



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA - UFSC  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – CED  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA



PATRICIA MACHADO FISTAROL

**AS MÍDIAS DIGITAIS E A SUBJETIVIDADE DAS CRIANÇAS NA  
CONTEMPORANEIDADE**

FLORIANÓPOLIS – SC  
2016

PATRICIA MACHADO FISTAROL

**AS MÍDIAS DIGITAIS E A SUBJETIVIDADE DAS CRIANÇAS NA  
CONTEMPORANEIDADE**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, apresentado ao Curso de Graduação em Pedagogia na Universidade Federal de Santa Catarina / UFSC, como requisito básico para a obtenção do Grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Dr<sup>a</sup>. Dulce Márcia Cruz

FLORIANÓPOLIS /SC  
2016

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), apresentado como requisito necessário para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia. A apresentação será nas dependências do Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina- UFSC/ no Centro de Ciências da Educação – CED. Qualquer citação atenderá as normas científicas.

---

Patricia Machado Fistarol

Aprovada em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

---

Dr<sup>a</sup> Dulce Márcia Cruz

(Orientadora)

---

Dr<sup>o</sup>. Jéferson Silveira Dantas (UFSC)

(Banca examinadora)

---

Msc. Lidnei Ventura (UDESC)

(Banca examinadora)

---

Dr<sup>a</sup>. Eliane Debus (UFSC)

(Suplente)

## Agradecimentos

É com muito louvor, que os meus agradecimentos, são a toda a minha família, que por em nenhum momento deixaram de acreditar que tudo seria possível.

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como foco realizar uma pesquisa bibliográfica para investigar como a literatura sobre infância discute as mudanças no brincar e no brincar, especialmente a partir da chegada das mídias digitais e o que isso implica na formação da identidade e da subjetividade das crianças. A pesquisa vai ao encontro de tantas dúvidas que muitos pais ou responsáveis têm em relação a seus filhos e a prioridade quanto ao uso das mídias digitais. A pesquisa foi bibliográfica, possibilitando assim, muitas outras formas de investigar e confrontar ideias de teóricos que já pesquisaram sobre o assunto. Nesta pesquisa foi possível encontrar autores otimistas, com uma visão essencialista e que acreditam principalmente que as mídias digitais ajudam as crianças e os jovens a serem transformadores sociais. Outros que veem as mídias como sendo algo poderoso e negativo para as crianças, podendo desencadear problemas sérios como a “morte da infância”. A pesquisa aponta que os discursos são importantes e reforçam ideias e ideais na vida do ser humano. As mídias digitais não afetam a subjetividade das crianças sozinhas, precisa ser considerado como estão sendo usadas e para que fins. As mídias digitais ajudam na formação da identidade, quando contribuem com informações e experiências. Assim como há alguns autores que entendem que as mídias digitais não são responsáveis universais na formação da identidade de uma criança. O processo de formação de identidade é longo e tudo que a criança vivencia e experiência socialmente ajudará em sua formação social, ética e cultural. A formação da criança acontece em seu meio social, em um processo em que as mídias digitais também fazem parte que, no entanto, envolve o cuidado e o que culturalmente ela se apropria.

Palavras-chave:

Criança – infância – brincadeira – mídias digitais – subjetividade.

## **ABSTRACT**

This work of Conclusion of Course (TCC) focuses on a bibliographical research to investigate how the literature on childhood discusses the changes in play and toy, especially from the arrival of digital media and what this implies in the formation of identity and Of the subjectivity of children. The research meets the many doubts many parents or guardians have regarding their children and the obsessive use of digital media alone. The work will be in the form of bibliographical research, thus enabling many other ways of investigating and confronting ideas from theorists who have already researched the subject. In this research it was possible to find optimistic authors with an essentialist vision and believe mainly that digital media help children and young people to be social transformers. Others see the media as something powerful and negative for children, and can trigger serious problems like "death of childhood". The research concludes that the discourses are important and reinforce ideas and ideals in the life of the human being. Digital media does not affect the subjectivity of children alone, it needs to be considered how it is being used and for what purposes. Digital media helps in the formation of identity, when they contribute information and experiences. Like some authors, I understand that digital media are not universally responsible for the formation of a child's identity. The process of identity formation is long and everything the child experiences and experiences socially, will help in their social, ethical and cultural formation. The formation of the child happens in its social environment, in a process that is independent of the digital media, but of the care and what culturally it appropriates.

### **Key words**

Child - childhood - play - digital media - subjectivity.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	7
CAPÍTULO 1: INFÂNCIA, CRIANÇA, BRINCADEIRAS E SUBJETIVIDADE NA MÍDIA .....	10
Criança / Infância .....	10
Brinquedo / ato de brincar .....	18
As Mídias digitais na vida das crianças e a formação de sua subjetividade .....	24
CAPÍTULO 2: CONSUMO DAS MÍDIAS E SUBJETIVIDADE NA INFÂNCIA DAS CRIANÇAS .....	29
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	40
REFERÊNCIAS .....	43

## INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como foco realizar uma pesquisa bibliográfica para investigar como a literatura sobre infância discute as mudanças no brincar e no brinquedo, especialmente a partir da chegada das mídias digitais e o que isso implica na formação da identidade e da subjetividade das crianças. Esta delimitação foi assim definida devido ao curto tempo disponibilizado para esta pesquisa, efetuada como requisito formativo no Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina / UFSC, no Centro de Ciências da Educação/CED, entre os anos de 2016 e 2017.

Durante todo o tempo em que estive cursando a faculdade, a infância e o uso das mídias digitais nas brincadeiras das crianças na atualidade, foram temas que muito me chamaram atenção, devido à sua influência e seu “poder” de dependência que a mídia parece causar. Isso ocorre devido a longos períodos que as crianças – e com grande satisfação – ficam quando estão em contato com alguma nova tecnologia. E quando são proibidas de acessá-la, mudam completamente de comportamento, tendo até mesmo alteração de humor. Digo isto, porque além de estudante, sou mãe de adolescente que nasceu nesta era tecnológica, e queria entender o porquê disto acontecer. A observação do cotidiano me mostra que uma grande parte das crianças teve contato direto ou já possuíram bens tecnológicos, sejam de ordem midiática ou com as novas tecnologias. E por algum motivo ficam encantados, seja pela mídia televisiva ou até mesmo pelos aparelhos eletrônicos, seja computador, celular, *tablet* ou similares.

Pareceu-me que existia uma espécie de “dependência” das inovações tecnológicas na cultura consumidora da atualidade, já que desde que nascem estão em contato direto com as mídias digitais. E com o passar do tempo só aumenta o uso, às vezes excessivas de uma única mídia, desconsiderando o uso de outras mídias que podem ajudar na resolução de problemas do dia a dia. Passam horas em uma relação intimamente ligada a mídia que mais lhe convém.

Diante disso, na observação direta me chama a atenção que a criança usa a maior parte de seu tempo livre com as mídias digitais e não tem o tempo para brincar, como há algum tempo atrás e já não se interessa por brincadeiras tradicionais e sim, por jogos e produtos tecnológicos. Pensando nisso, minha pergunta que guiou a pesquisa foi a seguinte: as mídias digitais afetam ou ajudam na construção da subjetividade e na formação de identidade das Crianças? Silva (2009) define subjetividade como uma expressão que diz respeito a algo que particulariza o sujeito e é construído socialmente. No entanto, segundo a autora, o homem é um ser singular.

Neste caso possui uma formação pessoal, de seu “eu”, algo em que acredita, suas opiniões, valores éticos e conduta social. E a identidade segundo Sousa (2010. p.31) “é uma palavra derivada do latim escolástico *identitat* e que, em sentido formal, designa qualidade do que é idêntico; um conjunto de caracteres próprios e exclusivos de uma pessoa: nome, idade, sexo, impressão digital”.

Para que esta questão pudesse ser respondida no âmbito e no tempo possível para a realização desta monografia foi feito um recorte por meio da realização de uma pesquisa bibliográfica em artigos, livros, dissertações, teses e publicações de investigações sobre o tema. Especificamente, os objetivos da pesquisa visavam encontrar a produção dos autores e a buscar esclarecimentos, abordadas em duas direções ou temáticas: 1) A criança e sua Infância com o direito ao brincar e a importância da brincadeira no desenvolvimento, aprendizagem e formação; 2) As mídias digitais e os seus benefícios e malefícios para a criança em formação.

A metodologia utilizada para levantamento da pesquisa foi bibliográfica, que segundo Gil (2002, p. 50), “permite ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente.” Com isso possibilitando muitas outras formas de investigar e confrontar ideias de teóricos que já pesquisaram sobre o assunto.

Devido ao fato de que os estudos sobre a história da infância já se encontram consolidados enquanto os que estudam sua relação com a mídia são recentes, foi preciso situar primeiro a criança e sua infância e suas brincadeiras, para depois então chegar à era tecnológica. Parece um tempo gigantesco, porém existe uma necessidade de analisar cada fase destes temas, para então tirar somente o que mais agrega como aprendizagem e execução de uma resposta aceitável às dúvidas da pesquisa. O levantamento bibliográfico ajudou-me a entender o que já se tem pesquisado sobre o assunto, e o confronto de ideias dos autores a formular uma aprendizagem significativa.

A justificativa dessa investigação dirigiu-se à importância de um esclarecimento pessoal em relação à preferência midiática das crianças na atualidade. Em segundo lugar, esta pesquisa vem ao encontro de tantas dúvidas que assim como eu, muitos pais têm em relação a seus filhos e o uso excessivo das mídias digitais. Também a falta de incentivo às brincadeiras culturais, por parte dos adultos que sabem que a criança tem este direito e dependem de alguém que as mostrem que existem.

Portanto, a presente pesquisa possibilita trazer algumas informações ao adulto responsável pela criança sobre opções e direções quanto à utilização responsável das tecnologias, para que seja um meio de aprendizagem. Este trabalho parte do princípio de que as brincadeiras na infância precisam ser diversificadas e amplas em suas vivências, que haja possibilidade de ampliar repertórios. Da mesma maneira acredito que uma criança que possui os encaminhamentos e opções para diferentes aprendizagens, se desenvolve e possuirá um maior aproveitamento escolar. Isso por que as experiências múltiplas podem possibilitar que a criança, seja um formador de opiniões, sabendo tomar decisões e fazer críticas as coisas que estão ao seu redor.

O trabalho se divide em dois capítulos, sendo que o primeiro destaca os conceitos de criança, infância, brincadeira e formação deste sujeito nos dias de hoje. Um diálogo de ideias ou de perspectivas de autores que estabelecerão um entrelaçamento, direcionando diferentes maneiras de pensar cada conceito exposto neste capítulo. Seja a favor ou contra as mídias, autores em certos pontos são imparciais quando se trata de mídias e o ato de brincar.

O segundo capítulo está totalmente direcionado ao consumo das mídias digitais e à formação da subjetividade das crianças. A formação do ser humano começa quando se é criança e assim tudo aquilo que lhe pertence enquanto caráter e pensamento diferenciado em ver o mundo, faz parte e é relativo a este sujeito. Precisamos saber a que nossas crianças estão sendo expostas, o que estão retendo para si e nesta troca de saberes entre a criança e o mundo o que estão contribuindo nesta aprendizagem.

## **CAPÍTULO 1: INFÂNCIA, CRIANÇA, BRINCADEIRAS E SUBJETIVIDADE NA MÍDIA**

O objetivo deste capítulo é apresentar um confronto/diálogo de ideias de autores sobre o tema pesquisado. Com isso esperamos chegar a algumas compreensões dos conceitos de criança, infância, brincadeira e formação deste sujeito na contemporaneidade. Sabemos que são consideradas crianças segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente, as que se encontram na faixa de 0 a 12 anos. Neste estudo, trabalharemos com a faixa etária de 6 a 10 anos. Crianças que estão se inserindo nos anos iniciais, até a entrada aos anos finais do Ensino Fundamental, em plena formação cultural e intelectual.

Se hoje a criança é um ser de direitos e se entre eles, está o de ser respeitada em sua plenitude, e de se levar em consideração a infância como uma etapa de sua vida, isso nem sempre foi assim ao longo da história. As crianças não eram reconhecidas com este tipo de sentimento de infância que conhecemos, é um conceito novo e pesquisadores estão fazendo estudos sobre o assunto. Por exemplo, Sousa considera que as crianças precisam ser vistas como

[...] sujeitos situados pela corporeidade, pelas relações, pela história individual e coletiva, pelas criações e realizações culturais. Por essa razão sensível, não nos parece possível pensar a infância e a adolescência reduzidas a períodos etários, mas como temporalidades ou como sujeitos que existem em um tempo não cronológico, não linear, mas que reúne aspectos diversos de um mesmo contexto. Essas temporalidades facultam, entre outras dimensões, a organização dos referenciais da identidade. (SOUSA, 2010, p.30-31).

Assim como não podemos pensar a criança fora da infância, também não podemos pensar o brincar, sem lembrar a criança. A brincadeira também faz parte da vida das crianças, e pode ajudar na formação deste indivíduo.

