

“BRINCAR DE SER YOUTUBER”: influências da cultura digital nas brincadeiras de crianças camponesas do município de Paratinga-BA

**MAIANE DE SOUSA SANTOS
Universidade do Estado da Bahia-UNEB**

**MARIA KARINA RODRIGUES LAURA
Universidade do Estado da Bahia-UNEB**

**GISELE FERREIRA DE AMORIM
Universidade do Estado da Bahia-UNEB**

Resumo

Este trabalho objetiva compreender como a cultura digital tem influenciado os modos de brincar das crianças camponesas. O estudo se baseou em uma abordagem qualitativa, com proposta metodológica que incluiu a realização de entrevistas semiestruturadas com crianças camponesas, observações participantes e análise de conteúdo dos dados coletados durante a pesquisa de campo. Os resultados destacam o YouTube como a plataforma mais acessada pelos participantes, evidenciando a influência da cultura digital nas brincadeiras infantis, de modo que as tecnologias não apenas moldam novas formas de brincar, mas também impactam a maneira como as crianças constroem, internalizam, compartilham e reinterpretam significados acerca de contextos sociais apresentados na mídia digital utilizando essas referências para expressar sua própria identidade e experiências pessoais. Além disso, ressalta-se ao longo desta pesquisa o amplo repertório cultural e o olhar crítico dos infantes em relação aos conteúdos digitais. No entanto, é fundamental que sejam adotadas medidas visando protegê-los dos perigos presentes nos meios digitais, pautando-se no diálogo, acolhendo suas opiniões e respondendo a seus questionamentos acerca dessas questões. Possibilitando, desse modo, um espaço de escuta para as infâncias plurais e ativas que tanto nos dedicamos a defender.

5461

Palavras-chave: Brincadeiras. Crianças camponesas. Cultura digital.

Abstract

This study aims to understand how digital culture has influenced the ways rural children play. The research was based on a qualitative approach, with a methodological proposal that included conducting semi-structured interviews with rural children, participant observations, and content analysis of the data collected during field research. The results highlight YouTube as the most accessed platform by participants, demonstrating the influence of digital culture on children's play, whereby technologies not only shape new ways of playing but also impact how children construct, internalize, share, and reinterpret meanings about social contexts presented in digital media, using these references to express their own identity and personal experiences. Additionally, throughout this research, the broad cultural repertoire and critical gaze of the children regarding digital content are emphasized. However, it is essential to adopt measures to protect them from the dangers present in digital media, based on dialogue, welcoming their opinions, and responding to their questions about these issues. This allows for a listening space for the diverse and active childhoods that we are dedicated to defending.

Keywords: Play. Rural Children. Digital Culture.

Introdução

Nos últimos tempos, com a expansão tecnológica houve um expressivo aumento no quantitativo de crianças com acesso a conteúdos digitais, desde as classes sociais mais abastadas até as que possuem um menor poder aquisitivo. De acordo com uma pesquisa realizada pelo Cetib.br em 2023, 88% das crianças e adolescentes brasileiros utilizam a plataforma de vídeos *online*, Youtube. Já 78% disseram ter WhatsApp, 66% ter Instagram, 63% TikTok e 41% Facebook (Cetib.br, 2023). Essa tendência é impulsionada pelos reflexos da democratização do acesso à internet no Brasil que vem se consolidando e exigindo a todos uma nova maneira de se portar em sociedade. Ademais, o distanciamento social ocasionado pela pandemia de covid-19 corroborou para o aumento no consumo de recursos digitais e interações virtuais.

Os dados acima apresentados reforçam a familiaridade das crianças com as ferramentas digitais. Diante desse cenário, é importante questionar-se como esse acesso tem influenciado no brincar cotidiano infantil. Além disso, é importante discutir quais medidas podem ser adotadas visando a garantia da integridade física e psicológica desses sujeitos no meio digital. E mais especificamente, entender a percepção das próprias crianças em relação ao uso da tecnologia e se é possível a ampliação do repertório cultural infantil por meio desses espaços.

