



INTER
FACES
CIENTÍFICAS

EDUCAÇÃO

ISSN IMPRESSO 2316-333X

E-ISSN 2316-3828

DOI-10.17564/2316-3828.2018v6n3p135-146

NÚMERO TEMÁTICO - PROCESSOS DE FORMAÇÃO E ENSINO-APRENDIZAGEM NA CIBERCULTURA

A CULTURA DIGITAL NO COTIDIANO DAS CRIANÇAS: APROPRIAÇÃO, REFLEXOS E DESCOMPASOS NA EDUCAÇÃO FORMAL¹

DIGITAL CULTURE IN CHILDREN'S DAILY LIFE: OWNERSHIP, REFLEXES AND MISMATCHES IN FORMAL EDUCATION

LA CULTURA DIGITAL EN LA VIDA DIARIA DE LOS NIÑOS: LA PROPIEDAD, LOS REFLEJOS Y DESCOMPASOS EN LA EDUCACIÓN FORMAL

Fernando Silvio Cavalcante Pimentel²

Cleide Jane de Sá Araújo Costa³

RESUMO

O estudo analisa como as crianças incorporam e usam as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) em seu cotidiano, considerando que estas tecnologias estão disponíveis na atual conjuntura sociocultural. Compreende-se que as crianças participantes da pesquisa fazem parte da cultura digital, que apresentam especificidades e singularidades no uso das tecnologias digitais. O processo de coleta de dados com as 57 crianças, a partir da observação em suas práticas no laboratório de informática de uma escola da rede privada de ensino, contou com as seguintes técnicas: questionário; entrevista semiestru-

turada; análise dos planos de aula. Para compreender as respostas, foi incorporado um olhar confrontativo para estabelecer relações entre o contexto escolar e o contexto fora da escola. A pesquisa mostrou que as crianças estão inseridas na cultura digital e que utilizam as TDIC de forma inovadora nos ambientes externos à escola.

PALAVRAS-CHAVE

Cultura Digital. TDIC. Aprendizagem.

¹ Baseado na Tese a aprendizagem das crianças na Cultura Digital – UFAL (2015).

ABSTRACT

It examines how children incorporate and use the Digital Technologies of Information and Communication (TDIC) in their daily lives, considering that these technologies are available in the current socio-cultural environment. It is understood that the survey participants children are part of digital culture, which have specific and singularities in the use of digital technologies. The data collection process with 57 children, from observation in their practices in the computer lab of a school private schools and had the following techniques: questionnaire;

semi-structured interviews; analysis of lesson plans. To understand the answers, a look confrontational to establish relationships between the school context and the context out of school was built. Research has shown that children are included in digital culture and using the innovatively TDIC in outdoor school.

KEYWORDS

Digital Culture. ICDT. Learning.

RESUMEN

El estudio examina cómo usan los niños e incorporan la Tecnología Digital de Información y Comunicación (TDIC) en su vida diaria, dado que estas tecnologías están disponibles en el actual entorno socio-cultural. Se entiende que los participantes de la encuesta, los niños, son parte de la cultura digital, que tiene características y peculiaridades específicas en el uso de las tecnologías digitales. El proceso de recolección de datos con 57 niños, a partir de la observación de sus prácticas en el laboratorio de computación de las escuelas privadas a la escuela y tenía las siguientes técnicas: cuestionario; entrevistas semiestructura-

das; análisis de los planes de lecciones. Para entender las respuestas, un aspecto de confrontación para establecer relaciones entre el contexto escolar y el contexto de la escuela fue construida. La investigación ha demostrado que los niños se colocan en la cultura digital y el usan de manera innovadora las TDIC en otras partes, además de la escuela.

PALABRAS CLAVE

cultura digital. TDIC. Aprendizaje

1 INTRODUÇÃO

Na conjuntura da aceleração que permeia toda a sociedade, os avanços tecnológicos têm proporcionado desenvolvimento significativo e direto em diversas áreas, seja nas ciências aplicadas, nos meios de produção, como também nos processos que envolvem a educação. Uma das grandes possibilidades de crescimento que estes avanços têm proporcionado concentra-se na possibilidade de utilização de vários recursos das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) em atividades ou ambientes educacionais.

As TDIC podem ser compreendidas como as tecnologias que se baseiam em sistemas computacionais e conexão com a internet como características, diferenciando-se das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) exatamente pela presença do digital, mas não sendo seu único elemento que lhes distingue das TIC. Pretende-se então, a partir desta circunstância que vive a sociedade, esclarecer o seguinte problema de pesquisa: como as crianças na cultura digital usam as TDIC como estratégias de aprendizagem no contexto escolar e fora da escola?

