

Ciberinfância

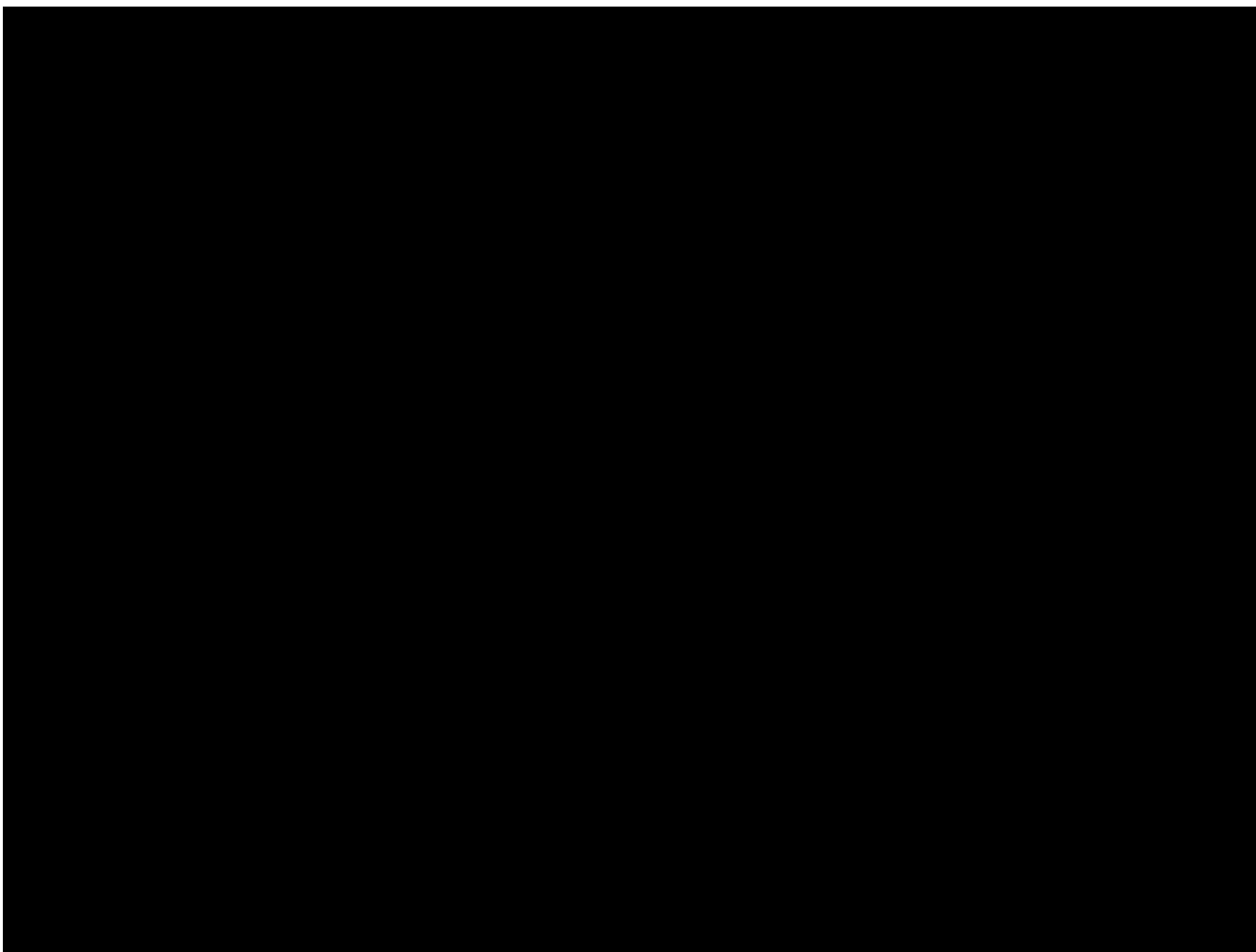
- Aperfeiçoamento de sistemas computacionais estruturaram redes que conectam o mundo, destacando-se a Internet.
- A **sociedade em rede** é estruturada a partir do desenvolvimento de tecnologias microeletrônicas.

