

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

HELENA FERRONI BRANQUINHO

**O IMPACTO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NA CONSTITUIÇÃO DA
SUBJETIVIDADE DA CRIANÇA: OLHARES INFANTIS E ADULTOS**

CAMPINAS

2016

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

HELENA FERRONI BRANQUINHO

**O IMPACTO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NA CONSTITUIÇÃO DA
SUBJETIVIDADE DA CRIANÇA: OLHARES INFANTIS E ADULTOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, para obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia, sob orientação da Professora Doutora Heloisa Andreia de Matos Lins.

CAMPINAS

2016

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO/UNICAMP

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca da Faculdade de Educação
Rosemary Passos - CRB 8/5751

B735i Branquinho, Helena Ferroni, 1993-
O impacto das novas tecnologias na constituição da subjetividade da criança : olhares infantis e adultos / Helena Ferroni Branquinho. – Campinas, SP : [s.n.], 2016.

Orientador: Heloisa Andreia de Matos Lins.

Coorientador: Janaina Cabello.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação.

1. Infância. 2. Subjetividade. 3. Mídia. 4. Tecnologias. I. Lins, Heloisa Andreia de Matos, 1974-. II. Cabello, Janaina, 1982-. III. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. IV. Título.

FOLHA DE APROVAÇÃO

Campinas, 14 de dezembro de 2016.

Aprovado por:

Prof^a. Dr^a. Heloisa Andreia de Matos Lins

Orientadora

Prof^a M^a Janaína Cabello

Segunda leitora

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo mapear os sentidos subjetivos que algumas crianças atribuem às brincadeiras na atualidade, onde as tecnologias podem se destacar, bem como descrever e analisar as narrativas dos adultos/pais nesse contexto a partir de suas próprias infâncias. Assim, no embasamento teórico da pesquisa, apresenta-se um breve histórico sobre o conceito de infância e sobre as novas tecnologias, com a intenção de compreender melhor as infâncias no contexto das mídias. Em seguida, são apresentados os princípios teóricos relacionados à Psicologia Social e Crítica, para entender a temática das mídias a partir do conceito de subjetividade individual e subjetividade social. Como instrumentos metodológicos, foram realizadas dez entrevistas semiestruturadas entre pais e filhos de classe média/média alta da cidade de Campinas, com perguntas relacionadas às brincadeiras praticadas, ao uso e impacto das tecnologias, bem como o papel da família e da escola nesse contexto. Assim, trata-se de uma pesquisa qualitativa, na área da Pedagogia da Infância, com destaque às contribuições da Psicologia Social. Na análise do trabalho foram relacionados os dados construídos a partir das entrevistas com os pais e com as crianças, considerando o embasamento teórico trabalhado nos capítulos anteriores. E, por fim, foram feitas algumas considerações, na tentativa de destacar possíveis relações entre as mídias/tecnologias e seus impactos nas concepções de infância, nas subjetividades infantis, nas práticas daí decorrentes, bem como a importância da família e da escola nesse contexto.

Palavras-Chave: Infâncias, Subjetividade, Mídias, Tecnologias.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	8
INTRODUÇÃO	9
Sobre a trajetória	9
Estudos relacionados	12
CAPÍTULO 1 – MÍDIAS E INFÂNCIAS	14
CAPÍTULO 2 – SOBRE SUBJETIVIDADE SOCIAL	27
CAPÍTULO 3 – MÉTODO DA PESQUISA	31
3.1 Pesquisa qualitativa e entrevistas	31
3.2 Os participantes e o contexto da pesquisa	33
3.3 Procedimentos para descrição e análise dos dados	33
CAPÍTULO 4 - DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS	36
4.1 SENTIDOS SUBJETIVOS ATRIBUÍDOS PELOS ADULTOS/PAIS	36
4.1.1 Representações de Infância	36
4.1.2 Representações sobre o brincar, as mídias e as tecnologias	42
4.1.3 Representações sobre a relação entre escola, família, mídias e tecnologias	51
4.2 SENTIDOS SUBJETIVOS ATRIBUÍDOS PELAS CRIANÇAS	57
4.2.1 Representações sobre o brincar, as mídias e as tecnologias	57
4.2.2 Representações sobre a relação entre escola, família, mídias e tecnologias	62
CAPÍTULO 5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS	67
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	69
ANEXOS	72
ANEXO 1 – TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido)	73
ANEXO 2 – Roteiro de entrevista com os pais	75
ANEXO 3 – Roteiro de entrevista com as crianças	76
ANEXO 4 – Transcrição da Entrevista realizada com M1 e P1	77
ANEXO 5 – Transcrição da Entrevista realizada com C1	92
ANEXO 6 – Transcrição da Entrevista realizada com M2	98
ANEXO 7 – Transcrição da Entrevista realizada com C2	112
ANEXO 8 – Transcrição da Entrevista realizada com M3	124
ANEXO 9 – Transcrição da Entrevista realizada com C4	135
ANEXO 10 – Transcrição da Entrevista realizada com M4	142
ANEXO 11 – Transcrição da Entrevista realizada com C4	151