Sendo um recorte da tese que teve como objetivo geral analisar como as crianças na cultura digital usam as TDIC como estratégias de aprendizagem no contexto escolar e extra escolar, este estudo apresenta como a cultura digital tem influenciado diretamente no cotidiano das crianças, tendo em vista a apropriação, reflexos e descompasos na educação formal.

Os resultados deste estudo permitiram compreender o universo das crianças inseridas na cultura digital, possibilitando uma reflexão de como fazemos a educação acontecer nos espaços educacionais instituídos.

Dada a natureza da questão foco, esta investigação é de cunho quanti-qualitativo, a partir do estudo de caso descritivo-analítico. Os sujeitos envolvidos neste estudo foram estudantes de três turmas do 5º ano do ensino fundamental de um escola privada, situada na cidade de Maceió-AL. A delimitação deste espaço/*locus* teve como base a inserção de atividades e projetos didáticos, utilizando as TDIC realizados pelos professores da escola.

2 A CULTURA DIGITAL E SUAS CARACTERÍSTICAS

A inegável mudança social, vivenciada nos últimos 30 anos, tem revelado características de como a sociedade tem buscado cada vez mais a integração e a inter-relação das pessoas e de suas culturas (CASTELLS, 2007). Por um lado, o processo de globalização tem oportunizado que pessoas e produtos possam transitar de um lado a outro do planeta, compartilhando hábitos e culturas de regiões tão diferentes. Por outro lado, visualizam-se grupos sociais que buscam registrar e fortalecer suas próprias culturas, no receio de que tudo o que foi construído ao longo do tempo se perca com a inculturação.

Neste estudo nos apropriamos da compreensão da sociedade conectada em rede como ponto significativo para a compreensão da cultura digital, que habitamos e que define posturas e condutas diante dos mais variados aspectos da vida, inclusive para a compreensão das crianças, também integrantes desta vida conectada, concordando com o conceito de cultura digital apresentado por Lemos e Cunha (2003) e Santos (2013), quando afirmam que a cibercultura é a relação entre as TDIC e cultura, emergentes a partir da convergência informatização/telecomunicação, em que os meios digitais proporcionam intensa interação, multiplicando a difusão de informações e a criação de comunidades de prática em redes sociais digitais.

A sociedade da informação apresentada por Bangemann (1994) é compreendida por Lévy (1996; 1999) a partir da cibercultura, na qual o digital e o virtual tem um impacto direto nas formas como nos comunicamos e lidamos com o conhecimento. A possibilidade da digitalização permite a transmissão e a cópia dos arquivos “sem perdas de informação” (LÉVY, 1996, p. 51), o que permite um tipo de tratamento de informação eficaz e complexo. Kozinets (2014) afirma que os nossos mundos e as nossas relações sociais estão se tornando digitais, ou incorporando o digital no cotidiano, implicando numa série de modificações em nossas ações e pensamentos diários, inclusive em nossa relação com o que sabemos e como usamos este saber de forma prática.

Apesar de Lévy (1996) afirmar que vivemos na cibercultura, o que nos possibilita uma nova relação com o saber, mais difuso, descentralizado, sem hierarquias pré-definidas e mais personalizado, o aspecto mais significativo desta nova interpretação da sociedade é a mudança da tecnologia do analógico para o digital, implicando na aquisição de novas características, tais como o uso de artefatos digitais para a comunicação imediata e para a realização de procedimentos médicos ou para a realização atividades educacionais.

Entretanto, Castells (2007) e Buckingham (2012) afirmam que não é a tecnologia simplesmente que está mudando a sociedade, já que a tecnologia é resultado do próprio dinamismo social e de sua busca pela sobrevivência. Para o autor, a tecnologia é apenas um dos elementos que também está sofrendo avanços. As mudanças sociais são decorrentes das formas de compreensão da vida, como também das relações entre as pessoas e a maneira que encontram para o desenvolvimento da economia, da saúde, da educação e da sua própria evolução.

Em alguns casos as tecnologias são utilizadas para realizar o que já é feito sem elas. Para Coll, Mauri e Onrubia (2010, p. 75), “a simples incorporação ou o uso em si das TIC não geram, inexoravelmente, processos de inovação e melhoria do ensino e da aprendizagem”. Mas essa potencialidade do uso das TDIC é uma das características significativas desta sociedade e ao nos debruçarmos sobre as peculiaridades desta cultura digital, observamos que a principal especificidade é a mudança tecnológica da transformação dos aparatos analógicos em digitais (LÉVY, 1999).

