

OS DISCURSOS DAS CRIANÇAS EM RELAÇÃO AO BRINCAR NAS PLATAFORMAS E ATIVIDADES MULTIMIDIÁTICAS

Autor do projeto¹: Joaquim Ferreira da Cunha Neto
Orientadora²: Profa. Dra. Claudia Maria de Lima

1 INTRODUÇÃO

Ao longo do desenvolvimento da sociedade, novas maneiras de se comunicar e informar foram surgindo, bem como formas culturais criadas e recriadas pelos praticantes que ajudaram a modificar e potencializar novas formas de comunicação, aprendizagem, disseminação de conteúdos e de culturas digitais. Nesse sentido, vivenciamos um contexto de paradigmas de mudanças sociais, no qual fazendo uso das tecnologias, a sociedade contemporânea conectada por meio de redes da internet, reflete diretamente na vida das crianças que vivem e aprendem nesta sociedade cortada pela cultura digital, já que é algo visto como natural para elas (GIRARDELLO; FANTIN; PEREIRA, 2021).

Essa criança faz parte de uma infância, fruto dessa sociedade em rede, vivendo em meio a um bombardeio de informações e tecnologias, sabendo atuar sobre os instrumentos tecnológicos. Tal “poder” sobre as tecnologias faz com que sejam produto e produtores de sua cultura, da qual nascem expostas, provocando uma mudança de linguagem que se manifesta na diferença quanto ao modo de controle: como um confronto no qual forças buscam dominar outras e anular as forças contrárias, concentrando o poder fundamental da sociedade, entre quem pode coletar e reunir os dados pelos algoritmos (BACK, 2022).

A constituição do sujeito pode ser apreendida através da análise dos discursos, produzidos nas diferentes formações históricas. Nesse sentido, nos embasamos no entendimento das Relações de Poder para Michel Foucault (2008), definindo que o poder está relacionado ora a experiência, ora ao sujeito. Por esse motivo, é importante discutirmos a

¹Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente.

²Docente do Departamento de Educação da Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto e do Programa de Pós-Graduação em Educação da Unesp, Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente. Grupo de Pesquisa “As Tecnologias de Informação e Comunicação, Práticas Pedagógicas e à Docência”.

subjetividade dessa infância e o brincar, pensando em maneiras de revidar contra as investidas do poder, na ordem do saber, da verdade, da consciência e do discurso.

Essa proposição da vida on/offline na constituição do sujeito pela conectividade em rede, proporcionados pela mobilidade das mídias digitais móveis e por sua ubiquidade, faz com que os discursos produzidos e circulados no ciberespaço produzam novos tipos de sujeitos. Compreender que formas de poder constituem esses discursos e qual o impacto na construção da identidade da criança, se torna nosso grande objeto de estudo.

As crianças, por exemplo, possuem uma relação muito desafiadora com os artefatos culturais, sendo um aspecto central da infância contemporânea, onde são agentes criativos em sua relação com as mídias e tecnologias, brincando a partir dos suportes digitais que se projeta corporalmente na tela e ao mesmo tempo, incorpora aquilo que vivencia. Essas manifestações do seu brincar e de participar da sociedade fazendo uso das tecnologias digitais, reafirmam uma concepção de mídia-educação que promova o uso crítico, criativo e responsável atento, pois essas produções da criança na rede, não são dados naturais, mas construções de indivíduos e instituições, que têm suas próprias agendas comerciais, políticas ou ideológicas adaptações para o novo cenário (GIRARDELLO; FANTIN; PEREIRA, 2021).

Nesse sentido, segundo Vygotsky (1991), para entendermos o desenvolvimento da criança, é necessário considerarmos as necessidades dela e os incentivos que são eficazes para colocá-las em ação. Assim, o brincar é imaginação em ação. A brincadeira nasce da necessidade de um desejo frustrado pela realidade. Dessa maneira, nossa pesquisa tem como premissa ampliar e entender esses significados e como se transformam em signos para as crianças, onde a brincadeira é influenciada pelas representações que vão adquirindo pela tecnologia digital.

As crianças que fazem parte desta cultura digital para sentirem-se pertencentes, precisam dos engajamentos nas redes sociais e nas atividades multimídias que desenvolvem na internet. Os discursos atuais são baseados na confissão (vídeos, reportagens, entrevistas, relatórios, pesquisas etc.), bem como se vê em um “simples” stories das redes sociais, trazendo a visibilidade o banal de nossas vidas, que é analisado através de uma teia que se cruzam a administração do público, das mídias sociais, ciências médicas e dos meios de comunicação e informação.

Nesse contexto que elencamos os objetivos de nosso estudo, confirmando a necessidade científica e social da investigação como problemática: Em que medida o brincar se organiza e é influenciado nas diversas plataformas e atividades multimídias para essas crianças e como conseguem direcionar essas relações de poder e saber que vão constituindo a identidade dessa infância na era digital.

