

Título do projeto: Espaços digitais na ciberinfância¹

Introdução

O projeto **Espaços digitais na ciberinfância** contempla dois objetos de aprendizagem, chamados: (1) A produção da cultura infantil e os espaços digitais e (2) Software social na educação infantil. Estes objetos estão sendo desenvolvidos com o apoio da Secretaria de Educação a Distância da Universidade Federal do Rio Grande do Sul e têm como finalidade serem utilizados em cursos de formação de professores de Educação Infantil e Séries Iniciais, ou ainda por professores que buscam informações de forma autônoma.

O primeiro objeto de aprendizagem (OA) trata especialmente da infância multimídia e das tecnologias, segundo Dornelles, a chamada ciberinfância, característico das crianças que estão em contato freqüente com as novas tecnologias digitais. Visa-se compreender como esta infância está se constituindo e como os espaços digitais têm contribuído para esta constituição. Já o segundo OA aborda as novas possibilidades dos softwares sociais², presentes na chamada Web 2.0³, e como elas podem ser desenvolvidas em projetos pedagógicos na educação de crianças.

As crianças de hoje estão imersas em uma nova cultura social que se dá em rede. Os espaços e as relações infantis mudaram, bem como seu modo de “brincar” e suas formas de pensar. Logo, as experiências e vivências das crianças estruturam-se e desenvolvem-se de maneira diferente de outras épocas, devido às distintas expressões das novas tecnologias e dos meios de comunicação. Com

¹ Ana Paula Frozi de Castro e Souza (UFRGS - Pedagoga - nanafrozi@yahoo.com.br)
Caroline Bohrer do Amaral (UFRGS – Pedagoga/Mestranda em Educação – carol.bba@gmail.com)
Daisy Schneider (UFRGS – Mestre em Educação – daisy.schneider@gmail.com)
Leonardo Selbach (UFRGS – Graduando em Design – lselbach@terra.com.br)
Profª Drª Leni Vieira Dornelles – (coordenadora do projeto – Doutora em Educação - UFRGS – ledornel@redemeta.com.br)

² Software social: ferramentas de interação virtual na qual os usuários se cadastram em um website, e a partir daí podem se comunicar, potencialmente, com toda a rede de pessoas conectadas pelo mesmo software social. Atualmente, existem vários deles os mais famosos são o Facebook, Multiply, Orkut, MySpace, entre outros. Os formatos são parecidos, mas de acordo com a arquitetura e a programação, eles podem ser mais ou menos interativos e permitirem uma maior flexibilidade na sua formatação a partir da intervenção dos próprios usuários.

³ Web 2.0 é um termo usado para designar uma segunda geração de comunidades e serviços baseados na plataforma Web. Embora o termo tenha uma conotação de uma nova versão para a Web, ele não se refere à atualização nas suas especificações técnicas, mas a uma mudança na forma como ela é encarada por usuários e desenvolvedores. A regra mais importante é desenvolver aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem melhores quanto mais são usados pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva. Entre as ferramentas da Web 2.0, baseadas em redes sociais, podem ser citados os sites de compartilhamento de vídeos (*Youtube*), redes de relacionamento (*Orkut*), enciclopédia colaborativa (*wikipedia*), editores de página web colaborativos (*PBwiki*) e simuladores de vida real (*Second Life*).

o advento da *internet*, a comunicação e a interação, através do meio virtual, têm-se tornado cada vez mais presente em todos os aspectos na vida das crianças, redimensionando talvez, a função do seu universo imaginário.

O professor de Educação Infantil precisa produzir-se também como educador da ciberinfância, a fim de reconfigurar a sua prática pedagógica, respondendo às novas demandas da sala de aula. Para isso, precisa se inteirar das mudanças tecnológicas, incluindo os novos espaços educacionais e digitais, e refletir sobre os efeitos dessas na cultura infantil.

Objetivos

Os objetos de aprendizagem objetivam discutir e refletir como estas crianças estão sendo constituídas por espaços digitais e como elas também estão constituindo esses espaços. Nesta perspectiva, com o primeiro OA pretende-se problematizar as relações entre a infância e o mundo digital atual e globalizado. Muitos ciberinfantes têm acesso às tecnologias desde que nascem, possuem o computador como um brinquedo, no entanto, nós professores precisamos cada vez mais entender seus efeitos sobre a constituição do sujeito infantil, visto que tal tecnologia é atravessada por diferentes valores culturais.

Dentre os principais conceitos discutidos neste objeto de aprendizagem, destacam-se: (1) os primeiros jogos para computador e a introdução da informática no cotidiano das crianças; (2) os *softwares* educativos, sua disseminação; (3) os portais comerciais e sua influência na produção da cultura infantil e (4) os *softwares* sociais e as novas formas de relação interpessoal das crianças.

Para o segundo OA, que trata do software social na educação infantil, busca-se contemplar as novas ferramentas da Internet, que estão imersas na chamada Web 2.0, na qual está inserido o software social. Este tipo de ferramenta permite milhares de possibilidades de comunicação entre seus usuários e produção e publicação de materiais na rede. Conseqüentemente, estão sendo produzidos novos modelos de relação na sociedade em rede. Neste contexto, modifica-se os modos de pensar destas crianças e a forma como elas aprendem, levando o professor a prestar mais atenção na importância da aprendizagem proporcionada pela Internet e pelos softwares sociais.

