

**MÍDIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO INFANTIL: CONSTRUINDO
POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS**

***DIGITAL MEDIA AND CHILDHOOD EDUCATION: BUILDING
PEDAGOGICAL POSSIBILITIES***

***MEDIOS DIGITALES Y EDUCACIÓN INFANTIL: CONSTRUYENDO
POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS***

Patrick Salazar da Silva
patricksilva@furg.com

Pedagogo
Universidade Federal do Rio Grande(FURG)

Joice Araújo Esperança
joice.geped@furg.br

Pedagoga e Doutora em Educação Ambiental
Professora da Universidade Federal do Rio Grande (FURG)

RESUMO

Este artigo apresenta os resultados de uma pesquisa que teve como objetivo compreender e problematizar a abordagem pedagógica das mídias digitais na Educação Infantil. A investigação desenvolveu-se a partir de atividades do estágio supervisionado, vinculado ao curso de Pedagogia. A partir do diálogo com estudos sobre infância e mídias na educação, foram planejadas e desenvolvidas atividades com ênfase na participação das crianças e articuladas às suas práticas culturais. A pesquisa coloca em destaque a potência de propostas pedagógicas que possibilitem o consumo, a fruição e a recriação de significados a partir dos usos e das apropriações das mídias digitais por parte de professores e crianças.

Palavras-chave: Infância. Educação Infantil. Estágio Supervisionado. Mídias Digitais.

ABSTRACT:

This article presents the results of a research that aimed to understand and problematize the pedagogical approach of digital media in Early Childhood Education. Research developed from supervised internship activities, linked to

the Pedagogy Degree course. Based on the dialogue with studies on childhood and media in education, he planned and developed activities related to children's participation and articulated with their cultural practices. The research highlights the power of pedagogical proposals that enable the consumption, enjoyment and recreation of meanings based on the uses and appropriations of digital media by teachers and children.

Keywords: Childhood. Child education. Supervised Internship. Digital media.

RESUMEN

Este artículo presenta los resultados de una investigación que tuvo como objetivo comprender y problematizar el enfoque pedagógico de los medios digitales en la Educación Infantil. La investigación se desarrolló a partir de las actividades de la pasantía supervisada, vinculada al curso de Pedagogía. A partir del diálogo con los estudios sobre infancia y medios en la educación, se planificaron y desarrollaron actividades con énfasis en la participación de los niños y niñas y articularon sus prácticas culturales. La investigación destaca el poder de las propuestas pedagógicas que posibilitan el consumo, disfrute y recreación de significados a partir de los usos y apropiaciones de los medios digitales por parte de docentes y niños.

Palabras clave: Infancia. Educación Infantil. Pasantía Supervisada. MediosDigitales.

EDUCAÇÃO INFANTIL E MÍDIAS DIGITAIS: SITUANDO A TEMÁTICA DA PESQUISA

Atualmente, vivemos imersos em ambientes interativos e realizamos incontáveis atividades intermediadas por artefatos midiáticos que viabilizam a comunicação, a busca por informação, a construção de aprendizagens e o acesso a diversas formas de entretenimento. Tais atividades ocupam grande parte de nosso tempo, moldam nossos modos de ser e de viver, as relações que estabelecemos com os outros e as formas como nos inserimos no meio social. São relacionamentos dinâmicos, instantâneos e caracterizados pelo

princípio da interatividade, que implica intervenções e trocas entre os sujeitos para a produção e o compartilhamento de significados (SILVA, 2001).

Tendo em vista os efeitos das mídias digitais na vida em sociedade e a emergência do princípio da interatividade, podemos refletir acerca das relações entre gerações. Se considerarmos que cada geração de sujeitos é constituída pelas mudanças macro-sociais que caracterizam uma época histórica (BAUMAN, 2011), em linhas gerais, podemos afirmar que as crianças que fazem usos das mídias digitais desenvolvem formas específicas de convivência, comunicação e aprendizagem.

Portanto, a realização de pesquisas sobre a inserção das mídias digitais nas práticas pedagógicas coloca-se como um desafio premente e oportuno, sobretudo no contexto das salas de aula frequentadas por crianças da Educação Infantil (EI), as quais têm acesso aos artefatos da cultura digital desde a mais tenra idade. Assim, abrem-se possibilidades para compreendermos e problematizarmos como as mídias podem influir na ampliação dos repertórios de experiências das crianças pequenas e contribuir para sua socialização e aprendizagem.