Partindo do problema da pesquisa, elencamos o objetivo geral de nosso estudo: investigar e analisar como as brincadeiras se constituem nas diversas plataformas e atividades multimidiáticas digitais e como regulam a vida social de crianças dos anos iniciais do ensino fundamental. Assim, propusemos os seguintes objetivos específicos: (1). Descrever e analisar dentro da brincadeira o discurso de crianças de nove e dez anos da rede municipal de Presidente Epitácio-SP dos anos iniciais do ensino fundamental sobre a utilização das mídias móveis digitais; (2) Investigar e analisar a relação do brincar no processo de interação, colaboração e engajamento nas plataformas e atividades multimidiáticas que as crianças utilizam; (3).

Analisar como as brincadeiras se estabelecem e impactam na construção do discurso sobre a criança em nossa cultura que estão relacionadas com as novas formas de poder próprias da sociedade contemporânea e (4). Analisar, junto com os participantes, a partir do acompanhamento em grupos focais, a relação do algoritmo no brincar da criança, por meio das publicidades que se apresentam nas plataformas digitais e quais as possíveis finalidades (poder econômico, político, social etc.).

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O estudo desenvolvido para a elaboração dessa pesquisa estará apoiado nos pressupostos da pesquisa qualitativa em educação. Quanto aos objetivos, evidenciamos um estudo do tipo descritivo-analítico, pois nossa intencionalidade é compreender os fenômenos e as relações dos processos em profundidade. No que concerne ao delineamento metodológico situamos o estudo sob a perspectiva da Análise de Discurso, em função do nosso objetivo de apreender as falas dos sujeitos como textos produzidos dentro de um contexto sociocultural e explorar suas condições sociais de produção e os sistemas ideológicos subjacentes a ele. Para o processo de coleta de dados optamos pelos instrumentos de plataformas de videoconferência (Zoom, Google Meet, Microsoft Teams) para a realização do Grupo Focal, observação

participante, diário de campo descritivo, questionário, desenhos, vídeos, produção midiática das crianças na rede de compartilhamento de vídeos: *YouTube* e no aplicativo de mídia para criar e compartilhar vídeos curtos: *TikTok*.

Para análise de discurso, a metodologia à luz de Michael Foucault (2013), por ser mais adequada ao domínio e ao objetivo pretendido no que concerne ao discurso e às relações de poder. A análise de discurso cujo foco traduz-se em apreender a relação entre as brincadeiras e as atividades multimidiáticas que as crianças realizam por meio das mídias digitais móveis, buscando-se deflagrar as nuances que se encontram por trás do discurso e as relações de poder que se conectam a ele.

Então, conforme Foucault (2013), a produção do discurso é controlada, selecionada, organizada, redistribuída, visa a dominar uma materialidade e conspirar poderes e perigos. Por isso, a forte crítica que o autor atribui ao discurso verdadeiro e às imbricações entre o discurso e as relações de poder sugere que a análise do discurso, consiste em extrair um conjunto de enunciados sobre a constituição de uma subjetividade da infância, de que modos essas coisas são ditas, expostas, e o que significa terem se manifestado ali, naquela rede social, naquele vídeo compartilhado, naquele *reels* curtido, naquele jogo digital.

Como sujeitos participantes desta pesquisa, estimamos aproximadamente 50 crianças com idades entre nove e dez anos matriculadas nas escolas do Ensino Fundamental- Ciclo I do município de Presidente Epitácio. Trata-se de uma tentativa de abordar pessoas que compartilham de uma representação de mundo próxima, fazendo com que a comparação de seus discursos seja possível.

A partir das ideias de Michel Foucault (2013) organizamos as etapas da metodologia desta pesquisa em um percurso analítico com cinco fases (1. Constituindo o problema; 2. Compreendendo a conjuntura do problema; 3. Gerando os dados da pesquisa; 4. Analisando os discursos dos participantes: os significados acionais e identificados, as representações sociais, os modos de operação das ideologias, crenças, valores e atitudes, marcas identitárias no discurso e 5. Analisando e compreendendo o problema na prática), partindo do objetivo de investigar e analisar como as brincadeiras das crianças se constituem nas diversas plataformas e atividades multimídias digitais que regulam a vida social de crianças dos anos iniciais do ensino fundamental.

Palavras-chave: Crianças; Discurso; Brincar; Relações de Poder; Tecnologia.

REFERÊNCIAS

BACK, R. Quem a sociedade de controle pretende formar? **Ensaaios, Educ. Soc.** 43, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/ES.2437>. Acesso em 06 de out de 2022.

CASTELLS, M. From cities to networks: power rules | Das cidades às redes: regras de poder. **Journal of Classical Sociology**. Vol. 21(3-4) 260–262, 2021. Disponível em: <https://journals-sagepub-com.ez87.periodicos.capes.gov.br/doi/pdf/10.1177/1468795X211022054>. Acesso em 27 abril de 2022.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 20. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2019. p. 67-113.

CETIC.BR. Pesquisa web sobre o uso da Internet no Brasil durante a pandemia do novo coronavírus: Painel TIC COVID-19 [livro eletrônico] = Web survey on the use of Internet in Brazil during the new coronavirus pandemic : ICT Panel COVID-19 / [editor] Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. -- 1. ed. -- São Paulo: **Comitê Gestor da Internet no Brasil**, 2021. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20210426095323/painel_tic_covid19_livro_eletronico.pdf. Acesso em 07 out. de 2022.

