

EXPLORAÇÃO DE TABLETS POR CRIANÇAS DE 4 ANOS E AS IMPLICAÇÕES NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Polyana Marques Lima RODRIGUES¹
Cleriston Izidro dos ANJOS²

Resumo

A pesquisa, que ora apresentamos, consiste numa discussão acerca do uso de *tablets* por crianças de 4 anos de idade em uma instituição de Educação Infantil da Rede Pública do município de Maceió/AL. Tais reflexões são provenientes do projeto intitulado: “Dispositivos Móveis (*tablets*) e suas implicações na formação de professores de Educação Infantil”. O projeto – contemplado com bolsas do Programa de Desenvolvimento Acadêmico-Institucional da Universidade Federal de Alagoas (BDAI/UFAL) – tendo o CNPq como agência financiadora. A pesquisa teve como objetivo central a exploração do *tablet* como instrumento potencializador do trabalho com as múltiplas linguagens da criança na Educação Infantil e suas implicações na formação inicial e em serviço dos professores de Educação Infantil. As reflexões contidas nesse trabalho são desenvolvidas a partir de um recorte dos dados obtidos na primeira fase do projeto, que consistia na livre exploração dos *tablets* por pequenos grupos de crianças com quatro anos de idade com vistas a verificar as possíveis relações estabelecidas entre as crianças e essas Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC). Entre os fundamentos do trabalho, podem ser citados: Mercado (2009), Fantin e Muller (2014), Pereira e Almeida (2014), Felisbino e Rosa (2014) para a discussão a respeito das TDIC na formação de professores e no trabalho com crianças da Educação Infantil, Cohn (2010) para as discussões sobre participação de crianças em pesquisas e, ainda, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil - DCNEI (BRASIL, 2009). Os resultados obtidos apontam para o fato de que, quando lhes são oferecidas condições de livre exploração, as crianças exploram aplicativos diversos sem medo, interagindo entre si e com o dispositivo, ainda que não tenham tido experiência direta com essas TDIC na escola em momentos anteriores ao desenvolvimento do projeto.

Palavras-chave: Crianças, Educação Infantil, *Tablets*, Formação de Professores.

¹ Pedagoga pela Universidade Federal de Alagoas – UFAL. E-mail: poly90lima@hotmail.com

² Doutor em Educação, pela Universidade Federal de Alagoas – UFAL. E-mail: cleristonizidro@hotmail.com

1 INTRODUÇÃO

O trabalho que ora apresentamos consiste numa discussão sobre o uso de *tablets* por crianças de 4 anos de idade no contexto de instituição de Educação Infantil do município de Maceió/AL, sendo que tais reflexões são originárias da participação no projeto “Dispositivos Móveis (*tablets*) e suas implicações na formação de professores de Educação Infantil” – BDAI/PROEST/UFAL³. Este projeto parte do princípio de que as crianças brasileiras, de modo geral, nascem num contexto permeado pelos instrumentos tecnológicos (rádio, televisão, celular, computador, *tablet*, controle remoto, brinquedos e jogos eletrônicos) e nesse sentido, os adultos envolvidos com a Educação da Infância precisam conhecer mais a respeito da relação que as crianças estabelecem com esses aparelhos para poderem auxiliá-las em seus processos de aprendizagem.

A reflexão aqui apresentada está relacionada com a análise de alguns episódios de uma transcrição de vídeo com um dos pequenos grupos, constituído por três crianças de 4 anos. A sessão exploratória, ocorrida ao final do ano letivo de 2014, teve duração de 30 minutos e sua proposta foi centrada na exploração livre dos *tablets* pelas crianças. Desta forma, o vídeo, sua transcrição e o recorte da sessão em episódios se estabelecem como recursos metodológicos para esta discussão.

