

ALUNO ZAPPIENS: REFLETINDO SOBRE A CIBERINFÂNCIA E SUAS MUDANÇAS

Ana Carolina Ribeiro Ribeiro

Resumo

O objeto de Aprendizagem Alunos Zappiens: refletindo sobre a ciberinfância e suas mudanças busca problematizar as relações e mudanças proporcionadas pela integração das tecnologias na infância. Estamos vivendo uma época de constantes mudanças e, uma das causas, é que os recursos tecnológicos estão em constante evolução. Entender como o Aluno Zappiens pensa e aprende é um desafio aos professores que desejam educar utilizando as tecnologias e alguns autores tratam sobre esta dicotomia entre a cultura das crianças (fora da escola) e as práticas escolares. Pretende-se, ainda, promover situações em que os professores e esses alunos possam, a partir de uma experiência reflexiva, engajar-se, de forma criativa e científica, num processo dinâmico, participativo e interdisciplinar de aprendizagem.

Palavras-chave: Objeto de Aprendizagem; Tecnologia; Computador na Educação

Introdução

O objeto de Aprendizagem *Alunos Zappiens: Refletindo sobre a ciberinfância e suas mudanças*, analisa a mudanças nas infâncias atuais em decorrência da constante evolução dos recursos tecnológicos. Nesse contexto, pode-se citar a *web*, os meios de comunicação e os *softwares*. Inclusive os ciberinfantes, que nasceram em contato com as tecnologias, estão se modificando na medida em que vão surgindo outros recursos. Estas crianças que se encontram na sala de aula atualmente são chamadas nesse trabalho de *alunos zappiens*.

Os *zappiens* (crianças que nasceram em contato com as tecnologias) utilizam a rede de inúmeras formas, como para se comunicar, interagir, compartilhar, pesquisar, trocar, criar, comprar, vender, programar e aprender. Possuem uma capacidade de realizar diversas tarefas ao mesmo tempo, ou seja, seu pensamento é multiprocessado, fragmentado, complexo, não linear. Ao mesmo tempo, a escola deseja um comportamento deste aluno que exige concentração, esforço, uma aprendizagem disciplinar, linear, diferente daquele que ele está acostumado. Portanto, entender como o aluno *zappiens* pensa e aprende é um desafio aos professores que desejam educar utilizando as tecnologias.

A partir do seu conteúdo, o objeto busca discutir e analisar a concepção de alunos e professores quanto ao uso de computadores como ferramenta de auxílio ao processo de aprendizagem. Nesse contexto, o foco desta pesquisa se deu na influência das tecnologias digitais na vida das crianças e como elas se fazem presentes no cotidiano escolar. Para tanto, foi realizado um estudo de abordagem qualitativa do tipo estudo de caso. A proposta do estudo foi levantar aspectos referentes à influência das tecnologias na vida das crianças, através de estudos que analisam as mudanças no comportamento e nas habilidades resultantes da presença e do uso constantes das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Além disso, foram analisadas algumas experiências na utilização de computadores na educação no decorrer dos últimos anos. Esse objeto de aprendizagem foi desenvolvido por uma equipe interdisciplinar, composta por educadores, programadores e designers do Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada a Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (NUTED/UFRGS).

Sendo assim, busca-se com esse objeto auxiliar professores da Educação Infantil e do Ensino Fundamental no desenvolvimento das aulas, reconhecendo as características que os alunos *zappiens* desenvolvem fora da escola. Nesse sentido, buscam-se estratégias para suprir estas necessidades dentro da sala de aula, reconhecendo uma forma de educar em tempos de mudanças com ferramentas da *web 2.0*.

Metodologia

Para a construção desse objeto tomou-se como base a proposta de Amante e Morgado (2001), que define que a construção de um Objeto de Aprendizagem é realizada a partir de quatro etapas, sendo elas, (1) a concepção do projeto, ou seja, definição, delimitação do conteúdo que será elaborado; (2) o planejamento, momento no qual buscam-se os aportes teóricos, além de sua estruturação; (3) a implementação, com a construção do objeto em si; e, (4) a validação, com a aplicação do OA em cursos de extensão, aulas da graduação, entre outros.