- **Cibercultura** - permite uma outra perspectiva de relacionamento social e de comunicação no espaço virtual, constituindo práticas culturais específicas.
- Lemos (2002, p. 95), "a cibercultura se constitui como uma cibersociedade".

- **Comunidades virtuais** - grupos de pessoas com interesses comuns que trocam experiências e informações no ciberespaço;
- Estas comunidades além de estarem inseridas na cibercultura, possuem características próprias.

- Atualmente, percebe-se uma mudança nas infâncias, nos espaços e nas relações infantis;
- As crianças estão imersas em uma nova cultura, da sociedade em rede, mostrando-se atuantes na sua constituição e na construção de sua realidade;

Vídeo – We All Want To Be Young





- Com essa nova dinâmica da sociedade, está surgindo um tipo de infância, na qual crianças dominam as tecnologias.



- As crianças tem uma nova maneira de se relacionar com o mundo, com as imagens, sons, escrita, através de múltiplas linguagens e meios de comunicação.
- A possibilidade de interagir com outras crianças através da rede, faz parte do dia-a-dia dos nativos digitais.

- De acordo com Dornelles (2005), estamos em meio a uma crise da infância, resultando em novos modos de se ver e se tratar as práticas com crianças.
- A criança passa a ser compreendida como alguém que pode estabelecer e produzir uma rede de práticas sociais, interagindo com outros atores sociais e com a produção de sua cultura;

- Essa infância é definida por Dornelles (2005) como Ciberinfância;
- Uma infância globalizada, que é produzida nos espaços informatizados, multimídia e das novas tecnologias;
- Crianças que constituem uma infância *on-line*, “daqueles que estão conectados à esfera digital dos computadores, da Internet, dos *games*, do *mouse*, do *self-service*, do controle-remoto, dos *joysticks*, do *zapping*” (p.80).

- Essas crianças estão encontrando novas maneiras de se sociabilizar e de se produzir como sujeitos infantis;
- Vê-se, assim, a criança como parte da sociedade, com um modo próprio de pensar, relacionando-se e interagindo com membros de seu contexto social, tornando-se atuantes em seu meio.

- A mídia e as empresas de brinquedos, atentas a esta "nova" infância, produzem materiais para o consumo infantil e já perceberam que a *Web* é um espaço importante para isso;
- As crianças constroem e sistematizam modos de significação sobre o mundo e os outros, o que produz as *culturas infantis* (Sarmiento, 2003).

- Com a convivência com novos modos de interação, sendo expostos a uma grande quantidade de informação com múltiplas linguagens e entre meios de comunicação, as crianças estão se tornando um consumidor alvo para empresas destinadas a essa faixa etária;
- Assim, se faz cada vez mais presente a produção de um novo nicho de mercado, repleto de produtos destinados às crianças e de atrativos até mesmo para os adultos.

- “Os brinquedos industrializados tornaram-se uma mercadoria tão forte quanto tantas outras na economia de mercado. Temos em nossas crianças um consumidor em formação, e a mídia tem se aproveitado disso com um forte apelo à afetividade, à aventura e ao poder”. (DORNELLES, 2005, p. 107)

- Desde meados da década, de 1980, grande atenção é dada ao mercado infantil, que considera a criança cliente/consumidor;
- O início desse movimento é marcado pela parceria formada entre a Editora Abril e a Disney, na década de 60, na criação de revistas em quadrinhos.

- Os produtos infantis sejam revistas, programas de televisão, filmes e sites, acabam por fabricar consumidores;
- Ou seja, através e seus discursos “perfazem também determinados modos de ser sujeito infantil” (DORNELLES, p.96, 2005);
- Ao consumir um objeto, consome-se, também, toda a representação que nele possa conter, reafirmando gêneros, status e beleza.

- Novas formas de brincar: jogos de realidade virtual, RPG's, passatempos on-line, entre outros;
- Como jogadores, as crianças interpretam personagens, escolhem ou compram roupas, objetos e assumem características específicas para seus avatares.

