



CONECTANDO RESISTÊNCIA E AFETOS COM A CONSTRUÇÃO DE UM GRAFITE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

CONNECTING RESISTANCE AND AFFECTION WITH THE CONSTRUCTION OF A GRAFFITI IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Leticia Cristina de Andrade Cauhy– Mestre em Ensino na Educação Básica e especialista em Educação Física Escolar (UFG). Graduada em Pedagogia (FAESPE) e Licenciada em Educação Física (PUC). Possui experiência na área de dança na escola, Educação Infantil, saúde e Educação Física escolar, Educação Inclusiva e ensino e aprendizagem do Goalball.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6724-0234>

Randy Rodrigo Gonçalves dos Santos– Pesquisador de Iniciação Científica da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ). Membro do Laboratório de Geografia Física Aplicada (LIGA/UFRRJ). Licenciando em Geografia (UFRRJ) com experiência nos temas de Geotecnologias, Geoprocessamento e Sensoriamento Remoto.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9313107328585814>

Juliana Rodrigues Paim- Pesquisadora de Iniciação Científica do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Membro do Laboratório de Geografia Física Aplicada (LIGA/UFRRJ). Graduada em Geografia (UFRRJ).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9738740185000202>

Leonardo Conceição Gonçalves– Doutorando do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ProPEd/UERJ). Tem experiências nas áreas da Educação na Ciberultura, Aprendizagem-Ensino de Educação Física e Currículo.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3617-0506>

RESUMO

Esse artigo buscou narrar os cotidianos do desenvolvimento de uma atividade pedagógica utilizando grafite digital com alunos da Educação Infantil de uma escola pública em Aparecida de Goiânia, durante a transição da pandemia para o pós-pandemia da Covid-19. O objetivo é demonstrar como a prática de grafite digital pode ser empregada na Educação Infantil para promover a expressão criativa e educação socioemocional das crianças. A metodologia adotada foi uma investigação exploratória descritiva, baseada nas experiências dos autores e na adaptação do currículo da Educação Física para incorporar atividades de grafite digital. Os encontros foram estruturados em quatro etapas, cada uma inspirada em músicas e artistas relevantes do movimento Hip Hop, que guiaram reflexões sobre a pandemia e a criação coletiva do grafite digital. Assim, os principais resultados incluem a potencialização da expressão criativa por meio do grafite digital e a integração da tecnologia digital no processo educacional das crianças. Além disso, a atividade permitiu que os participantes compartilhassem experiências relacionadas a superação do período pandêmico, fortalecendo suas habilidades socioemocionais. Conclui-se que o grafite digital pode ser usado como um importante dispositivo curricular na Educação Infantil, ampliando a interação por meio da brincadeira e abrindo caminho para modelos híbridos de ensino que combinam práticas pedagógicas inovadoras na ciberultura.

Palavras-chave: Educação Infantil. Educação Física. Grafite Digital. Pós-pandemia.

ABSTRACT

1

This article sought to narrate the daily development of a pedagogical activity using digital graffiti with Early Childhood Education students from a public school in Aparecida de Goiânia, during the transition from the Covid-19 pandemic to the post-pandemic period. The aim is to demonstrate how the practice of digital graffiti can be employed in Early Childhood Education to promote children's creative expression and socio-emotional education. The methodology adopted was an exploratory, descriptive investigation based on the authors' experiences and the adaptation of the Physical Education curriculum to incorporate digital graffiti activities. The sessions were structured in four stages, each inspired by songs and relevant artists from the



Hip Hop movement, guiding reflections on the pandemic and the collective creation of digital graffiti. The main results include enhancing creative expression through digital graffiti and integrating digital technology into children's educational processes. Additionally, the activity allowed participants to share experiences related to overcoming the pandemic period, strengthening their socio-emotional skills. It is concluded that digital graffiti can be used as an important curricular tool in Early Childhood Education, expanding interaction through play and paving the way for hybrid teaching models that combine innovative pedagogical practices in cyberculture.

Keywords: Early Childhood Education. Physical Education. Digital Graffiti. Post-Pandemic.

1. INTRODUÇÃO

No início do ano de 2020, o sistema educacional brasileiro foi abruptamente confrontado com desafios sem precedentes devido à pandemia da Covid-19, e inesperadamente as redes de ensino em todo o país, não podendo mais manter suas atividades presenciais, foram compelidas a suspender ou adaptar drasticamente suas atividades (Lima, 2020).