Para a coleta de dados, foi realizada uma pesquisa caracterizada como estudo de abordagem qualitativa do tipo estudo de caso. Trata-se, assim de uma pesquisa qualitativa, pois parte da observação dos fenômenos e dos sujeitos a partir do meio histórico e social em que estão inseridos e são produzidos. Assim, caracteriza-se por ser uma pesquisa em que o pesquisador coleta dados que são emergentes, tendo como objetivo o desenvolvimento de temas a partir desses dados (Creswell, 2007).

Por estudo de caso, entende-se como uma investigação empírica que, de acordo com Yin (2005, p. 32), (1) investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto, e (2) seus limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos. Esses estudos permitem que suas escritas possam ser conduzidas e desenvolvidas por diversos motivos, podendo incluir casos individuais ou generalizações amplas baseadas em evidências. Essa técnica de pesquisa pode ser caracterizada como um recurso na compreensão no processo de representações sociais, comportamentos e percepções de determinados grupos. Assim, foi estabelecida uma conversação com crianças do Ensino Fundamental de escolas públicas, buscando atender a um público abrangente que pode, ou não, dispor das tecnologias a que esse trabalho busca estudar.

Para o desenvolvimento dessa pesquisa, escolheu-se a realização de entrevistas com crianças e professores das Séries Iniciais do Ensino Fundamental, com o intuito de compreender como eles acreditam que o computador pode auxiliar nas aprendizagens e em sala de aula. Para isso foi escolhida uma escola pública da rede estadual de Porto Alegre e, de acordo com a disponibilização de tempo e espaço, foram realizadas as entrevistas. Essas buscavam conhecer e compreender as demandas e expectativas quanto ao uso de recursos computacionais por alunos e professores na escola. Além disso, buscou-se conhecer o contexto em que os alunos que estão envolvidos, sobre seus gostos e a disponibilidade de computadores para que pudessem utilizar. Cabe destacar que essa escola ainda não é participante de programas do governo que visam distribuir computadores para seus alunos.

As perguntas feitas para as crianças participantes buscaram analisar os modos de utilização do computador no seu cotidiano, além da visão que elas possuíam da possível utilização do computador no cotidiano escolar. As perguntas realizadas para os professores buscaram analisar a concepção que os mesmos possuíam do uso do computador, além da observação do uso feito pelos seus alunos.

A pesquisa contou com 53 alunos do 1º ao 4º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública da zona norte de Porto Alegre. As crianças que participaram da pesquisa possuem de 6 a 13 anos e foram entrevistadas durante cinco tardes do mês de outubro de 2010. O espaço destinado às entrevistas foi a sala do Serviço de Orientação Educacional da própria escola. Inicialmente, seriam realizadas 87 entrevistas, mas de acordo com a aceitação dos pais e retorno dos, 34 entrevistas não puderam ser realizadas. A quantidade de entrevistas se daria de acordo com o número de alunos de cada turma, na busca de um conhecimento sobre a diversidade de alunos que são encontrados em escolas públicas.

Resultados e discussão

A pesquisa realizada revela fatos importantes para o desenvolvimento da prática pedagógica dos professores no cotidiano escolar. Entre os alunos entrevistados, pode-se perceber que o computador é visto de diferentes maneiras pelas crianças e, na maioria das vezes como algo benéfico para a vida delas. Atualmente, uma pesquisa realizada pelo canal de TV Nickelodeon mostrou que 68% dos pais de crianças entre 4 e 14 anos, realizam algum tipo de controle sobre o que os seus filhos acessam pela internet. Desses 68%, 43% realizam pesquisas freqüentes para checagem de contatos e amigos no MSN e no Orkut e 31% visita os históricos de acessos após o uso feito pelas crianças. Além disso, na internet, já são disponíveis diversos “programas de controle parental” que buscam bloquear os sites que não são recomendados para crianças ou que os pais não querem que elas criança visitem. Além disso, é possível realizar um monitoramento do que é visitado por elas. Percebe-se assim, um grande interesse dos pais sobre o que os seus filhos e, com razão, devido aos inúmeros casos de pedofilia e pesquisas sobre informações pessoais que possam ser utilizadas por pessoas desconhecidas.

