eu tô bem!” e eu, e eu...

“vou mandar um vídeo, pra tu visse, tá amiga?”

Eu respondo: tá certo! Manda para mim a foto!

Ela responde: “vou mandar um vídeo e tu manda um vídeo pra mim, tá bom?”

Eu respondo: Tá boa amiga!

Ela responde: Tchau, beijo

Eu respondo: Tchau, beijo

O episódio 12 A: Alô, Alô! Apresenta mais uma interação com a TDICS relacionada ao ato de telefonar com uso do celular e é mais um momento que a pesquisadora participa da brincadeira:

EPISÓDIO 12B: Alô, Alô?

Mam passeia pela sala com o controle de borracha junto a orelha, como se estivesse fazendo uma ligação e fala: “Alô? Alô?”

Eu entro na brincadeira e respondo: Alô!

Ela diz: Quem é?

Eu respondo: Sou eu, Rosângela!

Ela Responde: Rosângela, olha! Você quer vir na minha festa?

Eu respondo: eu quero ir para sua festa!

Ela pergunta: Olha! Tua mãe deixa?

Eu respondo: deixa! Minha mãe deixa!

Ela pergunta: cadê ela?

Eu respondo: mamãe, está trabalhando! minha mãe

Ela pergunta: Teu pai?

Eu respondo: Também está trabalhando!

Ela fala: olha me diz uma coisa, teu primo e, i, o, u... ele perturbar muito...vai pra festa...

Respondi: Tá bom! Tá bom então!

Ela diz: Tchau!

Eu respondo: Tchau!

Mam encerra a conversa e desliga o “celular” pressionando a tecla do controle.

Vamos para mais um episódio onde as crianças revelaram nas suas brincadeiras o uso das tecnologias digitais:

Episódio 31: Gravando!

Em sala, foi proposto o momento do bom dia, logo após músicas para as crianças dançarem. Após esse momento as crianças foram liberadas para brincar livremente com os brinquedos. Nesse momento observei as crianças brincando de fazer vídeos. Peguei o celular para gravar. Eles apoiaram uma capa de celular no controle de borracha em cima do encosto da cadeira e ficaram dançando em frente. Mam percebeu que eu estava observando então falou:

“Tia! “Tá dançando!”

“Tia, tia! Quer dançar!”

“Eu posso?”

Mam seguiu para dançar junto aos amigos. Continuei observando, e gravando. Eles me olhavam e cantarolavam. Lara percebeu que eu estava observando e gravando, ela olhou sorrindo e perguntou: “É o quê? “tô fazendo Tik Tok!” Eu sorri e continuei a observar. Eles encerraram a brincadeira e foram para outro cantinho.

O momento do brincar livre apresentou muitos episódios de reprodução de uso das tecnologias digitais e podemos inferir que estes momentos revelam aspectos de uma infância contemporânea, marcada pela cibercultura. As crianças demonstraram estar imersas nessa realidade, e cheias de curiosidade em acessá-la, seja de forma concreta seja através da imaginação.

As crianças trazem para o momento do faz de conta, a ressignificação das TDICS que são associadas a brinquedos ou objetos semelhantes aos recursos reais. A calculadora vira um notebook, capa de celular vira celular que tira fotos e vira telefone que faz vídeos e ligações também.

Atualmente, as relações sociais têm sido cada vez mais mediadas pelas tecnologias

digitais e assim também é a vida das crianças. Nesse sentido, a cibercultura infantil se mostra como um conjunto variado de saberes, atitudes e conteúdos produzidos por e para a infância (Couto, 2013).

Apropriar, reinventar e reproduzir o mundo que as rodeia, permite as crianças representar as cenas do cotidiano. Esta partilha de tempos, ações, representações e emoções é necessária para um mais perfeito entendimento do mundo e faz parte do processo de desenvolvimento (Sarmento, 2005).

Esse momento de brincadeira em tempos contemporâneos apresenta características da cibercultura infantil, visto que carrega reconfigurações que fazem aparecer outras maneiras de brincar, permeadas por significações do universo tecnológico, dando outros significados e sentidos ao brincar e a própria ludicidade (Couto, 2013).

Muitas crianças têm vivido criativamente a promoção da cultura em rede, trazendo sentidos diversos para o brincar, criando diferentes possibilidades de experimentar cada vez mais sensações. Tocar telas tem sido também uma forma de brincadeira, uma maneira diferente de brincar e de viver (Couto, 2013).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para a construção da parte final deste estudo, se fez necessário retomar seu ponto de partida para pontuarmos algumas questões: achados e contribuições para o campo de estudo, limites e questões em aberto do estudo.

Os resultados desta pesquisa foram organizados em dois pontos, conforme os objetivos específicos: Como se deu o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação na rotina do grupo? A presença das tecnologias digitais na rotina pedagógica foi uma constante na rotina. A partir da análise dos dados dois pontos sobressaltaram: o primeiro ponto mostrou a tecnologia como instrumento de poder, onde ela era utilizada como uma forma de controlar as crianças enquanto a equipe pedagógica precisava dar conta de outras demandas e a participação das crianças nesses momentos só acontecia por conta das diver-

sas palavras de ordem proferidas. A tecnologia surgiu na rotina como um instrumento de apoio a prática pedagógica, porém sem adequação a realidade do grupo, limitando o foco, a participação e interação das crianças.

