

Espaços Digitais na Ciberinfância

Augusto Bergamaschi Rückert, Patrícia Alejandra Behar, Ana Carolina Ribeiro, Ariane Longaray, Daisy Schneider, Caroline Bohrer do Amaral, Ana Paula Frozi de Castro e Souza

Resumo

Espaços digitais na ciberinfância 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 serão desenvolvidos com o apoio da Secretaria de Educação a Distância da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Tem como finalidade serem utilizados em qualquer curso de formação de professores de Educação Infantil e Séries Iniciais, ou ainda por professores que buscam informações de forma autônoma. São constituídos por textos, apresentações de slides e propostas de atividades que o objetivam discutir e refletir como estas crianças estão sendo constituídas por espaços digitais e como elas também estão constituindo esses espaços. As atividades dos objetos estão apresentadas em forma de desafios, favorecendo a reflexão sobre os temas abordados. Também são disponibilizados recursos como um “guia” para o professor com propostas metodológicas, leituras complementares, vídeos e glossário. Os objetos são enquadrados no padrão LTSC de metadados, permitindo seu encontro através de qualquer site de busca. Uma das características dos objetos é a sua vinculação destes com disciplinas de graduação e pós-graduação, cursos da UAB e cursos de formação de professores de Educação Infantil de caráter extensivo. A produção da cultura infantil e os espaços digitais Esse objeto de aprendizagem trata especialmente de um tipo de infância, a chamada ciberinfância, característico das crianças que estão em contato frequente com as novas tecnologias digitais. Visa-se compreender como esta infância está se constituindo e como os espaços digitais têm contribuído para esta constituição. Para isso, procura-se apresentar o contexto histórico da evolução da tecnologia digital a partir dos computadores e videogames. 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. Software social na educação infantil Esse objeto de aprendizagem aborda as novas possibilidades dos softwares sociais presentes na chamada Web 2.0, e como elas podem ser desenvolvidas em projetos pedagógicos na educação de crianças. 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 inteirar-se das mudanças tecnológicas, incluindo os novos espaços educacionais, e refletir sobre os efeitos dessas na cultura infantil. Assim, tem 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.

