



REELABORAÇÃO CRIATIVA: UM ESTUDO SOBRE O PROTAGONISMO INFANTIL DURANTE A CONSTRUÇÃO DA INTERFACE DE UM JOGO DIGITAL.

GEORGIA DANIELLA FEITOSA DE ARAUJO RIBEIRO

EIXO: 5. EDUCAÇÃO E INFÂNCIA

Reelaboração Criativa: um estudo sobre o protagonismo infantil durante a construção da Interface de um Jogo Digital.

Eixo: Educação e Infância.

RESUMO: Este artigo tem como objetivo desenvolver e contextualizar o conceito de Reelaboração Criativa de Vigotski (2014), a partir da participação de crianças durante o desenvolvimento da interface de um jogo digital. Trata-se de uma pesquisa de mestrado, em que são mobilizados elementos metodológicos de Design Participativo e Comunidades de Prática, para compreensão de um contexto de aprendizagem pela participação de pares infantis (crianças de cinco anos da mesma turma) e experts (profissionais da área de design), em uma atividade no ambiente escolar. Através do conceito de Reelaboração Criativa, a criança cria e recria o artefato, em um movimento dialético no qual aprendizagem se faz presente, pela acumulação da experiência histórica, requisitando transformações nas funções mentais e promovendo desenvolvimento. Ao passo que a criança se apropria dos signos, ela também inventa, tornando-se protagonista no processo de produção de tecnologias contemporâneas.

Palavras Chave: Reelaboração Criativa, Design Participativo, Protagonismo Infantil;

ABSTRACT: This article aims to develop and contextualize the concept of Creative Reworking of Vygotsky (2014) by the participation of children in production designs that will make up the interface of a digital game. Being a cutting master's research, mobilizes methodological elements of the Participatory Design and Communities of Practice, which aims to understand the learning context for participation in activity between peers (children five years in the same class) and experts (designer area Professionals). Through the concept of Creative Reworking, the child creates and recreates the accumulation of experience in a dialectical movement in which learning is present, ordering other mental functions promoting development. While the child appropriates of the signs, it also invents, becoming protagonist in the production of contemporary technologies process.

Keywords: Redesigning Creative, Participatory Design, Protagonism Children;

Introdução

Tendo em vista os processos de mediação possibilitados por adultos de uma cultura ou as interações constituídas entre

pares infantis, conforme os estudos da Sociologia da Infância, de um lado, e os estudos da psicologia histórico-cultural, de outro, este trabalho ancora-se na interseção entre esses estudos. Acredita-se, deste ponto de vista, em um possível diálogo entre os conceitos-chaves de ambos, para compreendermos as ações das crianças inseridas em atividades práticas de design de um jogo digital, e os impactos dessas ações sobre o seu desenvolvimento psíquico.

Nos estudos da Sociologia da Infância, especificamente no que concerne às pesquisas categorizadas por Sarmento e Marchi (2008) como estudos interpretativos, ancora-se o conceito de culturas de pares (CORSARO, 2011). Esse conceito enfatiza o processo de protagonismo infantil e a importância de dar voz à infância, sendo esta entendida como construída pelas crianças, escapando de uma visão adultocêntrica.

Por meio das lentes ressaltadas, entendemos que o protagonismo infantil está presente na pesquisa, ao longo do ciclo metodológico, em dois momentos complementares: 1) na teorização, que permitiu planejar uma atividade para coleta de dados a qual é, em si, ferramenta e resultado, uma vez que proporcionará a apropriação de significados sobre o jogo digital pela criança, no qual a própria criança é ativa participante, pois desenvolvedora do jogo; 2) no método de análise, uma vez que resgataremos as vozes da infância durante sua participação na atividade, para compreendermos as tensões entre as vozes dos adultos e das crianças, dos experts e dos novatos. O ciclo metodológico une, assim, teoria e prática como um todo orgânico.

Alinhando-se os estudos sobre objetivação e apropriação, através da mediação pela atividade entre os pares e experts, a organização do ambiente da pesquisa tem por base os trabalhos sobre Comunidades de Prática (LAVE e WANGER, 1991). Em suas ideias, Lave e Wanger concebem diferentes níveis de participação, desde novato (participante periférico) até Expert (participante pleno). Desse modo, desdobram-se e desenvolvem-se os conceitos de aprendizagem central e aprendizagem periférica legitimada, ambos ancorados no conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal e em outros conceitos Vigotskianos com os quais dialogaremos, sobretudo o conceito de Reelaboração Criativa.

