



As Pedagogias Virtuais e os Mundos Infantis: Pou e Club Penguin

Deborah Gonzalez¹
Karla Saraiva²



Introdução

O presente trabalho é resultado de análises realizadas no metaverso *Club Penguin* (Disney, 2007) e o aplicativo de celulares (Android, Ios e BlackBerry) *Pou*.

Objetivos

Como objetivo geral analisar como o aplicativo *Pou* e o metaverso *Club Penguin*, tomados como pedagogias culturais, estão governando o comportamento infantil. Para tanto, mapear e analisar estas estratégias, estabelecendo comparações com o *Club Penguin* quando possível.

Metodologia

Para as análises relativas ao Club Penguin (funcionalidades dos ambientes, dos avatares e interação entre os mesmos), realizamos uma pesquisa participativa.

Considerações

O metaverso Club Penguin desenvolve a sociabilização, enquanto o Pou o cuidado com o avatar. Análises indicam

nos dois jogos processos de generificação performativa, ou seja, através da manufatura sustentada por signos corpóreos. A forma de aquisição de dinheiro se dá por formas de entretenimento-enriquecimento, embora O Pou não instigue a competição para formar empresariamento de si. O Club Penguin desenvolve capacidades como o empreendedorismo, a gestão de si mesmo, a competição e a participação (governo neoliberal), enquanto o Pou volta-se para o cuidado (vestimenta e alimentação).

Bibliografia

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: feminismo e subversão de identidade**. Rio de Janeiro, civilização Brasileira, 2003.
SARAIVA, Karla. **O Club Penguin e o Governo dos infantis**. In: **IV Congresso da cibernética**. Anais do IV Congresso da cibernética: crise analógica, futuro digital. Barcelona: Observatório da Cibernética, 2009. v. único. p. 1-9.

¹ : Graduada de História/ Licenciatura pela Ulbra; bolsista de iniciação científica pelo CNPQ (profadeborahbg@gmail.com).

²: Professora e pesquisadora no Programa de Pós-Graduação em Educação pela Ulbra (karlasaraiva@via-rs.net).