Portanto, neste capítulo, alguns conceitos serão abordados com autores que fazem pesquisas que envolvem as crianças. Durante toda a escrita serão levados em consideração os seguintes conceitos: criança / infância e brincar / ato de brincar.

### **Criança / Infância**

Quando falamos de criança, já nos vem à mente um ser humano pequeno, frágil e que precisa de cuidados. Entre estes cuidados estão os de dar um bem estar, de proporcionar momentos que elas gostem e que se sintam bem. Também não esquecendo segurança, educação

e saúde, que são da responsabilidade do adulto. Como todas estas necessidades vêm junto à de ser e viver sua infância, no entanto precisamos entender alguns conceitos.

Diante desse contexto, para compreender a infância, é necessário analisar que os conceitos infância/criança são indissociáveis. Não podemos pensar a infância sem pensar na criança. Entretanto, estes conceitos caracterizam-se de forma diferente; a criança, termo usado para designar o não adulto, é uma referência biológica presente em todas as culturas e sociedades, pois todos os indivíduos nascem pequenos, bebês. E a infância é um período da vida determinado por uma idade específica, construída social, histórica e culturalmente. (OLIVEIRA, 2000 p. 04. Apud, CHAVEZ, 2014. p.7).

Historicamente, nem sempre existiu este sentimento ou compreensão de infância ou uma preocupação com as crianças e tudo que poderia prejudicar seu desenvolvimento (ARIÈS, 1981). As crianças não tinham destaque na sociedade e nem visibilidade como pessoas que precisavam de cuidado e atenção dos adultos. Como destaca Magnabosco (2007), retrospectivamente, podemos verificar que até fins do século XVIII a criança mal é citada em obras da literatura e da pintura e quando o é, é na forma de pequeno adulto, como é visto em algumas pinturas pré-renascentistas e renascentistas. Ali as crianças são retratadas como pequenos adultos, com roupas de adultos feitas sob medida “pequena”. Para Magnabosco, as crianças serviam de modelo para os retratos de anjos e estes retratos sempre apresentarão uma criança ou um adolescente (2007, p. 46). Segundo Ariès (1981), a criança era um adulto em miniatura e para o autor, como não havia este sentimento de infância e, criadas em meio aos adultos, era normal estar e fazer tudo sem se preocupar se as crianças, com o que estavam vendo ou se estavam sendo prejudicadas. Este sentimento de infância citado por Ariès era vivenciado na França e apenas nas classes sociais mais privilegiadas. Esta discussão sobre a infância e que tipo ou maneira em que serão vivenciadas pelas crianças é bastante estudado nos dias atuais, mas se tem poucas informações de como eram realmente vistas na sociedade historicamente, suas brincadeiras e suas experiências como criança.

Ainda segundo KRAMER (2007, p.14) [...] “a ideia de infância não existiu sempre e da mesma maneira. Ao contrário, a noção de infância surgiu com a sociedade capitalista, urbano-industrial, na medida em que mudavam a inserção e o papel social da criança na sua comunidade.” [...]. Embora seja importante compreender a criança historicamente, iremos nos deter a esta criança que conhecemos e que temos contato atualmente, que é o nosso foco desta pesquisa. Desde o século XX, as crianças têm direitos e deveres garantidos constitucionalmente e leis que as defendem, quando eles são violados.

FIGURA Nº 1: Direito das crianças



Fonte: MAGNABOSCO, 2015, p.5

Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei 8069 de 13/07/1990, Capítulo II, Art. 16, Inciso IV.<sup>1</sup>

No Brasil, às crianças têm seus direitos garantidos pela constituição de 1988, que foram confirmados no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) de 1990, e pela interpretação destes direitos na Lei de Diretrizes e Bases, de 1996, que estabelece ainda a responsabilidade aos adultos pela sua educação. Sendo assim, constitucionalmente e legalmente, vem se constituindo defesas e cuidados das crianças como um marco histórico. Elas precisam do *Cuidar* e do *Educar*, para que possam ser cidadãos, conscientes e aptos para contribuir na construção de um mundo consciente, crítico e ativo nas relações com tudo que a humanidade produz. Cuidar e educar são ações intrínsecas e de responsabilidade da família, dos professores ou de qualquer adulto que tiver algum tipo contato com a criança. Todos têm de saber que só se cuida educando e só se educa cuidando.

As infâncias são plurais, múltiplas e diferentes, isso significa que temos muitas infâncias, dependendo da cultura e dos aspectos socioeconômicos. Ela não é igual, se modifica e tem que se considerar o contexto social ao qual pertence, sendo assim, pode ser considerada como um tempo, uma etapa da vida, vivenciada de forma única para cada criança.

De acordo com a sua identidade, cada povo constrói modos singulares de viver e conviver, define valores e cultiva suas tradições. A identidade se forma e se conforma a partir dos vínculos afetivos. Ela se fortalece pelas vivências positivas que possibilitam ao ser humano uma relação amorosa com a natureza e com os seus semelhantes; pelo equilíbrio entre o seu mundo particular e as relações sociais. A identidade surge como o conjunto de qualidades essenciais que conferem ao indivíduo sua singularidade, mas que não é isolada, por isso depende do outro para se reconhecer. (SOUSA, 2010, p.31)

Sendo assim, a identidade da criança vai se constituindo, com uma variedade de referenciais que ela adquire em um determinado tempo e de formas diferentes, dependendo do

---

<sup>1</sup> Ibidem MAGNABOSCO, 2015, p.5

contexto social a que está exposta. A sociedade aberta e ocupada com tantos afazeres que a vida globalizada proporciona, traz também problemas para as crianças. Mesmo havendo contradições entre autores, muitos concordam que alguns problemas sociais podem atacar diretamente as crianças. Problemas que a sociedade enfrenta por causa do capital, como violência, fome e falta de emprego, as crianças também estão ativamente envolvidas.

Para que se possa ter uma pequena compreensão de diferentes pensamentos referentes à mídia na vida das crianças, podemos considerar aqui dois capítulos do livro “Crescer na era das mídias” de David Buckingham e com tradução de Gilka Girandelo e Isabel Orofino, o capítulo dois e o capítulo três. No capítulo dois do livro de Buckingham (p.37-63), que vem com o título de: “A morte da Infância”, preocupações com a mudança radical que a sociedade está tratando as crianças e em seu comportamento. Os autores são contra as mídias de massa, suas evidências estão no aumento nos casos de violência, na atividade sexual precoce dos jovens, na crescente desintegração familiar e suas conclusões foi que a segurança e a inocência se perderam. Porém um dos destaques deste capítulo, está nas contradições que acontece entre David Elkind<sup>2</sup> e Marie Winn, que concordam em relação aos problemas sociais que afetam as crianças, mas seus apontamentos para uma melhora são diferentes. ELKIND defende que:

As crianças apresentadas são forçadas a assumir a parafernália física, psicológica e social da idade adulta antes de estarem prontas para lidar com isso. Vestimos nossas crianças com fantasias de adultos em miniatura (muitas vezes de marcas famosas), as expomos ao sexo e a violência gratuitos e esperamos que elas sejam capazes de lidar com um ambiente social cada vez mais perturbador [...]. (ELKIND, p.12. Apud BUCKINGHAM. 2000.p.39).

O autor ainda apoia a fase de desenvolvimento infantil estudada por Piaget, onde as crianças possuem estágios e que estão sendo expostas antes de estarem “emocionalmente prontas”. Ainda segundo Elkind (2007, p.39) as crianças não podem ser forçadas a pular estágios em seu desenvolvimento, pois assim será difícil que elas consigam dar um sentido seguro à sua própria identidade e ainda deixando-as despreparadas para futuras dificuldades.

Entretanto Winn, também destaca que está tendo “uma crescente epidemia de problemas sociais que afetam as crianças”, e argumenta que isso se deve a uma “perda de controle” por parte dos pais. Assim como Elkind, Winn fica admirada com o que ela chama de “apagamento das fronteiras entre adultos e crianças” e também com a aparência, a fala e seus comportamentos que não são tão infantis. Para a autora,

---

<sup>2</sup> Psicólogo da Infância

[Os pais] têm poucas chances de controlar a exposição de seus filhos a todas as variedades da sexualidade adulta, a cada permuta e combinação de brutalidade e violência humanas, a cada aspecto de doença, moléstia e sofrimento, a cada assustadora possibilidade de desastres com causas naturais ou humanas que possa ser impingido sobre uma infância inocente e livre de preocupações. O aparelho de TV está sempre ali, pronto para destruir todos os planos de cuidados. (WINN. p.42. Apud BUCKINGHAM. 2007. p.40)

Mesmo que Elkind e Winn compartilhem diagnósticos parecidos, suas ideias de mudança são diferentes. Estão unidos apenas na vontade que se retorne a uma “era anterior”, que Winn chama “a Idade de Ouro da Inocência”, porém ambos têm consciência de que era um estágio na longa história da Infância. Sendo assim, com esse exemplo, podemos dizer que estamos vivenciando uma mudança contínua do conceito de criança e principalmente de infância, preocupações que compartilham autores e que estão em constante debate. São autores que fazem considerações negativas com relação às mídias de massa na fase transitória da criança, bem diferente dos autores, como Buckingham (2007) que defende a “Geração eletrônica”.

Vários outros autores são destacados no subtítulo do mesmo livro de Buckingham: “os mitos da alfabetização”. Neste caso, enquanto Elkind e Winn estão procurando explicar as mudanças contemporâneas na infância por meio da forma de educar as crianças, outros culpam ou chamam de “vilão” as mídias eletrônicas. Outros autores do capítulo como: Neil Postman, Joshua Meyrowitz, Barry Sanders e Shirley Steinberg / Joe Kincheloe, colocam em quatro livros sugestivos uma única causa para os processos de mudanças. Assim os autores se alternam nos argumentos, que levam a um pensamento de que se precisa de uma “pedagogia crítica” e a revitalização da autoridade adulta. O objetivo desta pedagogia também é unidimensional, capacitar as crianças a se colocarem contra aos prazeres sedutores da cultura popular, a se desafiar, a resistir e a conformar-se com a “consciência crítica” também adotada pelos professores.

Então, neste capítulo dois do livro de Buckingham (2007) levanta algumas questões complexas e difíceis, apesar das várias críticas. A tese da “Morte da infância” é uma visão pessimista e conservadora que muitos autores concordam neste capítulo e que o autor coloca em discussão.

Porém no capítulo três do mesmo livro de Buckingham (2007), com o título: “A geração eletrônica”, os autores são considerados a favor das mídias digitais. Com uma visão positiva em relação às mídias, as crianças passam de vítimas passivas, para dotadas de uma poderosa

“alfabetização midiática”, sabedoria natural que de certa forma privada aos adultos. Os autores defensores destas ideias não dão a entender que os pais devam perder sua autoridade com os jovens – que vale as crianças-, apenas sugerem que escutem mais e tentem chegar ao nível deles.

Os autores que compartilham dessas ideias otimistas, não fazem diretamente nenhuma distinção entre as tecnologias, apenas dão ênfase às novas tecnologias. Chamam de velhas a imprensa e a televisão e destacam as novas como o computador e internet. Também sugerem que as mídias que as crianças preferem na contemporaneidade são diferentes das de seus pais, por isso as qualidades das novas mídias são vistas como mais democráticas, diversificadas e participativas.

Portanto os subtítulos do capítulo três do livro de Buckingham (2007), ficam mais evidentes esta defesa em favor das mídias digitais nas seguintes resenhas:

Pesadelos e utopias – (p.67- 72) os defensores da “geração eletrônica” precisam lutar contra as visões negativas no debate público. Discute como sendo um enorme potencial, no caso da aprendizagem e um outro discurso em que condena, como sendo prejudicial e vulnerável. Ambas das discussões envolvem as crianças ou a ideia de infância em seus temores e aspirações. Não poderia ser diferente na contemporaneidade em que as reações ambivalentes estão no pessimismo do impacto dos computadores na vida das crianças e no utopismo visionário mais focado na educação que no entretenimento. Porém quer sejam vistas as mudanças como más ou boas, a consequência não muda, a implementação ou a disponibilidade das tecnologias. Deixando claro um determinismo tecnológico.

A nova retórica das gerações – (p.72-82) destaca o lado utópico, falando de quatro livros publicados entre metade e final da década de 1990, sendo que com exceção de um texto de Papert, os demais são livros “populares”, ou seja, livros escritos para o público em geral, mais do que para leitores acadêmicos, diferente do capítulo anterior “a morte da infância”, escrito e comentado por acadêmicos. O foco está nas consequências das novas tecnologias de mídia para as crianças e jovens. São eles: Geração digital, de Don Tapscott (um determinista tecnológico), A família em rede (Livro de auto-ajuda para os pais, buscando combinar o senso comum doméstico da literatura de aconselhamento com eventuais inspirações ao estilo) de Seymour Papert, Virtuosus reality [Realidade virtuosa] (Ataca diretamente o novo autoritarismo moralista que determina os debates contemporâneos sobre a juventude nos Estados Unidos e

também na Grã-Bretanha), de Jon Katz e Um jogo chamado futuro, de Douglas Rushkoff (é o autor mais abertamente simpático as novas formas da cultura midiática dos jovens).

