

COMPREENDENDO AS INFÂNCIAS E OS JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO DE DOCÊNCIA SEMIPRESENCIAL NO CURSO DE PEDAGOGIA¹

*UNDERSTANDING THE CHILDHOODS AND ELECTRONIC GAMES IN EDUCATION: AN EXPERIENCE OF
THE SEMI-PERSONAL TEACHING INTERNSHIP IN THE PEDAGOGY COURSE*

- **Eliane Lima Piske** (Universidade Federal do Rio Grande- FURG- e.nanny@hotmail.com)
- **Narjara Mendes Garcia** (Universidade Federal do Rio Grande- FURG- narjaramg@gmail.com)
 - **Elisângela Barbosa Madruga** (Universidade Federal do Rio Grande- FURG- elisangelamadruaga@outlook.com)
- **Maria Ângela Mattar Yunes** (Universidade Salgado de Oliveira- mamyunes@yahoo.com.br)

Resumo:

O apanhado temático foi construído no Estágio de Docência contando com atividades presenciais e a distância e com a utilização da Plataforma Moodle. O estudo foi alicerçado numa permuta entre/com os estudantes do Curso de Pedagogia objetivando oportunizar a prática docente em diferentes espaços da instituição de Educação Infantil e do Ensino Fundamental, criando condições críticas para a construção da autonomia dos estudantes no contexto de atuação. O Estágio de Docência aconteceu por meio da propagação de temáticas emergentes na contemporaneidade, como por exemplo: os Jogos Eletrônicos. Ao dialogar com os estudantes sobre os artefatos digitais encontramos facilidade para pensar as infâncias como um campo multidisciplinar e percebemos dificuldades ao abordar os Jogos Eletrônicos como propostas educativas. Assim, foram através das discussões presenciais e a distância que fortalecemos a reflexão e o (re)pensar, conseqüentemente, a importância dos Jogos Eletrônicos na educação.

Palavras-chave: Educação Ambiental. Infâncias. Jogos Eletrônicos. Estágio de Docência.

Abstract:

The thematic catch was built in the teaching Internship with the presence of activities and the distance and the use of the Moodle platform. The study was based on a exchange between/with students of the pedagogy course aiming to opportunity the teaching practice in different spaces of the institution of Child Education and Elementary School, creating critical conditions for the construction of the autonomy of students in the context of action. The teaching internship happen through the propagation of emerging themes in contemporaneity, for example: the electronic games. In dialogue with the students about the digital artifacts we find the facility to think of childhoods as a multidisciplinary field and we perceive difficulties in addressing the electronic games as educational proposals. Thus, it was through the face-to-face discussions and the distance discussions that we strengthened the reflection and the (re)thinking, consequently, the importance of Electronic Games in education.

Keywords: Environmental Education. Childhoods. Electronic games. Teaching Internship.

¹ Trabalho desenvolvido com apoio financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

1. Introdução

A escrita do artigo tem a intenção de fomentar discussões objetivando oportunizar a prática docente em diferentes espaços da instituição de Educação Infantil e do Ensino Fundamental criando condições críticas para a construção da autonomia dos estudantes no contexto de atuação. Propagar as experiências do Estágio de Docência é requisito para obtenção do título de Mestre e/ou Doutor aos alunos bolsistas do Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental da Universidade Federal do Rio Grande (PPGEA/FURG). Realizar o Estágio de Docência é uma oportunidade de formação docente aos pós-graduandos, podendo ocorrer na rede pública de Ensino Médio ou em atividades vinculadas ao ensino da graduação.

Nossa escolha foi pela graduação, o Estágio de Docência ocorreu no período de março até julho na disciplina de Estágio I e de agosto até novembro de 2017 na disciplina de Atividade de Docência II pela FURG, ambos no Curso de Pedagogia Licenciatura presencial. A escolha por realizar o Estágio de Docência no primeiro ano do ingresso no Doutorado foi acordado com a orientadora e a modalidade de ensino também, a semipresencial. Tivemos duas aulas presenciais além de seis aulas semanais, onde contamos com a utilização da Plataforma Moodle.