E, forçadas a alterar drasticamente as atividades de ensino para enfrentar um panorama repleto de imprevistos, as instituições escolares sofreram mudanças que demandaram a implementação de ações emergenciais como resposta à uma série de incertezas que emergiram e persistiram por um período mais prolongado do que inicialmente previsto.

Especialmente no Brasil, um país marcado por profundas disparidades regionais socioeconômicas, a pandemia exacerbou as desigualdades no acesso à educação, expondo ainda mais a escassez de recursos tecnológicos contemporâneos nas camadas mais vulneráveis da sociedade, o que ampliou o abismo educacional entre os mais e menos privilegiados (Gonçalves, 2020).

Sabendo disso, não pretendemos com esse artigo apenas descrever uma experiência de forma ingênua, dissertando sobre como vivenciamos os cotidianos educacionais em decorrência da crise sanitária que nos afetou. Em vez disso, ao reconhecer a gravidade dos dilemas enfrentados pelas populações fragilizadas, iremos narrar as práticas das nossas intervenções, nascidas de uma implicação dos autores com a prática pedagógica ordinária (Certeau, 2012), enfatizando a importância de discutir propostas que atendam as complexidades das crianças na Educação Infantil.

Portanto, nosso objetivo com esse artigo é demonstrar o desenvolvimento de uma atividade pedagógica com os usos do “grafite digital” (Santos, 2020, p. 136), produzida por alunos da Educação Infantil de uma escola pública localizada no município de Aparecida de Goiânia, realizada ao cruzar a ponte que separa os períodos da pandemia e pós-pandemia da Covid-19.

Nesse sentido, a pesquisa explora nas próximas páginas, as maneiras como as práticas pedagógicas realizadas na contiguidade da interface digital com a presencialidade física, foram conduzidas sem rupturas, destacando a importância dos usos de tecnologias contemporâneas para além das circunstâncias emergenciais.

2. DOS PARQUINHOS ÀS JANELAS: BRINCANDO COM BITS E BYTES

Em resposta às medidas adotadas para combater a proliferação do novo Coronavírus, especialmente aquelas que restringiram o contato físico direto, muitas de nossas interações diárias passaram a ser mediadas por telas, que no contexto das ciências da computação são usadas como janelas.

De acordo com Lemos (2013) a interface – ou janela – representa uma área visual em um dispositivo digital, que serve como ambiente facilitador da entrada e saída de palavras, imagens ou áudios em formato de dados. Imagine a janela como um canal por onde atravessam mensagens emitidas ou recebidas do seu smartphone ou computador. Considere que, quando você recebe ou envia uma mensagem, está usando uma janela para dar vazão aos elementos essenciais de uma comunicação, conectando-se ao mundo externo enquanto está fisicamente separado dele.

2

Segundo Santos (2020), experimentamos bruscamente situações inusitadas em distintas áreas que estruturavam o nosso cotidiano e, mediante a possibilidade de digitalização das diversas dimensões do processo comunicativo, ou das atividades humanas via dispositivos conectados em rede, ficamos diante de um ambiente desconhecido, mas encharcado de oportunidades de experimentação e compartilhamento de conhecimentos.

Contudo, especialmente no contexto do trabalho remoto emergencial com a etapa escolar da Educação Infantil, a significativa mudança provocada pela substituição das práticas de ensino presenciais – que se

caracterizavam pelo contato físico, cuidado e interações diretas com as crianças – por métodos que envolveram a criação de conteúdo online, esbarrou na escassa experiência dos profissionais da educação para lidar com as ações pedagógicas realizadas no ambiente digital conectado em rede (Santos, 2020).

Além disso, professores e professoras não contavam com amparo legal para a realização da educação a distância com a faixa etária de 0 a 6 anos de idade. Dessa forma, foi necessário adequar as necessidades dos estudantes e suas famílias às possibilidades oferecidas naquele contexto social e, com isso, seguimos reinventando currículos (Colacique; Gonçalves, 2023).

Durante os primeiros anos da pandemia, aprendemos rapidamente que não seria viável transformar os lares em substitutos integrais das escolas, nem os responsáveis em professores. Por um lado, o desenvolvimento do aprendizado foi afetado pelas limitações de espaço e recursos, porque nem todos os lares ofereciam ambientes seguros e espaçosos para o desenvolvimento de atividades escolares, e nem dispunham dos materiais básicos como papel, cola e tinta. E, por outro lado, era comum que os familiares das crianças enfrentassem condições emocionais adversas, o que dificultava a realização, com elas, das propostas pedagógicas da instituição escolar (Berloti et al., 2020).