Esta compreensão sobre a cibercultura exige pensá-la a partir de múltiplos olhares, tendo em vista o emaranhado de definições sobre o termo cultura, enquanto conjunto de ideias, crenças, valores, formas e estilos de vida que se materializam como potencia no mundo virtual e que se atualiza de maneira exponencial por meio das conexões. Seu estudo, que tem variantes epistemológicas de acordo com cada escola sociológica, aponta para um sentido ou uma interpretação sobre cultura a partir de seus pressupostos.

Na busca do entendimento da cultura digital, Pretto e Silveira (2008, p. 78) defendem que ela “indica intrinsecamente um processo crescente de reorganização das relações sociais mediadas pelas tecnologias digitais, afetando em maior ou menor escala todos os aspectos da ação humana”, sendo fundamental entender as mudanças nas relações sociais e na dinâmica da vida de todos, inclusive das crianças.

3 AS CRIANÇAS NA CULTURA DIGITAL

No intuito de se esboçar um perfil de como as crianças da atualidade agem, em contraposição às crianças de 30 anos atrás, é oportuno observar a análise social apresentada por Castells (2007) que, ao descrever as mudanças paradigmáticas dos últimos anos, alerta para o fato de que as crianças de hoje já nascem imersas num emaranhado de tecnologias que fazem parte de suas vidas e que não faziam parte da vida das crianças das gerações anteriores. Neste sentido, é necessário um olhar criterioso sobre as implicações do uso das TDIC por estas crianças e com elas, seja na escola ou em outros espaços.

As características apresentadas para as crianças na cultura digital costumam ser evidentes em contextos em que as crianças tem acesso as TDIC e que normalmente pertencem a uma situação social mais privilegiada (CGI.br, 2012; 2013). Por outro lado, há crianças que nasceram nesta era digital, mas que ainda não estão inseridas neste contexto por questões econômicas, implicando numa limitação de acesso as TDIC, inclusive nas escolas. Estas crianças podem ser reconhecidas como excluídas digitalmente, apesar de pertencerem à geração das crianças da cultura digital.

Para existir no contexto da sociedade, interagir com os outros e com o mundo as crianças na cultura digital fazem uso de várias TDIC, normalmente de forma concomitante (VENN; WRACKING, 2011). Entre as principais tecnologias utilizadas pelos nativos estão os videogames, internet, telefone celular, MP3, *iPod* e mais recentemente *laptops*, *tablets* e *smartphones*, processando “quantidades enormes de informação por meio de uma grande variedade de tecnologias e

meios” (VENN; WRAKING, 2011, p. 5) substituindo o papel e lápis, nas tarefas cotidianas.

As características das crianças na cultura digital exigem uma nova postura educacional, pois demonstram que há uma necessidade de revisão da função social da escola. Romani (2012) reforça a necessidade da alfabetização midiática, do letramento e formação para as novas competências digitais entre as gerações mais jovens, objetivando atender a estas especificidades das crianças. Para estes autores as gerações mais jovens, as crianças da geração digital, precisam do “conhecimento e da experiência necessárias para desempenhar uma tarefa ou trabalho específico” (ROMANI, 2012, p. 852), e que a maioria das escolas, com um currículo pensado para uma outra realidade de mundo, não consegue atender.

Tayie, Pathak-Shelat e Hirsjarvi (2012) apresentam outra característica desta geração, indicando que os jovens usam as mídias na busca de informação, a tempo que se alfabetizam por meio da própria mídia. Para estes autores, um hábito dos jovens é usar as tecnologias para a comunicação/interação em busca de informações que necessitam no dia a dia. Eles não fazem apenas pesquisas acadêmicas ou escolares, mas buscam cotidianamente informações que lhes sejam relevantes para a realização de tarefas diárias.

Esta “nova” forma de se comunicar, interagindo por meio das TDIC, parece ser, a característica mais evidente das crianças na cultura digital, além da relação diferenciada com os artefatos digitais. Enquanto as pessoas que não vivem a cultura digital buscam a leitura de manuais, para poder operar as novas tecnologias, as crianças na cultura digital primeiro usam e, somente depois, se encontram alguma dificuldade, buscam a solução junto a outras crianças ou em sites especializados.

A leitura dos manuais, quando a fazem, fica para um segundo plano. O mais comum é o uso das redes sociais digitais (RSD) como fonte de informação para a solução dos problemas ou das questões a serem resolvidas. Buckingham (2012) ressalta que, neste ponto, as crianças que têm acesso as TDIC em casa são as que mais se beneficiam destes artefatos na escola, pois trazem consigo algumas habilidades e conhecimentos que necessitam.