O intuito do artigo não é fazer um resgate histórico da Educação Ambiental (EA), mas, compreender historicamente pela/com a trajetória das infâncias com o uso dos Jogos Eletrônicos. É tentar entender o processo do campo da EA e das infâncias historicamente, pois, caso contrário, teríamos dificuldades de pensar as áreas como um campo multidisciplinar. Diante da breve explanação, provocamos com os seguintes questionamentos: o que seria compreender historicamente as infâncias e a EA? Quais os objetivos e as intenções para o uso dos Jogos Eletrônicos nas e com as práticas educativas?

A escrita é um relato de experiência que irá apresentar o referencial teórico da Educação Ambiental (EA) e das infâncias pela possibilidade de construir um apanhado histórico para compreender os campos e tentar responder essas questões. As aprendizagens foram compartilhadas com as oficinas temáticas e pelas discussões sobre as propostas de estágio através de orientações individuais e/ou coletivas e posteriormente, pela correção das mesmas. Destacamos a relevância do entrelace dessa temática e a contribuição para (re)pensar os Jogos Eletrônicos já que, perpassar a propagação e o reconhecimento da EA com as infâncias ao longo da época é acompanhar que as tecnologias devem fazer parte das aprendizagens.

O artigo abordará num primeiro momento a metodologia, seguido das temáticas que envolveram e possibilitaram as discussões com os estudantes sobre os Jogos Eletrônicos, em ambas as disciplinas: infâncias e Educação Ambiental. Por conseguinte, dos resultados alcançados com as oficinas temáticas. Por fim, aproveitamos para apresentar nossas percepções com a realização do Estágio de Docência ao finalizar o artigo com as considerações finais.

A reflexão teórica ancorada com modelos teóricos contemporâneos, que fazem e são referências para pensar as competências tecnológicas da Educação Ambiental das Infâncias. Encontramos infinitas possibilidades para ponderar práticas educativas que são ambientais no âmbito escolar dado que, é latente para problematizar os condicionantes bioecológicos e

socioambientais na totalidade, sem dissociar o tecnológico, o político, o econômico, o social e o ambiental. Justificamos e mencionamos que a interação, o protagonismo e a atuação coletiva dos estudantes se solidificaram pela e com a realização do Estágio de Docência, dados que serão apresentados a seguir.

1.1. Metodologia

O estudo foi realizado ao longo do ano de 2017, durante o Estágio de Docência contribuindo com os arrolamentos para pensar a Educação Ambiental das Infâncias com estudantes de duas turmas da graduação, ambas no Curso de Pedagogia Licenciatura pela FURG, ocorrendo semipresencial, com seis aulas semanais no Moodle FURG que aconteceram pela Plataforma da Secretaria de Educação a Distância (SEaD) já, as atividades presenciais contaram com duas aulas semanais. O Estágio de Docência ocorreu no período de março até julho na disciplina de Estágio I e de agosto até novembro de 2017 na disciplina de Atividade de Docência II.

O estágio de docência compreendeu atividades presenciais e a distância. A disciplina de Estágio I foi oferecida no 7º. Semestre do Curso de Pedagogia, dentre as atividades presenciais realizadas na disciplina Estágio I tivemos 12 encontros das 7h 45min. até às 11h 25min., os quais aconteceram nas segundas-feiras, na sala 4217 no pavilhão 4, com 32 estudantes. Já as atividades da disciplina de Atividade de Docência II aconteceram na sala 02 do LEPD das 7h 45 min. até às 9h 25min., totalizando duas aulas por semana além, da utilização da Plataforma Moodle que correspondem a mais seis aulas semanais. Participaram da disciplina 29 estudantes.