Apesar das diferenças quanto ao objeto de estudo e outros pontos questionados por Corsaro sobre a obra de Vigotski, assumimos um possível diálogo entre eles, no que concerne ao protagonismo infantil. Entre os eixos de diálogo entre suas teorias, justificamos o conceito vigotskiano de Reelaboração Criativa, pois este nos fornece substrato sobre a infância, de modo coerente com a Sociologia da Infância, que avaliamos ser necessária para o processo desta pesquisa, cujos indivíduos são crianças de cinco anos protagonizando ações para o desenvolvimento de um jogo digital. Assim este artigo está organizado da seguinte forma: primeiramente focaliza-se os aspectos conceituais, seguidos de esclarecimentos sobre a metodologia e reflexões que se desdobram desses dois momentos complementares - teoria e método. Tendo em vista que esta pesquisa se encontra em andamento, ainda não serão trazidos resultados e conclusões. Na dimensão conceitual, torna-se central a teorização sobre culturas de pares, Reelaboração Criativa, Zona de Desenvolvimento Proximal e o conceito de mediação. Na dimensão metodológica, trataremos da construção do desenho metodológico da pesquisa, fundamentado nos argumentos do Design Participativo e das Comunidades de Prática. Finalizamos com algumas reflexões das veredas desta pesquisa, ainda em processo.

2. Alguns Diálogos Teóricos entre a Sociologia da Infância e a Psicologia Histórico-Cultural

De acordo com a Sociologia da Infância, as culturas infantis são estruturadas dialogicamente a partir das relações entre pares, e constituem-se pelo conjunto estável de atividades, rotinas ou artefatos de interesses comuns que as crianças produzem e compartilham entre si, entre seus pares. Refletindo considerações acerca das interações, seja com seus pares, seja com os adultos, as crianças se apropriam da cultura, acompanhadas por processos de desenvolvimento de capacidades. Desse modo, recriam a cultura continuamente. Para essa perspectiva, as crianças são construtoras da infância e da sociedade em que vivem, pelos processos de interação e de geração (CORSARO, 2011; SARMENTO, 2002).

O conceito de *pares* é especificamente direcionado para se referir ao grupo de crianças que passa um tempo junto, em interações de rotina compartilhada, como por exemplo as crianças de um mesmo ciclo ou mesma sala, que se encontram todos os dias ou com periodicidade regular. Observemos que em grupos que interagem socialmente e, portanto, linguisticamente, a interação entre pares é pública, essencialmente coletiva.

Nos pares infantis, a cultura se constitui em um universo compartilhado de discursos e rituais de compartilhamento, através das negociações verbais, configurando ajustes primários (CORSARO, p. 167, 2011). Assim, a relação dialética entre autonomia e controle nas culturas de pares infantis gira em torno da conquista e das relações de poder estabelecidas na relação com os pares em um nível primário, firmando a identidade individual no contexto da comunidade.

Por outro lado, quando essa relação se dá com o adulto, estabelece-se o nível de ajustes secundários, onde as regras dos adultos oferecem às crianças ferramentas para obtenção de respostas inovadoras pela aquisição de conceitos e conhecimentos científicos com os quais a cultura adulta desenvolve suas atividades.

Compreendemos que essas ideias podem dialogar com o conceito de mediação em Vigotski, uma vez que é a partir da

internalização dos signos e artefatos culturais que a criança passa a ter um paulatino planejamento de suas ações e apropriação de formas de ser e conviver socialmente. Nesse processo, a criança propriamente humaniza-se no cruzamento entre as linhas natural e cultural do desenvolvimento, transformando as funções psicológicas de elementares a superiores. Essa internalização não se dá de forma direta como um “espelho” do mundo, mas há uma ação própria à criança, a qual respeita aspectos de seu tempo e características filogenéticas, sociogenéticas, ontogenéticas e microgenéticas.