Nessa direção, é pertinente questionar: se as mídias estão cada vez mais presentes no cotidiano e nas práticas que constituem as infâncias contemporâneas, por que não integrá-las às salas de aula, explorando suas linguagens e conteúdos em articulação com outros modos de expressão das culturas de infância? Por que, em lugar de proibirmos a entrada das mídias nos espaços escolares, não pensamos em propostas pedagógicas que explorem seu potencial lúdico e pedagógico? Por que, em lugar de apenas tecermos críticas acerca dos efeitos das mídias para a construção das infâncias, não buscamos construir outros modos de problematização, compreendendo o consumo midiático como parte integrante das culturas das crianças e de suas famílias?

Os questionamentos apontados acima me acompanharam durante a trajetória formativa trilhada no curso de Graduação em Pedagogia, no contexto dos estudos realizados nas disciplinas sobre infância e EI, das práticas de inserção em escolas e, por fim, no desenvolvimento do Estágio Supervisionado. Assim, juntamente com o planejamento e a vivência da docência na escola, optei por pesquisar as temáticas mídias digitais e EI. Desse modo, busquei compreender, em maior profundidade, as possibilidades de trabalho pedagógico com as mídias na referida etapa educacional.

Na sequência deste artigo apresento fundamentos teóricos sobre a infância através dos tempos, tecendo reflexões sobre as mudanças no ambiente comunicacional vivenciado pelos sujeitos infantis em diferentes momentos históricos. Na continuidade, apresento o caminho metodológico da pesquisa e as análises construídas acerca da prática desenvolvida no Estágio Supervisionado.

INFÂNCIA ATRAVÉS DOS TEMPOSE MUDANÇAS NO AMBIENTE COMUNICACIONAL

Atualmente, é comum pensarmos a infância enquanto um grupo geracional formado por sujeitos de direitos, que produzem cultura, que se constituem de forma singular e requerem cuidados específicos. Porém, esses entendimentos nem sempre existiram, pois em outros momentos históricos não se pensava a infância desse modo. Portanto, o conceito de infância, enquanto categoria geracional, sofreu diversas modificações ao longo do tempo, variando conforme os contextos e os grupos sociais de pertencimento das crianças.

Como mostraram os estudos de Ariès (1981), no período Medieval a percepção das particularidades infantis ainda não existia, pois as crianças eram

vistas e tratadas como mini-adultos¹. As análises do autor são corroboradas a partir da pesquisa de aspectos como vestuário, festividades e jogos, os quais eram compartilhados por adultos e crianças. Sendo assim, naquele contexto histórico, não se verificava a necessidade de resguardar as crianças de práticas consideradas inadequadas para sua faixa-etária e elas eram educadas nos espaços de convívio social que compartilhavam com os adultos.

No decurso da Modernidade Ocidental, pouco a pouco, a segregação das crianças do mundo dos adultos começou a delinear-se. A emergência de outros modos de registro da memória, que passaram a requerer o preparo dos sujeitos para o ingresso no mundo letrado, dentre outras demandas sociais da época, foram importantes para a demarcação da infância como uma categoria específica. Nesse sentido, Postman (1999) destaca que a invenção da prensa tipográfica criou dois mundos distintos, separando os que sabiam ler dos que não tinham acesso ao código letrado.

O acesso ao código letrado exigiu a invenção de uma instituição capaz de preparar os sujeitos e também de ensiná-los normas de civilidade e moralidade, aspectos que assumiam importância no contexto do projeto societário moderno. Assim, passou-se a reconhecer não apenas a existência das crianças, mas as especificidades relativas ao cuidado, à educação e à moralização dos sujeitos infantis, condição que possibilitou a construção de significados e de sentimentos em torno do que hoje chamamos infância. Conforme destaca Postman (1999):

Depois da prensa tipográfica, os jovens teriam de se tornar adultos e, para isso, teriam de aprender a ler, entrar no mundo da tipografia. E para realizar isso precisariam de educação. Portanto a civilização

¹ Importa destacar que as conclusões advindas da pesquisa historiográfica de Ariès (1981) referem-se às crianças europeias e que integravam as classes burguesas da sociedade. Entretanto, suas análises são relevantes porque permitem inferir que o sentimento moderno de infância, isto é, a consciência da particularidade infantil, nem sempre existiu. Portanto, seu estudo nos mobiliza a pensar a infância como um produto histórico, social e cultural.

européia reinventou as escolas. E ao fazê-lo, transformou a infância numa necessidade (POSTMAN, 1999, p. 50).

A partir das mudanças apontadas por Postman (1999), as quais alteraram o ambiente comunicacional e as relações entre gerações, paulatinamente, a infância passou a ser considerada uma categoria social, com o reconhecimento das particularidades das crianças (ARIÈS, 1981). Agora, às crianças eram destinadas vestimentas específicas, brincadeiras propícias a sua idade e o vocabulário empregado em sua presença passaria a prever uma linguagem diferente daquela compartilhada entre os adultos.