Orientar os acadêmicos para a realização do estudo teórico exigiu participação, no sentido de refletir com os estudantes e assim, escreveram e construíram as concepções com posicionamento perante as contribuições compartilhadas na disciplina. Os conteúdos programáticos foram organizados em três unidades: o currículo na Educação Infantil; a organização do trabalho pedagógico na Educação Infantil e análise de propostas pedagógicas com crianças de zero a cinco anos pelo estudo de propostas metodológicas contemporâneas em espaços formais e não-formais já que, as infâncias foram construídas na Modernidade casualmente mesma década que ganha força a Educação Ambiental, junção que foram problematizadas e alicerçadas com os estudantes, em ambas as disciplinas.

A disciplina Estágio I foi um espaço onde, compartilhamos aprendizagens através de oficinas temáticas com discussões sobre as propostas de estágio a partir das orientações individuais e/ou coletivas e posteriormente, pela correção das mesmas. Já a disciplina de Atividade de Docência II foi um compartilhar de aulas presenciais e a distância onde, os estudantes foram mobilizados a partir dos relatos de experiências, das discussões teóricas e pelas oficinas lúdicas e vivenciais. Foi possível também planejar sequências didáticas para a regência de uma semana na Educação Infantil onde, contamos com o registro na Plataforma Moodle.

Fortalecer o diálogo com os estudantes nos fóruns nos possibilitou enriquecer os conhecimentos a partir da perspectiva com a Educação Ambiental das Infâncias contando com o Moodle FURG. As atividades contaram com o auxílio constante e permanente da professora supervisora, o que possibilitou adquirir confiança e segurança para interagir com os estudantes. As atividades realizadas foram:

Reuniões semanais de planejamento e avaliação; elaboração de oficinas temáticas e material de apoio; encontros presenciais (12) com 4 horas/aula de duração cada; discussões sobre os elementos que caracterizam o estágio e a constituição do Educador Ambiental; investigação e pesquisa nas escolas e participação de atividades na turma de estágio; orientações individuais e coletivas sobre a prática do estágio, contando com a Plataforma para os registros e as discussões; discussões coletivas e individuais sobre as ações ambientais e as propostas de estágio; postagem no Moodle e apresentação da proposta pedagógica (versão parcial e versão final); elaboração da proposta pedagógica e do projeto de trabalho no período do estágio.

Compreender a EA historicamente pela/com a trajetória das infâncias utilizando a Plataforma Moodle, foi nossa intenção e será apresentada no intuito de contribuir para o entendimento da atual conjuntura da EA com e pelas experiências compartilhadas. As reflexões são necessárias para fortalecer o campo da Educação Ambiental das infâncias no âmbito bioecológico e socioambiental, elos possíveis.

2. Conteúdos do Estágio de Docência

A preparação e execução das atividades aconteceram durante todo o período de estágio onde, os conteúdos compartilhados foram:

2.1 Educação Ambiental

Ao analisar a trajetória histórica da EA percebemos que os atravessamentos da pós-modernidade se constituem em nossas vidas sem pedir licença. Diante dessas modificações no cenário contemporâneo, surge uma problemática que Félix Guattari chama de crise ambiental (GUATTARI, 1990). Parece que estamos de acordo no que diz respeito à emergência da Educação Ambiental no Brasil, a partir do início da década de 90 do Século XX, mais especificamente. A devastação ambiental, o derretimento das geleiras, as toneladas de lixo produzidas por nós e o aquecimento global viraram questões atuais e decorrentes tratadas no interior da sociedade, da mídia e querendo nós ou não, da escola também.

Não há dúvida que, com toda crise ecológica, o discurso da EA está cada vez mais presente em nossas vidas. Na década de 90 a EA passa a ser uma prioridade, pois o mundo realmente começa a perceber a crise ambiental e seus efeitos, assim como a urgência em buscar alternativas concretas na transformação dessas realidades.

No século XXI a EA é percebida para além da preservação da natureza e reciclagem e mais uma vez, a urgência da crise econômica supera o da crise ecológica. Se há singularidades que compõem esse campo que chamamos de Educação Ambiental, vamos buscar essas peculiaridades. Desde o primeiro documento que fala sobre a EA vai aparecer a palavra: interdisciplinariedade, que é parecida com a transversalidade, palavra que importamos da Espanha. No mundo contemporâneo são produzidas questões atuais, que tem a ver com o tempo contemporâneo, como: violências, drogatização, Direitos Humanos, dentre outros temas que são e fazem a construção histórica contemporânea.