Os limites do otimismo – (p.82-86) destaque ao otimismo dos livros que não deixa de ser atraente. Em vez de ver as crianças como consumidoras passivas de mídias toda-poderosa, enfatizam a sofisticação crítica e sua competência. Os autores ignoram as questões empíricas das tecnologias, como são planejadas, produzidas, colocadas no mercado e como são realmente usadas pelas crianças. Também referente ao otimismo na educação, precisa ser considerado o declínio dos investimentos públicos, o crescente envolvimento das empresas privadas nas escolas e a pressão sobre os pais para que compensem algum fracasso da educação pública. Tudo isso não deixando de entender que existe ainda a desigualdade de acesso as essas mídias tecnológicas. Por fim, este otimismo revela limitações e implicações quando se trata a estabelecimento de política.

Rumo a alternativas – (p.86- 87) uma resposta positiva e efetiva a essas mudanças só será possível se entendermos sua complexidade e suas potencias contradições.

Neste caso, depois de ver a discussão dos autores nos capítulos 2 e 3 do livro de Buckingham, em que discutem a criança, a mídia e a infância, é inegável de que existiu mudanças significativas nas últimas décadas, isso também devido a chegada da era digital. Os dois capítulos, A morte da infância e A geração eletrônica, nos direciona a dialogar com outros autores que também estão expondo o que pensam sobre a criança e sua infância. Com relação a hipótese dos autores citados por Buckingham, de que as crianças estão pulando estágios de desenvolvimento, Kramer (2007.p.15) também faz um questionamento: “pode a criança deixar de ser *inf-ans* (o que não fala) e adquirir voz num contexto que, por um lado, infantiliza jovens e adultos e empurra para frente o momento da maturidade e, por outro lado, os adultiza, jogando para trás a curta etapa da primeira infância?”. Sendo assim não se pode desconsiderar que a criança é um ser histórico, social, que possui uma história e que estão em meio destas contradições de discursos marcadas pela sociedade. Ainda segundo Kramer (2007, p. 15) “a criança não se resume a ser alguém que não é, mas que se tornará (adulto, no dia em que deixar de ser criança)”.

Sendo assim, a criança precisa de experiências e contatos com o máximo de cultura produzida pela sociedade, para que possa ter autonomia e desenvolvimento criativo. Não só reproduzir, mas também criar culturas. As crianças possuem sua própria cultura, na qual agem

e muitas vezes se deixam ser influenciadas, tanto pela publicidade midiática ou pelos que os cercam. Porém não deixam de vivenciar novas culturas produzidas pela sua geração ou até mesmo reproduzir outras que estejam sendo divulgadas naquele momento.

Uma das culturas voltadas para a criança mais conhecidas na atualidade é a do consumo. Muitas teorias são relacionadas ao consumo pós-moderno, como afirma Buckingham:

Nos últimos anos os estudos culturais começam a deixar para trás os tribunais de críticas ao consumismo, em favor de uma análise mais antropológica do que é definido como “cultura material”. De acordo com essa abordagem, a atribuição de valor simbólico aos objetos materiais não é apenas uma característica do capitalismo moderno, não sendo assim algo que possa ser rejeitado como falso ou não-autêntico. Pelo contrário, a aquisição e o uso de bens materiais são vistos como uma das primeiras formas por meio das quais as pessoas constroem e definem seus relacionamentos e sua identidade social. (2007, p.235-236).

Embora estas novas teorias e estudos estejam sendo cada vez mais disseminados em todo o mundo, outros autores também destacam os problemas que podem ocorrer com o consumismo exagerado. Claro que não dá para negar que a cultura do consumismo está em todos os países, a globalização ajuda no processo de oferta e procura, de produtos e materiais que acabam de ser lançados. Estudo que no momento não será trabalhado mais detalhado nesta pesquisa.

A preocupação está quando uma criança não possui uma estrutura de desenvolvimento de experiências, em que deixe a vontade para decidir ou ter um mínimo de conceitualização das coisas. São influenciadas por decisões que podem alterar sua formação, sua identidade pessoal, trazendo prejuízos futuros para as suas ações formativas de ser humano. Segundo Postman

[...] A criança hoje ingressa na escola com dois anos de idade para aprender línguas, e cada vez mais cedo, inicia seu preparo para o mercado de trabalho. Os pais trabalham cada vez mais, reduzindo o tempo de estada com os filhos. O retrato atual da família mostra que tudo tem que ser combinado com antecedência para verificação nas agendas de cada um, para ver se haverá um tempo disponível para tal atividade (1999. Apud. MAGNABOSCO, 2007, p. 52.).

Deste modo, as crianças ficam expostas a vários tipos de influências, que não são de seus responsáveis e nem sempre são educativas. Assim na tentativa de ocupar o tempo da criança, não se tem espaço nas agendas das crianças para que aproveitem esta etapa de infância. Por outro lado, a violência urbana é um outro aspecto que “aprisiona” muitas crianças dentro de casa, deixando sob as mídias digitais muitas vezes, a tarefa de educa-las. Como destaca ainda Magnabosco

E os pais usam dos bens de consumo para punir ou premiar comportamentos. Os marcos da infância, segredo e vergonha do adulto perdem seu sentido. Quase nada mais é segredo e resta pouco que ao adulto faça vergonha diante da criança. Ela já sabe tudo, ou quase, e o que não sabe pode acessar. Os meios estão dispostos. A

violência urbana tem enclausurado as famílias e os ambientes fechados passam a ser o ambiente seguro. Cada vez mais nos afastamos daquilo que na natureza nos identifica como pertencentes a ela e o que resta disto é um vazio que deprime. (MAGNABOSCO, 2007, p. 54)

Cabe ainda ressaltar que a dificuldade de comunicação dentro das famílias é mais um agravante, já que as crianças não são ouvidas. As famílias das classes inferiores não possuem uma liberdade financeira que lhes possibilitem um maior tempo com seus filhos. A realidade atualmente não é das melhores, os pais ou responsáveis precisam buscar o sustento e nesta incessante corrida para se ter uma vida confortável, as crianças ficam sem um tutor. Chaves traz uma descrição pessimista da situação de risco que vivem as crianças dos centros urbanos na contemporaneidade:

Alguns dos fragmentos que compõem o contexto da infância contemporânea são: crianças pequenas com agenda lotada; a televisão que se transforma em babá; pais ausentes; carrinho transformado em objeto; erotização da infância; sexualidade; publicidade; cultura do consumo; criança que manda nos pais (PEREIRA; JOBIM E SOUZA, 1998, p. 37). Isso significa que as crianças formam um público-alvo totalmente vulnerável, pois desconhecem os objetivos da comunicação publicitária. (CHAVES, 2014, p.12).

Apesar de toda esta preocupação, as crianças são seres de direitos. Os direitos que as crianças possuem segundo artigo do Estatuto de Criança e do Adolescente são os seguintes:

Art. 4º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. (ECA, 1990)

Porém até que ponto estes direitos estão realmente sendo usufruídos pelas crianças? De quais destes direitos as crianças estão sendo privadas? Diante disso, onde fica o tempo da brincadeira, da criação e tempo livre da criança para com sua família, sem que esteja sendo de alguma maneira influenciada? Perguntas que alguns autores conseguiram dar uma resposta e que precisamos também encontrar. Os direitos legais não garantem os direitos efetivos, depende de muitos fatores sociais. Não serão respostas fáceis e com uma única problemática. Em sociedades que acumulam problemas sociais, não seria possível as crianças ficarem de fora, estão também inseridas e participantes dos problemas que a sociedade enfrenta.

## Brinquedo / ato de brincar

Entendendo que a infância é importante na vida do ser humano, para o aprender e para seu desenvolvimento, destacamos que o brincar, a brincadeira, faz parte do lúdico na aprendizagem. Como vimos, brincar é um direito da criança reconhecido na Constituição

Federal de 1988, no Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990, na Lei de Diretrizes e Bases para a Educação Nacional de 1996 e nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil de 1998.

À medida que entendemos que a criança é um ser de direitos e que brincar é um direito garantido, não resta dúvida que a brincadeira precisa fazer parte de sua vida. Nem precisa ir além da compreensão que existe de senso comum, já para perceber a importância do ato de brincar na infância:

A criança começa a brincar desde bebê. Mesmo antes de brincar com objetos, brinca consigo mesma e com as pessoas a cujos cuidados está submetida, brinca abrindo e fechando os olhos e com isto fazendo o mundo desaparecer. Na medida em que cresce e que adquire maturidade neuronal com o consequente maior controle dos movimentos, os objetos ao seu alcance passam a fazer parte das brincadeiras e do conhecimento do mundo que a cerca. (MAGNABOSCO, 2007, p.60)

A criança deseja e precisa ser amada, aceita, acolhida e ouvida para que possa ser motivada para a vida, para a curiosidade e para o aprendizado. Como destaca Kramer,

Reconhecemos o que é específico da infância: seu poder de imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura. Crianças são cidadãs, pessoas detentoras de direitos, que produzem cultura e são nela produzidas. Esse modo de ver as crianças favorece entendê-las e também ver o mundo a partir do seu ponto de vista. A infância, mais que estágio, é categoria da história: existe uma história humana porque o homem tem infância. (KRAMER, 2007, p.15)

Na escola, na sociedade ou em sua casa, as crianças não deixam de ter uma infância, de ser ativas, curiosas, que gostam de brincar, correr e pular. Sendo produtoras de culturas e de conhecimento, assim como recebem, podem também levar aprendizado às pessoas que as cercam. Segundo Kramer (2007, p. 16), “a cultura infantil é, pois, produção e criação. As crianças produzem cultura e são produzidas na cultura em que se inserem (em seu espaço) e que lhes é contemporânea (de seu tempo)”.

O ato de brincar pode trazer muitos benefícios a vida da criança, não apenas como entretenimento ou “perda” de tempo, como é descrito algumas vezes no senso comum. Vigotsky (2009, p. 17), destaca que, “a brincadeira da criança não é uma simples recordação do que vivenciou, mas uma reelaboração criativa de impressões vivenciadas”.

Um aspecto frequentemente negligenciado da mediação adulta sobre a vida imaginativa das crianças é o papel ativo que nela desempenham as próprias crianças. É comum que, quando uma pessoa adulta se aproxima de uma criança, tenda a buscar em suas próprias lembranças de infância as histórias e as brincadeiras que preferia. Entre todas as canções de roda que chegou a conhecer de cor quando pequena, por exemplo, ela provavelmente lembrará daquelas que a criança que ela foi um dia mais apreciou. Da mesma forma, as histórias que ela repetirá à criança de hoje tenderão a assemelhar-se com as que mais prazer ou auxílio lhe trouxeram quando era pequena. Os misteriosos critérios da preservação cultural de certas histórias ou brincadeiras têm

relação com isso. Podemos não ter a mínima ideia de por que gostávamos de determinado conto, mas permanece a impressão que ele causou à criança que fomos. (GIRARDELLO, 2011.p. 81)

A brincadeira e o ato de brincar independem da geração, sempre estão presentes e fazem parte da vida do ser humano, muitas são produzidas e reproduzidas culturalmente. Com o passar dos tempos mudam as brincadeiras, os brinquedos e as formas de pensar a liberdade das brincadeiras, mas o que não muda é a alegria que as crianças possuem quando estão brincando. Variados sentimentos e derivações de aprendizagem que o ato de brincar proporciona pode e faz com que a criança se desenvolva.

Deste modo, a criança não precisa necessariamente fazer ou executar a brincadeira exatamente como aprendeu, simplesmente se deixar entregue a brincadeira. E não esquecendo que cada cultura possui sua maneira de brincar a mesma brincadeira. Recriar, reelaborar ou brincar de faz-de-conta, são pontos importantes no desenvolvimento da criança.

Segundo Magnabosco,

A função do brinquedo é propiciar a brincadeira, sem definição de uso preciso, e é como se a define no uso comum, de encerrar as ideias de futilidade e gratuidade. Um viés especial da brincadeira é a possibilidade de desviar os objetos de suas funções para tornar-se brinquedo, e mesmo fabricar estes objetos-brinquedo. (2007, p. 59).

A brincadeira faz parte de uma infância prazerosa e de suma importância quanto à aprendizagem e ao desenvolvimento integral da criança. Através da brincadeira se pode ir além do que se pode ver, pisar em lugares jamais habitados e construir laços de amizade para uma vida toda. Chaves destaca ainda que:

As brincadeiras têm um papel especial e significativo nas interações criança-adulto e criança-criança. Por meio delas as formas de comportamento são experimentadas e socializadas. Cada geração de crianças transforma brincadeiras antigas, ao mesmo tempo em que cria as próprias brincadeiras, usando o antigo e o novo. (CHAVES, 2014. Apud, p.12, KRAEMER, 2006, p. 13)

Sendo assim, a brincadeira faz parte da vida das crianças e está sempre se modificando e sendo inserida nas culturas infantis. A mudança das brincadeiras faz parte culturalmente, cada geração vai brincar de forma diferente:

A experiência do brincar cruza diferentes tempos e lugares, passados, presentes e futuros, sendo marcada ao mesmo tempo pela continuidade e pela mudança. A criança, pelo fato de se situar em um contexto histórico e social, ou seja, em um ambiente estruturado a partir de valores, significados, atividades e artefatos construídos e partilhados pelos sujeitos que ali vivem, incorpora a experiência social e cultural do brincar por meio das relações que estabelece com os outros – adultos e crianças. Mas essa experiência não é simplesmente reproduzida, e sim recriada a partir do que a criança traz de novo, com o seu poder de imaginar, criar, reinventar e produzir cultura. (BORBA, 2007, p. 33).