Dessa forma, os profissionais da Educação Infantil, permaneceram diuturnamente disponíveis para trocar informações, reformular conteúdos acessíveis às crianças e, principalmente, para trocar aprendizados por intermédio das telas dos dispositivos digitais, usando áudios ou vídeos para fazer presença no cotidiano das crianças, procurando informá-las por meio das conversas, escutas das novidades, para contar uma história, cantar uma música ou, pelo menos, para trocar afetos (Taube, 2021).

Apesar dos desafios, sobretudo com o objetivo de enfrentar as demandas educacionais emergentes impostas pela pandemia da Covid-19, uma série de ações foram incorporadas às práticas educativas na Educação Infantil. Nesse sentido, nos aproximamos ainda mais das crianças usando as janelas dos dispositivos digitais e criamos diálogos para orientar sobre os cuidados fundamentais de proteção e higiene.

Paralelamente, houveram campanhas de divulgação de informações sobre benefícios sociais e distribuição de kits de alimentos pelas diversas secretarias municipais da educação. Além disso, uma série de serviços e programações online foi disponibilizada para os responsáveis, como palestras e demais atividades de apoio psicológico gratuitos, reconhecendo a importância do suporte emocional em tempos de crise.

Obviamente estávamos receptivas as recomendações da Sociedade Brasileira de Pediatria sobre o uso adequado das telas dos dispositivos digitais, levando em consideração a faixa etária e os impactos no desenvolvimento infantil (SBP, 2020). Por isso, também incentivamos o empréstimo de livros físicos de literatura infantil, e quando possível, promovíamos visitas domiciliares, ocasião onde deixávamos nas residências das crianças diversos materiais literários, visando equilibrar o tempo de exposição às atividades online, tão comuns durante aquele período de distanciamento.

Outras iniciativas incluíram a produção de vídeos para homenagear as crianças em seus aniversários e relembrar momentos significativos das vivências escolares presenciais, bem como a criação de montagens audiovisuais com registros das crianças feitos pelos próprios responsáveis durante as atividades em casa. Incentivamos a promoção de chamadas de vídeo entre as crianças e a publicação da notícia do calendário de vacinação contra a Covid-19, todas ações importantes durante aquele triste momento de nossas vidas.

Diversas vezes disponibilizamos músicas, histórias em formatos de podcast e atividades interativas para apoiar as famílias nas relações educacionais com as crianças, reconhecendo a importância do envolvimento familiar no processo educacional.

Com isso, as narrativas sobre como fizemos para aprimorar novas práticas educacionais na cibercultura (Santos, 2014), especialmente no contexto da Educação Infantil, evidenciam um aprendizado fundamental para nós, professores, principalmente sobre como potencializar os usos dos dispositivos digitais como parte integrante e indispensável do processo educacional das crianças.

Assim, ao cruzar a ponte que separa os períodos da pandemia e pós-pandemia, que data de 5/05/2023, onde em Genebra, na Suíça, o diretor-geral da Organização Mundial da Saúde (OMS), Tedros Adhanom, declarou o fim da Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional (ESPII) referente à Covid-19, avançamos para um novo período, reconhecendo continuidades, mas também mudanças. Dessa forma, nos referimos ao período pós-pandemia, ou como muitos passaram a chamar de “o Novo Normal”.

Nós, docentes, não nos limitamos a observar o rescaldo da crise sanitária. De outro modo, o que propomos foi empreender uma prática com os usos dos dispositivos tecnológicos, que ganharam impulso durante a pandemia e continuaram a se desenvolver, transformar e integrar os cotidianos das crianças na Educação Infantil. Inevitavelmente, a investigação também se voltou para a compreensão da influência dessas práticas nas dinâmicas sociais contemporâneas, reconfiguradas nas interatividades humanas de uma era onde a palavra

de ordem foi criar, apesar da escassez.

Assim sendo, na próxima sessão, adentraremos nos aspectos metodológicos do trabalho desenvolvido, explorando os procedimentos empregados para compreender e analisar os usos do grafite digital por alunos da Educação Infantil no contexto das práticas ciberculturais.

2. METODOLOGIA

O retorno gradual às atividades físico-presenciais pós-pandemia, se destaca como uma importante estratégia didático-pedagógica para uma transição bem sucedida após um longo período de interrupção das atividades educacionais. Nesse sentido, Santos e Santos (2023), destaca como necessária a adoção de uma abordagem que consiste na retomada de aulas físico-presenciais, reintroduzidas de forma progressiva, através da adoção do Ensino Híbrido.