Os modelos teóricos contemporâneos apostam na transformação da sociedade pelo coletivo, na relação lógica que está no real, no conhecimento e na ética (dever/cuidado). Nesta visão, os educadores das infâncias são agentes sociais que atuam no processo de transformações ao partir dos interesses e expectativas das crianças. Toda a argumentação sobre a EA precisa ser fonte inesgotável de buscas coletivas, enquanto práxis social que visa estabelecer ações dialógicas entre/com as crianças para que se sintam protagonistas de seus atos, a EA deve sintetizar a intenção para a mudança de valores e atitudes. Bronfenbrenner (2011) contribui com essas questões, trazendo o modelo de desenvolvimento bioecológico, onde, o meio contribui para o desenvolvimento das crianças enquanto, trans/formadores da sociedade ao integrar o Processo, a Pessoa, o Contexto e o Tempo pela/com a EA: relações dinâmicas, sociais, tecnológicas e naturais.

Como compreender os debates e conflitos sociais que envolvem a educação contemporânea sem levar em conta a configuração atual dos conflitos econômicos, políticos e tecnológicos? Não podemos esquecer que a Educação Ambiental é um instrumento de trans/formação social para se atingir a mudança ambiental (RUSCHEINSKY, 2012). O que também é confirmado por Bronfenbrenner (2011), se queremos mudar ambientes precisamos mudar comportamentos. Sendo assim, mais uma vez precisamos lutar e mostrar que fazemos e somos parte da modificação que almejamos, basta mudar os comportamentos e questionar antesde consentir pela e com a práxis, que é a ação e a reflexão. Por isso, apostamos nas tecnologias já que, estas deveriam fazer parte das aprendizagens e se constituir como possibilidades interativas na educação do Século XXI.

2.2 Infâncias

O subitem visa problematizar a relação das infâncias no discurso do desenvolvimento ambiental. Pensar nas e com as infâncias é estar presente nos diversos espaços onde, as crianças estão e conseqüentemente, interagem e constroem conhecimentos, por exemplo: com os Jogos Eletrônicos. Houve um longo período histórico até o reconhecimento e a valorização da infância, a criança era considerada um miniadulto. Atualmente, as crianças são produtores de culturas nas infâncias, os singulares das palavras representam as vozes e as visões delas, comprovando que: “o conceito de infância muda historicamente em função de determinantes sociais, culturais, políticos e econômicos” (ARIÈS, 1979, p. 25).

As infâncias têm passado por constantes modificações e reformulações ao longo da época. As crianças tiveram seus direitos infringidos até a Constituição Federal de 1988 (BRASIL, 1988). Agora, os tempos e espaços são outros, não basta somente conhecer as peculiaridades das infâncias é necessário estudar o contexto, como microsistemas de relações e envolver as interações em sua totalidade, onde a tecnologia e a participação sejam elos indissociáveis. As crianças são agentes sociais, culturais e de direitos e é na infância que assumem múltiplos papéis e desenvolvem a criatividade, a iniciativa e a imaginação refletindo no desenvolvimento socioafetivo, histórico, intelectual, social e interacionista da aprendizagem e do desenvolvimento integral da criança, que acompanha o movimento da sociedade tecnológica.

As transformações dos ambientes precisam de um olhar atento sob as relações que se estabelecem, para que transcorram para o bem estar das infâncias, num processo de ação e reflexão, ao estabelecer um diálogo com as crianças, de modo dialógico e interativo (PISKE,

2016). O empoderamento das infâncias contemporâneas desvenda que as crianças não são mais passivas diante dos acontecimentos, sendo impossível separar o sujeito do meio, assim como a natureza das relações. Com essa junção interativa, podemos ver a ruptura da ciência convencional ao rejeitar o conhecimento como um movimento permanente, coletivo e transformador pela/com as possibilidades de mundo, meio ambiente e sociedade serem/estarem neste desenvolvimento humano cooperativo (PISKE, 2016).