Sobre a população pesquisada, cabe destacar que desses alunos, 77% possuem computadores em casa, sendo que os outros 23% utilizam-no em lan houses ou na casa de parentes. Essas crianças, também utilizam freqüentemente programas como MSN, Orkut e realizam diversas pesquisas.

Um dos extratos que chamam a atenção é quando a menina de 7 anos, comenta jogar jogos de menina. Percebe-se o quanto o discurso de que existem objetos determinado para meninos e meninas se faz presente desde muito cedo. Além disso, ao fazer uso de sites e jogos infantis, a criança é exposta signos, já que não se consome apenas o objeto em si, mas tudo o que ele pode representar para meninos e meninas, como status, conforto, desejo e beleza, saber e poder. Esses fatos podem ser facilmente verificados em um site muito utilizados por meninas, como um típico “site de menina”, ou seja, o site da Barbie. Já de início pode-se perceber que as cores giram apenas entre tons de rosa determinando uma cor específica para meninas. Além disso, como afirma Dornelles (2006, p. 35), “as crianças tem brincado apenas com um tipo de boneca, ou seja, uma boneca como a Barbie, magra, branca, bela e como as princesas dos filmes”. Dessa maneira, é evidente a influencia que sites como esses podem fazer na construção da identidade de crianças e nos modos de ser criança na contemporaneidade.

Conclusões

O objeto de Aprendizagem Alunos Zappiens: refletindo sobre a ciberinfância e suas mudanças busca alertar os professores para o uso do computador pelas crianças na sala de aula. A partir disso, apresenta os resultados da

pesquisa realizada com crianças das séries iniciais do Ensino Fundamental que constata que muitos alunos, mesmo que utilizam diariamente o computador, acreditam que ele não auxilia em sua aprendizagem e ao utilizá-lo cotidianamente não estão aprendendo nada. Sabe-se que, de certa forma, essa visão é fruto de uma educação que segue padrões determinados de escolarização, não abrindo espaço para práticas diferenciadas e que estejam de acordo com as vivência dos alunos. Percebe-se, assim, o quanto a cultura escolar, na determinação de práticas e modos de transposição didática, comportamentos e normas sociais realizadas na escola, dificultam a disseminação de diferentes métodos e recursos. Ainda, ao analisar o uso do computador, relatam que esse recurso é de uso exclusivo da professora da sala de informática demonstrando não saber o que é tratado nesses momentos.

Agradecimentos

Os agradecimentos são destinados aos alunos, professores e diretoria da escola que participaram da pesquisa e à equipe do NUTED que desenvolveu esse objeto de aprendizagem que contou com o apoio financeiro da Secretaria de Educação a Distância da UFRGS.

Referências

- AMANTE, Lúcia e MORGADO, Lína, (2001). **Metodologia de Concepção e Desenvolvimento de Aplicações Educativas: o caso dos materiais hipermedia**. In: Revista Discursos: língua, cultura e sociedade, Portugal, v. 3, n. especial, p. 27-44.
- CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa: método qualitativo, quantitativo e misto**. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- DORNELLES, L. V. **Infâncias que nos escapam: das crianças de rua à criança cyber**. Petrópolis, RJ: Vozes. Porto Alegre, 2005
- VEEN, W; VRAKING, B. **Homo Zappiens: Educando na era digital**. Porto Alegre, Artmed. 2009
- YIN, R. K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. Porto Alegre: Bookman, 2005.