DIAS FACCI, M. G. A periodização do desenvolvimento psicológico individual na perspectiva de Leontiev, Elkonin e Vygotsky. **Cadernos Cedes**. v. 24, n. 62, p. 64-81, 2004.

FALKEMBACH, Elza Maria F. Diário de campo: um instrumento de reflexão. In: **Contexto e educação**. Ijuí, RS Vol. 2, n. 7 (jul./set. 1987), p. 19-24.

FANTIN, M. Crianças, dispositivos móveis e aprendizagens formais e informais. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, SP, v. 20, n. 1, p. 66–80, 2018. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8647545>. Acesso em: 14 out. de 2022.

FANTIN, M; SANTOS, J. D. A. **Cartas às crianças do futuro: narrativas sobre a pandemia Covid-19**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2020. 189 p.

FANTIN, M.; GIRARDELLO, G. **Trajetórias inventivas de pesquisa em educação contemporânea: infância, comunicação, cultura e arte**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2020. 691p.

FISCHER, R. M. Problematizações sobre o exercício de ver: mídia e pesquisa em educação. **Revista Brasileira de Educação**, Maio/Jun/Jul/Ago 2002, nº 20.

FISCHER, R. M. **Adolescência em discurso: mídia e produção de subjetividade**. Tese de doutorado – UFRGS/PPGEDU, Porto Alegre, 1996a.

FONTELLES, M. J.; SIMÕES, M. G.; FARIAS, S. H.; FONTELLES, R. G. S. **Metodologia da pesquisa científica**: diretrizes para a elaboração de um protocolo de pesquisa. Trabalho realizado no Núcleo de Bioestatística Aplicado à pesquisa da Universidade da Amazônia – UNAMA, 2009. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/webby/up/150/o/Anexo_C8_NONAME.pdf. Acesso em 06 nov. de 2021.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. 42. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**/Michel Foucault; tradução de Luiz Felipe Baeta Neves, -7ed. - Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FOUCAULT, M. **Sujeito, poder e saber**. Mateus Weizenmann. – Pelotas: NEPFil online, 2013.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

GATTI, B. A. **Grupo focal na pesquisa em ciências sociais e humanas**. Brasília: Liber Livro Editora, 2012.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIRARDELLO, G.; FANTIN, F.; PEREIRA, R. S. **Crianças e mídias**: três polêmicas e desafios contemporâneos. Cad. Cedes, Campinas, v. 41, n. 113, p.33-43, Jan-abril, 2021.

GONDIM, S. M. G. **Grupos focais como técnica de investigação qualitativa**: desafios metodológicos. Paidéia, 2003,12(24), 149-161.

KRAMER, S. **Autoria e autorização**: questões éticas na pesquisa com crianças. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, n.116, p. 41-49, jul., 2002.

LARROSA, J. “Tecnologias do eu e educação”. In: Silva, Tomaz Tadeu. **O sujeito da educação**. Petrópolis: Vozes, 1994, p.35-86.

LEONTIEV, A. N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: Vygotsky, L. S.; Luria, A. R.; Leontiev, A. N. (Orgs.), **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Moraes, 1994.

LÉVY, P. A web de ontem, a web de amanhã. **Fronteiras do pensamento**, 04 de julho de 2019. disponível em: <https://www.fronteiras.com/artigos/a-web-de-ontem-a-web-de-amanha>. Acesso em: 17 de jun. 2022.

LÉVY, P. **Cibercultura**. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2010.

LEVY, S. (2020). **Facebook**: the inside story. EUA: Blue Rider Press.

LUCENA, S. Culturas digitais e tecnologias móveis na educação. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, n. 59, p. 277-290, jan./mar. 2016. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/er/n59/1984-0411-er-59-00277.pdf>. Acessado em 08 nov. de 2022.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

MEDEIROS, J. S. Algoritmos como dispositivos produtores de subjetividades: um ensaio de compreensão em Michel Foucault e Gilles Deleuze. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 5, n. 2, p. 201-211, jul./dez. 2020.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa Social**. Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

ROCHA-COUTINHO, M. L. A análise do discurso em psicologia: algumas questões, problemas e limites. In L. Souza, M. F. Quintal de Freitas, & M. M. P. Rodrigues (Orgs.), **Psicologia: reflexões (im)pertinentes** São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.

SANTOS, E. **O caminhar na educação** [recurso eletrônico]: narrativas de aprendizagens, pesquisa e formação 1 / Edméa Santos, Leonardo Rangel. – Ponta Grossa, PR: Atena, 2020.

SANTOS, P. R. A concepção de poder em Michel Foucault. **Especiaria - Cadernos de Ciências Humanas**. v. 16, n. 28, jan./jun. 2016, p. 261-280.

SANTOS, R. O. Algoritmos, engajamento, redes sociais e educação. **Acta Scientiarum. Education**, v. 44, e52730, 2022. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciEduc/article/view/52736/751375154292>. Acesso em 05 out. de 2022.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.