Dessa forma, flexibilizamos nossos currículos levando em consideração as necessidades específicas de cada agrupamento na Educação Infantil, considerando também os interesses progressos do público atendido nessa etapa da Educação Básica. Identificamos as fragilidades das crianças que mais se expressavam em termos de níveis de dificuldade educacional de aprendizado e, em seguida, reiniciamos um longo processo de recuperação dos estudos.

Foi nesse contexto que realizamos uma atividade diagnóstica, mas que também forneceu a matéria prima para a composição desse artigo. Nessa direção, nossa pesquisa se fundamenta como uma investigação exploratória descritiva (Gil, 2008), que expõe as reflexões dos autores sobre um conjunto de ações de uma determinada realidade vivida e que fomenta informações relevantes para a comunidade acadêmico-científica.

2.1. CONTEXTUALIZANDO O LÓCUS DA PESQUISA

A ação pedagógica narrada nesse artigo sucedeu-se no âmbito do componente curricular de Educação Física, cujos objetivos, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular devem garantir direitos de aprendizagem às crianças a partir dos cinco campos de experiência para o planejamento dos conteúdos na Educação Infantil. São eles: 1) o eu, o outro e o nós; 2) corpo, gestos e movimentos; 3) traços, sons, cores e formas; 4) escuta, fala, pensamento e imaginação; 5) espaços, tempos, quantidades, relações e transformações (Brasil, 2017). Assim, os pressupostos legais que fundamentaram a intervenção se consolidam a partir dos documentos curriculares nacionais para a Educação Infantil.

A instituição onde a ação foi desenvolvida é uma escola pública localizada em Aparecida de Goiânia, município da região metropolitana de Goiânia. O componente curricular implicado na ação foi o de Educação Física para a Educação Infantil, que é ministrado uma vez por semana, com aulas de 50 minutos, para crianças dos agrupamentos IV e V, as quais compuseram a realização da ação e, doravante, nomeamos de participantes. A instituição oferece serviços educacionais desde a Educação Infantil até o Ensino Fundamental e abarca no âmbito do Projeto Político Pedagógico o trato com os temas da Cultura Corporal (Coletivo de Autores, 1992).

O período destinado para o desenvolvimento da ação descrita neste artigo ocorreu durante um bimestre e as aulas aconteceram tanto no pátio quanto em ambientes internos, sendo que, para a ação específica desse estudo, houve o uso temporário de dispositivos digitais, como computadores ou smartphones. Cabe ressaltar que, mesmo considerando os desafios para manter a infraestrutura em termos de tecnologia da comunicação disponível, a instituição cedeu um conjunto de dispositivos digitais em caráter temporário para a realização da atividade.

2.2. A CONSTRUÇÃO DA AÇÃO

4 Inicialmente definiram-se os objetivos de aprendizagem à ação educativa. Para alcançar esse propósito, formou-se uma rede de professores e pesquisadores de diferentes áreas do conhecimento e regiões do Brasil. O objetivo era coletar informações cruciais sobre como usar o grafite na prática educativa, além de compreender as atividades que poderiam vir a ser realizadas com o uso de dispositivos digitais contemporâneos visando o desenvolvimento infantil integral (Brasil, 2017).

Com base na colaboração entre os pesquisadores, estabeleceram-se como objetivos específicos da ação: promover a expressão criativa das crianças por meio de um grafite digital, consolidar o uso de dispositivos digitais no processo educativo da infância, incentivar a cooperação entre os participantes da ação educativa e proporcionar uma conexão do grafite como forma de expressão de afetos pós-pandemia. Em seguida,

buscou-se identificar e providenciar o conjunto de insumos necessários e a preparação da estrutura física adequada para reunir as crianças, garantindo um ambiente propício ao trabalho coletivo.

A ação foi sistematizada para acontecer em etapas, as quais nomeamos de encontros, que serão detalhados e discutidos nas seções que se avizinham. No entanto, esses encontros não ocorreram de forma linear ou consecutiva. Devido à natureza do público infantil, ou seja, dependendo do estado emocional das crianças, houve momentos em que foi necessário repetir determinados encontros ou adiar outros, garantindo assim um ambiente propício à participação ativa. O produto final, um grafite digital colaborativo, foi cocriado pelos participantes durante as atividades de Educação Física, resultando em uma experiência enriquecedora, que integrou o grafite às práticas da cibercultura.