- As crianças que lidam com tecnologia também podem ser chamadas de **Nativos digitais**;
- Caracterizam-se por terem nascido imersos em um mundo informatizado e possuem mais facilidade em lidar com as tecnologias;
- Para esses sujeitos, as ferramentas tecnológicas servem para se comunicar, pesquisar, partilhar, trocar, criar, socializar, programar e aprender.

- A denominação “Nativo Digital” advém do pensamento de Prensky (2001) que acredita que os estudantes de hoje são falantes nativos da linguagem digital, dos computadores, vídeo games e internet;
- Trabalham melhor em redes de contatos, buscando gratificações instantâneas e frequente reconhecimento.

- **Imigrantes Digitais** - pessoas que não nasceram em um mundo digital, mas acabaram por adotar, pela convivência, práticas com o uso das tecnologias digitais;
- Mantem um certo “sotaque” como resquício de seu passado;
- Leitura de manuais e busca de informações na internet para a execução de programas, ao contrário dos nativos que aprendem com a prática.

- Esses imigrantes digitais podem ser encontrados com frequência nas escolas, como professores de nativos, buscando ensinar uma população que está falando uma linguagem diferenciada e totalmente nova;
- Para eles, os alunos continuam sendo os mesmos e se os métodos utilizados por eles funcionaram anteriormente, não há porque mudá-los.

- O **Homo Zappiens** (Veen & Vrakking, 2009), é uma nova espécie, uma geração que está atuando em uma cultura cibernética global, baseada na multimídia;
- Para os autores, essa nova geração apresenta um comportamento diferenciado de outros tempos, sendo mais ativa, direta, impaciente, incontrollável e indisciplinada.

- Pelo menos, três aparelhos que influenciaram de maneira significativa na constituição dessas mudanças:
- Controle-remoto;
- Mouse;
- Celular.

- O uso e a convivência com essas tecnologias influenciaram o modo de pensar e o comportamento dessa geração;
- Novas habilidades resultantes da interação com o mundo e com as tecnologias.

Habilidades Icônicas

- Estratégia para o encontro de informações em caracteres icônicos, como textos, imagens, animações, ícones, sons, entre outros.
- Reconhecem a riqueza de informações, utilizam-se na maioria das vezes de sinais, ao invés de caracteres.
- Construção de identidades em meio virtual, na negociação de valores na seleção e indicação de informações;

Habilidade de executar múltiplas tarefas

- Estratégias para processar vários canais de informação ao mesmo tempo;
- Diferentes níveis de atenção, no controle do fluxo de informações;
- Escolha da tarefa que se deseja realizar com mais atenção.

Habilidade de Zappear

- Alternância entre tecnologias;
- Capacidade de processar informações audiovisuais;
- Estratégia para evitar a perda da riqueza de informações disponíveis na atualidade;

Habilidade do comportamento não-linear

- Buscas na internet através de palavras-chave como assunto, título, entre outros;
- Desenvolvimento de subhabilidades, como a reflexão prévia sobre os objetivos da busca e a relação deles com a tarefa a ser realizada;
- Capacidade de criar estratégias de ação, abordando uma aprendizagem ativa e crítica;

Habilidades Colaborativas

- A ultrapassagem de certos níveis de jogos de computador é praticamente impossível sem o trabalho colaborativo;
- Há o desenvolvimento de estratégias individuais (competitivas) e estratégias colaborativas (em grupos);
- Habilidades sociais também são construídas.

- A escola tem de integrar as ferramentas tecnológicas às práticas pedagógicas para se aproximar dessa realidade;
- Os educadores devem, portanto, assumir o papel de orientadores e desafiadores da aprendizagem apoiada nas tecnologias;
- O educador deve criar um ambiente favorável ao desenvolvimento de materiais, às trocas de informações e ao compartilhamento das produções pelos alunos.

Envolvem:

- conhecimentos teóricos e ação pedagógica, com base no planejamento.

Planejamento:

- materiais didáticos (digitais ou não);
- conteúdos;
- metodologia de trabalho (projetos, tema gerador, pesquisa)
- avaliação (professor, aluno e ação).