Na literatura, existem duas perspectivas no que tange ao uso dos recursos digitais e acesso à internet na infância. Por um lado, há pesquisadores que destacam os potenciais danos que esse acesso precoce desempenha no desenvolvimento cognitivo, comportamental e social da criança (Faria, 2010; Strasburguer, 2015; Setzer, 2014). Por outro lado, há estudiosos que ressaltam as possibilidades do uso mediado da tecnologia na infância, considerando-a como parte integrante da cultura contemporânea e um recurso válido no processo de ensino-aprendizagem (Lévy, 1999; Silva, 2005; Couto, 2013; Araújo e Eisenberg; Koscheck, 2021), sendo esta última aquela à qual esta pesquisa se insere.

Nesse contexto, o presente estudo tem como objetivo central compreender como a cultura digital tem influenciado os modos de brincar das crianças campesinas. No intuito de alcançar o objetivo geral, delineiam-se os seguintes objetivos específicos: primeiro, investigar as brincadeiras favoritas das crianças de uma comunidade rural de Paratinga-BA; segundo conhecer os conteúdos mais assistidos por essas crianças nos meios digitais; e terceiro, identificar os principais aprendizados adquiridos pelas crianças campesinas por meio das tecnologias.

A escolha de trabalhar com crianças do espaço rural deve-se ao desejo de entender como a cultura digital influencia as formas de brincar nesse contexto específico, considerando suas particularidades e desafios. Desse modo, o município de Paratinga-BA foi selecionado como local para a realização deste estudo tendo em vista o seu percentual de residentes no campo. Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), Paratinga é um município localizado no estado da Bahia, com uma população estimada em cerca de 29 504 habitantes, dos quais 10 905 (37%) vivem no espaço urbano e 18 599 (63%) residem em áreas rurais (IBGE, 2010).

Nesse cenário, a cultura digital pode adquirir características singulares, influenciada pela forte identidade cultural local, na qual as brincadeiras e tradições são transmitidas de uma geração para outra. Pereira (2015), aborda que a identidade cultural contemporânea perpassa pelo “atravessamento direto ou indireto das tecnologias nas experiências cotidianas” (Pereira, 2015, p. 295). Portanto, as tecnologias exercem papel decisivo nas interações sociais, nos modos de brincar e nas formas de produção, expressão e circulação cultural.

A pesquisa se baseou em uma abordagem qualitativa, com proposta metodológica que incluiu a realização de entrevistas semiestruturadas com crianças camponesas, observações participantes e análise de conteúdo dos dados coletados durante a pesquisa de campo.

Isto posto, estruturamos este artigo em quatro seções. A primeira é esta introdução, seguida pelo percurso metodológico realizado nesta pesquisa. Posteriormente, são apresentados os dados coletados durante a investigação de campo, seguidos de sua análise e discussão. Cabe salientar, que neste artigo optamos por trazer a fundamentação teórica na mesma seção em que estão dispostas as informações advindas da pesquisa de campo, no intuito de proporcionar ao leitor uma melhor compreensão do escrito. Por fim, concluímos com algumas considerações sobre este estudo.

Percurso metodológico

A pesquisa é de suma importância dentro do campo das ciências sociais devido a sua capacidade de obtenção de soluções a problemáticas que afetam o funcionamento e a qualidade de vida em sociedade. O que move o caráter de uma pesquisa refere-se à fundamentação dela em uma teoria consistente e no rigor aplicado pelos investigadores nos recursos metodológicos escolhidos para a coleta dos dados.

Em detrimento disso, optamos por um estudo de abordagem qualitativa que para Minayo, trabalha “[...] com um nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela

trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes” (Minayo, 2001, p. 21-22). Isto é, busca capturar a complexidade e a riqueza das experiências humanas por meio de métodos como entrevistas, observações participantes e análise de documentos, permitindo uma compreensão mais profunda e contextualizada dos fenômenos estudados. Configura-se, portanto, como uma pesquisa empírica pois, “se apresenta como uma possibilidade de conseguirmos não só uma aproximação com aquilo que devemos estudar, mas também de criar um conhecimento, partindo da realidade presente no campo” (Minayo, 2001, p. 51- 52). Sendo assim, a pesquisa de campo se caracteriza por ser uma metodologia que permite ao pesquisador um maior aprofundamento nas experiências relacionadas às particularidades do fenômeno estudado.

