

Desafio da Ciberinfância: como criar práticas pedagógicas com recursos tecnológicos

- Globalização dos setores: econômicos, políticos, sociais e culturais.
 - Transformação de conceitos: criação e autoria.
 - Dimensões culturais e sociais ↔ escola.
-


- 1990: conexão discada e lenta;
- *Sites* tradicionais;



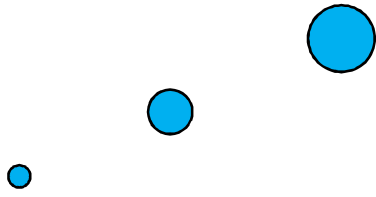
- A conexão em rede promove outras formas de interagir, de trabalhar, de conhecer, de se relacionar e de estudar;

- Wikis (Pbworks, Wikipedia);
 - Redes de relacionamento (Orkut, Facebook);
 - Redes musicais;
 - Blogs, Fotologs, Glogs;
-





Sociedade
em Rede



- Uma cultura que se entrecruza com outras;
 - Atinge todas as classes sociais, porém de forma diferenciada;
 - Cultura, sociedade e tecnologia possuem uma relação de implicação que produz certas vivências na contemporaneidade;
 - **Cibercultura:** Lévy (1999), Lemos (2002) Ramal (2002);
-

Infâncias



- Conceito de infância foi construído cultural e socialmente;
 - Necessidades sociais surgidas na Modernidade (Ariès, 1981);
 - Século XVIII: diferentes campos da Ciência passaram a estudar a infância.
 - Controle e disciplinamento das crianças (Buckingham, 2007; Dornelles, 2005).
-

- As crianças constroem e sistematizam modos de significação sobre o mundo e os outros, o que produz as *culturas infantis* (Sarmiento, 2003).
-

- Não é mais possível tratar apenas de uma infância criada pela Modernidade (DORNELLES, 2005).
 - Múltiplas infâncias.
-

- um tipo de infância em que as crianças “dominam” as tecnologias (Dornelles, 2007).
 - “[...] conectados à esfera digital dos computadores, da Internet, dos games, do mouse, do self-service, do controle-remoto, dos joysticks, do zapping” (Dornelles, 2005).
-

- Outras maneiras de se relacionar;
 - Imagens, sons, escrita: múltiplas linguagens;
 - Outras brincadeiras: passatempos on-line, videogames interativos, jogos de realidade virtual, etc.
-

- Desde que nascem estão imersos em um mundo informatizado;
 - Querem gratificações instantâneas e frequente reconhecimento.
 - Prensky (2001)
-

- Conseguem realizar várias atividades ao mesmo tempo.
 - Comportamento diferenciado de outros tempos, sendo mais ativa, direta, impaciente, incontrollável e indisciplinada.
 - Diferentes modos de pensar e novas habilidades.
-

- Ferramentas tecnológicas servem para se comunicar, pesquisar, partilhar, criar, socializar, programar e aprender.
 - A interação através da rede faz parte do seu dia-a-dia.
 - Criam referências de si nas redes sociais.
 - Facilidade de selecionar, localizar e comunicar informações.
-

- Imigrantes Digitais – adotaram o mundo digital pelo uso ;
 - Mantêm 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
-

- Desenvolver a cidadania: participação social, respeito às diferenças, valores, ética.
 - Problematizar as relações entre a infância e o mundo atual globalizado.
 - Trabalhar a partir da cultura dos alunos.
 - Educar para as vivências da contemporaneidade.
 - Integrar ferramentas tecnológicas às práticas pedagógicas para se aproximar da realidade da ciberinfância.
-

- Pedagogia Cultural: "[...] existe e ocorre 'pedagogia' em todo o espaço social [...]" (Corazza, 2001, s/p.).
 - **Artefatos pedagógicos** são instrumentos que ensinam modos de ser e estar para os sujeitos sociais;
 - Fazem parte da cultura, carregam significados e podem ser analisados de forma pedagógica.
-

- Imagens: importante meio de comunicação (Cunha, 2007; Rose, 2001);
- Cores, Corpo, Gostos;
- Bonecas e de estilos de roupas;
- Consumo: A mídia e as empresas de brinquedos estão atentas a esta "nova" infância, produzem incessantemente materiais para o consumo infantil e já perceberam que a *Web* é um espaço importante para isso.



Observar discursos,
tais como:

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

Ao consumir um objeto, consome-se, também, toda a representação que nele possa conter, reafirmando gêneros, status e beleza.



- As relações se tornam mais cidadãs, democráticas e acessíveis;
 - Nas práticas de ensino e aprendizagem:
 - maior participação nas atividades de ensino;
 - construção coletiva;
 - cooperação;
 - uso do áudio, imagem, vídeos com texto e possibilidade de comentários;
 - maior flexibilidade para os estudantes e professores;
-

- Novo espaço de convivência;
- Possibilita a constituição de redes sociais digitais virtuais de aprendizagem;
- É propício à interação e à cooperação;
- Exemplos: 2D – The Palace
3D: Second Life e Club Penguin

Schlemmer, (2008)

- Jogadores interpretam personagens (escolhem ou compram roupas e objetos e assumem características específicas para seus avatares);
 - Exercitam competitividade, violência, coerção, vantagem, recompensa, poder;
 - Jogos ensinam modos de se relacionar com o companheiro/adversário;
 - Pedagogicamente, importa reconhecer o caráter constitutivo das relações presentes nos jogos.
-

- <http://interactbooks.com/>
 - Demonstração:
http://www.youtube.com/watch?v=B_eGNH_Sl-So&feature=related
-

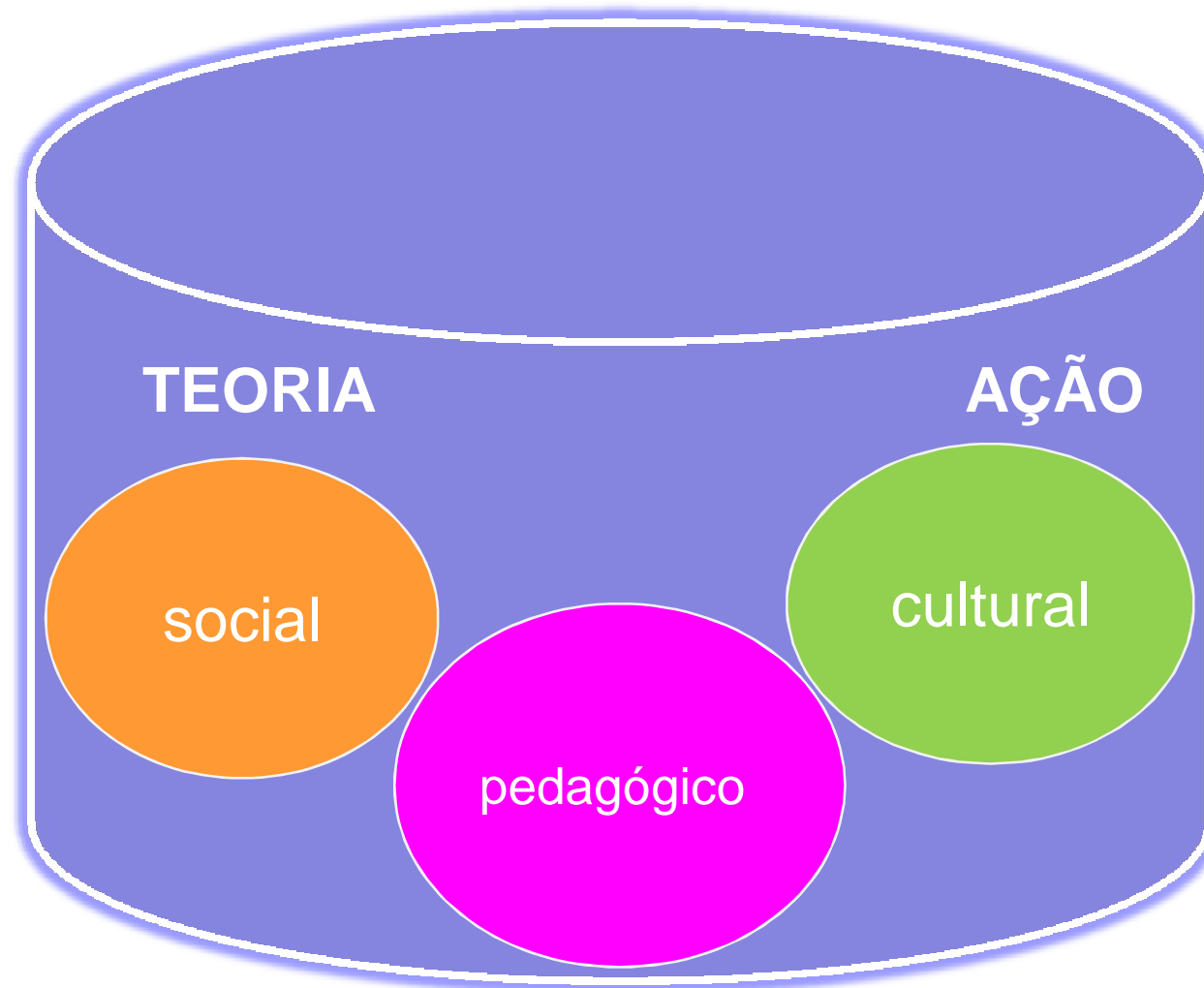
Precisa:

- Conhecer as crianças (gostos, interesses, curiosidades, aflições);
 - Conhecer/problematizar os recursos digitais para não negligenciar a potencialidade desses meios culturais;
 - Orientar e desafiar as crianças para a aprendizagem com as tecnologias.
 - Criar ambiente favorável ao desenvolvimento coletivo de materiais e ao compartilhamento de produções.
-

- Precisa analisar criticamente:
 - os recursos que serão utilizados em aula;
 - os discursos culturais que contribuem na constituição de práticas sobre os sujeitos infantis (Dornelles, 2006);
-

- Necessidade de aproximação da prática docente com a produção de conhecimentos científicos;
 - Ator da escola que viabiliza a construção de conhecimento e de crítica com as novas gerações;
 - Ele pode proporcionar o uso de tecnologia de forma mais produtiva, criativa e segura.
 - Ir além dos conteúdos estabelecidos, promover o espaço para as ações dos alunos na construção do seu conhecimento.
-

- Diferenças culturais entre professores e ciberinfantes;
 - Possibilidade de *encontros* entre os sujeitos;
 - Encontros em que sejam negociados interesses, desejos, regras e saberes.
 - Somente conhecendo *o outro* e esforçando-se, faremos acontecer esses encontros, em que, por alguns momentos, *objetivos de professores e crianças sejam semelhantes*.
-



Santiago et al, 1994.

- O ato pedagógico é intencional e, por isso, prevê procedimentos indispensáveis, como estudo, planejamento, aplicação ou método, escolha de materiais, avaliação (reflexão) (Zabala, 1998; Santiago et al, 1994).
 - Os professores *in loco* precisam coordenar planejamento e fazer *pedagógico* com os pensamentos e a(as) cultura(s) dos alunos; o que faz da prática um momento específico em cada contexto.
-

- Planejar novas experiências com recursos tecnológicos: pesquisa, autoria, publicação;
 - Crianças como produtoras de conhecimentos e como autoras de suas produções;
 - Refletir sobre experiências e abstrair delas que as tornou interessante e o que pode ser melhorado.
-



Será que a tecnologia muda a metodologia?

Tecnologia ou metodologia?



- justificativa
 - objetivos;
 - conteúdos;
 - metodologia
 - materiais didáticos (digitais ou não);
 - avaliação (professor, aluno e ação).
-

Aplicando estes conceitos
através das experiências de
algumas professoras de Ensino
Fundamental e Educação Infantil

Exemplos de planejamentos e práticas pedagógicas

- **Extrato do planejamento das professoras do Ens. Fundamental:**
 - [...] *Levantamento dos conhecimentos prévios:* [...] mesa redonda em que os alunos apresentarão para os colegas os seus desenhos e explicarão o texto escrito, elaborado individualmente, expressando os seus conhecimentos prévios.
 - *Levantamento das questões sobre o tema:* registro de dúvidas, sugestões, questionamentos referentes ao tema proposto. Mesa-redonda: os alunos apresentarão os questionamentos elaborados individualmente. Durante a apresentação das questões elaboradas, os alunos poderão acrescentar novos questionamentos.
 - *Formação das categorias iniciais:* breve leitura do material da atividade anterior e categorizar de acordo com a semelhança dos assuntos referentes as grandes categorias iniciais, caso os assuntos abordados nestas questões sejam diferentes [...]. Formação coletiva de um painel com as categorias finais.
-

- *Formação dos grupos de trabalho:* formação dos grupos de interesse a partir das categorias selecionadas pelos alunos. Cada grupo ficará responsável por uma categoria.
 - *Interação em um Blog com as turmas de 4ª série (Santo Ângelo e Porto Alegre)* <http://educacaoambientalinterativa.zip.net>
 - *Atividade no Blog:* Escreva um pequeno texto sobre o que vocês entenderam da imagem e como o tema solidariedade pode ser aplicado às questões relacionadas ao meio ambiente.
 - *Visita ao Museu da PUC/ RS [...]. Sugestão de roteiro da visita ao Museu de Ciências e Tecnologia da PUCRS [...]*
 - *Sugestão de roteiro para relatório dos experimentos observados [...]* *Atividades na escola a partir da visita:* Grupos de interesse para trabalhar as situações que observaram na cidade: a) Água; b) Lixo; c) Meio Ambiente (Poluição, Ar)
 - **Extrato do planejamento das professoras do Ens. Fundamental:**
-

- Artes
 - Professora Jéssica D. T.
 - Turma: Jardim B
 - Faixa Etária: entre 5 e 6 anos
-

Objetivos

- Conhecer a obra do artista Miró
 - Desenvolver a capacidade de leitura de imagens, identificando diferenças e semelhanças entre as imagens do artista
 - Expressar-se através da imagem
 - Interagir com as tecnologias
-

Metodologia

- Apresentar aos alunos uma imagem do artista Joan Miró.
 - Conversar sobre a imagem, ouvindo primeiro as impressões dos alunos.
 - Escrever no quadro o nome do artista e dizer aos alunos que ele pintou o quadro.
 - Questionar os alunos: como poderiam ser outras pinturas dele?
 - Propor a pesquisa de outras imagens do mesmo artista.
-

Metodologia

- Pesquisa do artista no Google.
 - A professora ajudará a pesquisar no Google Imagens.
 - Explicar sobre a diversidade de informações na internet, que qualquer pessoa pode colocar imagens e textos nela, por isso podem haver imagens que não serão do artista.
 - Procurar identificar quais são imagens de Miró e quais não são.
-

Metodologia

- Deixar que vejam quantas imagens conseguirem e ir perguntando quais são as semelhanças e diferenças entre as diversas imagens do artista.
 - Cada aluno deverá copiar a imagem que mais gostou e colar em um arquivo doc, postando no Planeta Rooda – projetos (miro_nomedoaluno.doc)
 - Após os alunos farão um desenho no Planeta Arte, inspirados em Miró.
-

Metodologia

- Pintura: inspirados em Miró os alunos farão a sua pintura, soltando a imaginação (sem se preocupar com que os objetos e as pessoas pareçam com figuras reais), utilizando as possibilidades do material oferecido.
 - Após a conclusão os trabalhos serão digitalizados e também postados no Planeta Rooda – projetos (nomedoaluno.doc)
 - Os alunos irão comparar os desenho no computador e os desenhos com tinta, e comentar sobre suas experiências.
-

Avaliação

- No decorrer das aulas serão avaliadas as seguintes questões:
 - Criticidade do aluno
 - Autonomia na realização das tarefas
 - Como a criança realiza os desafios
 - Como foi a interação com o ambiente
-

OBJETOS DE APRENDIZAGEM

- **Objetos de Aprendizagem:**
 - Ciberinfância
 - Arquiteturas Pedagógicas para Educação Infantil
 - Produzindo Infâncias.
 - Módulos, Guia, Glossário, Midiateca.
-

Ciberinfância

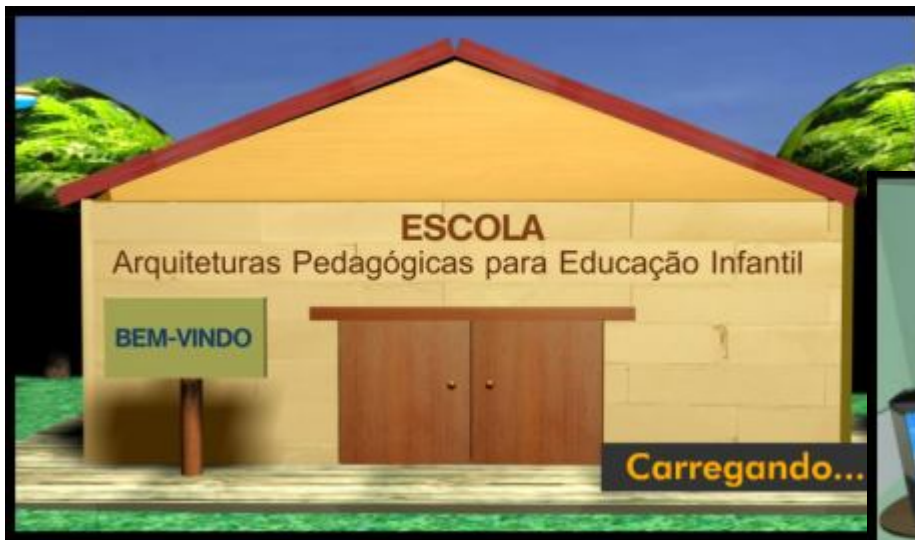
Telas de entrada



Tela dos Desafios

Arquiteturas Pedagógicas para Educação Infantil

Tema: questões acerca de planejamento pedagógico na Educação Infantil, especialmente vinculando-o aos ambientes virtuais de aprendizagem no desenvolvimento de arquiteturas pedagógicas por meio dessa integração.



Arquiteturas Pedagógicas para Educação Infantil



*Tela do Módulo
Arquiteturas Pedagógicas*

Tela dos Módulos

Produzindo Infâncias

Tema: questões históricas, sociais, culturais,
políticas que perpassam e produzem as
infâncias

Produzindo Infâncias



Telas de entrada



- **Objetos de aprendizagem:**
 - Outras Infâncias;
 - A formação do símbolo na criança
-

Outras Infâncias

Tema central: diferentes tipos de infâncias e suas questões culturais.

Outras Infâncias

Tela inicial

Outras Infâncias

Início	Guia	Desafios	Midiateca	Glossário
--------	------	----------	-----------	-----------



Apresentação

O objeto de aprendizagem Outras Infâncias tem como tema central as infâncias, pretendendo discutir alguns tipos de infâncias por meio dos seguintes desafios:

- **Infância em Situação de Rua;**
- **Infância Trabalhadora;**
- **Infância em Situação de Risco;**
- **Infância "Executiva";**

Os desafios potencializam as discussões com o objetivo de colocar esse tema dentro de uma discussão que parte não de verdades absolutas, mas de verdades em suspenso, a fim de problematizá-lo e procurar compreendê-los.

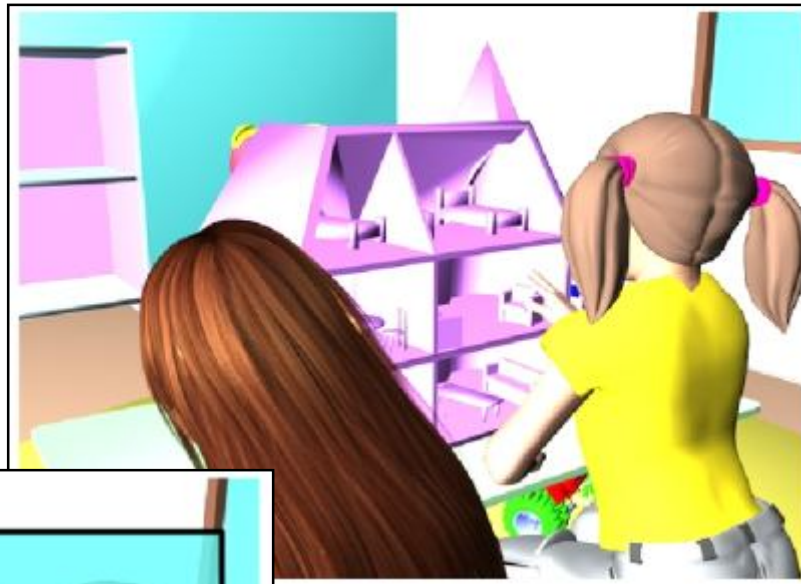
Bom Trabalho!

A formação do símbolo na criança (FORMSIM)

Tema: a formação do símbolo na criança a partir da obra de mesmo nome do epistemólogo Jean Piaget.

FORMSIM

Telas do desafio



Tela inicial

Desafio:
Jogos Simbólicos

No Jogo Simbólico (2-6 anos), o símbolo implica a representação de um objeto ausente (jogo de faz-de-conta), predominando a fantasia, o imaginário. A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu ambiente e assimilar, dessa maneira, a realidade. Essa é também uma forma de expressão. Esse jogo de faz-de-conta possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, bem como revela conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

Slides

- **Objetos de aprendizagem:**
 - *A produção da cultura infantil e os espaços digitais;*
 - Software social na Educação Infantil;
-

Tema: contextualização histórica de jogos, *softwares* e *sites*, visando o trabalho pedagógico com a ciberinfância.

A produção da cultura infantil e os espaços digitais

 Guia  Glossário  MEDIATECA

Home

Módulo Geral

Módulo 1

Módulo 2

Apresentação

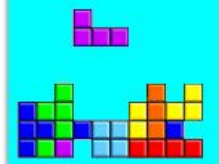
Este objeto de aprendizagem (OA) trata do tema da tecnologia digital e da constituição da ciberinfância a partir de um contexto histórico. Destina-se a professores de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, que participam de cursos de formação ou que tenham interesse pelo tema.

A proposta do OA é traçar um panorama histórico acerca da tecnologia digital e o seu uso por crianças. Pretende-se ainda identificar algumas características que marcam esta infância que lida com as novas tecnologias como computador, videogame, celulares, aparelhos de mp3, mp4, mp5, etc. Dessa forma, busca-se problematizar artefatos culturais, mais especificamente os digitais, destinados ao público infantil.

Pesquisas recentes têm apontado que, diferentemente da tradição moderna, não há uma infância universal, mas sim tipos de infância. As infâncias podem apresentar características marcantes, porém mesmo essas não são únicas, nem estanques. Suas características são flexíveis, fluidas e estão em constante modificação. Essas infâncias encontram-se, entrecruzam-se e conectam-se através da rede estabelecendo trocas.

Compreende-se também que não há "uma ciberinfância", mas traços de um tipo de infância na qual as crianças, permitidas pela cultura, dominam a tecnologia digital. Com o objetivo de que os professores se aproximem mais das vivências dessas crianças, este objeto de aprendizagem apresenta e analisa a trajetória e a evolução do computador e de seus recursos, especialmente no Brasil. Assim, acredita-se que, a partir da exploração deste objeto, é possível construir uma noção do contexto em que nascem e vivem as crianças que hoje dominam muitos artefatos digitais.

No decorrer do estudo, propõe-se analisar os diferentes usos que as crianças fazem desses meios tecnológicos, o que elas buscam, o que as diverte, o que as capta. Assim, acredita-se que será possível uma aproximação dos professores com os interesses e as vivências das crianças que estão "ligadas" nas novas tecnologias, através das quais elas se relacionam crianças do seu próprio bairro ou outras distante milhares de quilômetros.



- Módulos
- Desafios
- Guia
- Glossário
- MEDIATECA

Software Social na Educação Infantil

- Enfoca o uso/aplicação do software social no espaço pedagógico da Educação Infantil.



- Discute sobre práticas pedagógicas para ciberinfância, com materiais pedagógicos digitais.



O PROFESSOR 2.0 DA CIBERINFÂNCIA

INÍCIO GUIA MÓDULO 1 MÓDULO 2 MÓDULO 3

MIDIATECA GLOSSÁRIO

O Objeto

Este objeto trata da infância que convive com as tecnologias digitais, denominada de ciberinfância e sua relação/integração com as práticas pedagógicas no espaço escolar. Parte-se do conceito de Prensky que define esta geração como nativos digitais. São crianças que conhecem o computador desde que nasceram e navegam, se comunicam, interagem através da Internet com maior naturalidade/familiaridade. Pode-se dizer que estas vivem no mundo da Web 2.0, que significa uma segunda geração de serviços de internet, os quais visam a participação, comunicação, interação e produção do usuário.

Atualmente, observa-se que, na maior parte das vezes, o trabalho desenvolvido nas escolas não leva em consideração os recursos que as crianças já estão familiarizadas, gostam e se interessam. Portanto, o objetivo deste objeto de aprendizagem é pesquisar e disponibilizar aos professores desta geração material didático-pedagógico digital acerca de "possíveis" práticas pedagógicas que contemplem a ciberinfância, de forma que as crianças construam novos conhecimentos para a vida na sociedade contemporânea.

CRÉDITOS

- Busca analisar o caráter criativo das ações na construção do conhecimento com o suporte de softwares sociais presentes na web 2.0.



The screenshot shows a website interface with a dark teal background. At the top center, there is a yellow banner with the text "PRÁTICAS CRIATIVAS NA WEB 2.0" and a logo of five yellow circles. Below this, the main content area is white with a blue header "O Objeto". The text in the main area discusses creativity in education and the role of social software in Web 2.0. On the left side, there is a vertical navigation menu with buttons for "INÍCIO", "GUIA", "GLOSSÁRIO", and "MIDIATECA". On the right side, there is another vertical navigation menu with buttons for "MÓDULOS", "CRÉDITOS", "O LABORATÓRIO", and "O PROFESSOR 2.0 DA CIBERINFÂNCIA". At the bottom of the main content area, there is a link "ver GUIA >".

PRÁTICAS CRIATIVAS NA WEB 2.0

O Objeto

A criatividade é um tema que vem sendo discutido constantemente na educação. Atualmente, existem diversas definições para o conceito de criatividade, bem como, o que é ser criativo. Por sua vez, a **Web 2.0** proporciona espaços virtuais para o processo criativo, através de suas ferramentas e das possibilidades de interação proporcionadas pela rede.

O objeto de aprendizagem (OA) "**Práticas Criativas na Web 2.0**" busca analisar, especificamente, o caráter criativo das ações na construção do conhecimento. Nesse sentido, os softwares sociais, presentes na web 2.0, podem proporcionar aos sujeitos situações práticas em que se possa analisar e refletir sobre as ações e seus resultados, compreendendo-os na medida em que sua mente cria instrumentos para interpretá-los.

[ver GUIA >](#)



Letramento Digital
Objeto de Aprendizagem

Início

Guia

Módulos

Glossário

Midiateca

Créditos

Início

A competência para usar os equipamentos digitais com desenvoltura permite ao aprendiz contemporâneo a possibilidade de reinventar seu cotidiano, bem como estabelece novas formas de ação, que se revelam em práticas sociais específicas e em modos diferentes de utilização da linguagem verbal e não-verbal. Pode-se afirmar que um indivíduo possuidor de letramento digital necessita de habilidade para construir sentidos a partir de textos que mesclam palavras que se conectam a outros textos, por meio de hipertextos, links e hiperlinks; elementos pictóricos e sonoros numa mesma superfície – textos multimodais. Ele precisa também ter capacidade para localizar, filtrar e avaliar criticamente a informação disponibilizada eletronicamente, e ter familiaridade com as normas que regem a comunicação com outras pessoas através dos sistemas computacionais.

Alunos Zappiens

Descrição | Acessar

Alunos



Zappiens

- Núcleo de Tecnologia aplicada à Educação
 - Objetos de aprendizagem:
http://www.nuted.ufrgs.br/wordpress/?page_id=79
 - Patricia Alejandra Behar
 - Caroline Bohrer do Amaral
-



Alguns sites infantis

- 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>)
-