3. PRIMEIRO ENCONTRO: “HOJE NINGUÉM MAIS BRINCA”

Figura 1 – Clipe do rap Canção Infantil



Cesar MC - Canção Infantil part. Cristal (VideoClipe Oficial)



Fonte: <https://youtu.be/Ri-eF5PJ2X0?si=N78t3gZte2dZwwp9>

O rap Canção Infantil, com acesso disponível pelo código ao lado da imagem (Figura 1), de autoria do artista Cesar MC, evidencia uma crítica densa, mas usando expressões da vida ordinária (Certeau, 2012) e da literatura infantil, justificando, por isso, um importante recurso provocativo usado no nosso primeiro encontro. Assim, ao narrar a vida cotidiana da ampla maioria da população, a canção remontou no pensamento dos participantes cenas da desigualdade social brasileira, as quais também permeiam o universo infantil e tornam as brincadeiras “realistas demais”.

Enquanto assistiam ao clipe do rap pelos smartphones cedidos para a realização da atividade, os participantes seguiam organizados em grupos, experimentando um ambiente de estímulo ao diálogo colaborativo (e muita brincadeira!). Nesse contexto, foram compartilhadas ideias através de perguntas, permitindo que novas respostas fossem exploradas, sendo a base de tais reflexões os desafios enfrentados durante a pandemia.

Inspirados com o vídeo do rap, os questionamentos mais recorrentes foram os seguintes: O que você pensou quando descobriu que não podia mais sair de casa? Foi bom ou ruim quando não podia mais ver os amigos? Você brincava de quê na sua casa? Como você fazia para brincar sozinho? E agora, o que você mais gosta de fazer? Com tais questionamentos foi possível criar canais de conversas dinâmicos entre os participantes para, dessa forma, acessar e compartilhar aprendizados ou emoções vivenciados durante a crise sanitária, ou seja, retomar as “recordações-referências” (Josso, 2004, p.40) do processo formativo que atravessou o cotidiano de cada participante.

5

Finalizamos o momento conversando sobre a quantidade de interações diversificadas experimentadas por cada integrante dos grupos, fornecendo respostas fundamentais para orientar a futura construção do grafite.

4. SEGUNDO ENCONTRO: “O QUE SOBRA DISSO?”

O encontro seguinte foi iniciado com inspirações provocadas pelo rapper BK, especialmente ao som

do rap “O que sobra disso”, afinal conhecer o que nos restou depois do esforço de atravessar o período pandêmico, foi fundamental em termos de uma educação socioemocional, dado o caráter efêmero dos acontecimentos que atingiram o cotidiano de cada participante.

Nesse momento, recapitulou-se as conversas ocorridas no primeiro encontro e, por força desses mesmos diálogos, percebemos que houve oposição de ideias em relação a algumas respostas, o que permitiu a construção de novas explicações para problemas pretéritos. Segundo Freire (2005), esse desfecho já era esperado, porque diferentemente dos métodos tradicionais de ensino, onde os conteúdos são impostos aos alunos de maneira conclusiva, a educação pela problematização apoia-se nos processos dialógicos de aprendizagem e os conteúdos são tratados sob a forma de inquietações a serem resolvidas coletivamente. Essa abordagem fomenta a autonomia e interação, o que nesse caso, incentivou os participantes a explorar e a refletir sob um clima de liberdade de criação.

No final do encontro, os participantes foram convidados a compartilhar o que mais gostaram ao longo da atividade, narrando sobre suas partes favoritas. Assim, encerrou-se o encontro com intervenções ressaltando o prazer de aprender juntos, fortalecendo a sensação de pertencimento ao grupo.

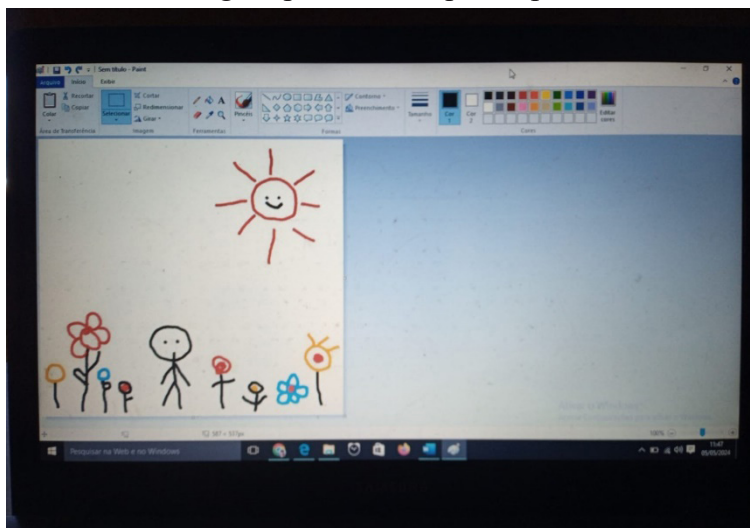
5. TERCEIRO ENCONTRO: “NÓS TAMO TIPO... PASSARINHOS”