Seja qual for a brincadeira, a criança precisa brincar, precisa da experiência que ela proporciona. O tempo todo estamos sendo colocados a viver experiências diferentes e muitas vezes desafiadoras, mas que ajudam no crescimento e desenvolvimento do ser humano. A imaginação tem sempre um pouco da realidade ou, foi baseada nela. Com isso, quanto mais experiência se adquire, mais imaginação se pode ter:

Neste sentido, a imaginação adquire uma função muito importante no comportamento e no desenvolvimento humanos. Ela transforma-se em meio de ampliação da experiência de um indivíduo porque, tendo por base a narração ou a descrição de outrem, ele pode imaginar o que não viu, o que não vivenciou diretamente em sua experiência pessoal. A pessoa não se restringe ao círculo e a limites estreitos de sua própria experiência, mas pode aventurar-se para além deles, assimilando, com a ajuda da imaginação, a experiência histórica ou social alheia. (VIGOTSKI, 2009. p. 25)

A imaginação está presente em toda a vida do ser humano, não só enquanto criança, mas é nesta etapa que se constitui enquanto liberdade de imaginar. A brincadeira de faz-de-conta e as que possuem regras, podem ajudar além da interação, também na organização da brincadeira. Neste sentido, Magnabosco (2007, p. 59), afirma que “a brincadeira assim associa uma ação e um sentido de história firmando o agir com a ficção que acontece na brincadeira, a lógica do fazer de conta”. Com isso, a criança já aprende que mesmo que não seja real a forma que se organiza, sabe que na sociedade também há organizações para tudo. Portanto, as regras e as organizações da sociedade são necessárias e como as crianças estão inseridas, aos poucos vão internalizando todas estas informações. Segundo Kramer,

Nesse “refazer” reside o potencial da brincadeira, entendida como experiência de cultura. Não é por acaso que, em diversas línguas, a palavra “brincar” – *spillen, to play, jouer* – possui o sentido de dançar, praticar esporte, representar em uma peça teatral, tocar um instrumento musical, brincar. Ao valorizar a brincadeira, Benjamin critica a pedagogização da infância e faz cada um de nós pensar: é possível trabalhar com crianças sem saber brincar, sem ter nunca brincado? (2007. p.16)

Na medida em que se brinca, cada vez mais ensinamos e nos colocamos como aprendizes. A todo momento existe a troca de experiências e de vivências, que ajudaram na aprendizagem e no desenvolvimento. Segundo Meira (2003, p.2), “a infância contemporânea apresenta traços que nos remetem a pensar acerca do que se encontra apagado no brincar, hoje”.

Existem contradições nos estudos e pesquisas sobre a brincadeira e ou, o ato de brincar, porém algo que todos os autores concordam é que ajudam no desenvolvimento social da criança. A criança precisa interagir, socializar conhecimentos e experiências, isso em todas as esferas, social, cultural e intelectual. No entanto, as contradições estão aparentes quando os autores defendem a brincadeira como um recurso para aprendizagem na escola, ou seja, fazer da brincadeira uma prática pedagógica. Por outro lado, outros defendem que a brincadeira não

pode ter um objetivo específico, mas sim o que a criança desenvolverá de aprendizagem com a brincadeira. Entretanto não é o caso de nosso trabalho, já que precisamos entender a importância da brincadeira na aprendizagem e no desenvolvimento da criança.

Porém mesmo com o risco de se “perder” a infância e ou, passar o tempo e não experimentar tudo que pode ser vivenciado, as crianças atualmente não possuem a liberdade para isso. Segundo a autora Meira,

A memória do brincar, hoje, encontra-se apagada pelo excesso de estímulos oferecidos incessantemente, em um ritmo veloz e instantâneo. A exaltação do objeto eleva minúsculos brinquedos à extrema potência, para dali a alguns dias serem substituídos por outros, novas versões *tecno* do mais avançado, do melhor. Hoje, a dimensão do social confere ao sujeito um lugar onde o singular encontra-se fragmentado na multiplicidade que o rege. (2003, p. 75)

A medida que o capitalismo exige mais e apresenta mais necessidades a serem conquistadas, o mundo infantil não fica parado, só porque a sociedade não tem tempo para elas. Atualmente, as crianças de classe média a alta, estão crescendo em uma era digital, em que a tecnologia é indispensável na vida do ser humano. Com isso, o brinquedo pode ter a forma de um *tablet*, de um vídeo game, ou até mesmo, um computador, dependendo do que, de onde e que acesso às mídias têm as crianças que estão brincando naquele momento. Assim, as crianças precisam se ocupar, neste caso, com brincadeiras tradicionais que exercem um esforço físico e cognitivo, tendo assim uma ampliação de repertório e não apenas com “*brinquedo tecnológico*”. Estes fascina e encantam, quanto mais botões e mais coloridos forem, mais interessantes se tornam nas mãos das crianças.

Como mostramos anteriormente, aquela forma que por muito tempo se conheceu de brincar, não é mais possível, devido a todo um risco social em que na ansiedade de proteger, proibem as crianças de ter acesso a outros materiais que não sejam os eletrônicos. Meira apresenta uma outra maneira, alternativa, de pensar o brincar e os brinquedos:

O brincar é tecido por histórias e a travessia pelos brinquedos feitos com arte, elaborados com as mãos das crianças e dos adultos que as cercam, representa uma via possível de construir suas bordas. Brinquedos artesanais que se encontram nas primitivas formas de brincar que as crianças buscam e que paradoxalmente hoje lhes são subtraídas: a água, a terra, a areia, as folhas, as pedras, o papel, e tantos outros materiais que se encontram nas inúmeras vias invisíveis por onde elas transitam em seus exercícios de invenção. Materiais que são colados pelas palavras, gestos, histórias, narrativas, que tecem sua forma fundando uma obra ali onde apenas havia objetos. (MEIRA, 2003, p.85)

Essa citação nos leva a refletir que, a fim de colocar a crianças em constante atividade, o adulto planeja seu dia, sua vida e sem se preocupar com o tempo para vivenciar experiências

das brincadeiras. Por outro lado, é possível explorar o que as brincadeiras podem oferecer e deixar que inventem, que elaborem regras, que façam estratégias e que estejam prontas para aprender. Não é apenas uma questão de considerar as brincadeiras tecnológicas “erradas”, mas de como as mesmas potencializam novas formas de interação, desafios e resoluções coletivas. A brincadeira como defende Meira (2003) faz parte da história do ser humano e também precisa estar sempre presente nas infâncias das crianças contemporâneas:

Nesse aspecto, a significativa produção teórica já acumulada afirmando a importância da brincadeira na constituição dos processos de desenvolvimento e de aprendizagem não foi capaz de modificar as ideias e práticas que reduzem o brincar a uma atividade à parte, paralela, de menor importância no contexto da formação escolar da criança. Por outro lado, podemos identificar hoje um discurso generalizado em torno da “importância do brincar”, presente não apenas na mídia e na publicidade produzidas para a infância, como também nos programas, propostas e práticas educativas institucionais. [...] (BORBA, 2007, p.34)

Existe diferentes discursos criados pelo adulto e para as crianças referente ao brincar, isso as prejudica, pois enquanto os adultos não entram em uma concordância, fica mais longe aliar a brincadeira e a aprendizagem. O brincar não pode ser algo “tomado” como sendo somente das mídias e dos meios publicitários, que defendam com tanto afinco. A brincadeira ou o ato de brincar é associado a infância como um todo, não fragmentada, não apenas uma faixa etária, precisa ser defendida em todos os campos da sociedade, seja de ordem pública ou privada. Magnabosco defende que:

Para as crianças é um desafio suspender o tempo e brincar diante da avassaladora rede de aparelhos virtuais que invadem a sua vida. Isto anestesia seu movimento e seu pensamento. Para um adulto também é um desafio assistir um desenho infantil de hoje, considerando a velocidade de cenas, disputas, violência e apreensão do sentido sequencial dada esta velocidade de apresentação. E estes roteiros são também o roteiro de muitas das brincadeiras das crianças. Os “games” e jogos virtuais não têm a mesma dimensão simbólica de uma brincadeira com carrinhos e bonecas, pois prescindem da presença do outro e da materialidade dos objetos. (2007, p. 53)

Esta grande habilidade que as mídias digitais possuem para ter a atenção das crianças, e em consequência o interesse que despertam, é resultado de muitas pesquisas na busca para agradá-las. Os integrantes do mundo digital estão o tempo todo inovando e buscando novas tecnologias que substituam as atuais. Apesar dos jogos virtuais ou *game* também ser uma forma de brincar, não tem a mesma significação das brincadeiras ditas como tradicionais. Ou seja, o grande investimento nas novas tecnologias e em publicidades dos produtos para a infância, gera uma elevada procura por brincadeiras que dispensa o objeto para o ato de brincar.

Portanto, pensando no espaço que as mídias ocupam na vida das pessoas e na mudança da sociedade com o passar dos anos, assim também ocorreram significativas mudanças na vida

das crianças. Segundo Lachi & Navarro (2012, p. 19), “se a Modernidade produz mudanças em todos os aspectos da vida social e em todas as instituições, não é de estranhar que ela possibilite uma ressignificação da instância última da sociedade: o sujeito. Essa é uma das formas pelas quais atua a reflexividade da Modernidade”. Com a possibilidade de reflexão sobre as coisas da modernidade, as pessoas são colocadas em tomadas de decisões e expostas a várias coisas ao mesmo tempo. As informações rápidas trazem a ideologia do capitalismo que exigem a todo momento cada vez mais a compra e a posse de bens materiais e que modificam a noção de espaço e tempo. Um exemplo é que, atualmente, a conectividade com a internet leva as pessoas para onde quiserem e grande parte de seu tempo está na busca por novas tecnologias. Assim, segundo Lachi & Navarro,

Ao afetar a vida cotidiana, afeta também o indivíduo. Pensar na identidade desse sujeito moderno é considerar que as estruturas às quais ele se ligava já não são fixas. Se houve uma liquidificação da sociedade, o sujeito que se prendia a ela passa por uma desestruturação. Para Hall (2006), esse sujeito se destaca por não possuir uma identidade fixa, essencial ou permanente. Como os líquidos, as identidades modernas estão sempre em movimento, tomando novos formatos – que logo serão perdidos para que outros assumam o seu lugar. (2012, p.19-20).

Por conseguinte, depois da formação do indivíduo, ainda existe a busca por sua identidade. As mídias digitais estão fazendo parte da formação desta criança, deste sujeito, resta saber até que ponto vai essa influência, já que as experiências estão limitadas. Segundo Chaves (2014, p.15) “a infância contemporânea apresenta traços que nos remetem a pensar acerca de como o brincar tem sofrido transformações: brincar parece significar excesso de estímulos oferecidos incessantemente, em um ritmo veloz e instantâneo, pelos botões, sons e cores em constante movimento”. Neste caso, bom seria saber o que realmente pertence à criança e ou o que lhe vem sendo apresentado para a formação de sua identidade, e, mais ainda, como as mídias digitais vêm sendo vistas como parte importante de sua subjetividade.

### As Mídias digitais na vida das crianças e a formação de sua subjetividade

Para compreender o que seria a subjetividade na formação de uma criança, precisamos saber a significação de algumas palavras, entre elas: Subjetividade, subjetivo e identidade.