Como referencial que sustenta a proposta de trabalho e as reflexões provenientes dela, se encontram as DCNEI (BRASIL, 2009) tratando das discussões a respeito da Educação Infantil como primeira etapa da Educação Básica. E os trabalhos de Mercado (2009), Fantin e Muller (2014), Almeida e Pereira (2014), Felisbino e Rosa (2014), que tratam de questões relacionadas às TDIC na formação de professores e/ou seu uso na Educação Infantil e, ainda, o trabalho de Cohn (2010), que apresenta contributos para a reflexão a respeito da participação de crianças em pesquisas.

No que se refere à pesquisa com crianças, destaca-se ainda o fato de, conforme prevê a Resolução 466/2012 (BRASIL, 2012), no período anterior ao estudo exploratório foi realizada uma reunião com os adultos responsáveis pelas crianças, de modo a obter o consentimento

³ Bolsa de Desenvolvimento Acadêmico Institucional. Financiamento: Pró-reitoria Estudantil /Universidade Federal de Alagoas.

das famílias e, também, foram realizadas rodas de conversas com o objetivo de obter o assentimento dos pequenos. Após apresentarmos algumas considerações a respeito das bases de sustentação da proposta, apresentaremos as discussões provenientes da análise dos episódios de uma sessão e, por fim, apresentaremos nossas considerações e as referências.

2 REFLEXÕES TEÓRICAS

Atualmente as tecnologias móveis, tais como *smatphones* e *tablets*, têm forte presença na sociedade como um todo. Com isso, de modo geral, as crianças passam a ter contato, diretamente ou não, com esses aparatos (FANTIN e MULLER, 2014). Desta forma, é importante discutir o uso desses objetos tecnológicos no contexto educacional infantil, não distanciando a escola da desta realidade social.

Cohn (2010, p. 16), ao tratar da realização de pesquisas com crianças, e não sobre crianças, afirma que “[...] a criança não é apenas alocada em um sistema de relações que é anterior a ela e reproduzida eternamente, mas atua para o estabelecimento e a efetivação de algumas das relações sociais dentre aquelas que o sistema lhe abre e possibilita.” A esse respeito, Corsaro (2011) afirma que as crianças não apenas assimilam passivamente a cultura adulta, mas, ao contrário, as crianças a interpreta, e devolvem essa cultura para o mundo com uma nova contribuição.

Ainda em relação à criança como sujeito ativo, as DCNEI – Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil – (BRASIL, 2009, p. 12) apontam para o fato de que, a criança: “[...] nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura”.

Partindo dessa afirmação presente nas DCNEI (BRASIL, 2009) é possível inferir que as crianças, na manipulação das TDIC têm possibilidades de desenvolver suas múltiplas linguagens.

Fantin e Muller (2014, p. 2), destacam que “[...] Hoje, as crianças que têm acesso à tecnologia podem fazer uso dela, seus corpos falam, seus gestos demonstram interesse em assistir a um vídeo no celular, em navegar na internet e em mostrar ao adulto o que lhes

fascina quando conectadas [...]”. Partindo desse pressuposto, destacamos a necessidade de olharmos para as ações das crianças, para que na condição de adultos e mediadores entre a criança e o objeto de conhecimento, possamos ajudá-las em seus processos de aprendizagem e de desenvolvimento.

As autoras acrescentam, ainda, que mesmo as crianças que não têm acesso a essas tecnologias “também desejam e imaginam estas e outras práticas mediadas pelo que a mídia oferece” (FANTIN e MULLER, 2014, p. 2), neste sentido, compreende-se que as instituições educacionais em parceria com outras instituições da sociedade possuem um importante papel nos processos de inclusão digital desses sujeitos.

Pereira e Almeida (2014, p. 3) afirmam que “O que se observa no momento social vigente é que as crianças já nascem em um contexto nos quais as tecnologias estão em um acelerado processo de expansão que vem potencializar as descobertas de novas possibilidades”. Nesse sentido, destacamos que as TDIC não substituem outras formas de brincar e outras atividades relacionadas com a ampliação do universo cultural das crianças, e também não substituem o papel do professor de Educação Infantil, mas podem contribuir para ampliar os saberes e as experiências nesta fase de desenvolvimento.

