

INFÂNCIAS RESSIGNIFICADAS: AS RELAÇÕES TECNOLÓGICAS EM TEMPOS DE PANDEMIA DA COVID-19

LUCAS DA COSTA LAGE¹; MAIANE LIANA HATSCHBACH OURIQUE²

¹Universidade Federal do Pampa – lucaslage_aluno@unipampa.edu.br

²Universidade Federal de Pelotas – maianeho@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

As culturas infantis passaram a ser uma das mais lucrativas ao redor do mundo, o marketing em torno das divulgações de produtos prende a atenção do telespectador mirim. Cores, animações, o lúdico personificado, tudo para manter seu papel de disparar a imaginação e instigar o consumo. O avanço tecnológico, advindo com o século XXI, abarca a grande influência midiática e, por fim, o mundo virtual como mais interessante, proporcionando entretenimentos de maneira fácil e acessível a todos. Com a pandemia da Covid-19, que tem assolado o mundo desde março deste ano, a sociedade se aproximou de todas as formas de tecnologias, o contato físico foi substituído pelo virtual e as crianças que outrora brincava em espaços comuns, como parques, ruas e escolas, estão limitadas ao ambiente familiar - um território que há restrições e que não pode se avançar sem ocasionar impactos na subjetividade infantil. Belloni (2004, p. 587) discorre:

A infância tornou-se o mais novo público-alvo da indústria, as crianças e os jovens são atingidos por uma quantidade muito grande de apelos publicitários. A influência dos conglomerados de mídias é enorme, mesmo entre os adultos, tendendo a ser muito maior entre as crianças e os adolescentes, mais curiosos e mais familiarizados com as mensagens audiovisuais, e mais suscetíveis de influência porque inexperientes.

Nesta perspectiva, a problemática dessa pesquisa concentra-se em como as famílias têm observado as relações entre as crianças e o uso exacerbado com as tecnologias. De um lado, antes do período pandêmico, as crianças podiam desfrutar de sua infância para além dos muros de suas casas, acostumando-se ao encontro com os colegas e familiares, que ampliavam os processos de socialização, em seu sentido intrageracional e intergeracional. Doutra, temos o brincar como uma atividade limitada, muitas vezes, a ficar horas em frente de algum dispositivo tecnológico. A abordagem e as façanhas da internet seduzem todas as camadas sociais e faixas etárias, se tornando grandes ferramentas para enfrentar o período pandêmico.

Sendo assim, o objetivo desta pesquisa é compreender as mudanças decorrentes da inserção tecnológica no cotidiano infantil durante a pandemia da Covid-19. Esta pesquisa justifica-se, assim, pela importância de debater as propriedades tecnológicas e suas influências sob a criança, de modo a perceber as mudanças que tais ferramentas provocam na construção da subjetividade infantil. Para debater esse trabalho, temos como base teórica Belloni (2004; 2014), apresentando as complexidades presentes no poder midiático; Kincheloe e Steinberg (2004), que mostram a construção corporativa da infância; Sarmento (2008), abordando a sociologia da infância; Levy (2007), conceituando as tecnologias.

2. METODOLOGIA

Sendo a pesquisa um processo de inquirir os fenômenos, no intuito de entendê-los e explicá-los, esse trabalho utiliza uma abordagem quanti-qualitativa, aproximando a análise bibliográfica de estudos em torno da inserção midiática no cotidiano da infância e os resultados obtidos através de um questionário aplicado de forma *online*. O público-alvo do instrumento foram famílias com crianças entre 0 a 5 anos de idade; as perguntas direcionavam para as adaptações da família nesse tempo de pandemia da Covid-19, de modo a compreender as relações entre as escolas e famílias, as crianças e as tecnologias.

A análise qualitativa é corroborada com as ideias de Goldenberg (2005, p. 63), ao dizer que “o método qualitativo poderá observar diretamente como cada indivíduo, grupo ou instituição experimenta, concretamente, a realidade pesquisada”. Da mesma forma, a abordagem quantitativa refere-se ao proporcional das respostas obtidas. O questionário disponibilizado a partir do dia 23 de julho obteve até a presente data 95 respondentes, sendo grande porcentagem do Estado do Rio Grande do Sul (87,36%), porém alcançou os Estados do Mato Grosso (5,26%); Santa Catarina e Paraná (2,10%); Rondônia, São Paulo e Distrito Federal (1,05%). Neste trabalho serão consideradas as respostas referentes ao aspectos de mudança no comportamento infantil.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os estudos voltados para a infância nos permitem acompanhar a evolução de novas ciências, a pedagogia, a psicologia, a sociologia, a antropologia, a neurociência, que iniciam suas pesquisas na busca de estratégias para a compreensão da criança. Por um lado, a necessidade de preparação dos atores sociais para seu ingresso na sociedade, ou seja, o ensinamento dos bons modos e costumes que regem a vida social, os meninos para o mercado de trabalho e as meninas para a vida doméstica. Doutro lado, estudar os comportamentos dos sujeitos frente sua inserção no mundo adulto, agora, não mais como objetos, mas sim como protagonistas de suas culturas.

Com as crescentes pesquisas em torno da criança, o campo da chamada Sociologia da Infância dedica-se a estudar o sujeito de forma direta e não mais por caminhos terceirizados, a fim de encontrar os “próprios conceitos, da formulação de teorias e abordagens distintas e de constituição de problemáticas autônomas” (SARMENTO, 2008, p. 18). Na mesma perspectiva, Sarmento indica que “a sociologia da infância propõe o estabelecimento de uma distinção analítica no seu duplo objeto de estudo: as crianças como atores sociais, nos seus mundos da vida; e a infância, como categoria geracional, socialmente construída”, ou seja, constrói-se uma etapa que distingue não somente a criança dos adultos, mas também os modos de se relacionarem entre si.

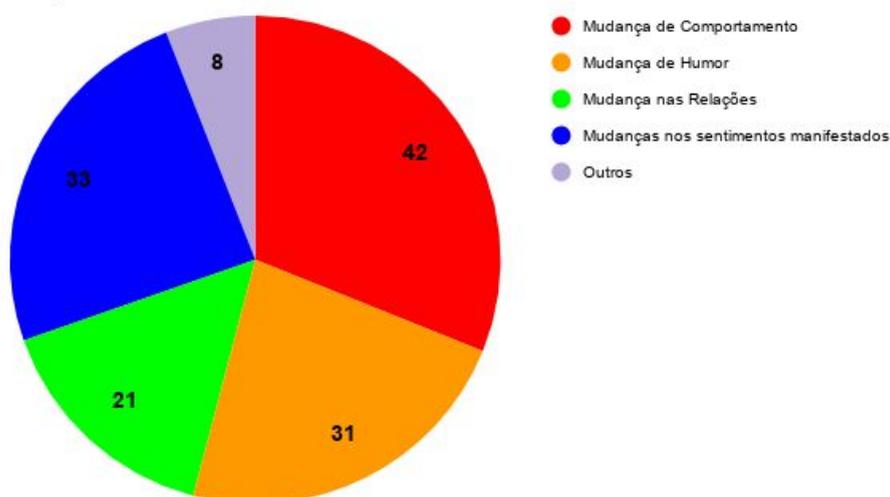
Dessa forma, contorna-se a subjetividade infantil a partir das perspectivas e anseios da sociedade como um todo, interferindo em seus modos de vida por mecanismos indiretos: “a nova valorização da infância gerou maior união familiar, mas igualmente meio de controle do desenvolvimento intelectual da criança e manipulação de suas emoções” (ZILBERMAN, 2003, p. 15).

Nessa perspectiva, o atual cenário de pandemia tem trazido novas formulações no cotidiano infantil, gerando assim uma ressignificação e ampliando o acesso da criança aos avanços tecnológicos. Levy (1999, p. 22) nos leva a “pensar que as

tecnologias são produtos de uma sociedade e de uma cultura” e, nesse sentido, não há uma distinção prática entre ambas, apenas sua forma conceitual. Sendo assim, Levy (1999, p. 29) aborda que o ambiente do ciberespaço reflete novas formas de alimentar a inteligência coletiva, dentre elas: “isolamento e sobrecarga cognitiva (estresse pela comunicação e pelo trabalho diante da tela), dependência (vício na navegação ou em jogos em mundos virtuais)”. A partir desses pontos elencados, quando questionado sobre “Você notou mudanças na(s) criança(s) em termos de comportamentos, atitudes, emoções?”, 73,7% das respostas obtidas responderam que sim, o que equivale a 70 responsáveis, e 26,3% responderam que não. Como hipótese para essas afirmações de mudanças, o período atípico tem sido um forte influenciador das grandes modificações decorrente no cotidiano da humanidade, agimos com naturalidade ao ver os menores em frente a televisão, tablets e smartphones, mas não nos preocupamos com os conteúdos assistidos ou explorados, privando-os da socialização presencial e desresponsabilizando-nos de propor formas de desenvolvimento e aprendizagem mais saudáveis, pois tais ferramentas são utilizadas como abstenção dos devidos deveres. Neste sentido, para Belloni (2004, p. 586) “a realidade virtual descrita na telinha tende a ser vivida por esses jovens como um simulacro, um sonho, uma fantasia que substitui um real demasiado triste”.

Distanciando do mundo real e apresentando o lúdico como elemento pronto - e entre um programa e outro -, observamos a mercadologização da cultura, que diz respeito a essa abordagem atrativa, através de informes e propagandas, produzida pelos meios de comunicação. Steinberg e Kincheloe (2004, p. 24) relatam que “interesses comerciais ditam a cultura infantil da mídia; a margem de lucro é muito importante para que se importem com o que concerne ao bem-estar das crianças”. A partir dessa compreensão, questionamos “Se a resposta anterior for sim, que tipos de mudanças?”. Foram enumeradas mudanças referentes ao comportamento, mudança de humor, mudança nas relações, mudança nos sentimentos manifestados, além da opção “outros”, que o respondente notou aspectos não relacionados no instrumento. Assim, obteve-se os seguintes números:

Mudanças observadas



O Gráfico apresenta uma similaridade das mudanças decorrentes ao acesso aos meios digitais, acrescido do período pandêmico, essas novas reformulações acarreta em ações que se torna necessário pensarmos como essas tecnologias tem

sido utilizadas no cotidiano das crianças e afetado as mesmas. A partir desses dados, podemos inferir que as mídias interferem na construção de múltiplos aprendizados, como interação, colaboração, autonomia, abarcando as mais diversas linguagens, podendo proporcionar também uma ressignificação da infância, uma vez que as mídias eletrônicas estreitam as relações com/entre as crianças, de modo que as mesmas se apropriam de seus conteúdos e lhes integram em seu cotidiano (BELLONI, 2014). Nesta relação intergeracional, cabe aos adultos atentarem para a linha que limita os horizontes entre aquilo que amplia e qualifica as experiências infantis e aquilo que apenas produz simulacros do mundo da vida.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O período de pandemia da Covid-19 tem reorganizado os modos de vida sociais, a sociedade tem sido incitada a repensar seus padrões de existência e aprender a cada dia como lidar com tais mudanças. Nesse aspecto, adultos e crianças tem sofrido com os impactos advindos do isolamento social e do uso exagerado das mídias eletrônicas, passamos muitas horas frente ao computador ou smartphone de modo que nos gera ansiedade e cansaço.

Concluimos que os meios tecnológicos trazem diversos benefícios em todas as esferas sociais, entretanto, o acesso sem limite pode gerar conflitos nas relações e significados que as crianças têm dado para esses momentos. Sendo assim, essa pesquisa foca-se na problematização das metodologias utilizadas nos processos de introdução de ferramentas e comportamentos às culturas infantis, de modo que a subjetividade infantil possa ser ampliada através de experiências plurais e éticas em uma sociedade orientada pelos valores da cidadania, da autonomia e da criticidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BELLONI, Maria Luiza. **Infância, máquinas e violência**. Educação & Sociedade, Campinas/SP, v. 25, p. 575-598, 2004.

_____. **Crianças e Mídias no Brasil: Cenários de Mudanças**. Papírus Editora, 2015.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. Rio de Janeiro: Record, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999. 264 p. (Coleção TRANS)

SARMENTO, M. J. (2008). **Sociologia da Infância: correntes e confluências**. In: Sarmento, M. J. & Gouvea, M. C. S. (Orgs.). Estudos da Infância: educação e práticas sociais. Petrópolis: Vozes, p. 17-39.

STEINBERG, Shirley R. KINCHELOE, Joe L. **Cultura infantil: a construção corporativa da infância**. Tradução: George Eduardo Japiassú Brício. - 2ª ed. - Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

ZILBERMAN, Regina. **A Literatura Infantil na escola**. 11. ed. Rev. Atual e Ampl. - São Paulo: Global, 2003.