4 UM PERCURSO METODOLÓGICO

O objetivo deste estudo, sendo uma pesquisa quanti-qualitativa, exploratória e sob os encaminhamentos do estudo de caso (YIN, 2005), foi analisar como as crianças na cultura digital usam as TDIC como estratégias de aprendizagem no contexto escolar e extraescolar, considerando que estas tecnologias digitais fazem parte do cotidiano destas crianças e influenciam diretamente no seu desenvolvimento cognitivo.

Nosso primeiro passo foi optar por uma metodologia qualitativa, tendo em vista que ela ganha sentido exatamente por oferecer ao estudo das relações sociais uma análise plural da vida. Outra opção significativa foi delimitar a investigação como uma pesquisa descritiva-analítica.

Também, optamos pela utilização de um estudo de caso único, a saber, o caso dos estudantes do 5º ano do ensino fundamental de uma escola particular que está inserindo o uso das TDIC no processo ensino-aprendizagem. A escolha deste caso teve em vista que estas crianças são usuárias das TDIC em casa e na escola, além do fato de que a escola preconiza em seu PPP uma educação que permita uma formação integral e em consonância com as exigências atuais da sociedade.

Após o retorno do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) preenchido pelos pais e do Termo de Assentimento preenchido pelas crianças, chegamos a delimitação inicial dos sujeitos da pesquisa (SP = P1-P2), sendo P1 = População geral (83 estudantes) e P2 = Estudantes autorizados pelos pais. O quantitativo SP no início da pesquisa foi de 54 estudantes, ou 65, 03% da P1.

Para a coleta inicial de dados utilizamos de um questionário, sua constituição seguiu a estrutura: na etapa 1 foram elaboradas 12 questões objetivas com objetivo de saber a realidade dos estudantes, se possuem artefatos digitais e se possuem perfis em algumas interfaces da internet. Na etapa 2 elaboramos 33 questões objetivas que tinham como objetivo fazer o levantamento de como as crianças estão usando as interfaces para finalidades educacionais em dois contextos: na escola e fora da escola.

Na terceira etapa do questionário, com apenas duas questões objetivas, visando complementar a res-

posta da questão 31 da segunda etapa, no caso das crianças responderem se fazem uso da *lan house* para conectar a internet. A quarta etapa do questionário foi composta por 6 questões subjetivas que tinham como objetivo identificar as estratégias de aprendizagem usadas pelas crianças e para a análise das respostas utilizamos a análise do conteúdo, identificando as coincidências entre as respostas e verificando o sentido simbólico das respostas.

Com a aplicação do questionário passamos para o terceiro e último momento da primeira fase, que consistiu em analisar as estratégias de aprendizagem com uso das TDIC utilizadas pelas crianças; as ferramentas mais utilizadas pelas crianças para a interação e aprendizagem e quais as estratégias de aprendizagem que utilizam nos contextos da sala de aula e fora da sala.

Após a tabulação e análise destes dados, passamos a elaboração do segundo instrumento: uma entrevista, composta por sete perguntas subjetivas, que buscaram esclarecer sobre as estratégias de aprendizagem usando as TDIC nos contextos da escola e fora da escola, 55 crianças participaram desta etapa da pesquisa. Após a gravação de todas as entrevistas, realizamos a transcrição de cada uma e realizamos o procedimento de categorização, buscando identificar como as crianças usam as TDIC nos dois contextos e destacando elementos que formariam os elementos dos mapas conceituais.

5 APROPRIAÇÃO, REFLEXOS E DESCOMPASOS NA EDUCAÇÃO FORMAL

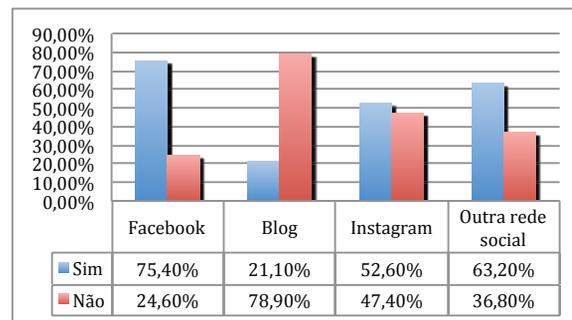
Por meio da análise dos dados coletados, detectamos que as crianças participantes podem ser identificadas como inseridas na cultura digital ao identificarmos que 96,5% responderam que possuem computador ou *notebook* em casa, enquanto 86% indicam que também possuem *Tablet*. Sobre o acesso à Internet em casa, 96,5% responderam positivamente. Este dado nos permite concluir que as crianças participantes deste estudo participam da cultura digital, seja pelo conta-

to direto com as TDIC, seja pelo acesso a Internet em casa e na escola, aonde este acesso é oferecido para as crianças no laboratório de informática.