ANEXO 12 – Transcrição da Entrevista realizada com M5	161
ANEXO 13 – Transcrição da Entrevista realizada com C5	170

APRESENTAÇÃO

Com o intuito de investigar e compreender os sentidos subjetivos atribuídos por crianças e adultos às brincadeiras na atualidade, nas quais as tecnologias podem se destacar, apresentam-se na Introdução a trajetória percorrida para o delineamento e realização do presente trabalho, os objetivos do mesmo e um breve mapeamento dos estudos realizados sobre a temática.

No primeiro capítulo trazem-se pressupostos teóricos sobre as concepções de infância construídas historicamente, atrelando-as ao surgimento e ascensão das mídias/tecnologias.

No segundo capítulo discorre-se sobre a Psicologia Social e Crítica como base teórica do presente trabalho, utilizando os conceitos de subjetividade social e subjetividade individual, a fim de compreender os modos de brincar e as mídias em um sentido histórico e social.

No terceiro capítulo apresenta-se a abordagem metodológica utilizada na construção da pesquisa, assim como o principal instrumento empregado: a entrevista. Também se discorre sobre a construção de dados e como as análises foram organizadas.

No quarto capítulo abordam-se as descrições e análises dos dados obtidos, os quais foram desenvolvidos a partir de núcleos de significação. Atrela-se, assim, tais dados com a base teórica discutida nos capítulos anteriores.

No quinto capítulo, por fim, são feitas algumas considerações sobre o estudo realizado, no intuito de sistematizar os principais aspectos analisados. Nos anexos constam os roteiros de entrevistas, o TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) e as transcrições das entrevistas na íntegra, as quais possibilitam pensar em diversas questões sobre a temática, podendo se abrir a futuras perguntas.

INTRODUÇÃO

Sobre a trajetória

Quando pensava em um tema para pesquisa, pensava em conciliar temáticas da educação relacionadas à área da Psicologia, na qual sou graduada. Ao mesmo tempo, pensava em estudar criticamente algum assunto muito presente na atualidade, que suscitasse uma reflexão crítica.

Primeiramente, havia pensado em olhar para o TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade) de forma crítica, buscando entendê-lo como uma questão social e não essencialmente orgânica, tendo em vista o alto índice de diagnósticos no Brasil. Porém, devido a algumas reflexões, não me senti segura para permanecer nesse tema.

Juntamente com minha orientadora, Profa. Dra. Heloisa Lins, e com experiências pessoais com crianças, mudei o foco do trabalho, buscando olhar para o uso das novas tecnologias, como jogos eletrônicos e dispositivos móveis, pelo viés da Psicologia Social. A meu ver, faz-se necessário um olhar apurado para essa questão, pois percebo que muitos pais e professores não sabem ao certo como lidar com o surgimento dessas tecnologias, os limites e possibilidades de uso na educação dos filhos e alunos. Por olhar apurado, entendemos aquele em que se busca entender o fenômeno em questão de forma não extremista, ou seja, almeja-se compreendê-lo de forma equilibrada, ponderando os aspectos envolvidos, buscando refletir mais profundamente.

Diversas questões surgiram, como: as tecnologias são positivas ou negativas no desenvolvimento da criança? Existe positivo e negativo para essa questão? Como as escolas lidam com o espaço que as tecnologias vêm ganhando na vida das crianças? Crianças que estudam em escolas de pedagogias “alternativas” usam mais ou menos as tecnologias? A escola tem se tornado “desinteressante” para alguns por falta de aderência de novos métodos e tecnologias? Entre outras.

O estudo de Alves *et al.* (2009) sobre *videogames* traz posicionamentos sobre o impacto dessa categoria. Por exemplo, alguns estudiosos citados nesse texto

acreditam que há impactos negativos na cognição e na atenção de usuários de *videogames*, enquanto outros, como neurocientistas, focam no lado benéfico do mesmo, acreditando que atividade mental como a realizada nos jogos são estímulo a novas conexões cerebrais. Ainda nesse estudo, os autores tendem a compreender os jogos prioritariamente como benéficos, pois contribuiriam para que os jogadores adquirissem capacidade de planejar estratégias, tivessem que fazer escolhas ao experimentar várias hipóteses, além de supostamente promover interação social com pessoas que também o praticam. Dessa forma, a presente pesquisa foi realizada a fim de compreender melhor esse impacto dos jogos e tecnologias.

Neste sentido, é apontado que “A prática do jogo é sempre permeada de emoções, atitudes e falas que revelam muito do jeito de ser, agir e as relações que o educando compartilha em casa ou na escola” (ALVES *et al.*, 2009, p.22). Dessa forma, entende-se que para analisar o impacto do uso dos jogos e tecnologias, deve-se compreender o contexto em que o indivíduo em questão está inserido, bem como as particularidades do mesmo, como suas experiências, sua forma de aprender, entre outros aspectos. Assim, os autores defendem que:

Os jogos eletrônicos (...) são artefatos tecnoculturais que estão envolvidos com o consumo, com o marketing, com a educação, com a escola, com a Internet, com a mídia, com os computadores, com as tecnologias da informática, com o nosso cotidiano, com a nossa vida. (MENDES, 2006, p.12)

A partir desse pensamento, torna-se praticamente impossível entender o uso das tecnologias/jogos de forma neutra e simples, pois uma gama de questões e âmbitos estão envolvidas no mesmo. A criança que joga está lidando com um jogo projetado com objetivos determinados, que carrega aspectos e valores de uma sociedade e que pretende, em geral, atingir um público determinado. Ou seja, o jogo não é “ingênuo” e, assim, muito provavelmente, provoca reações, mudanças comportamentais e de pensamento. Dessa forma, é possível apreender que:

Usamos os avanços tecnológicos não só nos filmes de ficção, mas em nós mesmos. As ficções apresentadas em filmes, livros, jogos eletrônicos, entre outros, estão deixando seus lugares de origem e, cada vez mais, vêm tomando o mundo, nosso corpo e nossa alma. (MENDES, 2006, p.11)

Assim, cabe um olhar apurado e reflexivo sobre a questão, a fim de entender para além das mudanças comportamentais ou aspectos superficialmente observáveis. Para este trabalho, então, a abordagem teórica escolhida foi a Psicologia Social e Crítica, sobretudo o conceito de subjetividade social, pensada por Fernando González Rey, autor contemporâneo, a partir dos princípios pressupostos por Vygotsky. A escolha de trabalhar com o conceito de subjetividade não foi simples, pois se trata de um conceito denso, complexo e que foi descrito e pensado de formas muito diferentes por diversos autores.

Pensar em subjetividade social significa pensar na relação dialética entre indivíduo e sociedade, em que um depende do outro para se constituir, já que o indivíduo é produto e produtor da sociedade (BERGER, 1971). Ao tratar de subjetividade social, então, considera-se também o aspecto individual envolvido na construção de significado de experiência; porém, todos os processos ocorridos nesse movimento estão “vinculados à inserção simultânea do sujeito em outro sistema igualmente complexo, que é a sociedade, dentro da qual o sujeito tem de seguir os desafios e contradições” (MOLON, 2011, p.615).