A ênfase na cultura letrada para o progresso da sociedade moderna exigiu a submissão das crianças aos rigores da educação escolar. Aos poucos, também passou-se a reconhecer que as crianças careciam de proteção e cuidado, o que poderia ser atingido pela ação da família e das políticas reguladas pelo Estado. Tais condições explicitam que as mudanças nas formas de conceber e de educar as crianças, observadas no decurso da Modernidade, tornaram-se possíveis em decorrência de uma série de transformações sociais, culturais, políticas e econômicas (BUCKINGHAM, 2007).

Contudo, de acordo com os estudos de Postman (1999), a ideia de infância forjada na Modernidade, como uma etapa da vida resguardada e protegida do mundo adulto, como um grupo de sujeitos ingênuos, inocentes, carentes de razão e de autonomia, sofreu um importante deslocamento com a introdução das mídias clássicas na vida em sociedade, em específico da televisão. Portanto, a mudança no ambiente comunicacional introduzida pela televisão, a partir da segunda metade do século XX, provocou o esmaecimento da linha divisória que separava adultos e crianças com base no controle do acesso à informação. Nas palavras do autor:

A televisão destrói a linha divisória entre infância e idade adulta de três maneiras, todas relacionadas com sua acessibilidade indiferenciada: primeiro, porque não requer treinamento para

apreender sua forma; segundo porque não faz exigências complexas nem à mente nem ao comportamento; e terceiro porque não segrega seu público. [...]Dadas as condições que acabo de descrever, a mídia eletrônica acha impossível reter quaisquer segredos. Sem segredos, evidentemente, não pode haver uma coisa como infância(POSTMAN, 1999, p. 94).

A partir da inserção da televisão no cotidiano das crianças, podemos observar que a infância assumiu outros contornos e configurações. Essa mudança no ambiente comunicacional, que acarretou significativas mudanças nas formas de acessar informações, comunicar ideias e aprender, foi intensificada com a invenção das mídias interativas e o advento da internet.

Para compreendermos como as mídias afetam a construção da infância, é preciso considerarmos que elas modificam a forma como os significados são produzidos e compartilhados, isto é, alteram o ambiente simbólico que torna possível a criação e a (re)invenção da cultura(ESPERANÇA e OLIVEIRA, 2018). Nesse sentido, a invenção da televisão possibilitou que adultos e crianças acessassem as mesmas informações, compartilhando o ambiente simbólico constituído por imagens e sons, diferentemente do que acontece com os livros. A internet inaugura outro mundo de descobertas, pois as mídias online possibilitam às crianças maior autonomia na busca de informações. Atualmente, as telas sensíveis ao toque facilitam ainda mais o acesso e o compartilhamento de conteúdos de interesse das crianças pequenas, dispensando o domínio da leitura e da escrita. Sendo assim:

Por meio de ícones, links e janelas que se sobrepõem na tela do computador, as crianças realizam atividades com notável destreza. Deste modo, as experiências mediadas pelas tecnologias digitais, não raras vezes, desalojam as crianças das posições de sujeição, obediência e dependência, ao possibilitar-lhes o acesso a informações sobre uma infinidade de temas (ESPERANÇA, 2019, p. 94-95).

A popularização das mídias e sua crescente presença no cotidiano das crianças requer que pensemos a inserção dos sujeitos infantis no mundo social tendo em vista o acesso aos artefatos da cultura digital. Para as crianças que chegaram ao mundo na mesma época em que a internet adentrou os lares contemporâneos, as mídias on-line fazem parte da vida desde o nascimento e tal condição, conforme já destaquei, produz importantes implicações para a produção cultural e as relações entre gerações. Atualmente, o processo de transmissão cultural é protagonizado não apenas pelos adultos (KELLNER, 2001), pois os significados que educam as crianças são amplamente acessados através das produções audiovisuais, dos vídeos publicados em plataformas digitais, dos conteúdos de *sites* de redes sociais, entre outros espaços educativos com os quais as crianças interagem e aprendem sobre si e o mundo.

Importa destacar, que as formas de acesso e uso das mídias entre as crianças são afetadas pelas profundas desigualdades que caracterizam a sociedade contemporânea. Nesse sentido, alguns estudos apontam que o tempo de exposição às telas é mais elevado entre crianças das classes populares, já que os sujeitos infantis que integram esses grupos possuem menos oportunidades de lazer e alternativas de consumo cultural mais restritas (GUIMÓN, 2019). Outras pesquisas sinalizam que as crianças que realizam usos individualizados das tecnologias tendem a desenvolver formas mais efetivas de participação na cultura digital, diferentemente das crianças que precisam compartilhar equipamentos com irmãos e outros membros da família, o que limita a possibilidade de desenvolvimento de competências para o uso das mídias (BUCKINGHAM, 2007). Reconhecer essas diferenças é fundamental para compreendermos a relevância da escola no enfrentamento das desigualdades e na promoção de práticas que contemplem abordagens críticas e criativas das mídias e de suas linguagens.