As respostas para a questão 31 apresentam que as crianças não usam *Lan House* para se conectar com a internet, com um alto índice de respostas para a opção “nunca” (78,9%) e 12,3% para a opção “raras vezes”. Estes dados, complementados com os dados da tabela 1, indicam que cada vez mais o acesso não está mais “confinado” a um espaço delimitado. Este acesso, porém, conforme Coll, Mauri e Onrubia (2010), pode incidir no aumento e melhoria no acesso a informação, o que não implica numa melhoria na aprendizagem, tendo em vista que não há um uso inovador da Internet por parte dos professores, que não propõem atividades colaborativas, de criação ou de difusão do que é aprendido, permanecendo o uso das TDIC para propostas metodológicas consolidadas ou tradicionais.

Na análise do perfil das crianças em relação à cultura digital, as questões 8 a 11 questionavam se as crianças possuem conta nas redes sociais digitais mais conhecidas ou em alguma outra rede social (GRÁFICO 1). Observa-se que as crianças preferem o *Facebook*, que possibilita uma maior interação entre os usuários e que possui elementos que são mais atraentes, como a possibilidade da interação síncrona, a postagem de fotos/imagens, enquanto que os *blogs* são mais estáticos e aparentemente mais formais.

Gráfico 1 – Redes Sociais utilizadas pelas crianças



Fonte: Dados da pesquisa (2014).

A questão 6 perguntava se as crianças possuíam *e-mail*, os resultados revelaram que 14% das crianças indicam que não têm e-mail. Em confronto com os dados de que 96,5% das crianças acessam a internet, observando-se o mesmo percentual de crianças que possuem computador/notebook em casa, este dado sobre possuir conta de e-mail indica que as crianças estão preferindo usar outras ferramentas da internet, destacando que esta tendência é em detrimento do uso das RSD. Este uso limitado do e-mail apresenta como as crianças já decidem por usar outros recursos disponíveis, por facilitar o que buscam realizar e por apresentarem mais possibilidades de interação.

As crianças também foram questionadas se possuíam celular, 84,2% afirmaram possuir este artefato. Esta informação pode ser considerada um elemento significativo na condução de atividades em sala de aula, devido a sua potencialidade de conexão com a Internet e promoção de atividades interativas, a depender da proposta pedagógica do professor, podendo ser um elemento inovador, não por seu uso ou permissão de uso em sala, mas se conectada com uma nova perspectiva metodológica. Estes dados estão em consonância com os dados apresentados pela pesquisa TIC *Kids Online Brasil 2012* (COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL, 2013), que indicam que 21% das crianças e adolescentes (9 a 16 anos) utilizam o celular para o acesso a internet. Seu uso em sala de aula ainda é limitado, poderia ser um motivador para a aprendizagem, tendo em vista a familiaridade deste artefato pelas crianças, que usam para se comunicar e para acessar, fazer manutenção e atualização de seu perfil na internet, como também usam para jogar games on-line e off-line.

Os dados coletados da primeira fase do questionário, quando combinados com dados da segunda e terceira fase, possibilitam compreender alguns elementos significativos, a exemplo de como as crianças usam ou não uma determinada rede social para atividades pedagógicas.

Quando questionadas, na entrevista, se estavam satisfeitas como uso que as professoras fazem das TDIC em sala de aula, a maioria das crianças afirmou estar satisfeita, entretanto, uma resposta se destaca: “Não, porque eu acho que deveriam usar menos isso

e usar e dar mais tarefas para as crianças aprenderem mais”² (Informação verbal). Essa resposta chama a atenção para a percepção que a criança tem sobre a tecnologia como algo oposto a escola. Sua visão de escola, historicamente presente no imaginário social.

Na análise desta resposta com as respostas da 6ª questão subjetiva da terceira fase do questionário, que teve como objetivo observar qual seria a finalidade do uso do computador em sala de aula sob a perspectiva das crianças, um dos destaques apresenta a visão da presença do computador como princípio de máquina que deve se aprender a usar.