Os lugares são construções históricas e em permanente constituição, que carregam consigo marcas de um tempo vivido, de movimento permanente, e isso não escapam as tecnologias. “As atividades lúdicas aliadas às tecnologias precisam fazer e ser parte das atuações nas instituições, assim, suas ações precisam estarem contempladas dentro desse processo” (PISKE, 2016, p. 72).

O território implica em interação, trazendo a criança e o tempo indissociavelmente, evidenciando a subjetividade do lugar, apontando que não podemos desconsiderar a aprendizagem interativa nessas duas perspectivas. As transformações dos lugares tecnológicos em possibilidades interativas precisam ser e estar em constante inovação, já que as infâncias contemporâneas fazem parte da era tecnológica e, como tais atribuem e significam esses ambientes, precisando ser, estar e fazer parte das aprendizagens “da Educação Ambiental: sensibilização, conscientização e mobilização” (OLIVEIRA; SAITO, 2014, p. 38). Por isso, apostamos na integração de recursos lúdicos e interativos pelo uso dos artefatos digitais (PISKE, *et al*, 2015).

2.3 Jogos eletrônicos

Num tempo de modulações, as vidas de muitos sujeitos e, principalmente das crianças, seguem na mesma velocidade que os fluxos tecnológicos. Hoje, os artefatos digitais ganham espaço na vida cotidiana das crianças, dos jovens e dos adultos e se tornam elementos essenciais, pois “agora, para viver, é preciso navegar” (PASSETTI, 2011, p.136). Hoje, um dia sem internet é um dia de caos na vida dos sujeitos e esse fato não poderia ser diferente com as crianças.

Os artefatos digitais são tão necessários quanto o ar que respiramos, as tecnologias do século XXI criam outras relações, inventam a geração digital, *cyber*, *@*, *net*, *screenagers*² etc. Adjetivos que mostram que o homem é constantemente inventado pela conjuntura de sua época. Sendo assim, não há dúvida de que os avanços tecnológicos promoveram uma mudança nas relações humanas e no acesso e produção do conhecimento.

Não existem informações distantes! Tudo está ao alcance de todos em todo o tempo! Ideias, valores, desejos, sonhos de vida e militâncias são compartilhadas em redes de comunicação. Vemos o mundo e tudo o que circula nele dentro de um *smartphone*, pois como afirmam diversas propagandas de companhias de telecomunicações, “é o mundo em nossas mãos!”. Os jogadores de videogame não estão mais sozinhos, ou apenas com um grupo de amigos em suas casas, mas estão jogando com o mundo, ou seja, se encontram em algum ponto do planeta, conectados a uma rede virtual³ de comunicação.

² Para Alves (2005, p. 33), é a geração que nasce na década de 1980 e interage com controles remotos, joysticks, mouses, internet, pensam e aprendem de forma diferenciada.

³ Lévy (2011, p. 12), conceitua virtual como um “[...] modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a plenitude da presença física imediata”.

Diante deste panorama, desenvolvemos uma oficina com o tema: jogos eletrônicos e a Educação Ambiental. A proposição nos permitiu discutir com os estudantes outras relações que tangenciam essas questões, por exemplo: os discursos, a fabricação de sujeitos e a Educação Ambiental que é produzida neste artefato.

Para abordar o tema em questão, iremos apresentar um jogo eletrônico e o que este ensina sobre Educação Ambiental. O jogo *The Sims* é uma série de jogos eletrônicos de simulação da vida real. Foi lançado em 4 de fevereiro de 2000 pela *ElectronicArts* ou *EA Games*, uma desenvolvedora e distribuidora de jogos eletrônicos. Nos jogos, o jogador cria e controla a vida de pessoas virtuais (chamadas de "Sims").

O jogo evidência um determinado discurso ambiental, pois o cenário configurado remete a uma natureza bucólica. As imagens trazem ambientes verdejantes com pedregulhos que denotam uma vida natural, pautada em uma natureza bela, boa e pura. Associada a esta nostalgia, existem lições de cuidado com as plantas, de produção de horta, do uso de fertilizante à base de peixes e frutas, do consumo de produtos naturais na alimentação e na realização da reciclagem (que se configura tão somente em o personagem colocar o lixo na lixeira).