Ao considerarmos as culturas infantis, a atividade desenvolvida neste trabalho, constituída e refletida a partir de um tempo-espaço escolar de Educação Infantil, organizou-se de modo a criar um ambiente em que os sujeitos criem e recriem artefatos culturais tecnológicos da/na contemporaneidade, em sessões de interação suficientemente lúdicas com uma equipe de experts (em design e programação). Teremos como cenário a escola, tendo em vista que as sessões, organizadas como oficinas, acontecem em uma instituição de Educação Infantil da prefeitura do Recife-PE.

Para tanto, consideramos a ideia da psicologia histórico-cultural de que, ao longo do desenvolvimento humano, transformam-se as motivações na vida de cada indivíduo e, logo, algumas atividades, denominadas *atividades dominantes*, passam a ter lugar de destaque em cada período, porque são elas que mais promovem desenvolvimento (ELKONIN, 1998). Em outras palavras, em cada período do desenvolvimento, há uma atividade dominante, a qual promove mais desenvolvimento em tal período do que outras. Como as oficinas serão mediadas pelos experts em uma turma de Educação Infantil, o processo de desenvolvimento do jogo digital será vivenciado pelas crianças como uma sequência de brincadeiras de papéis sociais.

Levando em consideração que as culturas infantis têm suas próprias rotinas culturais e seus rituais de compartilhamento pelos pares que a constituem, contemporaneamente as tecnologias emergem tanto em processos de interação nas/das redes sociais ou em processos de mediação através de jogos eletrônicos, que podem colaborar ou não para desenvolvimento de capacidades e novas aprendizagens. A partir disso, direcionamos o foco aqui para os jogos digitais, sua narrativa bem como os desenhos que compõe sua interface, para compreender em que medida a infância é considerada nessas interfaces, ou que espaço é dado às vozes infantis no desenvolvimento.

2.1. Reelaborando a ação criativa entre indivíduos

O sujeito com o qual nos deparamos é contingente de quatro planos de desenvolvimento: filogênese, ontogênese, sociogênese e microgênese, segundo Vigotski (1988). É um indivíduo que tem o componente biológico como estrutura de funcionamento, um ser único e individual, dada as características subjetivas que se desenvolvem em um tempo maturacional, e está inserido em uma cultura que lhe é própria, em certo tempo histórico e espaço social e geográfico, relacionando-se de modo particular com outros indivíduos e artefatos, microgeneticamente originando processos únicos de desenvolvimento.

Segundo Vigotski (2014), a espécie humana desenvolveu em sua história certa plasticidade cerebral, e sua capacidade elástica contribui com as demais características da espécie, relacionadas com os outros planos de desenvolvimento, com limites e possibilidades de ação. Portanto, tal capacidade é fruto do desenvolvimento filogenético e amplia as possibilidades, mas de todo modo é limitado dentro do que pode ainda evoluir ao longo da história da espécie.

Todo o sujeito é constituído por uma história que vem dos seus antepassados, perpassa pelo seu tempo de existência, mediado pelos artefatos e signos com os quais interage, internaliza e reelabora ao longo de um processo, a partir das interações do tempo histórico de pertencimento. Essa relação é mediada por signos, que seriam a menor unidade que une pensamento e linguagem, e podem se constituir enquanto artefatos - nesse processo de interação se cadencia a internalização. O artefato se insere num contexto que pode incluir instrumentos, sinais, linguagens, máquinas, ou seja, a tecnologia criada e desenvolvida por pessoas ao longo da história da humanidade. Esse processo contínuo de mediação significa a internalização da cultura humana através da instrução e da atividade sócio historicamente desenvolvida, promovendo aprendizagem e desenvolvimento em níveis organizados em zonas, das quais destacamos:

A Zona de Desenvolvimento Proximal é a distância entre o nível do desenvolvimento atual da criança, que é definido sem a ajuda de outros e, portanto, aquilo que a criança resolve sozinha, e o nível do desenvolvimento possível da criança, que é definido com a ajuda para a solução de problemas, logo aquilo que a criança resolve sob a orientação de adultos ou com a colaboração de companheiros mais capazes (VIGOTSKI, p. 54, 2004).

A Zona de Desenvolvimento Proximal localiza a capacidade da criança que, em um futuro próximo, pode tornar-se capaz de realizar aquilo que no presente ainda não consegue. Sendo assim, as atividades realizadas pela criança em colaboração gradativamente criam possibilidades de desenvolvimento, para que ela possa realizar, no futuro próximo, a mesma atividade ou variações de uma mesma atividade com autonomia.