Segundo o dicionário de filosofia de Abbagnano,

**Subjetivo:** Aquilo que pertence ao sujeito ou tem caráter de subjetividade. Esse adjetivo teve dois significados, correspondentes aos do termo sujeito, mas somente o segundo ainda é usado. [...] **Subjetividade:** 1. Caráter de todos os fenômenos psíquicos, enquanto fenômenos de consciência (v.), que o sujeito relaciona consigo mesmo e chama de "meus". 2. Caráter do que é subjetivo no sentido de ser aparente,

ilusório ou falível. Significado que designa e dá ao sujeito um sentido de vontade própria, diante da realidade, de tomadas de decisões. (2007, p. 922)

Dentre tantas coisas que o ser humano precisa passar em sua vida, uma delas é a busca incessante por experiências que possam levar a aprendizagem e ao amadurecimento de seus pensamentos críticos. Com isso, segundo alguns autores, todos possuem uma identidade, uma formação e um desenvolvimento único, que concedem características com as quais cada um se identifica e se reconhece como pertencente aquele grupo. Segundo Sousa, a identidade

É uma palavra derivada do latim escolástico *identitat* e que, em sentido formal, designa qualidade do que é idêntico; um conjunto de caracteres próprios e exclusivos de uma pessoa: nome, idade, sexo, impressão digital. Reconhecimento de que um indivíduo morto ou vivo é o próprio. De outra perspectiva, a identidade pode ser considerada como a nossa “marca registrada”, um conjunto de características que constituem o nosso ser de modo particular, que configura a nossa individualidade. (2010, p. 31)

Sendo assim, a identidade é do ser humano e não é algo que vem com o sujeito, pode sofrer mudanças, depende da formação social, intelectual e do desenvolvimento em que ao longo da vida foi exposta. Já a subjetividade do sujeito está na relação entre a realidade e o que se considera como pertencente a seu eu interior, o amadurecimento do pensamento de si, com a realidade. Ou seja, a subjetividade está relacionada a comportamentos, do eu com o mundo em que estou inserida. No entanto, a visão da identidade como uma unidade cai por terra com a modernidade:

Observa-se na Modernidade um avanço do mundo industrializado, com a utilização de maquinários e da força material nos processos de produção; entretanto essa industrialização não deve ser compreendida como a sua única dimensão, pois há outro fator que marca presença de forma drástica: o capitalismo - um “sistema de produção de mercadorias que envolve tanto mercados competitivos quanto a mercantilização da força de trabalho”. (GIDDENS, 2012, p.21 Apud LACHI & NAVARRO. 2012, p.6).

Famílias cada vez mais ocupadas com seus trabalhos, não podem estar com as crianças, que por sua vez, estão extenuadas com tantas lições pedagógicas. Assim as crianças ficam expostas a informações sem “filtragem” de um adulto que possa identificar a real intenção. Buckingham destaca um dos perigos de deixar a criança a mercê do que ele chama de “produtores culturais”:

Em ambos os campos, as definições adultas da infância são simultaneamente repressivas e produtivas. Elas são concebidas para proteger e ao mesmo tempo controlar as crianças – ou seja, para confina-las a arenas e comportamentos sociais que não se mostrem como ameaça aos adultos, ou nos quais os adultos serão (imagina-se) incapazes de ameaça-las. Essas definições buscam não apenas prevenir certos tipos de comportamento, mas também de ensinar e estimular outros. Elas produzem ativamente certas formas de subjetividade nas crianças, enquanto tentam reprimir outras. (BUCKINGHAM, 2007, p.27-28)

Os riscos seriam os que as crianças têm todos os dias, de influências e de encorajamentos que muitas vezes não tem nenhum valor para o desenvolvimento do pensamento crítico, podendo causar uma formação de identidades que os autores afirmam ser contraditórios, devido a tantas mudanças que ocorrem ao longo da vida, Ou seja, uma busca por identificação, de saber realmente qual é o seu pertencente social, sua identidade. No enfoque da análise do discurso, temos a seguinte visão sobre esse problema:

Os sentidos então se dão conforme a posição tomada pelo sujeito, porém esse mesmo sujeito é produzido pelo discurso a partir de formações discursivas. Sendo assim, diante das inúmeras discussões a respeito da identidade e das perspectivas de abordagem dessa noção, é no cruzamento entre esses sujeitos e as práticas discursivas que a identificação será apreendida (HALL, 2007). Tal identificação, na perspectiva discursiva, é tida sempre como um processo nunca completado, pois a qualquer momento ela pode ser sustentada ou abandonada. (LACHI & NAVARRO, 2012, p.22)

Estes tantos discursos a que o ser humano está exposto, muitas são as linguagens na interação social. A pergunta que colocamos é: pode um sujeito ser bem resolvido e conhecedor de si e de sua identidade pessoal a ponto de perceber esses diferentes discursos? E como isso aconteceria com a criança se ela precisa de uma referência adulta de pensamento, mas não alguém que imponha tudo que precisa fazer? Na falta da presença das famílias, as crianças aceitam e querem bens materiais que nem sabem se é isto mesmo que querem e se realmente irão gostar. Há autores que apoiam este tipo de discurso, assim o papel da mídia é fundamental neste processo, segundo Magnabosco:

Este, aliás, é o outro aspecto da mídia, a direção de comercialização, quem será atingido pela propaganda: o adulto ou a criança, quem vai escolher o brinquedo na loja? Para o adulto, a mídia direciona o brinquedo para a sua relação com a criança ou com a sua própria infância, enfatizando a representação positiva que fazemos da infância. Os brinquedos, via de regra, representam a importância que têm as crianças em nossas vidas. A psicanálise é explorada midiaticamente neste sentido, ao explorar a culpabilização dos pais sem tempo da sociedade contemporânea, na expiação desta culpa através do acúmulo de presentes. (2007. p.62).

Vivemos atualmente no tempo de uma geração que não sabe o que foi a vida sem internet, sem estar conectado, pois já nasceram em uma era digital. As mídias digitais fazem parte da vida e do dia a dia das crianças, como destaca Chaves:

Em nossa contemporaneidade, a evolução da técnica, vinculada às transformações históricas e científicas, tem avançado a passos largos e as inovações tecnológicas, os sistemas digitais, os microprocessadores tornam-se ferramentas indispensáveis no trabalho e no cotidiano, tornando as pessoas reféns de sua produção. (2014, p.6)

Assim como são indispensáveis as inovações tecnológicas na vida das pessoas, não é diferente na vida das crianças. Estão em contato direto com as tecnologias e se movendo através dos diversos meios de comunicação, inclusive pelas mídias digitais. Com isso, os autores se preocupam com o fato de que as infâncias das crianças estão carregadas de tudo que envolve as

tecnologias mais modernas que transitam no mercado sob a forma de brinquedo. Magnabosco (2007, p.46) ressalta que é preciso atentar para o fato de que “brinquedo e infância estão associados, e que a tecnologia vem contribuindo para que as crianças sintam-se atraídas por objetos que ajudam a fazer a imaginação soltar-se”.

Com a recriação de brinquedos e brincadeiras na infância atualmente pensada pelas indústrias de brinquedos, não tem sido fácil para os responsáveis competir com a atração digital. Segundo Chaves,

Essas transformações tecnológicas na sociedade têm afetado de modo particular a criança e seu modo de brincar. Isso porque mudou também a concepção de infância, noção historicamente construída, e que, conseqüentemente, vem transformando-se. Com isso, ao longo dos séculos, a criança vem assumindo diferentes papéis, de acordo com a época e a sociedade em que está inserida. (2014, p.5).

Estas mudanças tecnológicas estão cada vez mais tomando lugar na vida das crianças, o que coloca uma série de questionamentos sobre o papel da família para os autores. Por exemplo, Meire destaca que:

É comum os pais assistirem como espectadores ao espetáculo cotidiano que as crianças revelam em sua infância. Não julgam, não interferem, não proibem, apenas se dedicam a oferecer às crianças os objetos que lhes são mostrados virtualmente, em uma dimensão de excesso. Questionar esta atitude é tomado como algo retrógrado e ultrapassado. Talvez porque traga luz à memória de que o apagado, ali, é a dimensão de brincar com o que falta, onde o objeto encontra-se subtraído. (MEIRA, 2003, p.78)

Podemos encontrar outros autores que pensam de maneira diferente, que busca fatos e argumentos, que explique esta mudança de infância, onde a mídia é algo que faz parte da vida das crianças. Buckingham (2007, p. 93) diz que “primeiro considero o lugar das crianças na família, depois a experiência educacional e profissional das crianças, por fim o uso que elas fazem de seu tempo de lazer”. O autor completa:

Como tenho destacado, as crianças, em certa medida, têm sido “escondidas da história”, e as estatísticas oficiais ainda tendem a usar os pais ou a família, em vez de as crianças, como unidades básicas de contabilidade. E, o que é mais fundamental, a categoria “criança” permanece extremamente escorregadia. [...] E é claro que não podemos falar sobre as crianças enquanto categoria homogênea: o que a infância significa e como ela é vivida obviamente dependem de outros fatores sociais tais como gênero, “raça” ou etnicidade, classe social, localização geográfica e assim por diante. (BUCKINGHAM, 2007, p.93-94)

Sem julgamento de causa, e sem apontamentos que podem generalizar ou culpabilizar somente a família, o que Meira aponta são problemas sociais que precisam ser encarados de frente em busca de soluções, mudanças na sociedade acontecerão e que muitos ainda vivem como se nada estivesse acontecendo. Como Canclini destaca:

Vivimos un tiempo de fracturas y heterogeneidad, de segmentaciones dentro de cada nación y de comunicaciones fluidas con los órdenes transnacionales de la información, de la moda y del saber. En medio de esta heterogeneidad encontramos

códigos que nos unifican, o al menos permiten que nos entendamos. Pero esos códigos compartidos son cada vez menos los de la etnia, la clase o la nación en la que nacimos. Esas viejas unidades, en la medida que subsisten, parecen reformularse como pactos móviles de lectura de los bienes y los mensajes. . (1995, p.6)

Esta unificação de informação e de conhecimentos entre as nações mundiais, pela globalização, e as mídias novas, no caso a internet, têm grande parte nisso. Assim, para esses autores críticos da globalização, a variedade de formas para se obter uma informação e a rapidez em que podemos ter acesso é uma realidade. Portanto, a publicidade e informações desnecessárias às crianças também estão disponíveis. No Brasil já existe uma lei que ampara a criança com conteúdo inadequado nas mídias. Segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (1990, p.25):

Art. 76. As emissoras de rádio e televisão somente exhibirão, no horário recomendado para o público infante juvenil, programas com finalidades educativas, artísticas, culturais e informativas.

Parágrafo único. Nenhum espetáculo será apresentado ou anunciado sem aviso de sua classificação, antes de sua transmissão, apresentação ou exibição

Mas os discursos que cercam as crianças são de indução e sedução para o consumo. Mesmo proibidas pela legislação, cenas impróprias e violência explícita são mostradas todos os dias nos telejornais e novelas, como parte cotidiana da programação que as crianças ouvem e veem, como sendo algo normal. Como agravante, vale lembrar que, enquanto a TV está ligada, as crianças podem estar conectadas a redes de internet que as levam aonde desejarem, com apenas um toque na tela. Esta será uma discussão para o próximo capítulo.

## **CAPÍTULO 2: CONSUMO DAS MÍDIAS E SUBJETIVIDADE NA INFÂNCIA DAS CRIANÇAS**

Neste capítulo será trabalhado de forma mais detalhada sobre as crianças e o consumo das mídias. Assim como também o seu uso, quais as mídias a que mais elas têm acesso, quanto tempo disponibilizam para estar conectados e o que fazem com estas mídias. Diante das pesquisas dos assuntos abordados anteriormente, como fica o autoconhecimento de seu próprio “eu” para a criança? O que consegue identificar como sendo pertencente aos “seus” desejos de infância?

Na contemporaneidade tudo que se faz envolve algum tipo de tecnologia, existe uma espécie de dependência dos produtos tecnológicos. Não poderia ser diferente, já que estamos vivendo a “Era Digital” e as crianças desde que nascem estão conectadas digitalmente, como reforçam Campos & Souza:

A mídia invade nosso cotidiano. A criança e o adolescente de hoje não conheceram o mundo de outra maneira - nasceram imersas no mundo com telefone, fax, computadores, televisão, etc. TVs ligadas a maior parte do tempo, assistidas por qualquer faixa etária, acabam por assumir um papel significativo na construção de valores culturais. A cultura do consumo molda o campo social, construindo, desde muito cedo, a experiência da criança e do adolescente que vai se consolidando em atitudes centradas no consumo. (2003, p.4)

À medida que as crianças crescem, também aumenta o desejo e a variedade de produtos tecnológicos inovadores no mercado e a relação do ser humano com as tecnologias têm se estreitado cada vez mais.

Com a globalização, com as mudanças na relação homem-trabalho na contemporaneidade, temos assistido uma revolução científico-tecnológica que tem impactado o cotidiano e as relações sociais. Nesse processo, entendemos que a tecnologia sempre esteve presente na relação homem-trabalho, desde as primeiras ferramentas criadas, como machados, lanças até a máquina a vapor, motor elétrico, o computador, como resultado de transformações complexas das técnicas e trabalho humano. (CHAVES, 2014. p.5)

Neste contraste de autores que apresentam diferentes perspectivas analíticas referente às mídias, existe algo que Buckingham, (2007, p.119) considera equivocado nos termos de debate “considerar que as crianças sejam ou vítimas passivas da mídia ou consumidoras ativas significa efetivamente vê-las como isoladas dos processos de mudança social e cultural mais amplo”. Assim os autores pesquisados pensam e colaboram com suas ideias de diferentes maneiras. Para Canclini:

No es la estructura del medio (televisión, radio o video) la causa del achatamiento cultural y de la desactivación política: las posibilidades interactivas y de promover la reflexión crítica de estos instrumentos comunicacionales han sido muchas veces demostradas, aunque más bien en micro experiencias, de baja eficacia masiva.