Nesse sentido, é perceptível uma nostalgia em torno da vida natural, “[...] que nos remete ao desejo de retorno a um estado idealizado pré-civilizatório, onde residiria a boa natureza intocada e imaculada” (CARVALHO; STEIL, 2013, p. 104). A oficina do jogo *The Sims* apresentou uma potência no que diz respeito a provocar o pensamento em torno das questões sobre os sujeitos, o ambiente e as tecnologias. Cabe indicar, que o próprio jogo eletrônico pode ser uma ferramenta para discutir as práticas ditas ambientais nas infâncias.

3. Resultados

Os conteúdos compartilhados resultaram nas temáticas que foram construídas com os estudantes, sendo elas: Propostas Pedagógicas; desenvolvimento infantil e lúdico e por fim, mas não menos importante os Jogos Eletrônicos. Todos os diálogos iniciais e problematizados nas temáticas mobilizaram sobre as tecnologias nas e com as infâncias, foco que envolvia a EA e as crianças. Assim, interagimos pelo e com o uso dos artefatos digitais, o que nos possibilita apresentar os resultados que foram construídos com os estudantes.

3.1 Pensando com os estudantes as temáticas emergentes na contemporaneidade

Ao dialogar com os estudantes sobre os Artefatos Digitais na educação encontramos facilidade para pensar as infâncias como um campo multidisciplinar e que acompanha o ritmo da sociedade. Mas, percebemos a dificuldade em refletir sobre as propostas dos Jogos Eletrônicos como parte das aprendizagens nas infâncias, em especial no ambiente escolar. Mencionamos que após, as reflexões presenciais e a distância foi possível (re)pensar o uso dos Jogos Eletrônicos na educação consequentemente, as propostas pedagógicas e a mediação escolar no desenvolvimento infantil.

Estudar os atravessamentos da EA e das infâncias ao longo da época ao utilizar o Moodle FURG e as aulas presenciais com os estudantes mostrou que é necessário: formação continuada com uma proposta progressista na educação, avaliando nossa prática e trabalhando de forma integral, com um olhar atento/crítico sobre os arrolamentos sociais, políticos, econômicos, tecnológicos e culturais e é necessário que sejamos capazes de promover mudanças nas relações socioambientais.

Sabemos que, nos dias atuais as crianças circulam por outros contextos para além do ambiente familiar. A escola é um dos espaços que precisa ser pensado para atender as necessidades de desenvolvimento e educação das crianças. Surge com isso a emergência de investigações com foco nas características, nos desejos, nas competências e nas aprendizagens das crianças para consentir as interações na Educação Infantil e nos Anos Iniciais. Sendo assim, as descobertas, os saberes construídos e o potencial de comunicação das crianças precisa e deve ser levado em consideração ao pensar as atividades, que devem ser construídas com elas.

Neste sentido, mobilizamos com os estudantes uma reflexão sobre as competências tecnológicas da Educação Ambiental das Infâncias, que deve partir do que as crianças querem saber e não do que gostaríamos de ensinar. Foi exatamente isso que, alcançamos ao problematizar com os estudantes sobre temáticas construídas com eles a partir das inserções nos espaços educativos após, escutarem e estarem com as crianças. Conforme relato da estudante Diane⁴:

Pensar em atividades com crianças sempre foi muito difícil para mim, pois não tinha noção das diversas possibilidades de trabalhos com os pequenos. Ao olhar para o berçário antes eu via apenas uma possibilidade: cuidar dos bebês. A partir das discussões em sala de aula e dos trabalhos propostos foi possível pensar e repensar essas práticas para que se tenha um trabalho significativo com os bebês dessa faixa etária. Perceber a importância dessa etapa na vida das crianças é extremamente necessário para que se possa oferecer as crianças uma experiência prazerosa e um primeiro contato com a escola que traga a elas a possibilidade de enxergar e explorar o mundo a sua volta (DIANE, trecho do fórum 08 de set., 2017).

