



13^a REUNIÃO REGIONAL SUDESTE ANPEd

EM DEFESA DA EDUCAÇÃO PÚBLICA, LAICA E
GRATUITA: POLÍTICAS E RESISTÊNCIAS

1762 - Pôster - 13a Reunião Científica Regional da ANPEd-Sudeste (2018)
GT 07 - Educação de Crianças de 0 a 6 anos

INFÂNCIAS E MÍDIAS: UM CHOQUE GERACIONAL NA CONSTRUÇÃO DE UM NOVO ARRANJO NAS RELAÇÕES CRIANÇAS-ADULTOS

Erika Maria de Oliveira - Universidade Federal de Alfnas
Agência e/ou Instituição Financiadora: Fapemig

Resumo

Este artigo é fruto de uma pesquisa de mestrado que tem por objetivo refletir sobre os novos arranjos nas relações entre crianças e adultos, que têm, como consequência, um choque geracional no que se refere ao papel das mídias e da tecnologia nesse emaranhado de relações. O referencial teórico utilizado baseia-se em estudos como os de Castells (1999); Prensky (2010); Dornelles (2011); e de sociólogos da infância. A metodologia foi de natureza básica, com abordagem qualitativa descritiva interpretativa. Os instrumentos utilizados foram: aplicação de questionários, grupos focais e um projeto de intervenção com utilização de *tablets*. Foi realizada com crianças de 5 a 7 anos de idade, frequentes em duas instituições escolares do Sul de Minas Gerais, junto a seus pais e professores. Os resultados parciais se mostram satisfatórios, bem como revelam alguns elementos referentes ao papel social ativo que a criança nativa da era tecnológica tem ao se relacionar com seus pares e também com adultos.

Palavras-chaves: Infâncias, mídias, relação criança-adulto e representações sociais.

INFÂNCIAS E MÍDIAS: UM CHOQUE GERACIONAL NA CONSTRUÇÃO DE UM NOVO ARRANJO NAS RELAÇÕES CRIANÇAS-ADULTOS

Resumo

Este artigo é fruto de uma pesquisa de mestrado que tem por objetivo refletir sobre os novos arranjos nas relações entre crianças e adultos, que têm, como consequência, um choque geracional no que se refere ao papel das mídias e da tecnologia nesse emaranhado de relações. O referencial teórico utilizado baseia-se em estudos como os de Castells (1999); Prensky (2010); Dornelles (2011); e de sociólogos da infância. A metodologia foi de natureza básica, com abordagem qualitativa descritiva interpretativa. Os instrumentos utilizados foram: aplicação de questionários, grupos focais e um projeto de intervenção com utilização de *tablets*. Foi realizada com crianças de 5 a 7 anos de idade, frequentes em duas instituições escolares do Sul de Minas Gerais, junto a seus pais e professores. Os resultados parciais se mostram satisfatórios, bem como revelam alguns elementos referentes ao papel social ativo que a criança nativa da era tecnológica tem ao se relacionar com seus pares e também com adultos.

Palavras-chaves: Infâncias, mídias, relação criança-adulto e representações sociais.

Introdução

A era tecnológica digital traz um novo arranjo nas relações estabelecidas entre crianças, adultos e sociedade. As representações das crianças são determinadas por um contexto social marcado por relações mediadas também pelas

mídias digitais (celulares, internet, *Facebook*, *tablets*) e que potencializam novas representações de infâncias. Infância esta marcada por novas experiências que a difere das outras infâncias como as que vivenciaram os nossos pais e avós, gerações que tiveram suas infâncias marcadas por outros significados e modos de socialização que faziam parte de uma experiência em que não havia, como centro, as demandas e reorganizações causadas pela era digital. Ao contrário disso, as crianças da atual geração globalizada já nasceram nesse ambiente tecnológico. Por isso, as relações estabelecidas com os “aparatos tecnológicos” determinam novas experiências de aprendizagem e de autoafirmação da criança no meio em que está inserida.