As crianças entendem que as TDIC deveriam servir para os professores ensinarem com uma nova metodologia. Entretanto, a resposta “Para fazer jogos com os alunos”, do estudante Entrevistado 33 (Informação verbal)³ revela que as crianças na cultura digital observam que podem aprender com os jogos. Dois outros estudantes falam que os professores deveriam fazer uso de “jogos educativos”. Nesta percepção dos respondentes, é possível detectar a percepção que eles têm sobre as TDIC e como elas podem ser utilizadas nos processos de aprendizagem, o que também corrobora pesquisa de Canuto e Moita (2011).

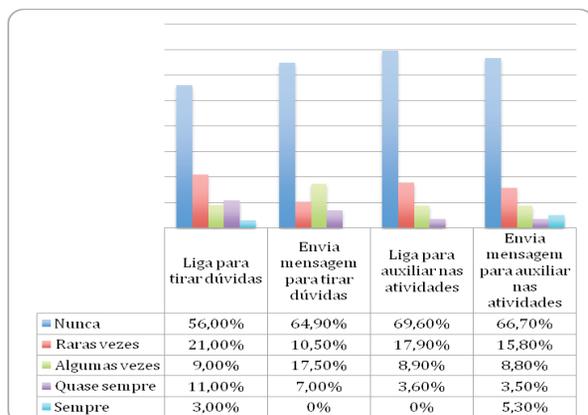
As crianças indicam que o computador, assim como outros artefatos digitais, em sala de aula, podem ser utilizados no cotidiano, inclusive para a potencialização de algumas atividades, como pesquisa e realização de atividades avaliativas.

Ainda sobre o uso do *smartphone*, os dados apresentam como as crianças usam esta ferramenta de forma limitada, quando 50,9% afirmam “nunca” usar para atividades educacionais. No Gráfico 1 apresentamos a frequência de uso limitado das crianças para quatro possíveis estratégias de aprendizagem baseadas na interação, ficando evidente que as crianças não compreendem que o celular pode ser um aliado no processo de aprendizagem. Estes dados confirmam o resultado da pesquisa do Cetic.br (CGI.br 2013), ao indicar que mais de 90% dos entrevistados usam o celular fora da escola.

² Entrevistado 28 (2014).

³ Entrevistado 33 (2014).

Gráfico 1 – Uso do celular/smartphone



Fonte: Dados da pesquisa (2014)

As crianças apresentam, em sua maioria, não usar os recursos tradicionais de enviar SMS ou de realizar uma ligação para as outras crianças de turma, para a realização das atividades. A exploração de outros recursos do celular também é limitada, pois 54% afirmam que não usam outros aplicativos do celular no dia a dia, tendendo a usar o artefato somente para chamadas e para o uso de alguns jogos, independente do modelo ou versão do aparelho.

Assim como o celular, o e-mail também é subutilizado. Sendo um dos aplicativos da internet mais conhecido e difundido, o *e-mail* não é uma unanimidade entre os respondentes deste estudo, quando 14% informam que não possuem *e-mail*. O uso do *e-mail* para tirar dúvidas com outros estudantes apresenta a perspectiva de uso limitado desta ferramenta com esta finalidade. Nos resultados, 86% dos respondentes indicam que nunca enviaram *e-mail* aos colegas para tirar dúvidas, 3,5% raras vezes, 8,8% algumas vezes e 1,8% quase sempre.

Da mesma forma, os dados da questão 12, sobre o uso para compartilhar o que aprendeu com outros colegas, apresentam um uso limitado desta ferramenta, mas com alguma variação. 68,4% nunca enviaram *e-mail* para compartilhar o aprendizado, 15,8% raras vezes, 3,5% algumas vezes, 7% quase sempre e 5,3% sempre.

Quando questionados se enviam *e-mail* para os professores para tirar dúvidas, os resultados também indicam uma limitação de uso desta estratégia. Os dados mostram um distanciamento entre o contexto da escola e fora da escola, no qual o relacionamento com os professores fica limitado, pois destaca que 95% dos estudantes respondentes afirmam nunca enviar *e-mail* para os professores e 5% afirmam que já enviaram algumas vezes.

Apesar dos indicadores negativos de uso das ferramentas para o aprendizado, as frequências indicativas para a resposta da questão 17, acerca da utilização da internet para realizar pesquisas, nos mostram que esta é uma estratégia de aprendizagem comumente utilizada, inclusive por ser a indicada pelos professores. Aqui visualiza-se a relação encaminhamento do professor x utilização pelo estudante. Se o professor tem conhecimento de como usar uma ferramenta e indica aos estudantes atividades com a utilização desta ferramenta, eles tendem a incorporar em outras atividades similares.

Mas os professores também podem partir do conhecimento dos estudantes, já que eles trazem para a escola uma quantidade de informações e de saberes que são relevantes para a tessitura do aprendizado. Neste sentido, a partir da questão 18, até a questão 30 do questionário, buscamos compreender como as crianças usam alguns aplicativos da internet em atividades extra-escola e se manifestavam competência para algumas ações com a internet (baixar vídeos, músicas, fotos etc.). A inquietação sobre estes elementos visou delinear o perfil das crianças, objetivando ser um ponto de ancoragem na realização de propostas pedagógicas por parte dos professores de forma condizente com o perfil dos estudantes.

Os dados coletados indicam que os respondentes sabem fazer uso da internet para baixar vídeos, porém 16% indicam que utilizam este recurso, via *Youtube*, para estudar, dados estes confirmados na entrevista. Quando questionamos como as crianças usavam as TDIC para estudar, alguns indicaram que assistiam vídeo-aulas sobre o assunto que foi visto em sala de aula, como indicam os respondentes: “Eu entro no site da escola ou eu procuro na internet a minha (dúvida), ou eu vejo um vídeo sobre a minha dúvida ou uma coi-

sa que eu não entendo”⁴ (Informação verbal); “Sim, quando eu quero saber coisas sobre matemática aí eu procuro os assuntos no youtube. Aí vejo vídeos de professores que ensinam”⁵ (Informação verbal); e “É porque tipo, como é... quando foi pra estudar pra prova e não tinha assunto no caderno, daí eu pesquisei na internet vídeo aula”⁶ (Informação verbal).

Na questão 32 questionamos as crianças se elas usava a internet para jogos on-line. Esta questão buscou identificar como as crianças estudadas utilizam a internet com esta finalidade, sendo uma das características da criança inserida na cultura digital a sua familiaridade e uso dos jogos em rede.

Os dados confirmam que as crianças estão inseridas no mundo das TDIC e dos jogos/games antes de entrar na idade escolar, mas o jogo e a brincadeira ficaram condenados aos intervalos, criando uma brecha nesta relação e conduzindo ao entendimento que entretenimento e aprendizagem são situações antagônicas, para Presnky (2012b) a “geração dos jogos”, está altamente conectada, capaz de realizar um processamento paralelo, muitas atividades ao mesmo tempo, além de preferir a linguagem iconográfica. Nas respostas para esta questão detectamos que as crianças respondentes costumam usar a internet para jogos on-line numa frequência relativamente considerável, quando 55,4% afirmam que sempre usa, 17,9% quase sempre e 8,9% algumas vezes.

Nas entrevistas evidencia-se que as professoras usam alguns jogos denominados pelas crianças como “educativos”, quando participam de aula no laboratório de informática, mas destaca-se o uso que as crianças fazem da internet quando “estão livres”:

É... a gente faz trabalhos no power point, no paint. A gente pesquisa nas internets. É, às vezes a gente escuta música com a tia T4 e às vezes a gente joga jogos [...] Porque eu fico mais livre pra ver jogos, que algumas coisas eles não deixam jogar⁷ (Informação verbal).

Os 55,4% dos estudantes que indicaram utilizar com frequência os jogos on-line estão propensos a potencialização da socialização, visto que por meio dos jogos on-line as barreiras geográficas inexistem, podendo ser uma forma de exposição na internet. Os próprios respondentes afirmam que participam de jogos on-line com pessoas de outra localização geográfica do Brasil e de outros países, mas de forma ainda tímida ou limitada por não se ter o domínio de outro idioma, mas que alguns encontram estratégias de tradução para que possam jogar ou se comunicar com pessoas de outros idiomas.

6 CONSIDERAÇÕES

A análise destes dados colaboram para que possamos compreender como as crianças estão se relacionando com a cultura digital, como estão se apropriando das TDIC em seu cotidiano, inclusive, usando estas tecnologias no contexto da escola e fora da escola, compartilhando o que aprendem e colaborando em rede, como também, ainda que forma incipiente, criando e inovando.

Detectamos que o que existe ainda está no campo da potencialidade, observando que os efeitos benéficos das TDIC sobre a educação não podem ser, neste momento, claramente identificadas, tendo em vista que a aprendizagem decorre de uma rede complexa de fatores e diversas variáveis, como motivações externas e internas, família, situação socioeconômica, fatores genéticos e emocionais.

Os dados coletados e analisados nos permitiram uma confrontação direta com a proposição apresentada, quando é possível concluir que as crianças têm dado significados diferentes para as mesmas TDIC quando as usam em contextos diferentes, registrando um descompasso entre escola e extra-escola. Constatou-se que a escola continua numa relação paralela com a cultura digital.

Consideramos, a partir deste estudo, que o professor precisa, inicialmente, ter consciência de como o aluno usa estas tecnologias e perceber que os alunos

4 E26 (2014, p. 38).

5 E31 (2014, p. 46).

6 E52 (2014, p. 78).

7 E14 (2014, p. 19).

podem usar as TDIC para aprender, em casa ou na escola. Há de se pensar e estruturar uma metodologia que propicie a relação do aluno com a aprendizagem.

Parece-nos oportuno inferir que, a simples disponibilização ou uso das TDIC no contexto da sala de aula ou fora do ambiente escolar, mas com fins educativos não estão promovendo uma modificação, inovação e melhoria na escola e nos processos de aprendizagem, o entendimento de como as crianças usam e compreendem as TDIC em seu cotidiano pode colaborar para uma análise de como estamos educando nossas crianças.

REFERÊNCIAS

BANGEMANN, M. **Recommendations to the European Council**: Europe and the global information society. 1994. Disponível em: <<http://vecam.org/IMG/pdf/bangemann.pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2013.

BUCKINGHAM, D. **Más allá de la tecnología**: aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. Buenos Aires: Manantial, 2012.

CANUTO, E.; MOITA, F. Os jogos digitais e a aprendizagem: interrelações entre o ensino e os estilos dos alunos. **X SBGames** - Salvador - BA, November 7th - 9th, 2011. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92224_1.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2014.

CASTELLS, M. **A Sociedade em rede**: a era da informação: economia, sociedade e cultural. V.1. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

CGI.br. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação no Brasil**: TIC Domicílios e TIC Usuários 2011. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2012.

CGI.br. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras**:

TIC Educação 2012. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013.

COLL, C.; MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual**: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010.

COLL, C.; MAURI, T.; ONRUBIA, J. A incorporação das tecnologias da informação e comunicação na educação: do projeto técnico-pedagógico às práticas de uso. In: COLL, C.; MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual**: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010. p.66- 93.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

KOZINETS, R. **Netnografia**: realizando pesquisa etnográfica online. Porto Alegre: Penso, 2014.

LEMONS, A.; CUNHA, P. (Org.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LÉVY, P. **O que é o virtual**. São Paulo: 34, 1996.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

PRETTO, N.; SILVEIRA, S. Cultura digital e educação: redes já! In: PRETTO, N.; SILVEIRA, S (Org.). **Além das redes de colaboração**: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. [on-line]. Salvador: EDUFBA, 2008. p.75-83.

ROMANI, C. Explorando tendencias para a educação do século XXI. **Cadernos de Pesquisa**, v.42, n.147, p.848-867, set-dez. 2012.

TAYIE, S.; PATHAK-SHELAT, M.; HIRJARVI, I. La interacción de los jóvenes con los medios en Egipto, India, Finlandia, Argentina y Kenia. **Comunicar**, n.39, v.xx. p.53-63, 2012.

VEEN, W.; VRAKING, B. Educação na era digital.
Revista Pátio-Educação Infantil. Porto Alegre, Ano IX, n.28, p.4-7, 2011.

YIN, R. **Estudo de caso:** planejamento e métodos.
Porto Alegre: Bookman, 2005.

Recebido em: 17 de Fevereiro de 2017
Avaliado em: 4 de Abril de 2018
Aceito em: 3 de Maio de 2018

2 Doutor em Educação – UFAL; Mestre em Educação pela Universidade Federal de Alagoas – UFAL (2010); Especialista em Tecnologias em Educação e Docência do Ensino Superior; Graduado em Pedagogia (Licenciatura); Professor adjunto da Universidade Federal de Alagoas – UFAL; Foi vice-coordenador da Coordenadoria Institucional de Educação a Distância e Coordenador Adjunto da UAB/UFAL, professor de escolas particulares, tutor do programa de formação continuada – Secretaria de Educação a Distância - MEC, professor tutor 1 da Universidade Tiradentes e professor do Governo do Estado de Alagoas; Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Ensino-Aprendizagem, atuando principalmente nos seguintes temas: aprendizagem, educação online, webquest, tutoria e avaliação. E-mail: prof.fernandoscpc@gmail.com

3 Doutora em Educação, Universidade Federal de Alagoas – UFAL.
E-mail: cleidejanesa@gmail.com