Entendemos que o conceito de ZDP dialoga com o conceito de culturas de pares pelas reflexões com as quais Corsaro (2011) desenvolve o conceito de reprodução interpretativa. Segundo esse teórico, a criança constrói e reconstrói nas

relações entre os pares a cultura, as regras e os signos com os quais aqueles indivíduos convivem, assim:

O termo interpretativa captura os aspectos inovadores da participação das crianças na sociedade, indicando o fato de que as crianças criam e participam de suas culturas de pares singulares por meio da apropriação de informações do mundo adulto de forma a atender aos seus interesses próprios enquanto crianças. 2. O termo reprodução significa que as crianças não apenas internalizam a cultura, mas contribuem ativamente para a produção e a mudança cultural. Significa também que as crianças são circunscritas pela reprodução cultural. Isto é, crianças e suas infâncias são afetadas pelas sociedades e culturas das quais são membros. (Corsaro, p. 67, 2011)

Entretanto, denomina-se atividade criativa (VIGOTSKI, 2014) toda atividade humana criadora de algo novo, seja a representação de um objeto do mundo exterior, seja uma construção mental característica do ser humano. Pode ser algo reproduzido, que esteja ligado eminentemente à memória das experiências vividas. Ou seja, temos um distanciamento quanto ao objeto de estudo, mas uma aproximação entre suas teorias ao observarmos que ambos pesquisam sobre processos criativos, o primeiro refere-se à dimensão social enquanto o segundo se ancora no binômio dialético entre o cultural e o biológico.

Esse movimento da atividade de reprodução tem como substrato fisiológico a plasticidade do nosso sistema nervoso, segundo Vigotski (2014). A plasticidade é a propriedade de adaptação e conservação de alguma alteração adquirida. Entretanto esse processo deixa consigo marcas, fixando o caminho percorrido e as modificações efetuadas. O sistema nervoso não encerra sua atividade apenas em reproduzir e memorizar os contextos nos quais interagimos, afinal, onde ficaria a criação dos artefatos tecnológicos que o indivíduo utiliza ao longo da sua história cultural?

O sistema nervoso, para além de conservar, memorizar e reproduzir, cria e combina novas possibilidades. Essa segunda função criadora e combinatória do sistema nervoso possibilita novas impressões, reelaborações a partir de experiências passadas, novos princípios e abordagens. Chamada pela psicologia de imaginação, esta existe em qualquer modo que se apresente: na pessoa ou na coletividade, em todas as etapas da vida, e em todos os aspectos artísticos, científicos e tecnológicos. Assim, tudo o que nos rodeia e que foi criado por indivíduos humanos é produto da imaginação e criação, ou seja, todos os objetos do nosso cotidiano são, por assim dizer, imaginação cristalizada (VIGOTSKI, 2014).

Ainda Segundo Vigotski (2014), na primeira infância encontramos processos criativos sobretudo nas brincadeiras. Os jogos infantis não se configuram apenas como lembranças de experiências vividas, mas como reelaboração criativa dessas vivências, combinando-as e construindo novas realidades, segundo seus interesses e necessidades. A fantasia infantil é resultado da sua atividade imaginativa, tal como acontece na sua atividade lúdica, na brincadeira, onde a criança destaca personagens e artefatos do cotidiano, atribuindo-lhes algo característico que lhe é particular e o diferencia do reconhecido anteriormente.

A atividade imaginativa é pensada através de um ciclo que se estabelece pela relação entre a fantasia e a realidade. Assim, quando a criança se depara com a possibilidade criativa, referindo-se diretamente ao desenho, ela se utiliza de uma mediação semiótica generalizada, para algo que venha a criação. Portanto a imaginação criativa precede reelaboração criativa, a medida em que se é estimulada atividades que promovam experiência, gerando o produto, para além da representação simbolista ou naturalista, para uma representação tangencial do substrato da imaginação.