Sendo assim, a participação efetiva e o (re)pensar as atividades com as crianças e com as educadoras foi, sem dúvida, uma integração coletiva pela parceria nas propostas educativas onde, tanto as estudantes quanto as professoras ousaram, desafiaram, (re)pensaram, problematizaram e refletiram sobre as práticas educativas que são ambientais. Os trabalhos realizados e estabelecidos em cada temática construíram e fortaleceram as aprendizagens na disciplina e foram essenciais para compartilhar entre e com os estudantes, as educadoras e as crianças conforme, destaca as palavras de Maya:

Creio que este módulo foi um grande desafio; coisas que fazemos normalmente, ou seja, com as crianças, na hora de gravarmos e avaliarmos, sempre dá um medo, uma preocupação. Nos sentimos pequenas frente a tarefa de fazer o melhor, em prol destes pequenos(as), mas é assim mesmo, a cada passo, a cada experiência,

⁴Optamos por usar nomes fictícios para preservar a identidade dos estudantes.

vamos aprendendo. Cada um é um, e merece nossa consideração e carinho (MAYA, trecho do fórum 02 de out., 2017).

Nas palavras da Maya ao dialogar sobre as experiências com os artefatos digitais, podemos perceber facilidade para pensar as infâncias como um campo multidisciplinar e ao mesmo tempo compreendemos dificuldades ao pensar as tecnologias como propostas educativas. O diálogo firmado com os estudantes durante a realização do Estágio de Docência foi um meio, para abordar os Jogos Eletrônicos nas propostas já que, os estudantes apontaram os desejos das crianças acerca dos artefatos digitais.

Vale mencionar que, todos os estudantes relataram que não tinham conhecimento de como inserir os artefatos digitais aos planejamentos embora, as crianças tivessem manifestado esse interesse. Foi a partir deste levantamento com os estudantes que, realizamos oficinas e disponibilizamos tutoriais para edição de vídeos, além dos links de Jogos Eletrônicos, toda essa mobilização na intenção de apresentar algumas possibilidades para que pudessem ser trabalhadas no ambiente escolar. Os estudantes utilizaram os jogos nas propostas educativas já que, aliam às expectativas das crianças as aprendizagens, conforme escreveu Mateus: “quando as crianças chegaram ao laboratório de informática e tiveram a oportunidade de navegar, precisavam ver as expressões de contentamento delas” (Mateus, trecho do fórum 05 de out., 2017).

Mencionamos o fato do Estágio de Docência ter sido semipresencial, fator que contribuiu sobremaneira já que, as oficinas foram presenciais e as mediações realizadas nos fóruns, um diferencial reflexivo nas aprendizagens que foram construídas presencialmente e fortalecidas via as discussões nos fóruns, possibilidade de mais uma vez aliar as tecnologias aos conhecimentos entre e com os estudantes do curso de Pedagogia. As mediações com os estudantes a partir do Moodle FURG foram capazes de focar nas questões das infâncias e dos Jogos Eletrônicos por meio, das discussões realizadas no Estágio de Docência.

Para a realização do Estágio de Docência foi necessário fazer a relação entre as infâncias e os Jogos Eletrônicos, já que os estudantes não conheciam sobre as questões dos Jogos Eletrônicos e até então, nunca tinham tido nenhum diálogo dentro do curso talvez, justifique a dificuldade de entender que as tecnologias devessem fazer parte das aprendizagens. Vale mencionar que, essa construção coletiva somente foi possível pela e com a participação dos estudantes nas aulas semipresenciais e ao estarem e construírem com as crianças, já que o próprio Jogo Eletrônico pode e deve ser uma ferramenta para discutir as práticas ambientais nas infâncias.

4. Considerações finais

A oportunidade que tivemos de exercer a docência no Ensino Superior, em especial, num curso semipresencial foi muito importante para a constituição docente, ao qual tivemos a oportunidade de vivenciar em sua plenitude, como: preparar oficinas temáticas, corrigir as propostas de estágio, além de orientar os artigos completos que foram apresentados em eventos e foram publicados nos anais.