Em relação aos instrumentos para a coleta dos dados escolhemos as entrevistas semiestruturadas com um grupo de 10 crianças, sendo 6 meninas e 4 meninos, com idades entre 4 e 12 anos. Visando assim, conhecer suas brincadeiras favoritas e os conteúdos acessados por essas crianças nos meios digitais. Nesse intento, Lombardi et al (2021) esclarecem que as entrevistas semiestruturadas "parte de um rol de questões, suficientemente extenso para abranger os itens de interesse definidos pelo pesquisador e suficientemente aberto para permitir a livre expressão do informante conforme aqueles parâmetros" (Lombardi et al., 2021, p. 36). Isso possibilita que possamos conduzir a entrevista sem perder o foco, ao mesmo tempo em que permite aos colaboradores entrevistados falar sobre outras experiências que considerem relevantes.

Utilizamos também o diário de campo para as anotações do que fora observado nas brincadeiras das crianças e de suas falas durante as entrevistas. Possibilitando que pudéssemos anotar de forma fidedigna as informações antes que essas se deslocassem da memória.

A escolha das crianças colaboradoras desta pesquisa se deu em função da disponibilidade e da faixa etária. Optamos por trabalhar com crianças entre 4 e 12 anos, porque é nesse período que o contato com as tecnologias digitais é mais comum e influente em seu cotidiano, tornando-se necessário monitorar e compreender como essas interações influenciam suas brincadeiras e aprendizagem (Koscheck, 2021).

Em relação à questão ética da pesquisa, todas as crianças participantes tiveram o consentimento de seus pais ou responsáveis legais por meio do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Tal procedimento faz-se necessário para assegurar que os responsáveis compreendam os objetivos e os procedimentos da pesquisa. Além disso, para garantir a

privacidade e confidencialidade, os nomes verdadeiros das crianças não serão divulgados, sendo substituídos por nomenclaturas fictícias escolhidas pelas próprias crianças.

Dito isso, na próxima seção serão apresentados e discutidos os dados advindos da investigação realizada com as crianças camponesas.

Cultura digital e Infância camponesa: novos modos de brincar

A cultura digital, conforme Henry Jenkins (2006), é uma dinâmica interativa entre tecnologia, mídia e práticas culturais. As crianças gradativamente também estão se inserindo nesses espaços, criando suas próprias narrativas e participando como produtoras de conteúdo nas plataformas digitais. A presença das tecnologias na infância tem influenciado a produção de novos modos de brincar, conforme destacado por Zucchetti e Bergamaschi (2007). As crianças constroem suas infâncias por meio de experiências culturais e interações vividas, transformando e atribuindo novos significados a seus repertórios culturais.

Existem muitos estudiosos que apontam os impactos que o acesso precoce das crianças aos conteúdos digitais pode acarretar, como no desenvolvimento cognitivo, incluindo habilidades de atenção, concentração e resolução de problemas, na saúde mental (ansiedade, depressão e dependência digital) acaso seja acessado materiais inapropriados à faixa etária, mudanças no comportamento social podendo prejudicar a comunicação dos infantes e no sono já que a exposição prolongada a telas antes de dormir pode interferir no ciclo do sono das crianças, levando a problemas de saúde decorrentes, como fadiga, irritabilidade e dificuldade de concentração e no desenvolvimento físico com problemas de visão, obesidade e má-postura (Faria, 2010; Strasburger, 2015; Setzer, 2014).

Por outro lado, existem pesquisas que compreendem os programas infantis para além desses aspectos negativos, mas sim como um ambiente potencializador de trocas, interações e inspirações para a formação cultural das pessoas, além de ser considerado um elemento pedagógico, ou seja, que dispõe de sistemas simbólicos que possibilitam a aprendizagem (Lévy, 1999; Silva, 2005; Couto, 2013; Araújo e Eisenberg; Koscheck, 2021).

Dentro desse contexto, as Culturas da Infância enfatizam a maneira como as crianças criam suas próprias formas de compreender o mundo, por meio dos quatro eixos: interatividade, ludicidade, fantasia do real e reiteração. A interatividade ocorre no brincar e conversar das crianças, enquanto a ludicidade se expressa por meio de jogos e brincadeiras, envolvendo o imaginário infantil. Neste aspecto, Brougère (1998) reforça que “dispor de uma cultura lúdica é dispor de um certo número de referências que permitem interpretar como jogo atividades que

poderiam não ser vistas como tais por outras pessoas” (Brougère, 1998, p. 108). Em outras palavras, a interatividade refere-se à forma como as crianças se relacionam umas com as outras, brincando, conversando e compartilhando experiências.