A imaginação é o novo que se forma na ação, pelos impulsos e motivos relacionados a atividade da brincadeira. Essa atividade pode estar relacionada ao brinquedo, ou não. A variação no decorrer da atividade pode desvelar-se em possibilidades de separação entre o brinquedo e seu significado, tendo este brinquedo outros significados criados pela criança na atividade, separando o significado da palavra que substantiva o objeto, do sentido que o objeto tem em uso. Afirmando que:

A ação na situação que não é vista, mas somente pensada, a ação no campo imaginário, numa situação imaginária, leva a criança a aprender a agir não apenas como base na sua percepção direta do objeto ou na situação que atua diretamente sobre ela, mas com base no significado dessa situação (VIGOTSKI, p.30, 2014).

No processo de apropriação das formas culturais existentes no cerne escolar (sendo este nosso foco de pesquisa) a criança adquire a experiência dos diversos sentidos com os quais interage que ficam em sua memória. Essa experiência será combustível da criança na operacionalização da criação, pois para tal, ela mobilizará a imaginação, resgatando da memória e provendo a fantasia. Em uma complexa operação aditiva, a criança mobiliza a memória, a imaginação e a fantasia, tendo como produto final, a materialização da criação, um novo signo.

Considerando as proposições teóricas apresentadas, acreditamos que a criança tem em sua capacidade criativa um combustível que é o acúmulo de experiência, pela participação/níveis de participação nas atividades vivenciadas. No entanto, com as ações da pesquisa, buscamos responder mais especificamente o processo de como essa capacidade se desenvolverá na criação da interface de um jogo digital.

3. Metodologia

A atividade desenvolvida neste trabalho é constituída a partir de um tempo-espço, cujo olhar se volta para regularidades de culturas infantis que, em contexto escolar de Educação Infantil, mobilizam continuamente artefatos tecnológicos. As intervenções da pesquisa no contexto escolar, para o desenvolvimento de uma interface de jogo digital, organizou-se de acordo com a *atividade dominante* deste período do desenvolvimento, que é a brincadeira de papéis sociais. Assim os sujeitos interagem, criam e recriam artefatos culturais tecnológicos da/na contemporaneidade em processos de mediação/interação.

A inspiração para o desenho metodológico advém de estudos do projeto DEMULTS (Desenvolvimento Educacional de Multimídias Sustentáveis), no qual alunos do Ensino Médio engajavam-se durante design e programação de games educacionais, para trabalharem conteúdos de biologia, química e história (PERES e OLIVEIRA, 2013). A proposta disponibiliza ao jovem o lugar de protagonista na construção de interfaces e sua programação, saindo do lugar de usuário final para o lugar de desenvolvedor, possibilitando a aprendizagem de conteúdos científicos mas também capacidades técnicas típicas de contextos de desenvolvedores. O desafio ao adaptar para a educação infantil diz respeito, principalmente, à organização de uma atividade que esteja adequada ao período do desenvolvimento, uma vez que ao lidar com jovens o DEMULTS considerou os interesses por atividades profissionais como motor do processo. Para crianças, considerando ser a brincadeira de papéis a maior promotora de desenvolvimento nesse período, todo o processo de desenvolvimento do jogo com a participação infantil deve vir permeado de configurações lúdicas que motivem as crianças ao engajamento.

O Design Participativo, método que implica a participação do usuário final durante o desenvolvimento do produto, é chave para a proposta. Alguns estudos apontam a importância do DP para interfaces que visam ao público infantil. Utilizando-se da metodologia do Design Participativo com o envolvimento e a participação de crianças, Baranauskas, Soares e Melo (2008) tratam de uma pesquisa sobre o desenvolvimento de um portal para WEB. Essa pesquisa revela a viabilidade do que objetivamos em nossa pesquisa, pelos vários pontos de congruência apresentados, tanto com os sujeitos, como também a descrição da pesquisa, em suas etapas, papéis e atores envolvidos, assim como as questões relativas a metodologia, o desenvolvimento e a apresentação de protótipos elaborados pelos usuários.

Como Podemos perceber, DP é uma metodologia de design, caracterizada pela participação do usuário final ao longo do processo, sendo mais do que um estilo de design (SPINUZZI, XXX). Há um amplo movimento na área de interação humano-computador que situa o sujeito no contexto da necessidade e importância de haver aproximação dos desenvolvedores do contexto de uso final.