Dentre as atividades que, além de despertar o interesse das crianças, contribuem para seu desenvolvimento integral, se encontram os jogos e as brincadeiras. Para Mercado (2009, p. 36), “[...] Um jogo pode servir como contexto para aprendizagem de múltiplos conceitos e variadas habilidades, de natureza bastante sofisticada [...]”. O autor esclarece ainda que “Os jogos colaboram com o aprendizado, pois, ao jogar, o aluno segue regras e tem muita atenção e concentração [...]” (MERCADO, 2009, p. 37).

Brandão, Bittencourt e Vilhena (2010), ao tratarem sobre a importância do jogo eletrônico e das contribuições do brincar para os processos de aprendizagem dos sujeitos, afirmam que essas atividades no âmbito das mídias digitais também auxiliam no desenvolvimento da capacidade de solução de problemas, sendo tal potencialidade uma característica que, de acordo com os autores, nos define como humanos.

3 PROCESSO METODOLÓGICO DA PESQUISA

O projeto “Dispositivos Móveis (*tablets*) e suas implicações na formação de professores de Educação Infantil (BDAI/PROEST/UFAL)” desenvolve suas atividades em parceria com duas instituições públicas de Educação Infantil do Município de Maceió, sendo uma creche (0-3 anos) e uma pré-escola (4-5 anos). Os dados recortados para análise neste artigo estão relacionados aos encontros da fase exploratória do estudo desenvolvido com um grupo de 9 crianças que se encontram na faixa etária entre 4 e 5 anos.

Dessa maneira, nesta fase, elas foram organizadas em dois pequenos grupos (um com 4 e outro com 5 sujeitos) sendo desenvolvidas 5 sessões de trabalho, com aproximadamente 30 minutos cada, nas quais estas crianças puderam manusear os *tablets* com liberdade, de modo que pudessem contar umas com as outras e com o pesquisador como parceiros de diálogo.

Tendo por base as DCNEI (BRASIL, 2009) que apontam para a brincadeira e as interações como eixos do currículo da Educação Infantil, as atividades do projeto foram organizadas de modo que as crianças pudessem fazer o exercício de ludicidade em suas escolhas e ainda, que pudessem contar com os seus pares como parceiros de interação. Também procuramos considerar o fato de que, no seu artigo 9º, inciso XII, as DCNEI apontam para a importância do contato das crianças com diversos recursos tecnológicos e midiáticos e, assim sendo, consideramos que o *tablet*, por ser um dispositivo multimodal, poderia ser um aparato interessante para o trabalho com crianças pequenas.

Nos *tablets*⁴ utilizados no estudo foram instalados os seguintes aplicativos: jogos diversos (*Pou*⁵, *Angry Birds*⁶, *Subway Surfers*⁷, *Hill Climb Racing*⁸, dentre outros). Além disso, foram mantidos os aplicativos já instalados pelo fabricante do dispositivo, tais como: câmera, editor de texto, reproduzidor de áudio e vídeo, etc. Do ponto de vista dos encaminhamentos das sessões de trabalho, o pesquisador coordenador ora realizava a proposta de exploração livre pelas crianças, ora sugeria que as crianças explorassem um determinado

⁴ Tablet Navicity, modelo NT 1711, sistema Android 4.2, 7 polegadas, com câmera frontal, e conexão wifi.