A fantasia do real consiste na mistura de imaginação com realidade, permitindo às crianças criar histórias e situações divertidas e emocionantes e ao mesmo tempo as auxiliam na compreensão da realidade. Ilustrando tal processo, Sarmiento (2004) traz o exemplo de uma criança que acredita que a estrela no céu é uma pessoa querida que se foi. Logo, o imaginário do infante “permite continuar o jogo da vida em condições aceitáveis para a criança” (Sarmiento, 2004, p. 16).

Já a reiteração representa a repetição e reinvenção das brincadeiras, refletindo a capacidade das crianças de atribuir novos significados a suas experiências (Sarmiento, 2004).

Tais elementos desenvolvem papel singular na formação identitária e cultural das crianças, demonstrando como as crianças brincam, conversam, criam histórias e reinventam suas brincadeiras, refletindo sua própria maneira de compreender o mundo e atribuir significados às suas experiências. Evidentemente, a presença das tecnologias digitais na infância não apenas influencia em novas formas de brincar, mas também enriquece e transforma as culturas infantis.

Nas entrevistas realizadas, foi possível constatar que as crianças participantes deste estudo acessam com maior frequência a plataforma YouTube. Uma das razões apontadas por uma das entrevistadas é o fato de que, no momento em que os desenhos animados são exibidos na TV, ela está na escola e, portanto, acompanha esses conteúdos apenas por meio da plataforma digital.

Além disso, observou-se que as crianças desenvolvem brincadeiras inspiradas nos desenhos animados que assistem. Por exemplo, algumas delas criam cenários de uma escola imaginária, assumindo o papel de professora e utilizando bonecos como estudantes, reproduzindo situações e diálogos típicos do ambiente escolar. Podendo essa relação ser ilustrada pelo seguinte diálogo:

Pesquisadora: Qual é a sua brincadeira favorita?

Manuela: Hummm, a brincadeira que mais gosto de brincar é de ser professora.

Pesquisadora: Sério? Onde você aprendeu a brincar assim?

Manuela: Eu vi no desenho que gosto, Kid-e-cats. Lá eles brincam de muitas brincadeiras.

Pesquisadora: E você brinca disso com quem?

Manuela: Precisa de muita gente para brincar de escola, como só tenho eu, brinco com minhas bonecas [...]

Pesquisadora: O que acontece na escola em que você é professora?

Criança: Tem muitas coisas. Eu coloquei um nome em cada uma delas, coloco as cadeiras para elas sentarem, faço a merenda para elas, as provinhas, chamada [...] (Manuela, 8 anos).

O trecho transcrito anteriormente revela a influência da cultura digital e brincadeiras infantis ilustrando que as tecnologias não apenas moldam novas formas de brincar, mas também como estas impactam a maneira como as crianças constroem, internalizam, compartilham e reinterpretam significados acerca de contextos sociais apresentados na mídia digital (Brougère, 1998). Além disso, é possível compreender também o papel exercido pelos conteúdos digitais na ampliação do repertório cultural infantil, como o evidencia Isabela:

Isabela: Eu gosto muito de brincar de ser Youtuber.

Pesquisadora: Como brinca de ser Youtuber?

Isabela: É só gravar vídeos no celular.

Pesquisadora: Que tipo de vídeos você costuma gravar?

Isabela: Aqueles lá, sabe... arrume-se comigo para ir à escola, o que eu faço no dia.

Pesquisadora: Você tem um celular para gravar esses vídeos?

Isabela: Nãooooo, eu faço meu celular de brincadeirinha

Pesquisadora: Como assim? Como é esse celular?

Isabela: É assim, eu pego caixa de papelão e corto, depois desenho a tela do celular, câmera, fica igualzinho um celular de verdade (Isabela, 8 anos).

Nesse diálogo, é possível visualizar concretamente como as crianças são capazes de incorporar elementos da cultura digital em suas brincadeiras. Ao expressar seu interesse em "brincar de ser Youtuber", criando vídeos sobre "arrume-se comigo para ir à escola" e "o que eu faço no dia", Isabela não apenas reproduz os temas e formatos comuns nos vídeos de Youtubers, mas também utiliza essa oportunidade para expressar sua própria identidade e experiências pessoais. Além disso, a criação do aparelho celular com materiais disponíveis em sua residência expressa a capacidade das crianças de adaptar de forma autônoma suas brincadeiras ao contexto vivenciado.