O conceito de participação ligado ao de aprendizagem, mostra-se fundamental para a metodologia proposta, uma vez que as crianças participarão do processo de design de um jogo digital. Pressupomos assim que toda aprendizagem requisita a participação, mas alguns contextos permitem um protagonismo maior, logo há níveis de participação, com implicações sobre o processo de aprendizagem. A participação objetiva empoderar as crianças enquanto produtores e usuários finais, inseridas em uma atividade criativa cujo perfil é delineado por ações colaborativas.

Metodologicamente, favoreceu-nos à organização do trabalho os estudos sobre Comunidades de Prática (LAVE e WENGER, 1991), pois há interação entre experts e novatos onde a prática é o lócus da aprendizagem, tendo como base os estudos antropológicos em comunidades de parteiras. A interação de parteiras novatas com experts leva, gradualmente, a uma participação que vai se tornando mais plena a medida que o tempo passa e vai promovendo uma aprendizagem pela prática, capaz de promover aspectos discursivos e formas de agir na atividade, dificilmente adquirida em processos de instrução teórica e conceitual.

No caso das atividades no contexto escolar, uma vez que a participação das crianças caminha em direção a uma participação plena, ao aproximar-se de práticas discursivas dos contextos dos designers, as crianças vão adquirindo capacidades ainda não existentes. A inserção do grupo infantil com um grupo de profissionais desenvolvedores de jogos digitais em uma atividade possibilitará o acúmulo desta experiência. O trabalho de pesquisa consiste em buscar compreender aspectos dessa interação que promovem desenvolvimento e como as crianças aprendem em processos de DP inspirados pelas Comunidades de Prática.

A metodologia nas sessões ou oficinas no ambiente escolar organiza-se nos seguintes momentos: O primeiro momento da prototipação será o momento de criação no qual, inserindo a criança em um contexto de brincadeira de papéis, será revelada a atividade da produção de desenhos e coletivamente as decisões e escolhas sobre a narrativa, os personagens e a mecânica do jogo serão tomadas. A prototipação constituída por diversas técnicas organizadas pelos desenvolvedores de software, inseridos no contexto da pesquisa, possibilitará uma vivência às crianças participantes da pesquisa a vivência em práticas discursivas que visam ao desenvolvimento de um produto como outros que, em geral, lhes chegam prontos e acabados via consumo: os jogos digitais. Em outras palavras, o primeiro momento visa a prototipação: a escolha de personagens, narrativa, comandos correspondentes às ações na interface do jogo digital terão a participação das crianças.

Um segundo momento será o uso pelas crianças, após o protótipo finalizado pelos profissionais para a devida elaboração dos aspectos técnicos, bem como a conclusão do jogo digital (produto). É finalmente nesse momento de jogabilidade que concentra-se a fase em que as crianças, que são os usuários finais, irão jogar e mobilizar os comandos e a interface por eles produzidos. É importante frisar que nos interessa mais o processo do desenvolvimento ao uso do que as qualidades do produto.

Para a análise dos dados, utilizaremos a Análise Dialógica do Discurso, um método que advém da perspectiva bakhtiniana, organizado por Medina (2014), que favorece a compreensão sobre como se organizam as tensões entre as vozes na atividade. A voz da criança, uma das vozes no campo dialógico tensionado na atividade, é mais uma entre as vozes dos adultos, as vozes dos experts, as vozes sociais que dialogam e são encapsuladas no produto final, o jogo digital.

Buscamos encontrar nas vozes sociais na atividade, e nas vozes que tencionam com as vozes infantis durante o desenvolvimento do jogo digital, a apropriação dos discursos pelas culturas infantis, aspectos de sua Reelaboração criativa que revelem a construção de sentidos sobre o processo de design do artefato.

4. Conclusão

Refletindo que a Infância é um campo interdisciplinar, por congregar várias dimensões do desenvolvimento humano, por hora nos amparamos na dialética entre aspectos biológicos e sociais. Portanto propomos uma pesquisa interdisciplinar com a qual mobilizamos a Sociologia da Infância, os estudos sobre o desenvolvimento infantil numa perspectiva histórico-cultural e pesquisas sobre design de tecnologia com participação de usuários finais.