⁵ Jogo para cuidar de um bichinho alienígena com higiene, alimentação e diversão, podendo ainda personalizar o ambiente dele. Disponível para download em <https://play.google.com/store/apps/details?id=me.pou.app>

⁶ Jogo para destruir objetos que protegem os porcos avarentos, e salvar a vida dos pássaros, com vários níveis de habilidades. Disponível para download em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rovio.angrybirds>

⁷ Jogo para correr o mais rápido que puder, escapar do trem que se aproxima e fugir do inspetor mal humorado. Disponível para download em <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kiloo.subwaysurf>

⁸ Jogo de condução de carro em subidas e descidas que não pode deixar o carro virar. Disponível para download em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fingersoft.hillclimb>

recurso ou aplicativo. No entanto, mesmo nos momentos em que a proposta de exploração era direcionada pelo pesquisador, os pequenos poderiam aderir ou não a esta, de modo que pudessem sentir-se livres para realizar o que gostariam.

As sessões foram registradas em vídeos e também com uso de diário de campo, de forma que posteriormente fosse possível realizar a transcrição e a análise das ações desses sujeitos ao lidar com os dispositivos, nos aspectos de interação ou isolamento, de compartilhamento ou não das ações, e das reações a cada descoberta realizada. Na sequência, o leitor encontrará a descrição e as reflexões provenientes de episódios ocorridos com 3 (três) crianças, que identificaremos por nomes fictícios, em uma das sessões realizadas no projeto.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O que discutiremos aqui se trata de uma sessão realizada com um grupo de 3 (três) crianças, sendo este o segundo grupo do 3º dia de desenvolvimento das sessões exploratórias, ocorridas ao final do ano letivo de 2014 e teve como proposta, a livre exploração do *tablet* por estes sujeitos, entendendo por isso a possibilidade das crianças explorarem qualquer recurso do aplicativo, sem um direcionamento do coordenador da pesquisa no que se refere às escolhas das delas.

Neste episódio estavam presentes três crianças (Caio, Bruno e Carol). De modo geral, a atividades da pesquisa ocorrem no Ateliê de Artes⁹, no entanto, neste dia, o pesquisador propôs aos participantes que fossem para a área externa da instituição e, então, seguiram até o pátio coberto¹⁰. Na sequência, foi realizada a proposta de exploração livre do *tablet*, de modo que as crianças pudessem explorar os aplicativos que quisessem, tendo autonomia para se movimentar mais, ir para outros lugares para fotografar, jogar, dentre outras atividades.

⁹ O Ateliê de Artes é um espaço usado pela comunidade escolar para o trabalho com diversas formas de expressão e de comunicação. Considerando o fato de que este espaço físico é flexível do ponto de vista do seu uso e das formas de organização, ele foi cedido como local de encontro entre as crianças e o pesquisador, para que as sessões exploratórias do estudo ocorressem nele.

¹⁰ A instituição possui um pátio coberto que também se caracteriza como local flexível do ponto de vista do seu uso por adultos e crianças. Sua localização no terreno da instituição possibilita a visualização de diversos elementos constitutivos do espaço físico e, neste sentido, propicia diversas possibilidades de exploração do espaço pelas crianças.

Todavia, preferiram se sentar juntas em um espaço do chão do pátio coberto e ali ficaram manuseando o dispositivo, sem se deslocarem do local em que se encontravam durante a maior parte do tempo.

Após esse breve detalhamento das condições em que a sessão foi realizada, passaremos a tecer algumas reflexões a respeito de um dos episódios do projeto, por meio dos objetivos da pesquisa ora apresentada, “Dispositivos Móveis (*tablets*) e suas implicações na formação de professores de Educação Infantil”.

Nesse sentido, o primeiro episódio ocorre logo ao início da sessão quando as crianças pegam os dispositivos e começam a manusear, buscando aquilo que parece lhes chamar mais a atenção.

4.1 EPISÓDIO 1: Partilhando experiências

Bruno olha para Carol e diz ‘olha eu coloquei no *Pou*’ e ela diz ‘eu não coloquei não’, então Bruno chama atenção da colega para mostrar ‘olha aqui, olha aqui, olha eu amostrei aqui’, então Carol olha para o *tablet* do colega, rindo. Ao perceber, Caio também se inclina para olhar o que tem no *tablet* de Bruno.