A experiência de orientar as propostas de estágios e as correções das sequências didáticas e os artigos completos foram de suma importância. A participação no Estágio de Docência foi extremamente importante para e com a avaliação, que foi permanente o que nos possibilitou: orientar as estudantes para a elaboração das propostas de estágio, mobilizar uma perspectiva da avaliação mediadora onde, a construção avaliativa foi compartilhada nas orientações individuais e/ou coletivas.

Precisamos avaliar nossas práticas e refletir sobre os saberes e os fazeres necessários a práxis da EA no âmbito tecnológico com os estudantes. Por isso, a necessidade das aulas surgirem do e no coletivo, sendo e estabelecendo um diálogo com a Educação Ambiental nos âmbitos: bioecológico e socioambiental, negando a homogeneização imposta de que a tecnologia não faz parte das aprendizagens. A realização do Estágio de Docência ao envolver as temáticas contemporâneas fez e foi a diferença com os estudantes, que aliam as tecnologias com as aprendizagens.

5. Referências Bibliográficas

ACSELRAD, H.; MELLO, C. C. A.; BEZERRA, G. N. **O que é justiça ambiental**. –Rio de Janeiro: Garamond, 2009, 160 p.

ARIÈS, P. **A História Social da Infância e da Família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

BRASIL. Constituição Federal. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 1988. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em 05 de set. de 2017.

BRONFENBRENNER, Urie. **Bioecologia do desenvolvimento Humano: tornando os seres humanos mais humanos**/U. Bronfenbrenner; tradução: CARVALHO, A.; revisão técnica: KOLLER, S. H.-Porto Alegre: Artmed, 2011.

CARVALHO, Isabel Cristina de Moura; STEIL, Carlos Alberto. Natureza e imaginação: o deus da ecologia no horizonte moral do ambientalismo. **Ambiente & Sociedade**, São Paulo, v. 16, n. 4, p. 103-20, out.-dez. 2013. Disponível em:<<http://www.scielo.br/pdf/asoc/v16n407.pdf>>. Acesso em 17out. 2017.

GUATTARI, F. **As três ecologias**. Tradução Maria Cristina F. Bittencourt. Campinas: Papyrus, 1990.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

OLIVEIRA, Edmar Geraldo; SAITO, Carlos Hiroo. Análise do material didático probio-educação ambiental com foco na transversalidade curricular do tema Meio Ambiente. **Revista Brasileira de Educação Ambiental- REVBEA**, 2014. Disponível em <<http://www.sbectur.org.br/revbea/index.php/revbea/article/view/2255/2897>>, acesso em 10 de nov. 2017.

PASSETTI, Edson. Ecolítica: procedência e emergência. In: CASTELO BRANCO, Guilherme; VEIGA-NETO, Alfredo (org.). **Foucault: filosofia & política**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011.

PISKE, Eliane Lima; COLARES, Cibele; ESPERANÇA, Joice Araujo; MARONE, Nara; COUTO, Zélia. **Laboratório de Produção de Material Educacional Digital (LPMED): problematizando o uso das tecnologias de informação e comunicação nas propostas pedagógicas de cursos de licenciatura na modalidade presencial**. III Congresso Internacional de Educação Científica e Tecnológica- CIECITEC, Universidade Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI), Santo Ângelo/RS, 2015. Disponível em <<http://www.santoangelo.uri.br/ciecitec/anaisciecitec/2015/home.htm>>, acesso em 03 de set. de 2017.

PISKE, E. L. **Instituições de Acolhimento sob o olhar das crianças: que lugar é esse?** Dissertação de Mestrado não-publicada, Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental- PPGA, Universidade Federal do Rio Grande, Rio Grande/RS, 2016.

RUSCHEINSKY, Aloísio (Org.). **Educação Ambiental: Abordagens Múltiplas**. Porto Alegre: Artmed, 183 p, 2002.