Refletir acerca da inserção das crianças no contexto da cultura digital, na condição de acadêmico do curso de Pedagogia e de pesquisador, provoca em mim sentimentos ambivalentes. Por vezes, tenho uma sensação de entusiasmo que me leva a celebrar o acesso facilitado à informação e às possibilidades pedagógicas desta era, já que estamos cada vez mais desfrutando os benefícios das mídias digitais. Em outros momentos, sinto-me desorientado, diante da velocidade dos avanços tecnológicos e dos efeitos que eles vêm causando, no reforço de desigualdades educacionais, nas relações humanas, além de tornarem os sujeitos mais dispersos e menos atentos, devido à infinidade de alternativas que colocam à disposição dos usuários.

Esse misto de sentimentos, atrelado aos saberes e aos questionamentos que foram tomando forma no decorrer da minha formação no curso de Pedagogia, me mobilizam na busca pelo aprofundamento de compreensões sobre as mídias digitais e a educação das crianças pequenas. Entendo que na EI as possibilidades de interação, cuidado, afeto, estímulo e comunicação se colocam como aspectos elementares para a construção das identidades.

Acredito que, enquanto docentes, precisamos organizar nosso trabalho pedagógico, contemplando as mídias digitais em articulação com as múltiplas linguagens através das quais as crianças apreendem o mundo e dele se apropriam. Nessa perspectiva, compreendo que “estimular o desenvolvimento de todas as linguagens das crianças, [...] propiciar o contato com os diferentes artefatos tecnológicos, é papel da mediação escolar e de uma educação de qualidade que assegura os direitos da infância” (MÜLLER e FANTIN, 2014, p.4).

Portanto, é importante que os professores integrem as mídias e suas linguagens nas práticas pedagógicas da Educação Infantil, a fim de ampliarem as possibilidades de participação das crianças na cultura digital. Como destacam Rivoltella e Fantin (2010, p. 101), “a comunicação e as mídias entram nas nossas vidas, apresentam-se como novos protagonistas

transversais das nossas atividades cotidianas” e é a partir desse entendimento que será necessário repensar a formação de crianças e professores.

Esses entendimentos sobre infância, mídias e Educação Infantil, em articulação com minhas experiências enquanto acadêmico do curso de Pedagogia, motivaram a realização de uma pesquisa durante o período do estágio. Na sequência, apresento a abordagem metodológica da pesquisa, detalhando como ela foi realizada.

ABORDAGEM METODOLÓGICA: A PESQUISA PARTICIPANTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A realização da pesquisa aconteceu em uma escola de Educação Infantil da rede pública do município de Rio Grande/RS. No ano de 2019, a instituição atendia, aproximadamente, 225 crianças entre 3 e 5 anos de idade. As crianças participantes da pesquisa residiam no bairro onde a escola está localizada ou em bairros adjacentes.

A pesquisa foi desenvolvida durante o período de estágio supervisionado do curso de Pedagogia, da Universidade Federal do Rio Grande (FURG). O estágio teve duração de 11 semanas e aconteceu no período de agosto a outubro de 2019. Participaram da pesquisa 13 crianças² de uma turma atendida no turno da manhã. As crianças situavam-se na faixa etária de 4 a 5 anos.

Para realização do estágio supervisionado do curso de Pedagogia da FURG, são desenvolvidos um ou mais projetos como forma de planejamento da

² Atendendo aos princípios éticos da pesquisa em Ciências Humanas, a participação das crianças foi autorizada por seus responsáveis a partir de um Termo de Consentimento, encaminhado às famílias pela Direção da escola. Além de apresentar esclarecimentos sobre os objetivos da pesquisa, o documento informava sobre a utilização dos dados da pesquisa para publicações e eventos acadêmicos e garantia o anonimato das crianças. Anteriormente, a escola havia autorizado a realização do estudo, decisão que também foi formalizada de forma escrita.

prática pedagógica. Assim sendo, planejei um projeto que focalizava as interações das crianças com as mídias digitais. Tinha como objetivo propor situações de aprendizagem com as mídias digitais na Educação Infantil, com foco na participação e na autoria das crianças. Concomitante ao estágio, desenvolvi a pesquisa que resultou no meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Portanto, à medida que planejava e desenvolvia as atividades, descrevia os momentos de interação com as crianças, registrava suas narrativas e as impressões sobre seu envolvimento com as atividades.