Tampoco debe atribuirse el desinterés por la política sólo a la disminución de la vida pública y al repliegue familiar en la cultura electrónica a domicilio: no obstante, esta transformación de las relaciones entre lo público y lo privado en el consumo cultural cotidiano constituye un cambio básico de las condiciones en que deberá ejercerse un nuevo tipo de responsabilidad cívica. (1995, p.8)

No caso da globalização, grandes empresas injetam tempo e dinheiro em pesquisas e no desenvolvimento de novos materiais tecnológicos. A cada dia um novo produto é lançado e o que era novo se torna velho rapidamente e o que alegrava com algo adquirido, conquistado, não tem mais interesse. Ainda segundo Chaves,

O apelo à industrialização do brincar, por meio de jogos e mídias eletrônicas, reduziu o lúdico em diversão consumista não criadora, na qual a criança ao invés de experimentar, explorar, conhecer o mundo, criando-o e modificando-o à sua vontade, fica submissa a controlar brinquedos à distância ou a comandar movimentos de figuras na tela, pois estes brinquedos supõem uma determinada lógica para brincar, caso contrário não funcionam. A criança repete movimentos e ações mecânicas, reproduzindo a lógica do jogo. (2014, p.16)

Cada vez que a indústria lança um jogo, um brinquedo digital, ou qualquer que seja o material tecnológico para as crianças, já existem técnicos e pesquisadores trabalhando na construção para o próximo modelo. Versões diferentes de produtos variados, que os meios publicitários fazem propaganda em todos os meios de comunicação. Tudo para mostrar à criança ou ao adolescente o que precisa possuir para estar na moda ou pertencer a um determinado grupo. Neste sentido Campos & Souza destacam que:

A contemporaneidade tem-se caracterizado pelas relações de produção e de consumo permeando as interações sociais. Temos acompanhado mudanças nas relações estabelecidas entre adultos e crianças, bem como o surgimento de uma nova produção da subjetividade em função da organização do cotidiano pela mídia e o modo como a experiência das crianças, dos jovens e dos adultos vem se transformando na sociedade de consumo. Portanto, crianças, adolescentes e adultos alteram suas relações intersubjetivas a partir das influências que a mídia e a cultura do consumo exercem sobre todos nós. (2003, p.2)

Esta relação de oferta e demanda, trocas comerciais, não é natural e nem abstrata, segundo Canclini (1995), sim resultado de interações socioculturais entre as pessoas. O autor destaca ainda que:

La confrontación de las sociedades modernas con las "arcaicas" permite ver que en todas las sociedades los bienes cumplen muchas funciones, y que mercantil es sólo una de ellas. Los hombres intercambiamos objetos para satisfacer necesidades que hemos fijado culturalmente, para integrarnos con otros y para distinguirnos de ellos, para realizar deseos y para pensar nuestra situación en el mundo, para controlar el flujo errático de los deseos y darles constancia o seguridad en instituciones y ritos. (1995, p.9)

Apesar das mídias digitais fazerem parte de toda a sociedade, sendo também da vida dos adultos, não somente das crianças, fazendo assim parte da normalidade da criança, estar em contato com tantas informações. Segundo Buckingham (2007) as tecnologias da indústria

mediática, tiveram grandes produções em todas as áreas e transformações nos processos de distribuição e recepção: a proliferação, a convergência entre tecnologias de comunicação e de informação e o acesso. Um exemplo disso está nos dados da pesquisa a seguir:

Observou-se que os mais jovens – com idades entre 9 e 10 anos – declararam como principais atividades aquelas relacionadas à busca de informações e conteúdos para fins escolares, além de darem destaque a atividades de entretenimento. Enquanto 83% das crianças afirmaram realizar trabalhos escolares e 62%, pesquisar informações em *sites* de busca, o percentual daqueles que jogam sozinhos na rede atinge os 69%. (TIC KIDS ONLINE 2013, 2014, p.123)

Contrapondo a estes dados citados, alguns críticos, afirmam que nem sempre estas informações são adequadas às crianças, sendo que o cuidado, o zelo e a proteção, precisam estar presentes toda vez que tiverem acesso. Com tanto tempo livre para ser usado com produtos como videogame, *tablets*, notebook, computador, celular e outros brinquedos tecnológicos, que fica difícil para as crianças encontrarem maneiras de incluir as brincadeiras que exijam o físico e a criatividade. Na busca por novos produtos vistos em algum meio de comunicação, pode ocorrer a descoberta de informação antes guardadas pelos adultos, agora a criança tem a possibilidade de se apropriar sozinhas de informações (sob a forma de imagens, sons, que vêm acompanhadas de emoções) que alguns autores julgam impróprias ou prematuras para sua idade. Esta parece ser a posição de Meira

Encontramos na televisão outras vias que operam a artificialização da existência, inclusive nas programações dirigidas às crianças, onde a publicidade desfila suas cenas nos intervalos apresentando uma série interminável de brinquedos e objetos de consumo “a serem desejados pelas crianças”, prometendo-lhes o acesso a um gozo sem fim. (2003, p.76)

Segundo essas visões existem propagandas e outros meios apelativos de consumo para as crianças, encontramos ou acessamos todas as vezes que temos contato com uma mídia. Segundo a Tic Kids OnLine 2013:

O acesso e o uso de mídias digitais vêm, muitas vezes, acompanhados de situações de risco, sejam elas de caráter técnico, como vírus e *spywares*, ou relacionadas à exposição a conteúdos considerados inapropriados, entre outros problemas. Nesse sentido, é imprescindível a compreensão dos usos que crianças e adolescentes fazem da rede para se pensar em estratégias e políticas públicas que visem potencializar os benefícios e oportunidades e minimizar os riscos e potenciais danos associados a essa experiência. (2014, p.112)

Algumas pesquisas podem ajudar a entender este momento em que vivemos desta parte da população que está na “geração digital”. Segundo a revista Panorama Setorial da Internet,

Ao considerar que 98% dos domicílios brasileiros possuem televisão e 43% estão conectados à Internet, é possível imaginar o alcance da publicidade em nossa sociedade. Se a Internet é, hoje, um dos grandes veículos de sua circulação, com propagandas em portais, redes sociais e jogos *on-line*, a exposição de crianças e adolescentes a tais conteúdos é considerável: 75% dos indivíduos de 10 a 15 anos são

usuários de Internet, enquanto esse percentual é de 51% para o total da população. (2015, p. 1)

São dados que ajudam a pensar na velocidade que as informações estão chegando às casas das pessoas, já que maior parte dos acessos são nas residências. Como já vimos anteriormente nas falas de vários autores, tantos apelos consumistas e propagandas direcionadas ao mundo infantil buscam conquistar o desejo da criança em ter um novo produto:

Entre as crianças e os adolescentes que tiveram contato com algum tipo de publicidade ou propaganda na televisão, 46% declararam ter gostado ou gostado muito dos conteúdos vistos. Já o percentual de crianças e adolescentes que não gostaram ou odiaram as propagandas a que foram expostos é de 23%. Uma parcela significativa (29%) dos jovens apresentou ainda uma postura indiferente em relação a esses conteúdos, declarando nem gostar nem desgostar dessa exposição. (TIC KIDS ONLINE 2013, 2014, p.127)

Os números são interessantes e bem expressiva é a quantidade de crianças e adolescentes que estão entre as que não gostam das publicidades. Muitos críticos discutem que essas escolhas por bens materiais não se resumem apenas para suprir suas necessidades, mas vão além de uma simples compra é uma questão de ser pertencente a uma vida social. Canclini compreende que:

Vincular el consumo con la ciudadanía requiere ensayar una reubicación del mercado en la sociedad, intentar la reconquista imaginativa de los espacios públicos, del interés por lo público. Así el consumo se mostrará como un lugar de valor cognitivo, útil para pensar y actuar significativa, renovadoramente, en la vida social. (1995, p. 10)

Outros autores discutem em que a criança se torna passiva a toda esta publicidade e consumo midiático. Como estão contempladas no que Magnabosco destaca, ao relacionar consumo, escola e infância:

E a infância na cultura do consumo torna-se consumidora. Deixa de ser a fase da inocência e da tranquilidade. A criança que precisa da escola para aprender é a mesma que domina a computação. E a atração da escola, sem o brilho, sem a cor e sem o movimento que a eletrônica oferece, se perde e entra em crise. A velocidade de acesso à informação e ao conhecimento vicia a criança na instantaneidade e a velocidade da escola frustra o aluno. Mas isto não é para todos, não. Lembra da idade média, quando ainda não havia o que chamamos de infância? O indivíduo vale pelo que possui, pelo que veste, pelo que consome. E os pais usam dos bens de consumo para punir ou premiar comportamentos. Os marcos da infância, segredo e vergonha do adulto perdem seu sentido. Quase nada mais é segredo e resta pouco que ao adulto faça vergonha diante da criança. Ela já sabe tudo, ou quase, e o que não sabe pode acessar. (MAGNABOSCO. 2007, p.54)

Para autores como Magnabosco, a fim de que a criança possa estar intimamente conectada às informações e ao entretenimento, a cultura do consumo está sempre inventando novas necessidades. E a indústria midiática faz grandes investimentos em produção e em propaganda, assim são rapidamente recuperados caso ocorra alguma queda de venda, devido à lei de oferta e procura. No caso do Brasil, alguns setores da sociedade brasileira têm tentado colocar limites a esta ação das empresas publicitárias:

O tema ganhou força na mídia com a aprovação da Resolução 163 do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (Conanda), em março de 2014, que define como abusiva toda a comunicação mercadológica voltada para crianças e adolescentes que, procurando persuadi-los ao consumo, utilize-se de recursos como trilhas sonoras de músicas infantis, personagens, pessoas ou celebridades com apelo ao público infantil, bonecos, desenhos animados, entre outros. (PANORAMA SETORIAL DA INTERNET, 2015, p. 2)

Assim como já existe uma Resolução que ajuda no combate ao abuso de tantas informações que induzem ao consumo, também são muitos os debates acerca deste assunto. Para a pesquisadora Isabel Orofino, citada na revista Panorama Setorial da Internet, a Resolução 163 está equivocada ao pressupor que toda publicidade é ruim:

O que precisamos saber é que conteúdos queremos veicular com a publicidade e como veiculá-los, mas não abrir mão desta prática social e cultural. Todas as campanhas educativas se fundamentam a partir do mesmo formato de comunicação, por exemplo. O que precisa é regular e regulamentar. (2015, p. 3)

Na seção III, Da publicidade, no Código de Defesa do Consumidor brasileiro, encontramos a seguinte regulamentação:

Art. 37. É proibida toda publicidade enganosa ou abusiva.

§ 1º É enganosa qualquer modalidade de informação ou comunicação de caráter publicitário, inteira ou parcialmente falsa, ou, por qualquer outro modo, mesmo por omissão, capaz de induzir em erro o consumidor a respeito da natureza, características, qualidade, quantidade, propriedades, origem, preço e quaisquer outros dados sobre produtos e serviços.

§ 2º É abusiva, dentre outras a publicidade discriminatória de qualquer natureza, a que incite à violência, explore o medo ou a superstição, se aproveite da deficiência de julgamento e experiência da criança, desrespeite valores ambientais, ou que seja capaz de induzir o consumidor a se comportar de forma prejudicial ou perigosa à sua saúde ou segurança.

§ 3º Para os efeitos deste código, a publicidade é enganosa por omissão quando deixar de informar sobre dado essencial do produto ou serviço.

Depois porque os impactos que as mídias em geral causam sobre o ser humano, são tão grandes, que não se pode imaginar voltar à vida medieval, já que o poder de imaginação não é tão necessário, pois tudo é tão aproximado a nossa realidade. Assim como em vários setores da sociedade industrial, também ocorreram mudanças tecnológicas e as culturais nas mídias. Contrapondo o que alguns autores dizem, em que a criança é passiva e influenciável, Buckingham destaca que:

Se o debate público sobre a relação entre as crianças e as mídias tornou-se mais preocupado em defender as crianças do mal – em um tipo de protecionismo moral -, os discursos que circulam no interior da indústria da mídia parecem se mover em outra direção. Ali, as crianças não são mais vistas como basicamente inocentes e vulneráveis à influência. Ao contrário, elas são cada vez mais consideradas consumidoras mediáticas sábias, sofisticadas e exigentes. (2007, p.139)

No entanto até que ponto a criança não sabe decidir por si, algo ou produto que lhe seja de seu interesse, sem nenhum pensamento crítico àquela compra? Independentemente do que os adultos querem ou exigem das crianças, o meio em que estão inseridas, agregam valores e

trazem informações, que fazem com que as crianças possam fazer algumas tomadas de decisões. Buckingham (2007, p.210) destaca ainda que “a imagem popular das crianças como meras vítimas inocentes dos artifícios sedutores dos capitalistas malvados recorre a ideologias da infância que são muito mais fundamentais”. Contudo, a criança está sendo de alguma maneira impedida de uma formação ética mais completa, que lhe dê uma autonomia de tomada de decisões. De forma que não se pode proteger as crianças o tempo todo do “mundo adulto”, precisa estar ciente do desafio que é estar responsável pela criança e sua formação subjetiva.