Logo, o principal objetivo desta proposta é proporcionar ao educador um novo olhar sobre suas práticas pedagógicas, enfocando o uso/aplicação do

software social no espaço pedagógico da Educação Infantil. Assim, este objeto terá como conteúdos principais: (1) a metamorfose da sala de aula atual; (2) o novo perfil dos alunos/professores; (3) apresentação de diversos softwares sociais que podem ser usados com crianças e (4) formas de construção/formulação de propostas pedagógicas utilizando software social.

Metodologia

As principais etapas da construção desses objetos de aprendizagem são o planejamento, a planificação, a implementação e a avaliação. Para isso, estão sendo realizadas reuniões semanais com a equipe de educação, a qual está planejando e coletando material teórico para a concepção dos objetos.

A partir do primeiro levantamento bibliográfico realizado acerca das temáticas da cultura infantil e os espaços digitais e dos usos de softwares sociais na educação infantil, percebeu-se uma carência de material disponível. Acredita-se que uma das razões disso é a atualidade das temáticas, as quais estão ainda emergindo na cultura e assim, os estudos acerca delas ainda estão em fase inicial. Como fundamentação teórica, está-se buscando suporte em autores que abordam temas como as tecnologias digitais e a cultura e para relacionar esses temas se tem buscado alguns estudos dentro da perspectiva pós-moderna. O usuário terá à sua disposição textos produzidos pela equipe desenvolvedora do OA a partir de pesquisas realizadas em recentes estudos, bem como textos e vídeos de autores e pesquisadores destas áreas do saber. Com estes diferentes materiais didáticos, apresentações de slides, textos e vídeos, o usuário pode escolher ou integrar a(s) melhor(es) forma(s) de adquirir conhecimento.

Procura-se apresentar o contexto histórico da evolução da tecnologia digital a partir dos computadores e videogames. Parte-se dos primeiros usos do computador, ainda como enormes máquinas de calcular, passando pelos jogos e softwares educacionais e chegando nos atuais espaços digitais, nos quais é possível se comunicar instantaneamente, participar de grupos com interesses afins, formar comunidades virtuais e criar e publicar produções/materiais na rede. Dentre os desafios dos OAs, propõe-se que seja criada, ao longo do uso do primeiro objeto, uma linha do tempo, procurando situar e compreender alguns acontecimentos históricos acerca de jogos, computadores, softwares e internet, os quais possam ter contribuído para a constituição da ciberinfância. Os desafios também fazem um convite à reflexão sobre o processo de apropriação

tecnológica das crianças e dos seus efeitos, já que propõem que sejam realizadas pesquisas em sites infantis e softwares sociais, buscando refletir sobre as narrativas e imagens endereçadas às crianças e identificar as produções dessas nesses espaços. A partir da pesquisa e do material bibliográfico, os usuários devem realizar análises que procurem explicar as diferentes formas de uso destes recursos pelas crianças e de que forma o professor poderá trabalhar pedagogicamente com isso para enriquecer seus projetos.

A planificação do objeto se constituirá do *storyboard* desenvolvido como um mapa conceitual, no qual é possível visualizar os caminhos que o usuário percorrerá e os principais recursos encontrados dentro do objeto. Assim, busca uma qualificação na aplicação do material pedagógico em *design* gráfico no momento da implementação dos objetos de aprendizagem. Para isso, as próximas reuniões serão realizadas com os educadores e o *webdesign*. Após os testes de funcionabilidade dos objetos, planeja-se desenvolver cursos de formação para professores que englobem as temáticas dos Oas e o uso das tecnologias.

Resultados e Conclusões

Tendo em vista que tais objetos foram contemplados no Edital 09 da Secretaria de Educação a Distância (2008), relata-se o que pôde ser feito até o momento e o que está sendo planejando para os OAs. A partir dos primeiros estudos acerca das temáticas, fez-se um levantamento do material bibliográfico e multimídia disponíveis, em seguida, passou-se a desenvolver outros textos, e apresentações de slides para a composição dos objetos de aprendizagem.

Atualmente, está-se produzindo o glossário e o guia do objeto "A produção da cultura infantil e os espaços digitais" e encaminhando o *storyboard* para o *webdesign*. Os próximos passos serão planejar e implementar a interface gráfica de cada um dos objetos de aprendizagem, a partir de critérios de usabilidade do Design da interação, Design da apresentação e Design da Informação. Os OAs estão sendo desenvolvidos de acordo com o padrão do repositório CESTA e também serão enquadrados no padrão LTSC de metadados para posterior catalogação. Assim que estiverem concluídos serão disponibilizados em CD e também *online*, podendo ser utilizados de forma presencial ou à distância. Para validá-los, pretende-se vinculá-los a disciplinas de graduação e pós-graduação e a cursos de formação de professores de Educação Infantil ou demais professores.

Referências

DORNELLES, Leni Vieira. Infâncias que nos escapam: da criança de rua à infância cyber. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.