A investigação pode ser caracterizada como uma pesquisa-ação, a qual prevê a inserção e a intervenção do pesquisador no contexto de realização do estudo, o que permite a compreensão acerca de um “repertório múltiplo e diferenciado de experiências” (BRANDÃO, 2006, p.12). Ademais, considero que a pesquisa realizada no ambiente escolar oportuniza a interação com as crianças e a problematização do exercício da docência, o que permite a reflexão crítica acerca dos limites e das possibilidades das práticas pedagógicas, com vistas a sua reelaboração.

Para proceder ao planejamento, realizei observações na turma, analisando suas interações no dia a dia, sua participação nas atividades e seus diálogos para, então, elaborar situações didáticas que estabelecessem relações com as culturas e as necessidades de aprendizagem das crianças. Importa destacar que o planejamento foi pensado de forma a potencializar a participação das crianças na escolha de temas, de atividades e seus desdobramentos. Assim, a abordagem das mídias digitais foi pensada tendo em vista a participação e a autoria das crianças, numa perspectiva interativa (SILVA, 2010) e em consonância com as orientações curriculares da EI³, as quais enfatizam o trabalho lúdico e a articulação entre múltiplas linguagens.

³Refiro-me às Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) e à Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Um aspecto significativo a ser destacado sobre o processo de observação no âmbito da pesquisa participante, é que ele viabiliza a aceitação do pesquisador por parte do grupo de crianças. Na etapa da EI, via de regra, as crianças demoram um pouco para se sentirem confortáveis na presença de pessoas que não participam do cotidiano escolar e a participação em sala de aula permitiu o acesso as suas vivências e a narrativa de acontecimentos de forma espontânea. Essa abordagem metodológica, portanto, permite a proximidade com os sujeitos, na medida em que se “acompanha *in locos* suas experiências diárias na tentativa de apreender sua visão de mundo, isto é, os significados atribuídos à realidade circundante e as suas próprias ações”(LÜDKE e ANDRÉ, 1986).

As observações cotidianas, registradas diariamente sob a forma de reflexões num diário de campo, compõem o material empírico desta pesquisa. Assim, busquei compreender e problematizar as possibilidades de abordagem pedagógica das mídias digitais na EI, a partir da análise de atividades desenvolvidas durante o estágio supervisionado do curso de Pedagogia.

A análise do material empírico, composto por registros reflexivos e pela transcrição de narrativas das crianças, foi realizada a partir da identificação de elementos recorrentes que possibilitam problematizar o potencial pedagógico das mídias digitais na EI. Após identificar esses elementos, foram promovidas articulações com os referenciais teóricos, o que permitiu adensar a reflexão e problematizar os desafios e os saberes docentes construídos no trabalho pedagógico com as mídias digitais na escola.

ABORDAGENS PEDAGÓGICAS DAS MÍDIAS DIGITAIS: SABERES CONSTRUÍDOS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Para colocar em prática as atividades com as mídias digitais, passei a registrar impressões sobre os interesses, as expectativas e as práticas culturais

das crianças. Assim, o planejamento foi sendo repensado continuamente, pois a reflexão articulada à pesquisa contribuiu para a compreensão acerca do potencial pedagógico das mídias digitais, levando à mudança de concepções. Tais mudanças aconteceram no contexto das atividades descritas e analisadas na sequência deste artigo.

Uma das primeiras atividades realizadas com as crianças durante o projeto, focalizou o uso do *smartphone*. O celular já era bastante utilizado em sala de aula pelas professoras, sobretudo para o registro dos momentos das atividades. Portanto, esse artefato era empregado como recursopedagógico e era manuseado apenas pelas docentes. Nessas ocasiões, observava que, diferentemente das crianças, na condição de professores perdemos o desejo de explorar e de atribuir novas funções, aplicações e possibilidades às mídias digitais.

Assim, colocava-se o desafio proposto por Gomes (2005), de concebermos as mídias não apenas como recursos, mas como estratégias pedagógicas para produzir aprendizagens em processos de autoria e co-criação na escola. Entre as crianças o celular era narrado como um passatempo, um brinquedo com infinitas possibilidades, como o acesso a jogos e a audiência a desenhos animados e a vídeos da plataforma Youtube. Mas como utilizar o celular nas atividades da Educação Infantil? Esse questionamento possibilitou a construção de algumas possibilidades de abordagem pedagógica.