Com o avanço tecnológico, surgiram outras formas de poder, que vão além do controle de alguma instituição. Campos & Souza, (2003, p.5) afirma que “nos encontramos em um novo cenário sociocultural: as instituições públicas, os órgãos locais e nacionais estão perdendo seu poder para conglomerados empresariais transnacionais”. Ao mesmo tempo, as mídias digitais concedem ao sujeito experiências mediadas pela tecnologia, a vivência de conhecimento e poderes exercidos por um grupo social ou por pessoas. Para Thompson (2008 apud LACHI & NAVARRO. 25-26 “a mídia fornece ao sujeito novas experiências (experiências mediadas), novos sentidos de pertencimento (sociabilidade mediada), sentidos de passado (historicidade mediada)”. Com isso, a mídia,

Oferece também recursos simbólicos que atuam como possibilidades para a construção de um saber sobre si. Se antes da mídia uma das formas de obter sentidos para a formação das identidades era a interação face a face, com o avanço dos meios de comunicação e da imprensa as informações passam a chegar ao sujeito através das mediações. (LACHI & NAVARRO. 2012, p.25-26)

As grandes mudanças que aconteceram e que estão acontecendo devido ao avanço dos meios tecnológicos não permitem afirmar com convicção que isto seja ruim ou que as crianças estejam sujeitas à catástrofe da “morte da infância”, como analisa Buckingham (2007) ao se referir aos autores que analisa no capítulo dois de seu livro. A privacidade das crianças quando acessam a internet, pode também ser discutida, considerando que os pais e adultos precisam saber o que elas estão vendo ou fazendo online, não como forma de controle, ou de colocar as crianças em uma espécie de castigo, mas para protegê-las de riscos desnecessários.

Em 2013, a TIC Kids Online Brasil constatou que 57% das crianças e adolescentes navegaram na Internet em ambiente privado (no seu próprio quarto ou em outro quarto privativo da casa), enquanto, em 2012, esse percentual era de 26%. Com o aumento do uso da rede no interior dos domicílios, centros públicos de acesso pago à rede, como *lanhouses* e *cybercafes*, apresentaram um decréscimo significativo: passando de 35% em 2012 para 22% em 2013. (TIC KIDS ONLINE 2013, 2014, p.117)

É o que perguntam Campos & Souza:

Como se encontra esse processo de autocontrole na sociedade midiática e imagética, já que a mídia parece desafiar a autoridade do adulto, questionando o lugar de saber

que este ocupava? Essa é uma questão importante e que merece ser levada em consideração. Embora a resposta não seja simples nem imediata, vale refletir sobre o papel da mídia, especialmente o da publicidade, na construção de novos padrões identitários para crianças, jovens e adultos a partir dos signos de prestígios fornecidos pela cultura do consumo. A publicidade se utiliza de modo indiscriminado da imagem da criança, do jovem ou do adulto para vender estilos de vida e mercadorias, criando uma nova fórmula de estratificação social e cultural. O valor das mercadorias e dos objetos substitui o valor do homem, ele próprio transformado em mercadoria, definindo uma nova ética no campo das relações sociais. (2003, p.5)

Um alerta dos autores é que essa criança exposta e sem ter por perto um adulto responsável para mediar as informações que está recebendo, corre o risco de ser usada para divulgar os novos padrões construídos de identidade. Assim, juntando a privacidade que a criança tem de acesso às mídias e a liberdade sem reflexão da informação recebida, pode acontecer uma mudança forçada no seu caráter formativo.

A mídia é uma arma poderosa vertical e concentrada nas mãos daqueles que controlam o fluxo de informações, “os detentores do saber”; como agente formador de opiniões e criador-reprodutor de cultura, a mídia interfere, forma e transforma a realidade, as motivações, os modos de pensar e de agir do homem. Comprometida com sua defesa de interesses, no intuito de fabricar a representação social mais convincente, munida de uma condição valorativa, posiciona-se de maneira ideológica, tomando partido daquilo que é mais interessante e lucrativo a seus olhos. A força midiática é notória naquilo que divulga e no que silencia. (SILVA, 2009, p.3)

O capitalismo, como modelo econômico hegemônico e incentivador do consumo, leva as pessoas a ocuparem seu tempo com compras e aos meios digitais, mas como já vimos anteriormente, temos leis que nos amparam quanto à publicidade. A regulamentação da publicidade é reforçada pela ideia de que a formação da criança não pode vir apenas das mídias, e que o contato com várias outras experiências produzidas culturalmente pela sociedade tem que ser levado em consideração. Como Kramer destaca quando discute os novos modos de brincar e as mídias:

Todos esses elementos externos ao jogo, localizados na escola, na família, no bairro ou na mídia televisiva, entre outros espaços propiciadores de experiências sociais e culturais, são reinterpretados pelas crianças e articulados às suas experiências lúdicas. A partir daí, geram-se novos modos de brincar. A televisão, por exemplo, é um elemento externo de grande influência hoje, mas é preciso salientar que suas imagens e representações não são simplesmente imitadas pelas crianças, mas recriadas a partir de suas práticas lúdicas. (2007, p.41)

Se a criança brinca e se expressa da forma em que foi inserida no seu meio social e ao que conhece culturalmente, isso precisa ser considerada na hora de negatizar ou otimizar as mídias. A formação da identidade deste sujeito, depende da sociedade ao qual é pertencente, para se tornar existente e singular. Segundo Silva (2009, p.1-2) “nesse meio surge a subjetividade, expressão que diz respeito ao modo de ser, aquilo que particulariza o sujeito e é

construída socialmente, numa relação de encontro do eu com o mundo, do ser-com-os-outros-no-mundo”.

Buckingham (2007, p.149-173) no capítulo seis intitulado, “paradigmas em mudança”, faz algumas indagações que precisam ser destacadas e assim nos leva a maiores compreensões de tudo que os autores até o momento discutem. Por isso, um breve resumo, com as principais ideias será necessário neste caso, já que de certa maneira fazem uma síntese de tudo o que foi discutido até agora neste trabalho.

O capítulo seis começa afirmando que a infância deveria ser compreendida como sendo uma construção social e que a ideia de infância, de pensamento e emoção a ela vinculada está em um contínuo processo de definição. Destaca os dois discursos que aqui também foram abordados: aqueles para as crianças e aqueles sobre elas. Porém o foco está nos discursos sobre o público infantil, em relação às mídias eletrônicas, sua definição e debate nas pesquisas acadêmicas. Uma visão de pesquisador que faz também algumas orientações teóricas de sua própria pesquisa. Considerando que as pesquisas não podem ser vistas isoladas, como uma simples verdade científica alheia a outros interesses. Foram realizadas pesquisas e debates sobre o setor público midiático, um fenômeno que reflete a complexidade dos investimentos emocionais, políticos e econômicos na ideia de infância. Ainda segundo o autor, alguns críticos, acreditam que a infância é algo que imaginamos ou que fantasiamos, mas que nunca conseguiremos conhecer definitivamente.

Buckingham se coloca numa posição que ele chama de radicalmente construtivista. Defende que as construções podem e devem ser julgadas em termos de validade de suas evidências empíricas, da coerência e da lógica de seus argumentos teóricos. Diz que essas construções fazem uma diferença na vida das crianças, informam a criação de políticas culturais, práticas de regulamentação e produção de mídia, e também ações de pais e professores. Faz uma crítica aos dois debates, ou seja, os que veem as mídias de forma positiva ou negativa, que parecem que precisam tomar uma posição na hora de falar sobre o assunto. Seu objetivo neste capítulo é identificar os limites destes debates, buscando apontar para além deles. Quer defender uma abordagem mais social na relação entre a criança e a mídia, com capacidade de compreensão mais ampla da mudança social, constitucional e histórica. Quer ainda propor algumas indicações de mudança nos modos de como o público infantil tem sido conceituado e definido nos trabalhos recentes.

Neste sentido, no livro de Buckingham (2007), no capítulo seis, destaca alguns subtítulos e aqui uma resenha de cada:

-Ação e reação - (p.153-155) Pesquisa acadêmica sobre audiência. O público diz que faz julgamentos complexos e diferenciados a respeito do que lê e assiste. Os estudos psicológicos mais recentes tendem a se concentrar nas diferenças individuais que levam os espectadores a responder de maneira diferente às mesmas mensagens. A influência das mídias é cada vez mais estudada levando em consideração outras influências e forças sociais na vida das crianças.

-Rumo a audiência ativa – (p.155-158) As crianças são vistas como processadores ativos de significados. Ao dar sentido as mídias, compreende que usam esquemas ou roteiros, construídos a partir de suas experiências anteriores. Nesta perspectiva, os textos midiáticos não são apenas entregues ao público, mas construído por ele. Uma das limitações desta abordagem é o conceito de atividade, amplamente individualizado e não social. Outro tipo de trabalho na área da pesquisa psicológica é o desenvolvimentismo, visto cada vez mais não-social, não-histórico e individualista.

- Público social – (p.158-161) Pesquisa com ênfase psicológica das análises de cunho sociológico do público infantil, que começaram a surgir nos estudos culturais e da comunicação. Sendo que neste último a discussão se tem afastado dos efeitos e se preocupado com os significados e uso das mídias, mas com forte ênfase na localização dos usos das mídias no contexto amplo das relações sociais e interpessoais. Porém, Buckingham desenvolveu e ampliou vários estudos que investigam como as crianças definem e constroem sua identidade social através da fala sobre televisão. Uma outra abordagem estritamente etnográfica, ou de observação, nos estudos dos usos que as crianças fazem das mídias. Crescente volume de pesquisa-ação em mídia-educação, focada na interação entre conhecimento cotidiano dos alunos e o conhecimento mais acadêmico. Estas pesquisas de modo amplo veem as crianças como agentes ativos e não como receptores passivo da cultura adulta.

-A realidade revisitada – (p.161- 166) Pesquisa com alguns aspectos específicos da relação das crianças com as mídias, sobre o julgamento que fazem do realismo na televisão. Indica diferenças e semelhanças entre esta abordagem e da psicologia cognitiva. Ao fazer julgamentos críticos as crianças buscam definir sua identidade social, tanto em relação aos seus amigos, como em relação aos adultos. A sua pesquisa sugere que os fenômenos cognitivos podem atender a uma variedade de funções sociais. Adultos parecem deslocar “efeitos” da televisão

para cima das crianças, como se não estivessem também submetidos ao mesmo risco. Em seus estudos sobre os telespectadores, Buckingham destaca a importância de deixar claro as distinções de classe social, as crianças de classe média falam a maior parte ao entrevistador, respeitando seu poder e as crianças da classe trabalhadora parece às vezes quase irrelevante. O julgamento sobre a realidade da televisão neste caso, é mais preocupante para as crianças da classe média.

-Os limites da audiência ativa – (p.166-171) Três ênfases centrais: criança como um público ativo, compreender o ponto de vista da criança em seus próprios termos e situar os usos que fazem com as mídias dentro de um contexto mais amplo das relações sociais e interpessoais. Existem problemas e limitações nestas características, em que o autor vai desenvolvendo ao longo do texto.

- Reconstruindo a audiência infantil – (p. 172- 173) Buckingham faz algumas indagações: 1) escolhas polarizadas, quando se trata do poder da mídia nos debates, com apelos emocionais nas construções sobre infância. 2) Desenvolvimento futuro pode haver duas direções possíveis para pesquisa da audiência infantil. 3) É preciso entender as relações entre tecnologias, instituições, textos e audiências, sem necessariamente priorizar qualquer um deles. 4) Olhar as mídias amplamente, condições materiais e simbólicas nas quais as atividades ocorrem. 5) Existe uma necessidade de irmos além da construção individualista da infância e de trabalharmos em direção a uma análise social mais ampla.

Buckingham com este capítulo buscou identificar uma variedade de formas diferentes de atividade e competência, onde o público infantil não é mais visto em termos essencialistas. Assim o autor reforça também a disputa nos diferentes discursos, mas traz a nova abordagem a ser considerada, onde a infância é uma construção social.

A partir dessa síntese feita de alguns capítulos de Buckingham e os demais autores desta pesquisa, consideramos que foi possível encontrar autores otimistas, com uma visão essencialista e acreditam que principalmente as mídias digitais ajudam as crianças e os jovens a serem os transformadores sociais. Outros que veem as mídias como sendo algo poderoso e negativo para as crianças, podendo desencadear problemas sérios como a “morte da infância”.

Podemos compreender o quanto os discursos são importantes e reforçam ideias e ideais na vida do ser humano. A formação da criança acontece em seu meio social, em um processo que independe das mídias digitais, mas sim do cuidado e do que culturalmente ela se apropria.

Então, para compreender até que ponto a tecnologia influencia na formação das crianças, é preciso entender que o adulto possui um papel importante na formação deste sujeito. Nunca esquecendo que a criança precisa estar sempre em interação e socialização, para um desenvolvimento amplo, com uma formação singular e universal.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Depois de tantas leituras e diferentes perspectivas analíticas dos autores aqui pesquisados, acredito ter chegado a uma resposta plausível até este momento da pergunta problema. As mídias digitais não afetam a subjetividade das crianças sozinhas, existem e estão disponíveis para que seja feito o seu uso; depende de quem as usa e como estão sendo usadas. As mídias digitais ajudam na formação da identidade, mas existem muitos outros pontos que devem ser considerados neste processo. Assim como alguns autores entendo que as mídias digitais não são responsáveis universais na formação da identidade de uma criança. O processo de formação de identidade é longo e tudo que a criança vivencia e experiência socialmente, ajudará em sua formação social, ética e cultural. A formação da criança acontece em seu meio social, em um processo que independe exclusivamente das mídias digitais, mas sim do cuidado e do que culturalmente ela se apropria.