Uma preocupação que surge no mundo pós-moderno diz respeito à segurança das crianças no meio digital. Entretanto, durante os estudos, foi possível identificar que os próprios infantes compreendem os conteúdos que são adequados para a sua idade, como revela Lucas ao explicar por que gosta tanto do YouTube e, em contrapartida, não acessa o TikTok:

Lucas: Eu gosto de ver meus desenhos no YouTube porque na televisão tem a hora certa e às vezes não estou em casa para ver. Minha mãe tem o TikTok, só que eu não vejo vídeos lá não.

Pesquisadora: Por que você não acessa o TikTok?

Lucas: Porque o TikTok é coisa de adulto (Lucas, 7 anos).

E ainda durante as conversas, Júlia mencionou uma situação em um desenho que a fez refletir sobre o uso de palavras inadequadas:

Júlia: no desenho Scooby-Doo eu vi um homem... eu não sei o nome dele não, só que ele xingou [...]

Pesquisadora: O que você acha desses palavrões?

Júlia: Eu acho que não pode falar essas palavras [...] (Júlia, 5 anos)

Podemos compreender a partir desses relatos que as crianças têm a capacidade de discernir entre atitudes corretas e incorretas, evidenciando um amplo repertório cultural e um olhar crítico em relação aos conteúdos consumidos nas plataformas digitais. À vista disso, Araújo e Eisenberg discorrem que:

Isso demonstra a importância de irmos para além das críticas e proibições para entendermos algo que é tão caro para as crianças. Precisamos entender seus gostos, seus motivos, suas preferências, para então pensarmos em como tornar essa vivência ainda mais segura e proveitosa para elas. Tratar as crianças como indefesas e manipuláveis apenas tira delas o protagonismo e a agência tão defendidos por nós, assim como excluí-las totalmente do espaço online acarreta em mais um lugar na sociedade onde elas não seriam bem-vindas (Araújo; Eisenberg, 2021, p. 196).

Portanto, é inegável que a restrição total ao acesso das crianças às tecnologias no mundo pós-moderno é uma medida impraticável, pois todas as experiências vivenciadas contribuem significativamente para o seu desenvolvimento de habilidades sociais. Contudo, é crucial que haja medidas visando proteger os infantes dos perigos presentes nas redes digitais. Para isso, é necessário que os adultos estabeleçam um diálogo aberto com as crianças, acolhendo suas opiniões e questionamentos sobre essas questões.

É fundamental incluir as crianças em pesquisas e debates que envolvam temas relacionados à segurança digital, reconhecendo-as como agentes ativos no processo de construção de soluções e estratégias protetivas. Essa abordagem visa transcender o senso comum atual que muitas vezes concebe a infância como uma fase na qual os sujeitos não possuem criticidade ou pontos de vista próprios.

Considerações Finais

As reflexões realizadas ao longo deste estudo permitem compreender de forma singular as influências exercidas pelas tecnologias nas brincadeiras desenvolvidas pelas crianças camponesas, assim como a relação existente entre o acesso aos meios digitais e a ampliação do repertório cultural infantil. Os resultados destacam o YouTube como a plataforma mais acessada pelos participantes, revelando que as tecnologias não apenas moldam novas formas de brincar, mas também como impactam a maneira em que as crianças constroem, internalizam, compartilham e reinterpretam significados acerca de contextos sociais apresentados na mídia digital. Exemplificando essa questão, podemos citar o "brincar de ser Youtuber", onde as

crianças se inspiram nos vídeos que assistem para criar e re-criar brincadeiras, expressando nelas sua própria identidade e experiências pessoais.

É importante destacar também a potencialidade dos recursos digitais no estímulo à criatividade e a capacidade das crianças de com autonomia adaptar suas brincadeiras ao contexto vivenciado. Além disso, ao longo desta pesquisa, ressalta-se o amplo repertório cultural e o olhar crítico dos infantes em relação aos conteúdos digitais, pois, estes demonstraram compreender que há conteúdos e plataformas que não podem ser acessados na infância. No entanto, é fundamental que sejam adotadas medidas pautando-se no diálogo, visando protegê-los dos perigos presentes nos meios digitais.