Nessa trajetória, exploramos as funcionalidades do celular de forma criativa e inusitada, como quando construímos uma tenda com tecidos e utilizamos a lanterna para criarmos novas cores com o papel celofane. Assim, identificamos as cores primárias e, combinando-as com a luz da lanterna do *smartphone*, foi possível identificar outras cores. Esse momento foi registrado no diário de campo, conforme o excerto abaixo:

Primeiro, coloquei o celofane azul, o amarelo e o vermelho sobre a luz da lanterna do celular e, em seguida, juntei o amarelo com o azul para obter a cor verde. A A.J. perguntou: e se juntar o azul com o vermelho? Então, a convidei a experimentar e, posteriormente, as outras crianças também quiseram fazer seus próprios experimentos, tentando criar novas cores, juntando os pedaços de papel sobre a luz do celular(Diário Reflexivo, 03/09/19).

Após realizar estudos sobre a concepção das mídias como recursos e como estratégias pedagógicas (GOMES, 2005), penso que o *smartphone* foi explorado nessa atividade como uma estratégia, pois potencializou a participação das crianças na construção de suas aprendizagens, num processo de co-criação, em que exploramos materiais, cores e modos de perceber elementos visuais com a luz natural e com o emprego da luz da lanterna do *smartphone*.

Numa outra atividade com o uso do celular, o ponto de partida foram os interesses das crianças e suas práticas culturais. Na atividade em questão, foram explorados os filtros da câmera, funcionalidade que traz a possibilidade de modificação da imagem pessoal, transformando-a em personagens ou adicionando efeitos gráficos diversos. Essa funcionalidade efetiva-se a partir de aplicativos como *Instagram*⁴, *Snapchat*⁵ e *Pokémon Go*⁶. Com essa estratégia lúdica foi possível perceber que as crianças mobilizavam a imaginação e o jogo simbólico ao visualizarem na tela do *smartphone* sua transformação em personagens temáticos, tais como: bruxas, unicórnios, princesas, e super-heróis.

⁴ Aplicativo de rede social que permite compartilhar fotos e vídeos, além de possibilitar a aplicação de filtros digitais nas imagens registradas.

⁵ Aplicativo de rede social que permite o envio de mensagens instantâneas com base em imagens, as quais podem ser alteradas a partir de filtros, compartilhadas com outros usuários e em outras redes sociais.

⁶ Aplicativo que utiliza o GPS e a câmera dos *smartphones* para que os usuários encontrem e capturem criaturas chamadas Pokémon, as quais podem ser visualizadas na tela do celular.

A partir das imagens registradas com a câmera do celular, as crianças inventaram histórias em que protagonizavam as personagens, mesclando suas narrativas com aquelas acessadas na Literatura Infantil, praticando movimentos, gestos e sonoridades que davam vida às personagens criadas. Essa situação de aprendizagem possibilitou o que Girardello (2005) denomina como brincadeira narrativa. Trata-se da atividade imaginativa e criativa das crianças em suas interações com as mídias digitais, quando, num processo de faz-de-conta, as crianças narram as ações de personagens e reelaboram conteúdos de jogos, desenhos animados e histórias infantis.

Outra atividade desenvolvida no contexto do estágio contemplou a gravação de vídeos. Nesses momentos, as crianças demonstravam entusiasmo e acabavam por reproduzir, de forma reinterpretativa (SARMENTO, 2003), as condutas exibidas pelos *youtubers*⁷ nos vídeos disponíveis na internet. Ao observar o grande interesse das crianças por esses vídeos, propus a gravação de um videoclipe com uma câmera filmadora digital. Tendo em vista que havíamos trabalhado letras de cantigas populares, propus que cada criança escolhesse um objeto musical disponível entre os brinquedos da sala de aula. Assim, nos organizamos e ensaiamos cantigas infantis que as crianças conheciam, como “o sapo não lava o pé” e “a dona aranha”.

Após gravarmos nosso videoclipe, propus às crianças que, a exemplo dos *youtubers*, gravassem um vídeodialogando com a câmera sobre um tema que apreciassem. Assim, elas tiveram a oportunidade de recriar na sala de aula o repertório cultural constituído pelas narrativas audiovisuais das telenovelas, dos filmes de animação, dos vídeos do Youtube, dentre outras produções midiáticas. Após conversarmos, concluímos que o grupo usaria a filmadora para gravar seu dia a dia na sala de aula e para falar do cotidiano da escola.

⁷ Criadores de conteúdo do Youtube, maior plataforma de vídeos da internet, muitas vezes patrocinados por grandes empresas para que consumam produtos e os divulguem no contexto do enredo dos vídeos que protagonizam.

Ao iniciarem as gravações, as crianças se apresentavam empregando o vocabulário utilizado por influenciadores digitais em seus canais, convidando, inclusive, o público para deixar *likes* e inscrever-se no suposto canal da turma.