Quanto ao segundo objetivo específico, como acontecia as interações entre as crianças e as tecnologias digitais de informação e comunicação na rotina do grupo? Os episódios nos mostraram as Interações mediadas pelo adulto e interações no momento do brincar livre. Nas interações mediadas pelos adultos as crianças não tiveram oportunidade de interagir, nem ao menos participar da escolha do que ia ser veiculado nos equipamentos. Nesses momentos, as crianças comportavam-se como receptoras de conteúdo frente as telas, recebendo o conteúdo selecionado pela equipe pedagógica.

Já os momentos de interação no brincar livre, tivemos episódios bastante significativos onde as crianças, utilizando brinquedos, mostraram-se ativas, protagonistas e cheias de criatividade e imaginação. Apresentaram traços da infância contemporânea marcada pela cibercultura. Elas nos comunicaram, suas curiosidades e seus conhecimentos a cerca dessa nova e diferente forma de viver em sociedade.

No que diz respeito as contribuições deste estudo, no campo da Educação infantil, consideramos que seja relevante a necessidade de ampliação das discussões acerca das rotinas pedagógicas, mediadas pelo uso das TDCIS, seja na formação inicial e continuada dos profissionais que atuam nas creches. A discussão sobre o uso das tecnologias digitais na Educação infantil muitas vezes é deixada de lado por conta da polarização das ideias que se colocam contra ou a favor do uso. A verdade é que a questão não gira mais em torno do ser contra ou a favor. As tecnologias digitais fazem parte da vida das crianças pequenas desde a mais tenra idade e estão presentes também nas rotinas das creches e escolas e sobre essa relação precisamos conversar e ampliar os debates.

A nossa intenção não é a de dizer que as tecnologias digitais seja um item obrigatório na Educação Infantil, e sim que, quando tiver a necessidade de usá-la, seja pelo interesse dos

adultos ou das crianças, que seu uso possa ser feito de forma crítica e consciente, adequado a realidade do grupo.

Por fim, ficam as questões em aberto e as indagações: O que pensam as professoras, os educadores sobre o uso das tecnologias digitais nas rotinas pedagógicas na Educação Infantil? O que pensam as famílias sobre esse uso no espaço escolar? Como as famílias lidam com a cobrança do controle do uso das tecnologias no ambiente familiar?

Propomos essas questões para a agenda de pesquisas preocupadas com a Educação Infantil, visto que as crianças pequenas estão cada vez mais conectadas e envolvidas com as tecnologias digitais, e dessa forma, precisamos avançar nas discussões para que possamos pensar formas diversas de conviver com a tecnologias, aproveitando sempre o melhor delas, sem deixarmos de lado a essência humana das coisas da vida...

REFERÊNCIAS

- ANJOS, Cleriston Izidro; FRANCISCO, Deise Juliana. Educação infantil e tecnologias digitais: reflexões em tempos de pandemia. **Zero-a-seis**, v. 23, n. 2, p. 125-146, 2021.
- ARIÈS, Philippe. História Social da Criança e da Família. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC 1981.
- BARBOSA, Ivone Garcia; SILVEIRA, Telma Aparecida Teles Martins; SOARES, Marcos Antônio. A BNCC da Educação Infantil e suas contradições: regulação versus autonomia. **Retratos da Escola**, v. 13, n. 25, p. 77-90, 2019.
- BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Traduzido por Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BELLONI, Maria Luiza. **O que é sociologia da infância**. Campinas, SP. Autores associados, 2009.
- BELLONI, Maria Luiza. **Crianças e mídias no Brasil: cenários de mudanças**. Papirus Editora, 2015.
- BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. **Educação e Sociedade**, v. 30, p. 1081-1102, 2009.
- BOGOLENTA, Daniela Gorgulho. **Infância, crianças e TDICs: implicações a partir das vozes infantis**. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo. 2019.
- BRASIL. **BNCC Computação -Complemento**. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação, 2022.
- CASTRO, Lucia Rabello de. A infância e seus destinos no contemporâneo. **Psicologia em Revista**, v.8, n.11, p. 47-58, jun. 2002.
- CORSARO, William A. **Sociologia da infância**. Tradução: Lia Gabriele Regius Reis. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- COUTO, Edvaldo Souza. A infância e o brincar na cultura digital. **PERSPECTIVA**, (Florianópolis), v. 31, n. 3, 897-916, set./dez. 2013.
- HEYWOOD, Colin. **Uma história da infância: da Idade Média à época contemporânea no Ocidente**. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologia: o novo ritmo da informação**. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012.
- KUHLMANN JÚNIOR, Moysés. **Infância e Educação Infantil: uma abordagem histórica**. Porto Alegre: Mediação, 2010.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34, 2010.
- LUCENA, Simone. Culturas digitais e tecnologias móveis na educação1. **Educar em Revista**, p. 277-290, 2016.
- MINAYO, Maria Cecília; DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes Limitada, 2011.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2014.

SARMENTO, Manoel Jacinto. **As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade** -crianças e miúdos: perspectivas sócio-pedagógicas da infância e educação. Porto: Asa, 9-34, 2004.

SARMENTO, Manuel Jacinto. Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância. **Educação e Sociedade**, v. 26, p. 361-378, 2005.

Recebido em 15 de dezembro de 2024
Aceito em 22 de abril de 2025