Em primeiro lugar, destaca-se o fato de que o jogo parece se constituir como primeira atividade que desperta o interesse das crianças durante o percurso de exploração. Prova disso é o fato de que, o aplicativo do *Pou* é o primeiro elemento que as crianças começam a explorar e, a partir dele, elas estabelecem diálogos.

Além disso, em segundo lugar, chama a atenção o fato de que os indivíduos desenvolvem uma postura de diálogo e de compartilhamento das ações que são desenvolvidas no *tablet* e, neste sentido, o dispositivo parece não isolar as crianças, mas, ao contrário, possibilita conversação entre elas a partir das atividades desenvolvidas.



Figura 1 - Interação das crianças ao conseguir êxito com o dispositivo.

Fonte: Arquivos do projeto, (2014)

No que se refere ao processo de interação das crianças entre si a partir da exploração do *tablet*, é possível fazer algumas considerações a partir dos estudos de Cohn (2010, p. 17) que afirma que “[...] cada criança criará para si uma rede de relações que não está apenas dada, mas deverá ser colocada em prática e cultivada [...]”. Neste sentido, estes sujeitos ao dialogaram entre si no momento em que exploram o dispositivo constroem experiências, partilham informações e fortalecem vínculos no momento em que realizam suas ações.

Posto isso, no que se segue, o leitor acompanhará a descrição de mais um episódio de exploração do *tablet* pelas crianças, desta vez, a partir do uso da câmera fotográfica.

4.2 EPISÓDIO 2: Descobrindo a câmera fotográfica

Caio, então encontra algo novo, é a câmera, e logo tenta chamar atenção de Bruno que dá uma rápida olhada, mas Caio diz “olha” levantando o dispositivo e mostrando ao colega, e então também chama atenção de Carol. E o pesquisador fala “que legal você descobriu a máquina”, Caio permanece mostrando e Carol também olha, neste momento Bruno parece também ter encontrado a câmera e também mostra para Carol, e fica movimentando, mudando de posição, neste momento o pesquisador diz “você pode tirar foto do que você quiser viu?!” Logo Caio movimenta mais o dispositivo, vira o *tablet* e parece tirar foto do ambiente, e em seguida volta a mexer, no mesmo momento, Bruno se mantém explorando a câmera, tocando na tela de várias formas: deslizando o dedo de forma linear e circular, mudando a cor da imagem para amarelo. Então de repente, aparentemente de modo não intencional, tira da câmera.

A fotografia possui diversas funções: a) contar histórias por meio de imagens, b) registrar pessoas, objetos e lugares, c) desenvolvimento de estratégias para fins publicitários, dentre outros. Felisbino e Rosa (2014, p. 5), ao relatarem uma experiência realizada com câmera fotográfica, afirmam que “[...] Pelos olhos das crianças, encontramos a possibilidade do uso da máquina fotográfica como forma de expressão, criação, brincadeira e arte nos espaços de educação infantil [...]”. Desta forma, a fotografia também possibilita o registro do olhar da criança para a realidade ao seu redor. Considerando o fato de que no episódio anteriormente apresentado (episódio 2) as crianças utilizavam um *tablet* que possuía apenas câmera frontal e, assim, realizavam diversas fotografias de si, especialmente dos rostos, experimentando diversas expressões. Talvez se o dispositivo tivesse câmera digital e câmera frontal, para vídeo-chat, se ampliassem as possibilidades de registro da paisagem por elas.