Refletindo sobre as narrativas das crianças, percebo que são falas recorrentes em vídeos da internet, o que sinaliza os efeitos dessas produções para a constituição do imaginário e das identidades infantis. Desde muito cedo, as crianças se apropriam dos significados dos vídeos, reinterpretando-os através de suas ações e brincadeiras, anseiam ser como os *youtubers*, vivenciar o que eles mostram e consumir o que eles anunciam. Assim, a vivência com as crianças na escola colocou em evidência paradoxos e contradições que precisam ser problematizados.

As crianças nascem numa cultura do consumo e são interpeladas como sujeitos consumidores desde a mais tenra idade, desenvolvem afeição por marcas, personagens e aprendem a desejar mercadorias materiais e simbólicas continuamente. Entretanto, nem todas as crianças que vivem a infância na atualidade têm acesso aos bens de consumo focalizados nas produções midiáticas e para muitas delas, que frequentam as escolas públicas, o desejo só se concretiza ao nível do imaginário (DORNELLES, 2005). Nesse sentido, é preciso atenção a algumas abordagens pedagógicas passíveis de agravar e reforçar desigualdades. Enquanto docentes, temos o desafio de ampliar o repertório de experiências das crianças com a linguagem digital, incentivando a produção de conteúdos autorais, para além das estratégias de comunicação de cunho mercadológico (MARÔPO, SAMPAIO e MIRANDA, 2018).

Após a introdução ao vídeo, as crianças mostraram a sala de aula, falaram sobre os espaços da escola, as brincadeiras e, por fim, mostraram os brinquedos que mais gostavam. Nessa atividade, percebo que abordei um artefato da mídia, a câmera filmadora, para registrar narrativas audiovisuais

protagonizadas pelas crianças e com ênfase em seu cotidiano, nesse caso, o cotidiano escolar.

Na continuidade do projeto, planejei situações de aprendizagem com o *notebook* e o projetor multimídia. Na escola em questão, os equipamentos eram utilizados somente na sala de informática da escola, para a veiculação de filmes, desenhos animados, para as reuniões da equipe profissional da instituição ou em eventos dirigidos às famílias.

A princípio, pensei em utilizar o *notebook* e o projetor multimídia para exibir vídeos, imagens e *slides*. Desloquei os equipamentos para a sala de aula, com o intuito de dinamizar os espaços escolares, já que até o momento as crianças só tinham visualizado o *notebook* e projetor na sala de informática. Intitulamos esses momentos de “cinema na sala” e, às vezes, permitia que as crianças escolhessem o que preferiam assistir. As escolhas sempre eram relacionadas a animações protagonizadas por super-heróis e super-heroínas de produções de animação ou, então, por influenciadores digitais.

Com o passar do tempo, as crianças passaram a atribuir novos significados ao uso do *notebook* e do projetor multimídia, apropriando-se dessas mídias em suas interações em sala de aula. Em um dos encontros, solicitaram que o projetor fosse direcionado para o teto, para que pudessem assistir ao vídeo proposto como se estivessem “olhando as estrelas”. Em outro momento, as explorações e as intervenções das crianças culminaram com a realização de um teatro de sombras. Ao observar que as crianças colocavam as mãos sobre a luz do projetor para observar as formas das sombras na tela, sistematizei a atividade.

Estar atento às iniciativas, interesses e descobertas das crianças também possibilitou o planejamento de uma atividade com o programa *Paint*⁸.

⁸Trata-se de um *software* que integra o sistema operacional Windows, da Microsoft. É utilizado para a criação de desenhos simples e edição de imagens.

Assim, solicitei às crianças que ficassem paradas diante do projetor e, a partir das funções do referido *software*, fiz desenhos de suas faces, contornando-as e adicionando traçados com características de animais e de super-heróis.

A partir da análise dessas atividades, posso destacar o processo de resignificação de saberes docentes em minha trajetória formativa, em específico no estágio supervisionado. Na vivência do estágio, identifiquei a mudança de concepções envolvendo a abordagem das mídias, que passaram a ser compreendidas não apenas como recursos ou suportes ao ensino, mas também como estratégias pedagógicas (GOMES, 2005). Nesse processo, as crianças foram autoras de sua aprendizagem e participaram do delineamento do planejamento, colaborando para sua reinvenção. Essa condição vai ao encontro da postura reflexiva do professor para a construção de uma sala de aula interativa (SILVA, 2001), em que as mídias são articuladas às práticas culturais dos sujeitos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: REPENSANDO AS POSSIBILIDADES DE ABORDAGEM DAS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O objetivo deste trabalho consistiu em problematizar as possibilidades de abordagem pedagógica das mídias digitais na EI. A definição do tema, o exercício da docência e a reflexão por meio da pesquisa, permitiram compreender, de forma mais adensada e crítica, as interações das crianças com os artefatos da cultura digital. Nessa direção, constituíram-se possibilidades de autoria e co-criação com as mídias na sala de aula. Assim, a participação das crianças exigiu o repensar e a reelaboração da proposta pedagógica.