Desenvolvimento

Corsaro (2011) define a Infância “como uma forma social”, que passa por um período de vida temporário para a criança, que é relativo a cada indivíduo e, para o qual, pode haver várias durações, além de ser uma categoria estrutural. A infância se transforma gerando várias infâncias, pois depende do meio e da temporalidade em que o indivíduo está inserido, e existe “enquanto espaço social para receber qualquer criança nascida e para incluí-la [...] por todo o período de sua infância. Quando essa criança crescer e se tornar um adulto, a sua infância terá chegado ao fim, mas enquanto categoria a infância não desaparece” (QVORTRUP, 2010, p. 637). O que quer dizer que, na abordagem estrutural, as crianças estão integradas à sociedade, já que representam uma categoria. Diante disso, “em suas infâncias particulares, as crianças são como os adultos, participantes ativos em atividades organizadas” (CORSARO, 2011, p. 43).

O autor salienta ainda que as crianças afetam e são afetadas pela sociedade (CORSARO, 2011). Na interação com informação e tecnologia, a criança modifica os arranjos culturais e sociais na relação com os “aparatos tecnológicos” e, diante disso, vão construindo sua identidade de acordo com as apropriações que realizam no decorrer de sua infância. O “consumo das tecnologias digitais (sejam estes videogames, *tablets*, celulares, computadores, jogos) por crianças e adolescentes é um dos fatores que provoca uma maior produção e inovações tecnológicas” (GALEB, 2013, p. 63). Portanto, as crianças produzem cultura e interferem na reprodução social e nas mudanças culturais.

A facilidade de interação das crianças com o meio tecnológico leva a mudanças significativas na relação criança-adulto. As crianças nascidas nessa era digital comumente se sobressaem no manuseio e na utilização dos “aparatos tecnológicos”, demonstrando facilidade em relação aos adultos. Essa facilidade as leva a serem consideradas “nativas digitais” enquanto os adultos, não nascidos nessa era da informação e tecnologia digital, se sentem estranhados diante desse mundo e, nesse estranhamento, são considerados os “imigrantes digitais”. Conceitos utilizados por Marc Prensky (2001) que considera nativos digitais, os indivíduos nascidos na era digital, e imigrantes, aqueles que estão se familiarizando com as ferramentas tecnológicas e aprendendo, pois não nasceram em contato com elas.

As crianças nessa interação com as transformações tecnológicas corroboram com os indicativos dessa pesquisa no que tange aos saberes das crianças que interferem diretamente na relação que estabelecem com seus pares, mas, principalmente, na ressignificação de uma nova relação com os adultos, ou seja, as transformações tecnológicas colocam as crianças como principal protagonista desse processo, pois abarca novos meios de aprendizagem ainda não vivenciadas nos ambientes educacionais, nas brincadeiras e no trabalho, contribuindo para aprendizagem de diferentes tipos intelectuais, acentuando uma disposição contrária a uma maneira de aprender (ANJOS, 2015).

Metodologia/resultados

Para a compreensão dos novos arranjos nas relações criança-adulto, no que concerne a um choque geracional e no tocante ao papel das mídias e da tecnologia nesse emaranhado de relações. A metodologia foi de natureza qualitativa, com abordagem descritivo-interpretativa. Os instrumentos utilizados foram: aplicação de questionários, entrevistas semiestruturadas, grupos focais e um projeto de intervenção com utilização de *tablets*. Para tanto, foram selecionadas duas escolas, uma com o público de cinco anos e no início de alfabetização, e outra com crianças de sete anos, para imersão pela possibilidade de acompanhar o cotidiano das crianças nas suas mais genuínas subjetividades.

Os resultados preliminares dessa investigação reafirmam o que alguns autores (SETTON, 2005; BARBOSA, 2010; DORNELLES, 2012) pontuam no que concerne à mídia e à tecnologia digital como novos mecanismos de socialização. Os dados produzidos na entrevista coletiva possibilitaram outras percepções relevantes sobre as crianças. A entrevista realizada por meio dos grupos focais levou à produção de dados coletivos. Vários relatos relacionados à temática lançada pela pesquisadora foram aos poucos sendo narrados a respeito das experiências e interações decorridas no cotidiano das crianças e das relações familiares.

As crianças, nas interações com a tecnologia digital (celular, internet, etc), seus pares e adultos, motivados por relações virtuais em tempo real, interpretam o mundo e a inserção nesse meio mediado por “múltiplas interações simbólicas estabelecidas com outras crianças e com os adultos” (DORNELLES, 2012, p. 85). Portanto, pensar na criança atual é pensar, como explicita Dornelles (2012), na configuração das novas infâncias. As crianças, nessa nova instância, são reconfiguradas em novos espaços estruturados em ambientes informatizados, em que são propagados contatos imediatos pelo mundo por meio da internet e outros aplicativos, o que propicia a construção de uma infância globalizada.