Iniciamos o terceiro encontro ao som do rapper Emicida, ocasião onde foi apresentado o rap “Passarinhos”, o que resultou em narrativas eufóricas, com todos os participantes lembrando o canto dos sabiás e dos Bem-te-vis ao despontar o nascer do sol.

Essa etapa foi concebida para demonstrar o uso prático dos dispositivos digitais e apresentar a manipulação do software que seria utilizado na criação do grafite digital. Para alcançar esse objetivo, realizou-se um experimento piloto com os participantes, uma espécie de protótipo daquilo que desejavam expressar em termos de sentimentos após a escuta da canção do rapper Emicida. Obviamente que as discussões realizadas nos encontros anteriores foram recuperadas para fornecer mais elementos ao pensamento dos participantes, auxiliando no envolvimento do grupo, no esclarecimento de dúvidas e na integração dos conhecimentos teóricos adquiridos durante a pandemia.

Quando foram apresentadas ao programa de edição de imagens, os participantes foram incentivados a brincar com os diferentes pincéis e paletas de cores, enquanto colaboravam para criar um cenário que transmitisse aquilo que chamavam de alegria após o término da pandemia. O grupo decidiu incluir um sol sorridente e uma série de flores coloridas ao redor de figuras humanas (Figura 2).

Figura 2 – Grafite digital piloto como protótipo



6

Fonte: acervo dos autores

Durante a construção dessa primeira experiência, as crianças discutiram entre si quais elementos adicionariam e quais cores usariam, ora agindo em concordância entre si, noutra refazendo a ideia de modo inusitado, evidenciando na prática os princípios basilares da cibercultura (Lemos, 2013).

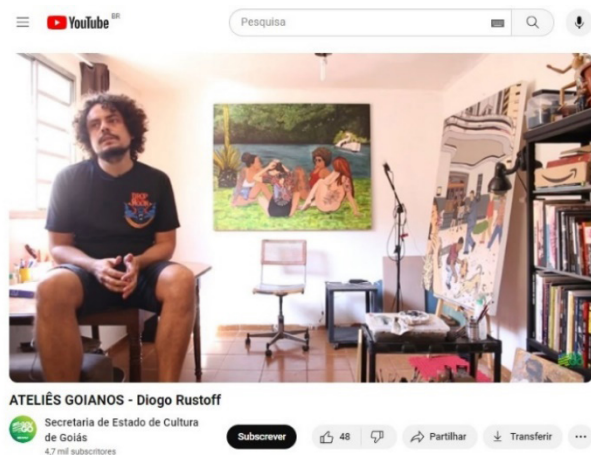
Assim, finalizamos o momento acolhendo sugestões de como fazer o sol sorrir para deixar todos felizes e também a incluímos flores para simbolizar a amizade e a diversão entre amigos, trazendo à tona as maneiras

acerca de como exploravam os usos dos dispositivos digitais, mas também como cada participante conseguia “achar um ninho” para fortalecer os laços a partir do compartilhamento de histórias e ideias enquanto trabalhavam juntos.

6. QUARTO ENCONTRO: “ANO PASSADO EU MORRI, MAS ESSE ANO NÃO EU MORRO”

A etapa final envolveu a produção definitiva do grafite digital, aproveitando o conjunto de ideias e propostas exploradas durante o encontro anterior, no qual os participantes demonstraram um progresso significativo em termos de aprendizagem. Para enriquecer essa etapa, as crianças foram apresentadas ao trabalho do artista goianiense Diogo Rustoff (Figura 3). Elas conheceram sua história de vida e, principalmente, descobriram como ele se inspirou para criar intervenções urbanas com estêncil, uma técnica de reprodução de imagens a partir de moldes vazados.