Salientamos também que devemos considerar o momento em que vivemos ao nos referirmos às infâncias, pois as crianças desta geração tecnológica não podem ser as mesmas entre seus pares, nem sequer dispor de uma infância semelhante à de seus antecessores. As inovações digitais chamam a atenção dos nossos pequenos, e devemos, enquanto adultos, acolher suas objeções e aceitar essas vivências como um espaço possível para suas interações e aprendizagens. Isso possibilita um espaço de escuta para as infâncias plurais e ativas que tanto nos dedicamos a defender.

Por fim, destacamos a necessidade de estudos que busquem se aprofundar em um quantitativo superior de crianças colaboradoras, utilizando uma maior variedade de instrumentos para a coleta de dados e por um período de tempo mais prolongado. Além disso, é importante que pesquisas posteriores busquem compreender as diferenças entre a relação infância e tecnologia em contextos campestres e urbanos, vinculando a narrativa dos infantes como cerne destas investigações.

Referências

ARAÚJO, Clara de Melo. EISENBERG, Zena. **O YouTube como um lugar possível para se pensar as infâncias**. Rio de Janeiro, 2021. 215p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2021.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 24, n. 2, p. 103–116, jul. 1998.

CETIC.BR. **TIC Kids Online Brasil 2023**. Disponível em: Lançamento TIC Domicílios 2020 (cetic.br). Acesso em: 13 de mar. de 2024.

COUTO, E. **A infância e o brincar na cultura digital**. Perspectiva, Florianópolis, v. 31, n. 3, set./dez. 2013, p. 897-916.

FARIA, S. L. S. **Terapia Nutricional na Perturbação de Hiperatividade e Déficit de Atenção** (Monografia). Porto: Universidade do Porto: 2010.

IBGE –INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo Brasileiro de 2010**. Rio de Janeiro: IBGE, 2012.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KOSCHECK, Arcelita. Cultura Digital: A Relação entre Tecnologias e o Brincar na Infância/Digital Culture: The Relationship between Technologies and Play in Childhood. ID on line. **Revista de psicologia**, v. 15, n. 57, p. 589-598, 2021.

LEVY, Pierre. **O que é virtual**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOMBARDI, Maria Rosa et al. **O prazer da entrevista em pesquisas qualitativas**. Curitiba: CRV, 2021.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 19. Petrópolis: Vozes, 2001.

PEREIRA, Rita Marisa Ribes. Precisamos conversar! Questões para pensar a pesquisa com crianças na cibercultura. In: **Infância: sociologia e sociedade**. REIS, Magali dos; GOMES, Lisandra Ogg (Orgs.). São Paulo: Edições Levana / Attar Editorial, 2015. 400 p.

SARMENTO, Manuel Jacinto. Imaginário e culturas da infância. **Cadernos de Educação**, v. 12, n. 21, p. 51-69, 2003.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de Identidade: Uma introdução às teorias do currículo**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2005.

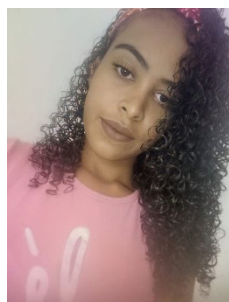
STRASBURGER, V. Should babies be watching and using screens? The answer is surprisingly complicated. **Acta Paediatrica**, v. 104, n. 10, p. 967-968, 2015.

SETZER, V. W. **Efeitos negativos dos meios eletrônicos em crianças, adolescentes e adultos**. In: USP. São Paulo, 2014.

ZUCCHETTI, Dinora Tereza; BERGAMASCHI, Maria Aparecida. Construções sociais da infância e da juventude. **Cadernos de Educação**, n. 28, 2007.

Autor 1:

Maiane de Sousa Santos



Licencianda em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Pesquisa principalmente temáticas voltadas a Educação do Campo, Educação Infantil, contextos de experiência na Educação Infantil, pedagogias participativas e culturas e aprendizagens infantis.

Email: Maianesousa2002@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0531306855180160>

Autor 2:

Maria Karina Rodrigues Laura



Licencianda em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Tem interesse em pesquisas que dialogam especialmente nas seguintes áreas: Educação Ambiental, Educação do Campo e Educação Infantil. 5471

Email: karinakaka251199@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5595029868548361>

Autor 3:

Gisele Ferreira Amorim



Mestre em Educação PPGEd/UESB

Professora da Universidade do Estado da Bahia Campus XVII - Bom Jesus da Lapa

Email: gisele_ksgl@hotmail.com

Lattes: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?metodo=apresentar&id=K4413149D3>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-4709-8272>