Considerando os indicativos do grau de prazer que as crianças sentem nessa relação com os aparelhos tecnológicos, é possível pensar em alguns aspectos fundamentais desse processo histórico, os quais foram constituindo cotidianamente esse sujeito e sendo constituídos por ele, já que “na era das tecnologias de conexão, tocar e brincar são

prazeres em movimento que se apoderam ludicamente das existências” (COUTO, 2013, p. 911). As crianças comumente encaram essas relações com esses aparelhos como uma brincadeira prazerosa, que lhes oferece instrumentos para que se possa usá-los e é compatível com seus interesses. Nessa perspectiva, podemos inferir que as crianças estão considerando a “mídia” como um brinquedo “que transmite à criança certos conteúdos simbólicos, imagens e representações produzidas pela sociedade que a cerca” (BROUGÈRE, 2010, p. 67).

Acostumadas a viver conectadas em rede, as crianças “valorizam o estar em comunicação com os amigos. Esse ‘estar junto’ é fundamental para estabelecer laços e sociabilidades” (COUTO, 2013, p. 911), que se configuram em espaços lúdicos, que complementam suas vidas nas relações em redes tanto individuais, quanto coletivas. Esse aspecto explicita o protagonismo infantil diante da proposição do adulto em relação à exploração do dispositivo. Nessa relação adulto-criança, “características importantes das culturas de pares surgem e são desenvolvidas em consequência das tentativas infantis de dar sentido e, em certa medida, resistir ao mundo adulto” (CORSARO, 2011, p. 129).

Considerações finais

Uma vez que a criança usa a tecnologia como forma de negociação inserida no seu cotidiano, o elemento problematizado é sempre o uso tecnológico, e pouco, a resistência da criança contra o poder adulto que se pretende exercer sobre ela. Diante disso, as crianças produtoras desses dados demonstraram que têm muito a nos ensinar, pois ao considerarmos “a compreensão dos processos de socialização, entendidos como processos de apropriação do mundo pela criança, implica aprender com as crianças e os jovens os modos como eles aprendem, percebem, reelaboram e expressam o que aprendem” (BELLONI, 2010, p. 14). A tecnologia não substitui pais e professores, porém coloca as crianças no centro de todo o processo, considerando que, neste sentido, está atribuída, aos nativos da era digital, a maior potencialidade de mudanças nas relações geracionais, já que, por exemplo, é inerente ao nativo o tensionamento das relações através das negociações para o uso das tecnologias.

Não se pretende que a criança exerça o papel que o adulto desempenha na sociedade. Não é finalidade dizer que as crianças, nas suas mais diversas atividades e relações, subvertem o significado de ser “criança”, mas, sim que ganham novos significados atribuídos ao fato de que, neste arranjo, as crianças se configuram como sujeitos sociais munidos de vontades e que, assim sendo, nos apresentam outra narrativa da experiência da infância.

Referências

ANJOS, C. I. Tatear e desvendar: um estudo com crianças pequenas e dispositivos móveis. Doutorado em Educação – Universidade Federal de Alagoas, 271f. Maceió, 2015.

BELLONI, M. L. **Crianças e mídias no Brasil: cenários de mudanças**. Campinas: Papirus, 2010.

BROGÈRE, G. Brinquedo e Cultura; revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CORSARO, W. A. **Sociologia da infância**. Trad. de Lia Gabriele Regius Reis. Porto Alegre: Artmed, 2011.

COUTO, E. S. A infância e o brincar na cultura digital. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 31, n. 3, 897-916, set./dez. 2013. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/29078>>. Acesso em: 23 mar. 2018.

DORNELLES, L. V. **Infâncias que nos escapam: da criança na rua à criança cyber**. Petrópolis: [s.n.], 2011.

GALEB, M. G. A Tecnologia na Infância: investigando o projeto *Kidsmart* nos centros municipais de educação infantil de Curitiba. Curitiba, 2013. Mestrado em Educação, Universidade Federal do Paraná. 185 f.

QVORTRUP, J. A Infância enquanto categoria estrutural. **Educação e Pesquisa**. São Paulo, v. 36, n. 2, p. 631-643, maio/ago., 2010.

PRENSKY, M. **“Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo”**: como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI – e como você pode ajudar!. Trad. de Lívia Bergo. São Paulo: Phorte, 2010.