De modo geral, a pesquisa realizada conseguiu fazer com que compreendesse várias visões que os autores têm referente às mídias e a formação integral da criança. Considerando a criança como um ser social, histórico e com uma infância singular, podemos assim, então dizer que a vivência e experiência estão chegando até ela.

Uma vez que a criança está em um processo de “vir a ser”, um adulto, não deixa de estar socialmente ativa, produzindo cultura e se apropriando da cultura existente. Nos dias de hoje as crianças estão digitalmente conectadas umas às outras e com tudo que os cerca, a internet, faz o papel de mediadora entre as informações e entre as pessoas. Não se pode negligenciar o risco que a internet pode trazer quando mau utilizada, quando não se tem o cuidado em restringir ou delimitar as informações acessadas.

As crianças nasceram nesta era digital e nada fará com que estejam à parte de toda esta evolução das mídias digitais. Estão no dia a dia, seja em casa, na escola ou em qualquer lugar que se encontrem: as crianças vivem, respiram e almejam sempre algum brinquedo ou brincadeira, ligada às “novas mídias”. A mídia não pode ser considerada na vida da criança como vilã ou salvadora, a formação da identidade é um processo, que independe da vontade do adulto. Apenas fazem parte e agregam informações que podem ser ruins ou ótimas, depende da maturação da criança no momento em que recebe. Neste caso é o adulto que auxilia e ajuda na seleção de certas informações, não deixando a criança sozinha nas escolhas.

Assim como as mídias, a infância teve mudanças visíveis ao longo do tempo e permanece em mudança, nem por isso as crianças deixam de vivenciá-las, só que de maneira diferente a que tivemos. Como vimos, o conceito sobre infância foi sendo escrito historicamente e sendo mudado aos poucos cada geração vivenciou o que estava em desenvolvimento. Esta geração nasceu na era tecnológica, a dificuldade está no adulto em lidar com isso e não para as crianças. As mídias são meios de resolver necessidades do ser humano, auxiliam na resolução de muitos problemas e facilitam a vida, mas existem muitas outras coisas que também fazem parte do dia a dia. Não se pode culpabilizar as mídias digitais pelo mau ou bom cidadão, existem muitas outras condições sociais que influenciam na formação deste sujeito.

Esta pesquisa mudou minha maneira de pensar as mídias digitais, sempre considerei negativa às crianças, mas compreendi que, se para nós adultos é tão importante e necessário, então como exigir que saiam e brinquem, da maneira que brincamos um dia, se não a ensinamos as brincadeiras? A falta de tempo impede ou limita na hora de conversar ou estar com a criança e existe ainda a competição entre a atenção dos responsáveis e as mídias. Muitas vezes a criança clama por atenção de alguém em casa, mas não tem, e alguns reflexos disso são vistos em outros lugares que frequenta ou acontece um isolamento.

Vivemos em uma sociedade e precisamos desenvolver todas as formas de linguagem com as crianças que precisam ter acesso a tudo que produzimos culturalmente, seja em termos tecnológicos ou culturais. As brincadeiras e os brinquedos sofreram mudanças ao longo do tempo e cabe ao adulto não deixá-los esquecidos, não como uma substituição, mas agregar valores e experiências na vida da criança. Nada além de enriquecer a aprendizagem de forma divertida e preservando a infância que a criança possui e precisa vivenciar.

O risco das mídias digitais, quanto ao acesso de forma excessiva, está em problemas que podem causar fisicamente e nas informações sem filtro, que contribuem para uma relação social nada favorável. É importante a interação social, não apenas online, pela internet ou outro tipo de meio tecnológico, mesmo porque, quando adultos a vida e o mercado de trabalho exigirá alguns desses predicados. A criança tem vontades e é formadora de opinião, não pode se perder isso com o tempo, precisa ser incentivada pelos adultos que a cercam, a entender o que é pertencente ao seu “eu” e o que a diferencia das demais pessoas. A ética de um ser humano começa em sua infância, é sua experiência e tudo que obteve como conhecimento, aliado ao incentivo de um adulto.

A pesquisa trouxe limitações quanto aos estudos “negativos” e “positivos” das mídias digitais, muitos trabalhos são conservadores e pessimistas e outros otimistas e existencialistas, todos radicais demais em suas pesquisas. Tive dificuldade de encontrar algo mais sensato que tivesse uma busca imparcial, quando se tratava no tema criança, brincadeira e tecnologia. Outro fato foi a delimitação de faixa etária das crianças nos trabalhos, porque tem diferença segundo pesquisas entre as crianças e o uso das mídias. Uma indicação de pesquisa poderia ser esta diferença de uso das mídias pelas crianças nas diferentes faixas etárias, para aprofundar este estudo, onde acontece o ponto de maior mudança de amadurecimento de opinião. Digo isto porque nesta pesquisa entendi que a criança de 6 a 10 anos tem condição de diferenciar publicidades e fazer escolhas próprias.

Este trabalho trouxe a oportunidade de ir além do senso comum, porque julgava as mídias como causadoras de problemas, divisora de famílias e maléficas às crianças. Assim como na vida do adulto, as mídias estão impregnadas na vida da criança também, novas brincadeiras surgiram com esta nova geração. Para a criança vivenciar as brincadeiras ditas tradicionais, o adulto precisar mostrar como se brinca e a possibilidade de mudanças que podem fazer. No entanto cabe ao adulto se mobilizar, por uma formação que torne a criança um ser crítico que consiga compreender sua importância de existir. Seja em casa, na escola ou no meio em que vive. As mídias vão fazer parte do cotidiano da criança, por isso, além do que aprendem sozinhos, outros conhecimentos precisam ser apresentados pelos adultos.

## REFERÊNCIAS

- ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1981
- BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: 2007. Edições Loyola, SP, Brasil.
- CAMPOS, Maria Malta; ROSEMBERG, Fúvia. **Crerios para um atendimento em creches que respeite os direitos fundamentais da criança**. Brasília: MEC/uiSEF/COEDI, 1995
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GIRARDELLO, G.: **Imaginação: arte e ciência na infância**. *Revista Pro-posições*, Campinas, v.22, n.2 (65), maio/ago 2011.
- OLIVEIRA, Z.de M.R. **Educação infantil: muitos olhares**.2.ed.São Paulo: Cortez,1995
- SOUSA, Ana Maria Borges de; MIGUEL, Denise Soares; LIMA; Patrícia de Moraes. A escola, as infâncias e os contextos de violência In: Módulo 1: **Gestão do cuidado e educação biocêntrica**. Curso de Especialização em A Gestão do Cuidado para uma Escola que Protege na modalidade a distância. Florianópolis: UFSC-CED-Nuvic, 2010.
- VIGOTSKI, L.S.: *Imaginação e criação na infância*. Trad. Zoia Prestes, com comentários de Ana Luiza Smolka. São Paulo: Ática, 2009.

### Material da internet

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. Edição revista e ampliada. Martins Fontes: São Paulo/2007 Disponível em: <http://charlezine.com.br/wp-content/uploads/2011/11/Dicionario-de-Filosofia-Nicola-ABBAGNANO.pdf>. Acesso 10 nov. 2016
- BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BRASIL. Secretaria da Educação Básica. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Organização de J. Beauchamp, S. D. Pagel, A. R. do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. Disponível em: <http://www.mec.gov.br/>>. Acesso em: jan.2011. p 33- 45

BRASIL, Casa Civil. **Código de defesa do Consumidor**. LEI Nº 8.078, DE 11 DE SETEMBRO DE 1990. Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8078.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078.htm). Acesso em 10 jun. 2016

BRASIL, Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília: 05 de Outubro de 1988. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constitui%C3%A7ao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constitui%C3%A7ao.htm). Acesso em 23 jun. 2016

BRASIL, ECA. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. LEI 8.069, Brasília: 13 Julho de 1990, Disponível em: 20-06-15 [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm). Acesso em 24 jun. 2016

BRASIL, Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB LEI Nº9.394, Brasília: 20 de Dezembro de 1996, 185º da Independência e 108º da República 1996, Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>. Acesso em 18 jun. 2016

CANCLINI, Néstor García. **El consumo sirve para pensar**. En: *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México, Grijalbo, 1995, pp. 41-55. Disponível em:

[http://perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/garcia\\_canclini.\\_el\\_consumo\\_sirve\\_para\\_pensar.pdf](http://perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/garcia_canclini._el_consumo_sirve_para_pensar.pdf). Acesso em 10 nov. 2016

CHAVES, Isabelle Cristine Gutierrez. **Tecnologia E Infância: Um Olhar Sobre As Brincadeiras Das Crianças**. Maringá: 2014. Disponível em: Disponível em: <http://www.dfe.uem.br/TCC-2014/IsabelleC.G.Chaves.pdf>. Acesso em 10 jun. 2016

KAMER, Sonia. **A infância e sua singularidade**. In: BRASIL. Secretaria da Educação Básica. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Organização de J. Beauchamp, S. D. Pagel, A. R. do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. Disponível em: <http://www.mec.gov.br/>>. Acesso em 14 set. 2016. p.13-23

LACHI, P., NAVARRO, P. **O corpo moldado: corporeidade mediada e subjetiva**. In TASSO, I., and NAVARRO, P., orgs. Produção de identidades e processos de subjetivação em práticas discursivas. Maringá: Eduem, 2012. pp. 15-39. Disponível em <http://books.scielo.org/id/hzj5q/pdf/tasso-9788576285830-02.pdf>. Acesso 20 out. 2016

MAGNABOSCO, Milton. **Criança, Brinquedo E Tecnologia: Uma Relação Delicada**. Curitiba: 2007. Disponível em:

[http://files.dirppg.ct.utfpr.edu.br/ppgte/dissertacoes/2007/ppgte\\_dissertacao\\_239\\_2007.pdf](http://files.dirppg.ct.utfpr.edu.br/ppgte/dissertacoes/2007/ppgte_dissertacao_239_2007.pdf).

Acesso em 15 jun. 2015

MEIRA, Ana Marta. **Benjamin, Os Brinquedos e a Infância Contemporânea**. Rio Grande do Sul: Dez.2003 Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v15n2/a06v15n2>. Acesso em 14 jun. 2015

REVISTA PANORAMA SETORIAL DA INTERNET. **Crianças e Adolescentes no Brasil: riscos e oportunidades na Internet**. Ano 5. Número 1. Publicado em 01 de março de 2013. Por CGI.BR / NIC.BR Disponível em [http://cetic.br/media/docs/publicacoes/6/PAS-2013-03-Crian%C3%A7as-e-adolescentes\\_FINAL.pdf](http://cetic.br/media/docs/publicacoes/6/PAS-2013-03-Crian%C3%A7as-e-adolescentes_FINAL.pdf). Acesso em 05 out. 2016

REVISTA PANORAMA SETORIAL DA INTERNET. Nova Geração Digital: A Internet na Vida das Crianças Brasileiras. Ano 2. Número 4. Publicada em novembro/2010. Por CGI.BR / NIC.BR. Disponível em [http://cetic.br/media/docs/publicacoes/6/PAS-2010-11-REL-Panorama-setorial-Nova-Generacao-Digital-Rev\\_FINAL.pdf2](http://cetic.br/media/docs/publicacoes/6/PAS-2010-11-REL-Panorama-setorial-Nova-Generacao-Digital-Rev_FINAL.pdf2). Acesso em 10 out. 2016

REVISTA PANORAMA SETORIAL DA INTERNET. **Publicidade, infância e tecnologia**. *Discussão sobre a propaganda direcionada às crianças divide opiniões*. Publicado Em: 23 De Abril De 2015 Por: Cgi.Br / Nic.Br. Disponível em <http://cetic.br/publicacao/ano-vii-n-1-tecnologia-e-infancia/>. Acesso em 20 nov. 2016

SILVA, E. F. G & SANTOS, S. E. B. O impacto e a influência da mídia sobre a produção da subjetividade, In: Abrapso, XV, 2009, Maceió, Faculdade Integrada Tiradentes – FITs. **Anais**, Maceió: FITs Disponível em: [http://www.abrapso.org.br/siteprincipal/images/Anais\\_XVENABRAPSO/447.%20o%20impacto%20e%20a%20influ%C4nciancia%20da%20m%C3%ADdia.pdf](http://www.abrapso.org.br/siteprincipal/images/Anais_XVENABRAPSO/447.%20o%20impacto%20e%20a%20influ%C4nciancia%20da%20m%C3%ADdia.pdf). Acesso em 12 out. 2016

TIC KIDS ONLINE BRASIL 2013 [livro eletrônico]: **pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil**. Publicado em 10 de novembro de 2014. 1. ed. – São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2014. Disponível em <http://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic-kids-online-2013.pdf>. Acesso em 04 out. 2016