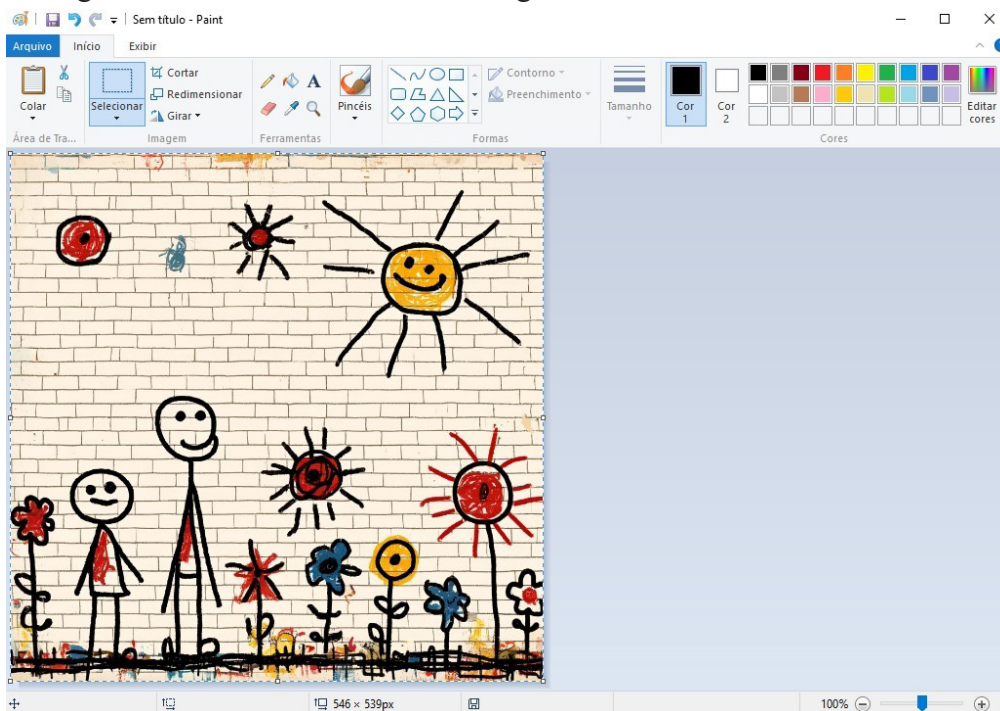
Figura 3 – Entrevista de apresentação do artista Rustoff



Fonte: <https://youtu.be/ULfi9ahSXRI?si=oq42eyEoakiNIIdCl>

O contato com Rustoff permitiu aos participantes alcançar o entendimento de como o grafite pode representar a expressão das nossas emoções. Sobretudo, ficaram intrigados com a capacidade do artista explorar temáticas do cotidiano em suas obras, especialmente com a habilidade de desenhar as múltiplas relações entre o ser humano e o ambiente urbano. A partir desse contato inspirador, as crianças foram incentivadas a incorporar elementos semelhantes no grafite digital, tornando essa última etapa uma oportunidade de aplicar suas aprendizagens de forma prática e criativa.

Figura 4 – Produto Final “Grafite Digital”



Fonte: acervo dos autores

Durante a produção do grafite digital (Figura 4), as crianças compartilharam narrativas acerca dos sentimentos como ansiedade, insegurança e tristeza, em diferentes graus. Mas, ao explorar esses sentimentos e discutir as experiências vivenciadas, os participantes optaram por um caminho que lhes permitiu gerar um espaço seguro para criar uma nova intervenção na janela do computador, na qual as crianças expressaram a alegria e o prazer de construir o produto colaborativamente. Assim, enquanto adicionavam elementos ao grafite, também expressavam o que a pandemia as fez valorizar positivamente, como as amizades, os pequenos momentos de diversão em casa e o tempo com a família.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados da ação formativa servem para apoiar, compreender e reforçar o aprendizado dos participantes, cujo envolvimento nas atividades contribuiu para desenvolver a habilidade de se relacionar de maneira ética com o ambiente social e cultural ao seu redor, principalmente porque cada encontro realizado permitiu a apreciação e experimentação do grafite como parte integrante dos temas da cultura corporal (Coletivo de Autores, 1992).

Além disso, reconhecendo a importância de um currículo com práticas pedagógicas que promovam a Educação das Relações Étnico-Raciais, as crianças foram capazes de criar representações positivas ao valorizar a cultura negra. Isso se deu graças ao contato com expressões corporais, palavras e músicas do cotidiano afro-brasileiro, que não foram tratadas de forma estereotipada ou fragmentada (Gomes, 2011).

