2949 - Trabalho Completo - 2ª Reunião Científica Regional Norte da ANPEd (2018)
GT 07 - Educação de crianças de 0 a 6 anos

A INFÂNCIA NA ERA DAS MÍDIAS DIGITAIS: CONSUMO E CULTURA
Francisca Rorigues Lopes - FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS

A INFÂNCIA NA ERA DAS MÍDIAS DIGITAIS: CONSUMO E CULTURA

RESUMO

A modernidade instaurou a era das mídias digitais, da liquidez do conhecimento e das imagens e implantou uma nova cultura de massa que atinge todas as gerações, sobretudo, as mais jovens, incluindo crianças que, desde pequenas, tornam-se consumidoras de produtos culturais globalizados. O consumo de mídias por crianças leva a se repensar a infância a partir de um novo estereótipo que não mais se identifica com os conceitos historicamente construídos, de modo que as teorias sobre o desenvolvimento infantil já não se aplicam, em grande parte. O objetivo deste texto é publicizar algumas das reflexões resultantes da pesquisa: "A Infância no viés da Pós-modernidade", desenvolvida de 2013 a 2016, que lançou o olhar sobre elementos que envolvem a infância na modernidade. As discussões sobre esse novo universo infantil fazem contraponto às tradicionais teorias do desenvolvimento cognitivo e da psicossexualidade, para mostrar os abalos que estas teorias vêm sofrendo a partir da interação das crianças como as mídias digitais que provocaram o desaparecimento da infância inocente, dependente e doce, e colocaram em seu lugar a criança conectada, contextualizada e consumidora.

Palavras-chave: Infância. Mídias. Modernidade.

A INFÂNCIA NA ERA DAS MÍDIAS DIGITAIS: CONSUMO E CULTURA

RESUMO

A modernidade instaurou a era das mídias digitais, da liquidez do conhecimento e das imagens e implantou uma nova cultura de massa que atinge todas as gerações, sobretudo, as mais jovens, incluindo crianças que, desde pequenas, tornam-se consumidoras de produtos culturais globalizados. O consumo de mídias por crianças leva a se repensar a infância a partir de um novo estereótipo que não mais se identifica com os conceitos historicamente construídos, de modo que as teorias sobre o desenvolvimento infantil já não se aplicam, em grande parte. O objetivo deste texto é publicizar algumas das reflexões resultantes da pesquisa: "A Infância no viés da Pós-modernidade", desenvolvida de 2013 a 2016, que lançou o olhar sobre elementos que envolvem a infância na modernidade. As discussões sobre esse novo universo infantil fazem contraponto às tradicionais teorias do desenvolvimento cognitivo e da psicossexualidade, para mostrar os abalos que estas teorias vêm sofrendo a partir da interação das crianças como as mídias digitais que provocaram o desaparecimento da infância inocente, dependente e doce, e colocaram em seu lugar a criança conectada, contextualizada e consumidora.

Palavras-chave: Infância. Mídias. Modernidade.

Introdução:

A discussão acerca da infância como invenção cultural faz duvidar da concepção dualista, que vigorou por séculos, de que as crianças nascem tingidas pelo pecado original, mas que, ao mesmo tempo, são portadoras dos (pré)requisitos da inocência, da pureza, da dependência e da fragilidade física e psíquica. Por outro lado, refletir sobre a percepção da criança como sujeito inserido na cultura faz eco às diversas vertentes humanísticas que, a partir dos fundamentos da psicologia e da antropologia, fizeram surgir uma nova tendência de se pensar a infância. De maneira que as crianças de hoje não mais despertam o olhar compassivo de que são receptoras das produções culturais feitas pelos adultos; as crianças das sociedades modernas consomem e provocam a produção cultural.

A reflexão sobre a infância e sua interação com as mídias que passaremos a realizar, neste texto, é resultado da pesquisa "A Infância no viés da pós-modernidade" desenvolvida junto ao Núcleo de Estudos sobre Infância e Linguagens (NEIL). A pesquisa teve como objetivo principal levantar dados sobre os modos como as crianças pequenas se relacionam com as mídias digitais em diferentes contextos, e avaliar qual o papel das mídias na educação, na aquisição de conhecimentos e na formação de conceitos pelas crianças. Objetivou também perceber se as mídias ajudam as crianças a construírem autonomia ou se colaboram para mantê-las heterônomas como receptoras das produções culturais pré-estabelecidas.

Por tratar-se de um tema amplo, a pesquisa se desenvolveu através de vários subprojetos que conferiram diferentes olhares à questão do consumo de mídia por crianças. Ao longo do período foram realizadas duas pesquisas de iniciação científica, através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação Científica (PIBIC 2013-2014): 1) "A Criança e o uso do Computador na Escola", que teve como objeto o programa UCA (Um Computador por Aluno; 2) "A criança e o consumo de mídias", que buscou perceber a desenvoltura de crianças pequenas frente ao uso de aparelhos midiáticos sem a instrução ou intromissão de um adulto.

Quatro outros subprojetos de pesquisa foram desenvolvidos com a finalidade de realização de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de graduação: 1) "A Criança e o uso do celular" observou como as crianças aprendem a lidar com o celular e que usos fazem dele; 2) "A influência dos filmes de herói no comportamento de crianças pequenas" teve como objetivo perceber como certos desenhos animados que mitificam a figura do herói influenciam no comportamento de crianças pequenas; 3) "Mídia erotizada: a Televisão em foco" analisou alguns programas de infantis veiculados pela TV aberta a fim de perceber se apresentam conteúdos que favoreçam ao afloramento antecipado da sexualidade infantil; 4) "Cinema na sala de aula: Como trabalhar?" Investigou se os professores utilizam filmes em sala de aula para ajudar na compreensão de determinados conteúdos ou como um passatempo.

Dentre os diversos conteúdos produzidos, a partir da pesquisa, destacamos para análise neste trabalho apenas dois: O que tratou da erotização da

mídia, relacionando a teoria da psicossexualidade de Freud aos apelos sexuais que perpassam subjacentes na mídias televisivas, inclusive em programas endereçados ao público infantil. O outro foi o que trabalhou com a teoria do desenvolvimento cognitivo de Piaget, focalizando a maturação das estruturas cognitivas da criança na atualidade a partir de suas interações com o celular.

Esse texto se desenvolve, a princípio, fazendo um breve apanhado sobre as teorias do desenvolvimento cognitivo de Jean Piaget (1896-1980)e da psicossexualidade de Sigmund Freud (1856-1939); em seguida uma discussão sobre a infância, mídia e cultura; depois uma análise dos dois projetos selecionados fazendo uma comparação entre as teorias selecionadas e as crianças de hoje, como potenciais usuárias das mídias digitais; finalmente fazemos uma reflexão, à guisa de conclusão, sobre o distanciamento dos conceitos de infância e as crianças da realidade.

1. **Teorias do desenvolvimento: breve passagem.**

A busca de dados sobre a infância no viés da pós-modernidade, relacionando-a com a cultura e com o consumo de mídias digitais, mostrou à necessidade de revisitarmos as teorias, historicamente aceitas, sobre o desenvolvimento infantil, sobretudo nos aspectos da cognição e da sexualidade para perceber as mudanças ocorridas no comportamento e na maturação da criança a partir de sua interação com o mundo digital, como consumidora e produtora de culturas midiáticas.

A teoria do desenvolvimento da cognição elaborada por Piaget em sua obra "A construção do real na criança" (1982), se assenta sobre quatro estágios ou períodos caracterizados por mudanças no comportamento da criança a partir da maturação de sua estrutura cognitiva de como elabora o processo dos conhecimentos para construir sua inteligência. Estes estágios ou períodos se desenvolvem a partir das estruturas cognitivas construídas nos estágios anteriores e a sequência com que as crianças atravessam esses estágios é sempre a mesma, variando apenas o ritmo no qual cada uma adquire novas habilidades ou dispõe de novos esquemas de ação que possuem propriedades funcionais diferentes daquelas observadas nas etapas anteriores.

O primeiro estágio foi denominado **sensório-motor** e se estende do nascimento a, aproximadamente, dois anos de idade. O que mais caracteriza este período é a falta de atividades do pensamento ou de outras funções ligadas às representações que possibilitam a criança a assimilar objetos e pessoas através do uso da inteligência prática. Os recém-nascidos possuem reflexos básicos que vão sendo modificados à medida em que ocorrem a maturação do sistema nervoso e sua interação com o meio. Com isso o bebê vai evoluindo os seus reflexos e equilíbrios e desenvolvendo suas primeiras representações simbólicas.

O segundo estágio é o **pré-operatório** que vai dos dois aos sete anos. Nesta fase a criança usa como referência não mais só as suas sensações e movimentos, pois já começa a desenvolver uma capacidade simbólica. Os esquemas que a criança já possui permitem que ela seja capaz de distinguir um significante (imagem, palavra ou símbolo) daquilo que ele significa. O que mais caracteriza esse estágio é a aquisição da linguagem e o comportamento egocêntrico fazendo com que a criança passe a viver em um mundo seu e imaginário, e começa a desenvolver sua linguagem e pensamento, dando significado as imagens, palavra ou símbolo.

No terceiro estágio, o estágio das **operações concretas,** que vai dos sete aos treze anos, a criança desenvolve a capacidade de pensar de maneira lógica, embora, a lógica do pensamento ainda esteja presa à realidade concreta. Nessa etapa há a superação do egocentrismo e a aquisição da capacidade de socialização o que contribui para modificar a forma como a criança pensa o mundo, saindo o mundo fantasioso para perceber a realidade, embora ainda de forma concreta. Uma das características básicas deste período é a aquisição da capacidade de realizar operações lógicas, utilizando o pensamento reversível e operando com situações abstratas.

O quarto estágio, é o estágio das **operações formais,** que vai dos treze anos em diante. Agora o(a) adolescente passa a pensar de forma lógica, pois seu pensamento já se libertou da realidade, permitindo-lhe pensar e trabalhar com uma realidade suposta, utilizando o raciocínio hipotético-dedutivo, ou seja, é capaz de pensar em termos abstratos, de formular hipóteses e testá-las, através da elaboração de hipóteses e pesquisas. Com isso é capaz de construir novas respostas ou encontrar novas soluções para os problemas. Aqui a pessoa já adquiriu a estabilidade do pensamento, isso é, um nível avançado de equilíbrio nas ideias constituindo seu pensamento de forma lógica e processual.

Para a reflexão sobre o desenvolvimento da sexualidade recorremos a obra "Três ensaios sobre a Teoria da Sexualidade" (2002) de Sigmund Freud, em cujo ensaio ele esclarece as fases do desenvolvimento da psicossexualidade pelas quais atravessamos desde o nascer até a velhice. Mostra também que a criança é um ser sexuado, embora as manifestações sejam diferentes das dos adultos, de modo que podem ser identificadas fases que caracterizam a maneira como a sexualidade é manifestada.

A primeira fase identificada por Freud foi batizada de **Fase oral e** compreende o período entre zero a um ano de idade. Nesta fase a zona de erotização é a boca e o prazer está ligado à ingestão de alimentos e à excitação da mucosa dos lábios e da cavidade bucal. Em alguns casos algumas crianças quando deixam de serem amamentadas, substituem esse prazer de sugar pelo pipo, isto é, a chupeta. A criança enquanto está envolvida no ato de sugar, alia esse ato à atenção completa, o que leva ao adormecimento ou mesmo à uma reação como uma espécie de orgasmo.

> Diríamos que os lábios da criança comportaram-se como uma *zona erógena,* e a estimulação pelo fluxo cálido de leite foi sem dúvida a origem da sensação prazerosa. A princípio, a satisfação da zona erógena deve ter-se associado com a necessidade de alimento (FREUD, 2002, p. 60).

A segunda fase foi chamada de **Fase anal** e vai de um a, aproximadamente, três anos de idade. Nesta fase a zona de erotização é o ânus e o modo de relação do objeto de desejo. Este controle substitui a antiga fonte de prazer. Os distúrbios intestinais em constante frequência, nessa idade, influenciam de modo que não falte as excitações nessas zonas erógenas. "As crianças que tiram proveito da estimulabilidade erógena da zona anal denunciam-se por reterem as fezes até que sua acumulação provoca violentas contrações musculares e, na passagem pelo ânus, pode exercer uma estimulação intensa na mucosa" (FREUD, 2002, p. 64).

A terceira fase, denominada **Fase fálica,** acontece entre três a cinco anos e a zona de erotização é o órgão sexual. A criança acha prazerosa a manipulação do órgão sexual. A descoberta das diferenças entre os sexos, no que diz respeito a ter ou não o pênis, motiva a inveja nas meninas, pois o complexo de castração centraliza-se na fantasia de que o pênis da menina foi cortado. No caso do menino, está fase se caracteriza por um interesse pelo próprio pênis em contraposição à descoberta da ausência dele na menina. (FREUD, 2002, p. 76).

A quarta fase, identificada como **Período de latência** acontece entre os cinco e onze anos de idade e é o período em que as atividades sexuais vivem uma pausa, onde a criança começa a ter interesse por atividades fora do corpo, é a fase em que surgem sentimentos de pudor e começam uma identificação com os pais, neste período os adolescentes aprenderão conceitos e princípios adquiridos com a educação, e deverão seguir, criando, assim, algumas barreiras para a pulsão sexual. Esses conceitos e princípios serão fundamentais para a formação da personalidade.

Finalmente Freud caracterizou a **Fase Genital,** que se impõe entre os onze e/ou doze anos, na adolescência. Esta fase é caracterizada pela mudança do objeto de desejo. Agora o desejo e a satisfação não estar mais no próprio corpo e sim, no corpo de outro indivíduo.

Essa rápida passagem foi necessária para servir de base às análises que iremos fazer a partir do que foi observado sobre o envolvimento da criança com as mídias digitais, considerando os aspectos das interações cognitivas e da sexualidade.

2. Infância, Cultura e Mídias

Relacionar a infância com a cultura e com as mídias no plano da modernidade obriga-nos a voltar ao passado e resgatar alguns dos antecedentes históricos que foram importantes para que hoje pudéssemos perceber que a infância está mudando, ou mesmo desaparecendo, no sentido postulado por *Postman* (1977). Na verdade, a criança ao participar, ao opinar e ao consumir produtos do tempo moderno, retoma o seu lugar no mundo dos adultos, só que agora na condição de sujeito e não mais na forma passiva que a deixava "transparente" junto aos adultos na Idade Média, conforme foi identificado por Philippe Ariès, primeiro historiador moderno a escavacar a história em busca de vestígios da infância e, com isso, provocar grandes debates, pesquisas e contravenções.

A infância sempre esteve atrelada à cultura. A forma como foi tratada, a educação e os brinquedos atendem um tempo histórico, mas atendem mais ainda ao espaço cultural no qual a criança convive. O que vestir, o que alimentar, como e com que brincar, os lugares a frequentar, a formas de receber ensino e a educação familiar, tudo isso varia de um lugar para outro, de uma cultura a outra, de um tempo a outro.

Relacionar infância e cultura, parte do entendimento de que a criança se identifica com os elementos da cultura não só como reflexo das crenças e valores veiculados na sociedade que insistentemente tentam incutir nela, a partir da educação, em seu sentido mais amplo, mas porque ela, cada vez mais cedo, vem se inserindo em um sistema de valores que pode produzir e se modificar de acordo com sua vontade. Não só em relação ao tradicional mundo dos brinquedos, mas em relação a uma indústria cultural potencialmente voltada para o universo infantil cada vez mais amplo.

> Costumamos pensar a criança como alguém que recebe ou não cultura; precisamos passar a pensá-la como alguém que recebe e ao mesmo tempo faz cultura. E pensar a criança que participa ativamente da cultura criando e recriando com feições próprias, com significados particulares, com funções semelhantes às funções da cultura vividas pelo adulto, implica pensar que a criança também é criadora de cultura, e pode intervir em todo o processo cultural. (FANTIN, 2008, p. 150).

O fato é que, com as mudanças em relação ao tratamento dado às crianças, foi-se verificando que elas ocupavam um espaço na vida social junto aos adultos, na família, na escola, na igreja, nos locais de divertimento etc. Mudanças ocorreram na forma com as crianças se vestem, calçam, usam outros acessórios e têm vontades e preferências próprias, e tudo isso foi configurando a realidade de um potente grupo consumidor, sempre incentivado pelas mídias.

Notadamente se a infância é um invento cultural, sujeita aos impactos decorrentes das orientações políticas de determinados momentos históricos, nada mais natural que as concepções, em relação a ela, sofram crises e acompanhem as modificações que vão se sucedendo a cada nova geração, o que, para Fantin, significa dizer que "Se historicamente o conceito de infância emerge sob o paradigma da crise, a crise que atinge a infância hoje, além de cultural, é social e política, e está inserida num contexto mais amplo", pois, segundo a autora "a infância, tal como a conhecemos, está mudando em decorrência de inúmeros fatores, dentre eles, a complexidade das transformações presentes no mundo contemporâneo e as formas de interação com as mídias" (FANTIN, 2008, p. 146).

De fato, daquele modelo de criança que era educada para a submissão total a autoridade familiar e dos sistemas educativos e religiosos, pouco restou. Esse novo contexto se apoia no fato de a criança estar, em certa medida, desamparada pela estrutura familiar, que vem sofrendo modificações estruturais ao longo dos séculos. A criança encontra na sociedade atual informações a seu alcance a partir das mídias, de modo que já não *se sente mais excluída da estrutura familiar gerida pelo adulto. Assim, o*olhar sobre as crianças, ou o olhar da criança foi mudando e encaminhando outras formas de se instalarem no mundo, de brincar, de consumir, de serem ensinadas etc.

Compreendemos que todas as produções culturais voltadas para a infância, não só as tradicionais como os brinquedos, mas as produções para o entretenimento e enriquecimento da formação cultural, como o cinema, a TV, a internet, o celular e outras mídias, devem estar preocupadas com estas novas crianças, que não se instalam somente na condição de receptoras, mas que urgem para que estas produções correspondam às suas curiosidades na sociedade moderna.

3. A infância moderna: entre as concepções e a realidade

O termo infância, enquanto categoria que representa os primeiros sete anos da vida, foi tomado por diversos discursos científicos e culturais que deram ênfase a um ou outro aspecto de sua singularidade. Por ser considerada, por muitos teóricos, como um construto cultural, é natural que venha sofrendo modificações ao longo dos séculos, no tocante às formas de educação, de cuidado, nas brincadeiras e na forma de interação com o mundo. Dessa forma, as concepções da infância historicamente construídas têm se apresentando como uma categoria instável, difícil de ser apreendida por uma só visão, como alerta Bujes:

Os significados atribuídos à infância são o resultado de um processo de construção social, dependem de um conjunto de possibilidades que se conjugam em determinado momento da história, são organizados socialmente e sustentados por discursos nem sempre homogêneos e em perene transformação. (BUJES, 2008, p. 13).

Nosso primeiro olhar vai para a pesquisa sobre o "**uso do celular por crianças**" em uma escola da zona rural e que tem pouquíssimos pontos que captam o sinal de telefonia móvel e de internet. A pesquisa foi realizada com 61 alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, o que corresponde a uma faixa etária de, aproximadamente, seis a 11 anos. Faixa etária que corresponde à fase do final do estágio pré-operatório ao estágio das operações concretas, segundo à teoria do desenvolvimento cognitivo de Piaget.

A primeira pergunta foi sobre a origem do aparelho utilizado pelas crianças, considerando que todas usam e sabem realizar diferentes operações no celular.

		Posse de aparelho celular	
Turma	**Nº de alunos**	**Sim**	**Não**
1º	13	5	8
2º	08	0	8
3º	13	3	10
4º	14	2	12
5º	13	4	9
Total	**61**	**14**	**47**

Tendo em vista a situação da escola em que foi realizada a pesquisa e por esta ser localizada na zona rural, o poder aquisitivo das pessoas dessa localidade é naturalmente baixo. Pois grande parte da população sobrevive da subsistência da quebra do coco babaçu e da agricultura. Poucas pessoas, além dos que recebem aposentadoria, têm salário fixo, a não ser os funcionários públicos. E aproximadamente 70% dos alunos são sustentados pelos avós ou só pela mãe ou só pelo pai. Apenas 30% das crianças que são criados pelos pais.

Vimos que a impossibilidade de ter um celular próprio não impedia me impede que as crianças aprendam a manusear o aparelho desde muito pequenas. Os celulares que utilizam com maior frequência é o da mãe, principalmente as crianças menores, mais também o do pai, dos irmãos maiores, dos avós, dos colegas etc. O que ficou claro é que não conseguem ficar sem utilizar o aparelho, mesmo em um local cujo sinal de frequência é muito baixo.

Perguntamos sobre os aplicativos mais utilizados e as respostas demonstraram que os jogos estão em primeiro lugar para todas as crianças independentes da faixa etária; em seguida veio o *facebook*; depois outros programas. Nenhum mencionou utilizar o aplicativo *WhatsApp*, talvez por falta do sinal de internet, o que faz com que o celular funcione mais como o videogame portátil.

Passamos a observar se as crianças utilizam o celular para a realização de atividades pedagógicas e verificamos que a utilização do celular é quase que unicamente para o lazer e passatempo. Alguns alunos utilizam a calculadora do celular para resolver problemas na escola em esfera privada. Porém é importante pensar que ainda assim, o uso desse aparelho não deixa de provocar a aquisição e conhecimentos, pois manuseá-los tirando proveito de suas potencialidades exige da criança uma certa maturação.

Sobre o acesso de *internet* móvel, verificou-se que em algumas casas do povoado tem antena de rádio, que captam o sinal e transmite internet *wi-fi*. A maioria dos alunos captam o sinal aberto das casas de outras pessoas. É comum, inclusive, ver várias crianças e até pessoas adultas, sentadas na calçada com o celular.

Quanto à maior utilidade do celular, as crianças entrevistadas responderam que os jogos são os que mais usam, tanto as turmas do 1º ano como todas as outras. Com número menor de utilidade, eles também gostam de ouvir músicas, tirar fotos, ver vídeos, fazer ligações, usar a calculadora, as redes sociais, fazer pesquisas etc.

O trabalho sobre a erotização da mídia foi realizado a partir de registros dos desenhos reproduzidos no canal "Sistema Brasileiro de Televisão (SBT)" no programa "Bom dia e Companhia", tendo em vista que é um programa destinado ao público infantil e de TV aberta, sendo assim todas as classes sociais têm acesso ao mesmo. A pesquisa foi realizada levando em consideração a questão principal, que era a de descobrir como a mídia tem contribuído para o desenvolvimento acelerado da sexualidade em crianças e adolescentes. A metodologia utilizada foi a análise de seriados infantis: Tom e Jerry e Barbie: *Life in the dreamhouse*.

Tom & Jerry é uma série de desenho animado com duração aproximada de 8 minutos, nela os personagens principais são um Gato e um rato, respectivamente Tom e Jerry, os desenhos mostram a uma série animada tradicional cujo tema é a rivalidade entre o gato e o rato. Na série Tom tenta capturar Jerry, mas quase sempre o rato se escapa colocando o gato em situações de destruição. Desta série trabalhou-se com três episódios: a robô e sai da minha praia.

Em "**A Robô**", Tom (o gato) usa um robô no formato de uma rata para atrair e enganar o Jerry (o rato), brincar com os sentimentos e depois capturá-lo. Durante a trama o robô faz com que Jerry roube comida para ele comer, e o mesmo se nega por medo do gato. Após a conquista de Jerry o robô começa a apresentar sentimentos, e quando captura o mesmo não o entrega a Tom, mais bate o gato e fica com o rato, dando entender ao público que ela não é mais um robô, mas um animal (rata) que possui sentimentos.

Neste desenho chama-nos atenção ao sentimento exposto, bem como as ações do rato para conquistar a amada. Pois o rato apaixonado se torna sujeito das ações da rata e por medo de perdê-la deixa-se envolver de modo perigoso que pode custar sua vida. No ponto de vista da sexualidade pode-se entender que a paixão e/ou o amor são sentimentos presentes em todos os seres e esses sentimentos podem, por vezes, determinarem as ações dos sujeitos, sejam elas pessoas ou animais. Aqui a sensualidade foi utilizada explicitamente, pois quando a rata tentar conquistar o rato ela utiliza sua sensualidade corporal para envolver, dominar, atrair e conseguir o que deseja. É perceptível ainda quando o rato, ao se sentir envolvido, respondia com caras e bocas de apaixonado, mostrando como corresponder aos encantos.

O problema é que na infância as crianças estão abertas a todas as informações e este é o momento da vida em que elas constroem sua personalidade e aprendem regras de convívio social. Atualmente as crianças passam mais tempo em frente à televisão do que de qualquer outra tarefa feita em casa, exceto quando estão dormindo, é notório que as crianças com 2 a 5 anos não tem nítida clareza do que seja realmente o significado de cada ação dos desenhos, mas é preciso pensar criticamente sobre eles, já que as crianças podem internalizar as mensagens expostas no desenho no sentido de construir suas ideias e convicções.

No episódio "**sai da minha praia**" Tom e Jerry vão juntos a praia, quando chegam Tom encontra uma gata e Jerry uma rata e ficam hipnotizados pela suposta beleza delas. Mas não demora muito chega um cachorro e um gato, ambos fortes e grandes, e logo ganham a atenção das duas, e tiram de cena Tom e Jerry esnobando-os por não serem fortes e musculosos. Mas, cada um deseja dominar unicamente a área e começam a lutar entre si, cachorro e gato, brigando pelo espaço. Tom e Jerry unem-se para que os dois fiquem brigando enquanto eles escapam para uma ilha em um lugar distante longe da briga com as "garotas".

Sabe-se que existe um padrão de beleza cultural que foi imposto pela própria sociedade, pois com o passar dos anos/séculos os padrões foram se modificando e as pessoas precisam acompanhar para estar na moda. Atualmente no padrão de beleza masculina todo homem deveria ser forte, másculo, vaidoso, alto, sensual e etc. No desenho este padrão de beleza masculina é reforçado, pois o homem para conquistar uma mulher e ser visto como belo e sensual deve se enquadrar nestes quesitos.

Tom e Jerry, são a representatividade da classe que escolhe não acompanhar este paradigma e quando vão à praia e se deparam em uma situação de preconceito por sua estatura e seu físico corporal em uma disputa pela beleza feminina, são vítimas, sofrendo até agressões físicas em últimas instâncias. Mais uma vez aqui as crianças são envolvidas por uma categoria de beleza que indica quem é mais forte, e como a mente é construída a partir das referências que a criança possui está poderá ser uma referência para algumas delas.

Vimos que a sensualidade masculina foi utilizada da mesma maneira que no desenho anterior, pois não basta ter físico belo, é preciso saber utilizar deste para conquistar, saber usar de sua sensualidade para conseguir o que deseja, realiza-se sentimentalmente e fisicamente. Vimos ainda que a exposição de um corpo que é de acordo com o padrão de beleza é uma das formas de conquistar "mulheres". Os dois exemplos de beleza masculina começam um exibicionismo corporal para mostrar quem é mais belo e qual dos dois elas iriam escolher.

As gatas, estavam colocadas de forma bem sensual, pois suas curvas corporais eram de acordo com o padrão de beleza feminina, uma mulher magra de medidas exatas, e estavam com maquiagens para exaltar mais ainda sua sensualidade, beleza, e chamar atenção sendo atraente.

Barbie: Life in the Dreamhouse. Barbie, a boneca protagonista do desenho é conhecida como uma celebridade na cidade, mora numa imensa mansão cor-de-rosa conhecida como a "Dreamhouse" ou "a casa dos sonhos", de milhares de quilômetros com centenas de quartos, um closet com milhares de "maravilhas da moda", como a própria boneca usa dizer, que é administrado por um robô chamado *closet*, este que é ultramoderno capaz de produzir pensamentos e tem em seu acervo combinações perfeitas de milhares de modelos da moda.

Vale destacar que a boneca só usa roupas com muito brilho e tem namorado, o boneco Ken, que vive em pronta disposição de Barbie, sempre aparece quando ela precisa é como se existisse uma ligação de pensamentos, em que ele percebe, sente e se locomove a velocidade ultrarrápida. Ken é o namorado perfeito aos olhos do paradigma social, pois ele satisfaz todas as vontades de Barbie é capacitado para todas as tarefas que ela lhe propõe. De Barbie selecionou-se um episódio:

No primeiro, "**Presa no armário",** Barbie e as amigas estão no armário escolhendo sapatos para usar em um desfile que está organizando e acabam presas no armário e o Closet passa então a exigir que Barbie se junte a ele para dominar o mundo da moda, pois ele tem mais de trilhões de *terabytes* de moda. Raquelle fica presa na sala. Ken sente falta de Barbie e decide ir atrás dela, Barbie foge com as amigas e vão procurar a central da

Dreamhouse. Stacie e Skippe mostram a saída pela geladeira a Raquelle. Barbie e as amigas vão parar na lavandeira, e a mesma está entrando no processo de centrifugação e como ela já foi mecânica, desliga os fios e a máquina para de funcionar. Ao chegar à central Barbie pega a CPU e coloca a bolsa em seu lugar, pois a central tem recursos de segurança. A Dreamhouse começa e se auto destruir. Acontece o desfile de Teresa e é um sucesso. Ao final do desfile quando Barbie e as irmãs voltam para casa. Ken abre uma mala e num passe de mágica a Dreamhouse se constrói saindo de dentro da mala.

O que chama a atenção neste episódio, além da trama é todo o esplendor que fascina as pequenas crianças, com tantas cores rosa exaltando a beleza e variadas possibilidades de se vestir e mutuamente de ser o que quiser a partir das inúmeras combinações de roupas. A presença da boneca mostra onde ela pretende atuar e fazer com que as crianças a sigam, se está em uma maquiagem as crianças devem comprar para que fiquem tão belas como ela quando maquiada, a boneca está sempre com maquiagem forte e com a cor rosa que é sua característica.

As crianças hoje vão à escola com maquiagem, vão a salões de beleza fazer as unhas, alisar, colorir cabelo, fazer luzes e maquiagem. Vemos que são crianças com maquiagens fortes, maquiagem inadequada para a idade, não pretendemos levantar padrões, ou dizer que a criança não deva ser maquiada, mas pretendemos mostrar que as crianças, podem ser lindas sem e com maquiagem, mas com a maquiagem adequada. Muitas crianças usam as coisas de Barbie para se firmarem sexualmente, quando uma criança se maquia e faz caras e bocas está firmando sua identidade e tentando ser sensual como a boneca e como sua mãe, que ao sair de casa se maquia ficando bela e visivelmente mais atraente.

É notório que a boneca Barbie usa de sua beleza para sensualizar e conquistar as meninas, pois ela por ser ícone de beleza, seria necessário se todas estivessem ao seu comando de beleza. Barbie é uma boneca sensual, perfeita, imortal, uma cinquentona, com corpo de adolescente e isso é uma forma de mostrar a todas que para permanecem belas, lindas e sedutoras como ela, devem ir de acordo com os padrões da boneca. Uma cinquentona que sempre permanecerá bela, sem celulite, estrias, espinhas e magra. A perfeição aos olhos de muitas mulheres.

Portanto, a boneca é atraente, em que cada dia mais está chamando atenção de crianças e adolescentes que acham que estão fora dos padrões. Barbie desperta prazer nas meninas, pois quando suas fãs chegam o mais próximo da beleza da boneca sente-se realizadas. Vemos que a sociedade contribui para esta atitude, pois ela tem prazer em discriminar quem não está “bela”, e quando essas meninas mudam radicalmente sua vida, a sociedade vai cumprir seu papel, incentivando a perpetuação dessa atitude.

Muitas crianças de hoje se espelham na boneca Barbie, vestidas de rosa desde a hora que nascem. São crianças que passam a consumir seus produtos para se parecerem cada vez mais com a boneca. Hoje ela está para além de um brinquedo, sua marca se estendeu a roupas, acessórios, sandálias, enxoval de bebê e outros brinquedos. Vele lembrar que estas bonecas que são para crianças, vêm com um de corpo adulto, maquiadas, vestidas com roupas e acessórios da moda, cabelos pintados e lábios brilhantes. As meninas querem ser como Barbie, escolher a personalidade e a aparência que desejar poder ser tudo o que quiserem.

Conclusão

A partir dos dados advindos desses projetos aqui brevemente apresentados, vimos quer as teorias de Piaget e Freud sofrem alguns impactos em suas afirmações consagradas. Esses abalos convidam a novos estudos e reformulações. Da teoria do desenvolvimento cognitivo de Piaget ressaltamos que as crianças não são passivas, ao contrário, as crianças constroem e manipulam a realidade ativamente, a partir dos processos de organização, adaptação, assimilação, acomodação e equilibração, através dos quais a criança organiza seu pensamento e autorregula as suas concepções de mundo, conforme a fase do desenvolvimento em que se encontra.

Quanto a teoria da psicossexualidade, desenvolvida por Freud vimos que as fases ou estágios que estabelecem as relações da criança com ela mesma e são determinantes de certos comportamentos da pessoa adulta. Vários aspectos desta teoria ainda vigoram com as crianças deste tempo, o que consideramos ultrapassadas são as faixas etárias dos estágios de latência e genital, pois os mesmos já não correspondem com a realidade. As crianças da modernidade saem do estágio de latência muito antes dos 10 anos de idade, assim como, o que se tem visto hoje é um desenvolvimento sexual muito precoce.

Verificou-se que, na atualidade, as fases etárias estabelecidas pelos autores, já não correspondem mais. As crianças da modernidade chegam muito mais cedo ao estágio seguinte, dominando determinadas operações, resolvendo problemas lógicos a partir da organização do pensamento cada vez mais precoce. O exacerbado uso de mídias pelas crianças, cada vez menores, contribui para a conquista da autonomia intelectual, acelerando o processo de aprendizagem, muitas vezes até queimando fases importantes do desenvolvimento psicomotor.

Vimos que uso de mídias pelas crianças, em primeiro lugar a televisão e depois a internet, cuida de adultizar as crianças e de promover a sexualidade precoce, através de filmes, desenhos e programas infantis. Mas também pela falta de censura de muitos programas aparentemente inocentes para determinada faixa de idade.

A pesquisa demonstrou que as crianças assumem certa autonomia frente as mídias, tanto no sentido do uso que fazem dos aparelhos midiáticos colocados à sua disposição, quanto no que se refere ao consumo – a escolha e a aquisição – de produtos midiáticos cada vez mais modernos. Já os professores, que também foram observados, encontram certa dificuldade para ajustar o potencial intelectual da criança com os conteúdos tradicionais elencados como necessários para determinado ano escolar.

Percebeu-se também que a televisão continua sendo ainda a principal mídia utilizada pelas crianças, e que muitos programas infantis estão recheados de conteúdos de cunho sexual, transcendendo na forma de simulacro, na figura de certos heróis ou heroínas de filmes ou desenhos infantis.

Na tentativa de imitação do adulto a criança busca se identificar com personagens dos programas que assiste, pois eles são representantes da força, da coragem e do poder. Na sua interação com as mídias é sempre uma interação de medição de força, para não dizer, de mediação de adultização. Usar um aparelho celular é um privilégio e transmite uma sensação de poder. É uma busca de interação e domínio. Interação com o outro e domínio do aparelho que lhe cai à mão. E tudo isso é importante para o seu desenvolvimento psicossocial e intelectual e para a aquisição da autonomia.

Porém, o que as produções culturais para a infância não podem perder de vista é que, apesar de estarem inseridas, cada vez mais cedo, no universo dos adultos, as crianças brincam e gostam de brincar, embora seus brinquedos sejam, agora, mais eletrônicos, mais frenéticos, mais contextualizados.

Referências

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família.** 2ª Ed. Tradução de Dora Flaksman. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

BUJES, Maria Isabel Edelweiss. **Arte de governar a infância**: Linguagem e naturalização da criança na abordagem de educação Infantil da Reggio Emília. Belo Horizonte: Educação em Revista n. 48, p. 101-123, dez. 2008.

FANTIN, Mônica e GIRARDELLO, Gilka (orgs.). **Liga, Roda, Clica: Estudos em Mídia, Cultura e Infância.**Campinas, SP: Papirus, 2008 (Col. Àgere).

FREUD, Sigmund. **Três ensaios sobre a teoria da sexualidade**. Tradução de Paulo Dias Corrêa, RJ: imago Editora, 2002.

PIAGET, J. **A Construção do real na criança.** Rio de Janeiro, Zahar, 1982.

POSTMAN, Neil. **O Desaparecimento da Infância**. Tradução: Suzana Menescal de A. Carvalho e José Laurênio de Melo. Rio de Janeiro: Grafhia Editorial, 1999.