Nesse processo reflexivo, percebi que a abordagem pedagógica das mídias na Educação Infantil pode superar a perspectiva restrita ao acesso a

conteúdos estruturados. É possível abordar as mídias com as crianças pequenas para assistir vídeos e desenhos animados, para acessar jogos online e *sites* educativos, mas também para criar, imaginar, registrar narrativas autorais, enfim, para ampliar o repertório de experiências das crianças.

Assim, o receio inicial ganhou outro sentido, pois compreendia EI, a escola da infância, como uma etapa de descobertas, criações e experimentações, o que precisa ser considerado quando pensamos na abordagem pedagógica das mídias. Para isso, é preciso observar de forma atenta as interações das crianças, integrando seus interesses e ideias ao planejamento.

Devido a experiência da pesquisa, que possibilitou analisar criticamente a prática pedagógica desenvolvida no estágio supervisionado, foi possível perceber a necessidade e a relevância de que as crianças pequenas tenham acesso às mídias digitais na escola, pois são formas de cultura e de comunicação que ampliam as possibilidades de aprendizagem dos sujeitos infantis com as múltiplas linguagens da contemporaneidade. Portanto, finalizo este artigo enfatizando que a escola pode construir abordagens pedagógicas contemplando as mídias digitais, percebendo-as como uma linguagem presente no cotidiano das crianças, constituinte de suas identidades e capaz de intensificar o potencial interativo e criativo das situações de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BAUMAN, Zygmunt. **44 Cartas do mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2011.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. A pesquisa participante e a partilha do saber: uma introdução. In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues; STRECK, Danilo Romeu (Orgs.). **Pesquisa Participante: o saber da partilha**. São Paulo: Ideias & Letras, 2006.

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

DORNELLES, Leni Vieira. **Infâncias que nos escapam: da criança de rua à criança cyber**. Rio de Janeiro: Vozes, 2005.

ESPERANÇA, Joice Araújo. Infâncias, Consumo e Educação: histórias contadas por crianças na escola. In: **Educação e Cultura Contemporânea**, v. 16, n. 45, p. 077-099, 2019.

ESPERANÇA, Joice Araújo; OLIVEIRA, Marcio Vieira. Mídias e educação: problematizando a formação docente e os desafios da cibercultura. **Momento: diálogos em educação**, v. 27, n. 1, p. 128-147, jan./abril. 2018.

GIRARDELLO, Gilka. Produção cultural infantil diante da tela: da TV à internet. **Teias**: Rio de Janeiro, ano 6, nº 11-12, jan./dez. 2005.

GOMES, Maria João. **Blogs: um recurso e uma estratégia pedagógica**. In: MENDES, António; PEREIRA, Isabel; COSTA, Rogério (editores). Actas do VII Simpósio Internacional de Informática educativa. LEIRIA: Escola Superior de Educação de Leiria, 2005.

GUIMÓN, P. Os gurus digitais criam os filhos sem telas. **El País** [online]. 12 abr. 2019. https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/20/actualidad/1553105010_57764.html Acesso em: 22 ago. 2020.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. São Paulo: EDUSC, 2001.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MARÔPO, Lidia; SAMPAIO, Inês Vitorino; MIRANDA, Nut Pereira de. Meninas no Youtube: participação, celebração e cultura do consumo. **Estudos em Comunicação**, nº 26, vol.1, 175-195, maio 2018.

MÜLLER, Juliana.; FANTIN, Monica. **Crianças, múltiplas linguagens e tecnologias móveis na educação infantil**. In: Simpósio Luso-brasileiro e
555

estudos da criança: desafios éticos e metodológicos. Anais. Porto Alegre. v. 1, 2014.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

RIVOLTELLA, Pierre.; FANTIN, Monica. Crianças na era digital: desafios da comunicação e da educação. REU - **Revista de Estudos Universitários**, v. 36, n. 1, 23 ago, 2010.

SARMENTO, Manuel Jacinto. **As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade**. Braga: Instituto de Estudos da Criança, Universidade do Minho, 2003.

SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa: Educação Presencial e à Distância em sintonia com a Era Digital e com a Cidadania**. In: XXIV Congresso Brasileiro de Comunicação. Anais. Campo Grande, 2001.