

Estado da Arte:

Visando a perceber os distintos olhares sobre as possíveis relações espaciais entre crianças e objetos tecnológicos, fizemos um levantamento das pesquisas que discutem tal temática. Dessa maneira, buscamos tecer algumas reflexões sobre o estado da arte utilizado na pesquisa. Para isso, utilizamos trabalhos disponíveis no banco de dados da Anped (Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação) e Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior).

Inicialmente, o levantamento foi feito pela busca de palavras chave relacionadas ao uso de objetos produzidos pela tecnologia da informação, vez que esse trabalho busca analisar especialmente a experiência infantil com esses objetos. Todavia, a restrição aos objetos mostra que esse tipo de pesquisa não foi encontrada nas bases de dados.

Ampliamos a pesquisa para a relação entre crianças e tecnologia, de tal maneira que fosse possível compreender os questionamentos atuais acerca dessa relação. Diagnosticamos que, de maneira geral, os questionamentos envolvem as práticas em sala de aula, podendo estar relacionadas à formação de professores, ou seja, como eles observam a inserção da tecnologia em sala de aula, ou ainda como podem utilizá-las como ferramenta de ensino.

Pascual (2006) faz sua pesquisa a respeito da dita sociedade da informação e analisa os impactos da difusão de novas tecnologias entre as crianças. Também critica a literatura científica sobre o tema, que tem uma visão unicamente adultocêntrica, ignorando a perspectiva infantil. Também reconhece as crianças como responsáveis por relações complexas com os frutos da inovação tecnológica. Portanto, considera a criança como agente social que mantém complexa relação com os frutos da inovação tecnológica.

Machado (2011) faz, em sua dissertação, uma pesquisa qualitativa em que busca compreender a visão de professoras e a direção de uma escola de educação infantil sobre a interação de crianças entre 4 e 5 anos com um

artefato tecnológico. Segundo a autora, “os resultados contribuíram para a discussão de como a tecnologia vem sendo incorporada na prática pedagógica dessa etapa de ensino e, de maneira mais específica, possibilitou constatar, pela análise dos dados coletados junto às participantes desse estudo, que, na percepção dessas profissionais, existe avanço em termos de aprendizagem, de interação para a promoção da aprendizagem e de desenvolvimento das crianças, considerando os aspectos físico, intelectual, psicológico e social, decorrentes da utilização do Artefato Tecnológico.”

Patiño (2011), em sua pesquisa intitulada *Rutinas de la infancia urbana mediadas por la tecnología: Un análisis visual* (Rotinas da infância urbana mediadas pela tecnologia: Uma análise visual), documenta as rotinas infantis nas quais o componente tecnológico tem impacto e promove uma discussão acerca das consequências sociais e evolutivas da vida infantil contemporânea. Por meio de um estudo de caso, acompanha a rotina e analisa as fotos tiradas por uma menina de doze anos de idade, cujos pais têm alto poder aquisitivo.

Caruso (2011) busca compreender, com base na relação dos jovens com os jogos eletrônicos, “por que muitos desses jovens que resolvem problemas altamente complexos propostos pelos games, até mesmo em línguas estrangeiras que não dominam, têm grandes dificuldades em relação ao aprendizado de conteúdos escolares comparativamente mais simples.”

Schiavon (2012) busca, por meio de sua dissertação da área da saúde, compreender a relação estabelecida entre o real e o virtual pela criança frente à prática de jogar *games*, especificamente do videogame Wii, “de modo a identificar, descrever e analisar os motivos e as emoções declaradas por crianças usuárias de jogos virtuais do tipo Wii®”, estando a diversão e o prazer associados à sensação de serem capazes de alcançar objetivos e, deste modo, sentir que são boas na prática da atividade, também a possibilidade de interação.

Bibliografia:

CARUSO, Andre L.M. **O gamer é o protagonista freireano? Um estudo sobre o protagonismo em Paulo Freire e a utilização de jogos eletrônicos** . 2011, 73f. (Mestrado em Educação) Instituição. Universidade de Passo Fundo – RS.

MACHADO, Marcia R. **Percepção de profissionais da educação infantil: a interação de crianças com um artefato tecnológico**. Dissertação (Mestrado em Tecnologia). 2011. 117f. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

PASCUAL, Iván. R. **Infancia y nuevas tecnologías: un análisis del discurso sobre La sociedad de la información y los niños**. In: Política y Sociedad, 2006, Vol. 43 Núm. 1: 139-157.

PATÍÑO.Javier.G. **Rutinas de la infancia urbana mediadas por la tecnología: Un análisis visual**. In: Papeles de trabajo sobre cultura, educacion y desarrollo humano. vol.7, nº 2. Jul, 2011. Madrid

SCHIAVON, Mauro. K. **Diversão e prazer declarados por crianças que jogam Wii: entre o real e o virtual**. 2012. 88f. (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias). Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho/ Rio Claro. São Paulo