100

4.3 EPISÓDIO 3: Explorando o dispositivo

Carol permanece explorando o *tablet* clicando no ícone que leva a arquivos já existentes, então ela observa que aparece dois pequenos ícones de fotos e clica em cima de um que é um pequeno vídeo que ela fez de si, depois tira desse e coloca no segundo que também é outro vídeo, então, ela tira dessa parte e retorna a tela inicial, momento em que parece observar os ícones antes dar continuidade ao percurso de exploração. Na sequência, ensaia tocar em alguns ícones, mas não o faz. Neste momento Carol toca no canto superior esquerdo da tela e percebe que algo acontece então ela repete a ação, mas, dessa vez, deslizando o dedo de cima para baixo, o que faz aparecer uma pequena tela, então ela toca em cima dessa pequena tela, desliza o dedo mais uma vez e nada acontece então ela desliza o dedo, desta vez no sentido contrário, de baixo para cima escondendo a tela, então ela repete o que já tinha feito, mas dessa vez deslizando da parte superior até a inferior e a tela aparece e rapidamente se oculta.

Nesse episódio foi possível perceber que uma das crianças – Carol – arriscou sem medo, explorando as diversas possibilidades que aquele dispositivo poderia oferecer, diferentes jogos eletrônicos, a galeria de arquivos e imagens, o editor de textos, dentre outros aplicativos, como mostra a figura 2 a seguir.

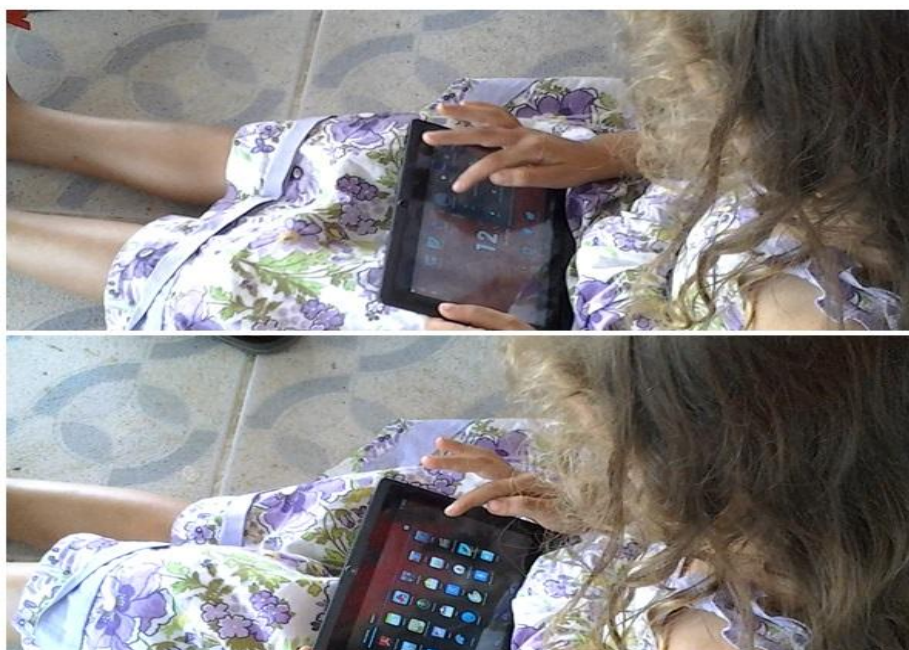


Figura 2 – Carol, num momento de exploração do *tablet*.

Fonte: Arquivos do projeto, (2014)

101

Dessa maneira, como forma de ilustrar esse percurso exploratório por parte da criança, será apresentado mais um episódio que ilustra esse percurso de exploração do *tablet* pelas crianças participantes da pesquisa.

Destaca-se o fato de que as crianças são sujeitos curiosos, ou seja, gostam de conhecer e de aprender sobre coisas novas e, quando são incentivadas, se aventuram diante do novo, sem medo de errar. Neste sentido, considera-se apropriado recuperar o excerto das DCNEI no qual se destaca o papel dos adultos responsáveis pela educação e cuidado das crianças, como seus parceiros e incentivadores.