Através desta atividade, os participantes tiveram a oportunidade de refletir sobre como o confinamento imposto pela pandemia influenciou mudanças de hábitos e fez com que percebessem as situações cotidianas sob novas perspectivas. Assim sendo, tornou-se evidente o potencial dos dispositivos digitais como recursos pedagógicos capazes de ampliar as dinâmicas de ensino-aprendizagem e interação, complementando os processos presenciais e abrindo novos caminhos para modelos híbridos em um mundo cada vez mais interconectado.

8

Por fim, embora o envolvimento de cada participante tenha variado, com alguns demonstrando maior interesse do que outros, a ação buscou dar visibilidade e protagonismo à cultura contemporânea atualizada pelos próprios participantes. Com isso, todos puderam perceber a importância da participação individual na construção coletiva, enfrentando o desafio de conceber, desenvolver e realizar a atividade proposta exclusivamente no ambiente digital, aproveitando a oportunidade para se apropriar de novos conhecimentos.

BORLOTI, Elizeu et al. **Saúde Mental e Intervenções Psicológicas Durante a Pandemia da COVID-19: um panorama.** Revista Brasileira de Análise do Comportamento, Belém, v. 16, n. 1, p. 21-30, jun. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano. 1.** Artes de fazer. 19. ed. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física.** São Paulo: Cortez, 1992.

COLACIQUE, Rachel Capucho; GONÇALVES, Leonardo Conceição. Adequação curricular e BNCC: desafios para o ensino bilíngue de estudantes surdos. **Revista Brasileira de Política e Administração da Educação**, v. 39, p. 1-21, 2023.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social.** São Paulo: Atlas, 2008.

GOMES, Nilma Lino. **Diversidade étnico-racial, inclusão e equidade na educação brasileira: desafios, políticas e práticas.** RBPAAE – v.27, n.1, p. 109-121, jan./abr. 2011

GONÇALVES, Y. Fundação Lemann e os ataques à Educação Básica Pública em tempos de Covid-19. **Brasil de Fato**, Recife (PE), Educação, abril, 2020. Disponível em: <<https://www.brasildefatope.com.br/2020/04/06/artigo-fundacao-lemann-e-os-ataques-a-educacao-basica-publica-em-tempos-de-covid-19>>.

JOSSO, Marie-Christine. **Experiências de vida e formação.** São Paulo: Cortez, 2004.

LEMOS, André. **A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura.** São Paulo: Annablume, 2013.

LIMA, Rafael. Distanciamento e isolamento sociais pela Covid-19 no Brasil: impactos na saúde mental. **Physic: Revista de Saúde Coletiva**, 30(2), p. 1-10, jul. 2020.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **A cruel pedagogia do vírus.** Coimbra: Almedina, 2020.

SANTOS, D. V. B. dos; SANTOS, G. V. dos. Trazendo a Educação Infantil de volta: estratégias para o pós-pandemia. **Ensino em Perspectivas**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 1-19, 2023. Disponível em: <<https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/11093>>. Acesso em: 5 maio. 2024.

SANTOS, Denise Mônico dos; TRAMONTANO, Marcelo. “**A parede no digital é mais lisa!**” Hibridismos urbanos e grafite digital. In: SIGraDi 2012. [Anais do 16º Congresso Ibero-Americano de Gráficos Digitais], Brasil - Fortaleza, 13-16 de novembro de 2012, pp. 135-139, 2012. Disponível em: <http://papers.cumincad.org/data/works/att/sigradi2012_198.content.pdf>. Acesso em: 14 jul. 2020.

SANTOS, E. **Pesquisa-Formação na cibercultura.** Santo Tirso, PT: Whitebooks, 2014.

SBP - Sociedade Brasileira de Pediatria. **SBP atualiza recomendações sobre saúde de crianças e adolescentes na era digital.** 2020. Disponível em: <<https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/sbp-atualiza-recomendacoes-sobre-saude-de-criancas-e-adolescentes-na-era-digital/>>.

TAUBE, E. H. O valor de um afeto: afetividade na educação infantil. **Revista Amor Mundi**, [S. l.], v. 2, n. 6, p. 29-37, 2021. DOI: 10.46550/amormundi.v2i6.124. Disponível em: <<https://journal.editorametrics.com.br/index.php/amormundi/article/view/124>>. Acesso em: 5 maio. 2024.