- A prática pedagógica articula diferentes elementos sociais, culturais e pedagógicos (Santiago et al, 1994);
- As práticas não se limitam à sala de aula , já que nela se encontram sujeitos diversos;
- O ato pedagógico é intencional e, por isso, prevê procedimentos indispensáveis, como estudo, planejamento, aplicação ou método, avaliação (reflexão) (Zabala, 1998).

- A partir de diferentes recursos tecnológicos e a ciberinfância, o professor pode:
- Conhecer mais as crianças com as quais trabalha (gostos, interesses, curiosidades, aflições);



- Conhecer/problematicar os recursos da *Internet*, para não negligenciar esses meios culturais disponíveis na contemporaneidade;
- Planejar novas experiências com artefatos tecnológicos na escola (pesquisa, autoria, publicação);



- Ver as crianças como produtoras de conhecimentos e técnicas e como autoras de suas produções;
- Refletir sobre experiências e abstrair delas o que as tornou interessante e o que pode ser explorado/melhorado.



ARTEFATOS TECNOLÓGICOS DIGITAIS



LOGO



- A perspectiva cultural permite um olhar diferenciado sobre os artefatos tecnológicos, a infância e a escola;
- Os artefatos tecnológicos fazem parte da cultura, carregam significados e podem ser analisados de forma pedagógica;
- Esses artefatos ensinam modos de ser e estar para os sujeitos na cultura.

- Como professores, precisamos olhar os sites dando atenção a:
 - formas de operar dos novos artefatos;
 - discursos culturais que contribuem na constituição de práticas sobre os sujeitos infantis (Dornelles, 2006);
 - análise e problematização do objeto que será utilizado em aula;

Isso faz parte da prática pedagógica do professor, pois envolve o planejamento e a escolha do material didático.

- As **imagens** são um importante meio de comunicação (Cunha, 2007; Rose, 2001).
- Destaca-se a cor rosa.
- O corpo de mulher, padronizado por modelos magras, altas e jovens (Oliveira, s/d).
- Variedade de bonecas e de estilos de roupas (Guarda-roupa dos sonhos).



Observar **discursos**, tais como:

- “Oi, Barbie Girl”
- “Vá às compras com a Barbie”
- “Coisas de menina” e “Tudo o que uma menina gosta”.



Espaço para consumo de artefatos para beleza, brincadeiras e tecnologia.

- Angela Lago (www.angela-lago.com.br)
- Júnior (www.junior.te.pt)
- EduKbr (www.edukbr.com.br)
- Educacional (www.educacional.com.br)
- Canal Kids (www.canalkids.com.br)
- EducaRede (www.educarede.org.br)

- Barbie (www.barbie.com.br)
- Hot Wheels (<http://br.hotwheels.com/>)
- Disney (www.disney.com.br)
- Turma da Mônica (www.monica.com.br)
- Recreio (<http://recreionline.abril.com.br/>)
- Iguinho (<http://iguinho.ig.com.br>)
- Smartkids (www.smartkids.com.br)
- Dolls (<http://dolls.com.br>)

- Coll e Illera (2010) destacam a necessidade de um domínio funcional das tecnologias para que se tenha acesso ao conhecimento;
- O letramento digital abrangeria essa série de conhecimentos no domínio das tecnologias que seriam básicas na Sociedade da Informação;
- Esse letramento proporcionaria “o conjunto de conhecimentos, habilidades e competências necessários para um uso funcional e construtivo das TIC” (COLL E ILLERA, 2010, p. 289).

Letramento Digital:

Lévy (1999): conjunto de técnicas materiais e intelectuais, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

Aquino (2003): domínio de técnicas e habilidades para acessar, interagir, processar e desenvolver uma multiplicidade de competências na leitura das mais variadas mídias.

- É com os professores, através de espaços de discussão e criação, que os conhecimentos, habilidades e atitudes necessárias poderão ser construídos;
- Dessa forma, “para que possam ser guias confiáveis para os jovens, os pais e professores precisam começar a arranjar tempo para entender como o ambiente digital funciona” (PALFREY E GASSER, 2011, p. 117).