Dessa forma, de acordo com as diretrizes é importante que os adultos “Incentivem a curiosidade, a exploração, o encantamento, o questionamento, a indagação e o conhecimento das crianças em relação ao mundo físico e social, ao tempo e à natureza”. (BRASIL, 2009, p. 26). Neste sentido, considerando que as TDIC também são elementos da cultura, é importante que os adultos propiciem condições para que as crianças se apropriem dessas tecnologias de modo que possam colaborar com seus processos de aprendizagem e de desenvolvimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos episódios analisados provenientes de uma sessão exploratória que integra o projeto “Dispositivos Móveis (*tablets*) e suas implicações na formação de professores de Educação Infantil”, é possível tecer algumas considerações. Em primeira instância, que crianças e adultos podem ser parceiras e, co-construtoras de conhecimentos na medida em que os mais velhos concebem os pequenos como sujeitos ativos e capazes. Neste contexto, na medida em que as crianças tiveram a possibilidade de explorar os dispositivos de modo livre, sem a pressão direta e constante dos adultos, elas se demonstraram capazes de aprender muitas coisas de forma autônoma.

Em segundo lugar, nessa experiência as crianças não se isolaram por estarem com o *tablet*, mas interagiram entre si a partir do que descobriram. Por último, no universo digital o jogo parece também se constituir como atividade principal das crianças pequenas e, nesta perspectiva, não se trata de abandonar as brincadeiras tradicionais, mas de ampliar as possibilidades lúdicas das crianças a partir das TDIC.

Desta forma, podemos concluir que ao manusear um dispositivo tecnológico, neste caso o *tablet*, as crianças podem se desenvolver em diversos aspectos formativos ao tempo em que demonstram seu potencial em lidar com a tecnologia. Então, como destacam Pereira e Almeida (2014, p. 4) “[...] Reconhece-se assim a importância de ambientar as crianças com o uso das ferramentas tecnológicas que fazem parte do contexto social no qual estão inseridas.”. Portanto, ao proporcionar este contato das crianças com o dispositivo os adultos podem propiciar a elas, outras possibilidades de aprendizagem e de exercício do jogo e da brincadeira.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, R. P.; BITTENCOURT, M. I. G. F; VILHENA, J. A mágica do jogo e o potencial do brincar. **IX SB GAMES**. Florianópolis – SC, 2010.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil** / secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, 2009.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução 466/12**. Aprova as normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. 2012.

CORSARO, W. A. **Sociologia da Infância**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

COHN, C. **Antropologia da Criança**. ed. 2, Passo a Passo, Rio de Janeiro, 2010.

FANTIN, M.; MULLER, J. C. Crianças, múltiplas linguagens e tecnologias móveis na educação infantil. In: II SIMPÓSIO LUSO- BRASILEIRO EM ESTUDOS DA CRIANÇA - PESQUISAS COM CRIANÇAS: DESAFIOS ÉTICOS E METODOLÓGICOS, **Anais...** Porto Alegre: Faculdade de Educação – UFRGS, 2014, s/p.

FELISBINO, A. M.; ROSA, I. M. da. A fotografia como possibilidade de criação na educação infantil. In: II SIMPÓSIO LUSO- BRASILEIRO EM ESTUDOS DA CRIANÇA - PESQUISAS COM CRIANÇAS: DESAFIOS ÉTICOS E METODOLÓGICOS, **Anais...** Porto Alegre: Faculdade de Educação – UFRGS, 2014, s/p.

MERCADO, L. P.L. Integração de mídias nos espaços de aprendizagem. **Em Aberto**, Brasília, v. 22, n. 79, p. 17-44, jan. 2009.

PEREIRA, A. M. A.; ALMEIDA, J. F. F. Infâncias e Tecnologias: os desafios pedagógicos da aproximação dessas realidades. In: II SIMPÓSIO LUSO- BRASILEIRO EM ESTUDOS DA CRIANÇA - PESQUISAS COM CRIANÇAS: DESAFIOS ÉTICOS E METODOLÓGICOS, **Anais...** Porto Alegre: Faculdade de Educação – UFRGS, 2014, s/p.