Promovemos uma proposta de atividade que coloca a criança no lugar de protagonista, assim situada em um contexto em que emergem significados da produção do artefato que é o jogo digital, em oficinas onde elas irão construir os desenhos e propor personagens e narrativas que se constituirão na interface do jogo digital. Logo a criança terá a experiência do processo de construção do jogo e não apenas do produto a ser consumido. A análise dos dados pode indicar caminhos para favorecer atividades desse tipo na Educação Infantil, bem como reflexões sobre a infância a partir de suas próprias vozes, implicando a cultura de pares uma contraposição ao adultocentrismo presente nas visões de socialização e desenvolvimento humano.

As implicações deste processo ainda se constituem como perguntas para as quais buscamos possíveis respostas. Encontramos teoricamente o substrato que oportuniza à criança, enquanto sujeito de uma capacidade criadora, uma vivência de usuário consciente do processo de produção do que consome, e crianças cuja a capacidade criadora seja emancipada e empoderada.

A Reelaboração Criativa em diálogo com o protagonismo infantil implica, necessariamente, a inserção da criança em atividades que promovam a imaginação e a fantasia, na mediação dialética pelos signos contemporâneos. Acredita-se que, com as respostas advindas após as análises, possa ser sugerido um modelo de participação de crianças em atividade para produção de jogos digitais que implicará em acúmulo de experiência pela vivência e culminará em processos criativos, por conseguinte inventivos.

Referencias

- AMSTEL, F. M. V. Das Interfaces às Interações: design participativo do Portal BrOffice.org. **Dissertação** de Mestrado em Tecnologia - Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Curitiba: UTFPR, 2008.
- AMSTEL, F. Design centrado no usuário e design participativo. Disponível em: < http://www.usabilidoido.com.br/design_centrado_no_usuario_e_design_participativo.html > Acesso em 02/03/2015.
- CORSARO, William A. **Sociologia da infância**. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- ELKONIN, D. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998
- LAVE, Jean; WENGER, Etienne. **Situated Learning: legitimate peripheral participation**. 11a reimpressão. New York: Cambridge University Press, 1991.
- MARTINS. M. C.; MELO. A. M. BARANAUSKAS. M. C. C. Participação de Crianças na concepção de um Portal Infantil na Internet. Workshop de Informática na Escola – **WIE** – 2003.
- MEDINA, L. EL Analisis Dialógico del Discurso: Analizar el Discurso sin olvidar el discurso. CANALES, M. **Esucha de la escucha: análisis y interpretación en la investigación cualitativa**. Santiago, LOM ed, 2014.
- PERES, F. MEIRA, L. O sujeito em contextos de uso e desenvolvimento de softwares. Revista Psicologia: **Teoria e Pesquisa**, Jan-Mar 2009, Vol.25 n1, pp. 119-127
- PERES, F. OLIVEIRA, G. Teoria da Atividade e Desenvolvimento de Games Educacionais: implicações das comunidades de prática para a aprendizagem em contexto escolar **Hipertextus**, Vol. 10. 2013.
- SARMENTO. Manuel Jacinto, MARCHI. Rita de Cássia, « Radicalização da infância na segunda modernidade: Para

uma Sociologia da Infância crítica », **Configurações**, 4 | 2008, 91-113.

VIGOTSKII, L. LURIA, A. LEONTIEV, A. Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem. São Paulo: Ícone, 2001.

VIGOTSKI.L.S. **A imaginação e Criatividade na Infância**. Editora: Martins Fontes, 2014.

WENGER, Etienne C.; SNYDER, William M. Comunidades de prática: a fronteira organizacional. In: **Aprendizagem organizacional** / Harvard Business Review. Rio de Janeiro: Campus, 2001. (trad. Cássia Maria Nasser) Pg. 9-26

1. *Georgia Daniella Feitosa de Araujo, é Pedagoga e Socióloga, mestranda em educação Culturas e Identidades pela UFRPE/FUNDAJ. georgiadaraujo@gmail.com*
2. *Flavia Mendes de Andrade e Peres, é Doutora em Psicologia Cognitiva, Professora do Mestrado de Educação Culturas e Identidades pela UFRPE/FUNDAJ.*

Recebido em: 19/07/2015

Aprovado em: 19/07/2015

Editor Responsável: Veleida Anahi / Bernard Chartort

Método de Avaliação: Double Blind Review

E-ISSN:1982-3657

Doi: