

GERAÇÃO TOUCH: REFLEXÕES SOBRE AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E A CULTURA INFANTIL

Glaucia Silva da Rosa[1]

Resumo:

Este artigo tem por objetivo abordar questões sobre as tecnologias digitais e a nova geração de crianças que nascem imersas em mundo altamente tecnologizado. Para tal reflexão, utilizou-se o processo de revisão bibliográfica a partir de alguns autores que discutem sobre a cultura lúdica da contemporaneidade. O resultado deste estudo mostra algumas características dessa chamada geração "homo zappiens", que nascem e crescem inseridas em meio aos mais diversos artefatos tecnológicos e participam ativamente do mundo digital virtual. Sendo assim, o estudo evidencia que as crianças encontram nas tecnologias digitais uma nova forma de viver, conviver, brincar e elaboram por meio da interação uma nova forma de aprender.

Palavras-chave: Educação Infantil; tecnologias digitais; cultura infantil.

Introdução

É vivido um momento em que a difusão das tecnologias digitais (TD) é cresce no mundo inteiro. Cresce também, em nosso país, o interesse por políticas de inclusão digital em escolas públicas. Com a flexibilidade no tempo e no espaço, surge uma teia de comunicação que integra diferentes etnias e culturas, e é por meio desta comunicação que nasce uma nova maneira de interagir, compartilhar experiências, realizar pesquisas, adquirir conhecimento e fazer aprendizagem, o que contribui, de certa forma, para a ruptura de um paradigma educacional vigente.

Nesta perspectiva, a inclusão digital gera novas exigências para os professores na atualidade, pois estes necessitam emancipar-se a fim de buscar conhecer as possibilidades que as tecnologias digitais (TD) podem trazer para sua prática pedagógica, afim de potencializar as aprendizagens da nova geração de sujeitos que vem entrando na escola.

Nesse contexto surge a presente pesquisa, que a partir de uma revisão bibliográfica analisa e reflete as possíveis implicações dos avanços das tecnologias digitais na cultura lúdica infantil. O artigo está organizado em quatro sessões: a primeira sessão traz uma

pequena introdução pincelando o assunto a ser tratado no desenvolvimento deste texto; a segunda sessão apresenta uma reflexão sobre a cultura infantil da contemporaneidade; a terceira sessão apresenta os novos sujeitos da aprendizagem; a quarta e última sessão apresenta algumas considerações finais, sobre os desafios apresentados por essa geração.

A cultura infantil

Pode-se dizer que a criança inventa e reinventa suas brincadeiras utilizando-se da sua imaginação, algo que ela faz muito bem sem a presença ou interferência do adulto, porém não é possível deixar de dizer que faz parte da identidade das crianças a identidade cultural. Quer dizer que a criança tem a capacidade de constituir culturas, porém não redutíveis totalmente às culturas dos adultos, como diz Sarmiento (2004) as crianças não têm autonomia suficiente para determinar como deve ser sua infância.

As culturas da infância exprimem a cultura social em que se inserem, mas fazem-no de modo distinto das culturas adultas, ao mesmo tempo em que veiculam formas especificamente infantis de inteligibilidade, representação e simbolização do mundo. (SARMENTO, 2004, p.12)

Adotar jogos e brincadeiras como metodologia curricular, possibilita à criança base para subjetividade e compreensão da realidade concreta, pois elas precisam dessas atividades para que possam se desenvolver. Segundo Piaget (1979), a criança desenvolve a capacidade simbólica, ou seja, não depende apenas das suas sensações, dos seus movimentos, mas já distingue um significador (imagem, palavra ou símbolo) daquilo que lhe fornece sentido (o objeto ausente), o significado. Já a teoria Vygotskiana (1989), diz que pelo brincar a criança reorganiza suas experiências, ou seja, vivenciar experiências com prazer é muitas vezes, mais importante que concluir tarefas com eficiência.

Ao analisar a interação infantil através da rede percebe-se que uma reconfiguração da cultura das crianças. Essa reconfiguração acontece devido as possibilidades que as tecnologias digitais oportunizam as crianças.

Para Capparelli (2002), a cibercultura infantil está se construindo por meio das relações das crianças com as tecnologias digitais. E é assim que cresce a cultura que se determina a partir da interação com outro (sujeito) e o meio (tempo e espaço, onde está), para Tapscott (1999) "a interação ajuda as crianças a crescer, exigindo que desenvolvam valores, exercitem o discernimento, analisem, avaliem, critiquem ou saiam em auxílio à outra pessoa".

O novo sujeito da aprendizagem

Quem nunca ouviu a frase: "as crianças de hoje nascem com um celular na mão!". Os indivíduos nascidos depois dos anos 80 cresceram numa sociedade imersa em todo tipo de Tecnologia Digital (TD), conectados à diferentes tipos de redes, eles são os chamados "nativos digitais" (PRENSKY, 2001). Esses sujeitos pertencem a geração "homo zappiens" (VEEN & VRAKING, 2009). Na tabela abaixo Schlemmer e Lopes (2012) apresentam uma linha do tempo com as principais denominações atribuídas aos novos sujeitos de aprendizagem.

Fonte: SCHLEMMER E LOPES, 2012.

Para os autores apesar das críticas que existem a essas diversas denominações, essa é a nova geração da sociedade contemporânea, que se movimenta com facilidade e rapidez neste mundo altamente tecnologizado, acessando a uma grande variedade de informações e possibilidades de comunicação e interação instantânea. Eles possuem uma intimidade singular com TDs e, facilmente criam as suas redes, segundo Presky (2010), "na verdade, como seus cérebros ainda estão crescendo, as crianças provavelmente gostam desse aprendizado livre mais que o resto de nós", desta maneira percebe que o cérebro dos jovens estão se formando mais maleáveis, com maior plasticidade, ressaltando maior atividade em áreas que afetam a tomada de decisões e o raciocínio complexo.

"é a nova geração que aprendeu a lidar com novas tecnologias, que cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância. Esses recursos permitiram ter controle sobre o fluxo de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicar-se e colaborar em rede, de acordo com suas necessidades. O Homo zappiens é um processador ativo de informação, resolve problemas de maneira muito hábil, usando estratégia de jogo, e sabe se comunicar muito bem. Sua relação com a escola mudou profundamente... o Homo zappiens é digital e a escola é analógica." (Veen & Vrakking, 2009, p. 12)

Os indivíduos da geração "homo zappiens", conforme Veen e Vrakking (2009) precisam estar no controle do fluxo da informação; são jogadores assíduos de games se comunicam por meio das TDs a maior parte do tempo (MSN, Skype, Gtalk, celulares), utilizando uma linguagem própria; integram diferentes tipos de redes sociais; dificilmente lêem manuais; criam identidades virtuais para interagir em salas de chat e avatares em mundos virtuais 3D (tridimensional) ; memorizam mais endereços de URLs do que verbos irregulares; customizam suas músicas, criam textos, imagens, vídeos e os compartilham na

web, socializam ideias de forma que a escola para eles representa mais um lugar para encontrar amigos não de aprender; realizam diversas atividades simultaneamente, tais como: ouvir música, interagir com diferentes amigos virtuais pelo comunicadores instantâneos, surfar na internet e fazer o tema de casa.

Enfim, essa geração aprende por meio de cliques, toques, telas, ícones, sons, jogos, uma gama de ações e interações que envolvem a pesquisa, a descoberta, o desafio, a exploração, a experimentação, a vivência em variadas redes de conversação online. Segundo Ferreira et al (2005),

Essa geração de jovens e adolescentes, incluindo crianças em tenra idade, cria comunidades virtuais, desenvolvem softwares, fazem amigos virtuais, vivem novos relacionamentos, simulam novas experiências e identidades, encurtam as distâncias e os limites do tempo e do espaço e inventam novos sons, imagens e textos eletrônicos. Enfim, vivem a cibercultura (FERREIRA; LIMA; PRETTO, 2005, p.247).

São sujeitos que estabeleceram configurações de convivência com outros sujeitos, de uma forma própria e particular, ligados aos espaços digitais virtuais, construindo o que Castells (1999) denomina "Cultura da virtualidade real".

Considerações finais

É inegável contestar que estamos vivendo um momento de grandes mudanças, onde os processos de ensinar e aprender estão se modificando, tendo como meio as TDs. Essa constatação faz refletir sobre como as crianças aprendem, como elas brincam e como dão significado ao mundo onde vivem. Nesse sentido, pode-se dizer que hoje a aprendizagem, a brincadeira e o mundo infantil ocorre por meio das diferentes experimentações num mesmo tempo-espaço podendo ser ele digital virtual ou não.

Inseridas na cibercultura as crianças criam e recriam diferentes caminhos e ações, pois são cada vez mais autônomas e independentes. Clicar e aprender se torna uma maneira inerente da condição humana, pois é um modo de elaborar a vida, favorecendo a comunicação e a troca de experiência. Na era das tecnologias e da instantaneidade, clicar e aprender são uma das satisfação que movimenta a cultura infantil, por isso, a educação não pode ficar presa aos seus modelos tradicionais de ensino, é necessário romper com o paradigma vigente para que possa criar uma escola mais atrativa para essa geração "homo zappiens".

Referências

- CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CAPPARELLI, Sérgio. Infância digital e cibercultura. In: PRADO, José Luiz Aidar (Org.). **Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker Editores, 2002, p. 130-145.
- FERREIRA, S.L.; LIMA, M.F.M.; PRETTO, N.L. Mídias digitais e educação: tudo ao mesmo tempo agora o tempo todo. In: BARBOSA FILHO, André; CASTRO, Cosette; TOME, Takashi. (Orgs.). **Mídias digitais: convergência tecnológica e inclusão social**. São Paulo: Paulinas, 2005, p. 225-255
- PIAGET, Jean. *O Desenvolvimento da inteligência* - Nelson Valente Ed. National, 1979.
- PRENSKY, Marc. "**Não me atrapahe, mãe - Eu estou aprendendo!**" como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI - e como você pode ajudar. In: PRENSKY, Marc; tradução Livia Bergo. São Paulo: Phorte, 2010.
- _____. Digital Natives Digital Immigrants. In: PRENSKY, Marc. **On the Horizon**. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001. Disponível em <<http://www.marcprensky.com/writing/>> (Acesso em 23 de maio de 2012).
- SCHLEMMER, Eliane; LOPES, Daniel Queiroz. A Tecnologia-conceito ECODI: uma perspectiva de inovação para as práticas pedagógicas e a formação universitária. In VII Congresso Iberoamericano de Docência Universitária, 2012, Porto, Portugal. Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto.
- SARMENTO, Manuel Jacinto. As culturas da Infância nas Encruzilhadas da Segunda Modernidade. In: SARMENTO, M. e CERISARA, A.B.: **Crianças e Miúdos: perspectivas sociopedagógicas da infância e educação**. Porto: ASA, 2004. In: Subsídios Para Reorientação básica Municipal. Florianópolis: SME, 2000.
- TAPSCOTT, Dan. **Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da Geração Net**. Tradução de Ruth Gabriela Bahr. São Paulo: Makron Books, 1999.
- VEEN, W.; VRAKING, B. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989

[1] Mestre em Educação pelo Centro Universitário La Salle. Email: glauciabert@hotmail.com