Rey (2007) entende que a subjetividade é inseparável do contexto social e cultural em que acontece a ação do indivíduo, sendo assim uma produção do sujeito e não mera internalização, o que dialoga com o conceito de subjetividade social proposto por Berger (1971). Nesse sentido, o autor suscita uma reflexão juntamente com pensamentos de Beck (1995 *apud* REY, 2007), em que explica a existência de uma subjetividade social de uma determinada época, a qual gera “marcas” em todos os indivíduos que vivem nessa época, mas cada um elabora e significa essa marca de forma singular. Ou seja, não existe uma “subjetividade individual uniforme, como expressão linear dessa subjetividade social” (REY, 2007, p.173). Nesta direção, o autor argumenta que:

O sentido subjetivo é a forma pela qual a multiplicidade de elementos presentes na subjetividade social, assim como todas as condições objetivas de vida do mundo social, se organizam numa dimensão emocional e simbólica, possibilitando ao homem e a seus distintos espaços sociais novas práticas que, em seus desdobramentos e nos processos emergentes que vão se produzindo nesse caminho, constituem o desenvolvimento humano em todos os seus aspectos, dentro dos novos contextos de organização social que, por sua vez, participam da definição desses processos e se transformam no curso dos mesmos. (REY, 2007, P.174)

Desta forma, a presente pesquisa compreende as tecnologias, as mídias e os jogos como aspectos relevantemente presentes na sociedade atual e, por este viés teórico, acredita-se que os indivíduos afetam e são afetados por eles, mesmo que cada sujeito signifique e elabore suas experiências de forma particular. Assim, espera-se com este estudo, mapear os sentidos subjetivos que algumas crianças atribuem às brincadeiras na atualidade, onde as tecnologias podem se destacar, bem como descrever e analisar as narrativas dos adultos nesse contexto (no caso, pais de crianças), a partir de suas próprias infâncias.

Estudos relacionados

A fim de buscar uma temática recente e de relevância, foi feita uma busca avançada na página online do IBICT (Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia), com o intuito de nos informarmos sobre os estudos já realizados em nossa área de interesse, no caso, o possível impacto das tecnologias na subjetividade da criança. Para isso, foram utilizadas palavras-chave como: Educação, Tecnologia, Subjetividade, Internet e Jogos Eletrônicos.

A maioria dos trabalhos encontrados foi realizada nos últimos oito anos (2008-2016). É possível subdividir os resultados encontrados em três categorias. A mais recorrente é a que, de algum modo, traz o conceito de subjetividade e a relação do conceito com a tecnologia. Nessa categoria, foram encontrados estudos relacionados com facebook, videogames, com um conceito de subjetividade capitalística; televisão e modos de subjetivação; a criança na cibercultura (focando no consumo e no brincar); e a subjetividade nos processos de ensino e aprendizagem. Ressalta-se que a maioria dos estudos foi realizada com adolescentes e a referência teórica mais presente é a foucaultiana.

Na segunda categoria, as pesquisas mais presentes se referiam ao trabalho docente, focando na subjetividade dos professores com o uso da tecnologia. Os trabalhos também envolveram a Educação à distância e seus impactos, discutindo a eficácia desse método educativo na aprendizagem.

Por fim, a terceira categoria está relacionada ao uso e contribuição da tecnologia no processo de inclusão escolar.

Assim, mesmo que existam trabalhos que compreendam o conceito de subjetividade nas mais diversas concepções, e outros trabalhos que busquem entender o impacto da tecnologia no processo escolar, nenhum trabalho encontrado estuda a tecnologia, os dispositivos móveis e os jogos eletrônicos como elementos sociais capazes de afetar a subjetividade da criança de forma ampla, isto é, não só focada no processo de ensino e aprendizagem ou no contexto escolar. Dessa forma, o presente estudo focará nessa temática que ainda é lacunar nos estudos mais recentes, a fim de contribuir para uma reflexão mais atual sobre o tema.

CAPÍTULO 1 – MÍDIAS E INFÂNCIAS

A noção de infância passou por um longo processo de transformação até chegar ao que se considera nos dias atuais em nossa sociedade. Ressalta-se que, ainda assim, não há um conceito unânime de infância, entre as sociedades e dentro de uma mesma sociedade. Segundo Corsaro (2011), a infância é “forma estrutural da sociedade”, ou seja, é uma categoria ou uma parte da sociedade. Assim, é preciso levar em consideração as transformações sociais ocorridas ao longo da história, a fim de entender o que hoje denominamos infância.

Pensar em infância não é tão simples e diversas perspectivas têm sido discutidas sobre ela. Müller (2007) afirma que as mudanças na concepção de infância podem estar estritamente relacionadas aos modos de organização socioeconômicos das sociedades e ao modo de criação das crianças, entre outros. Nos estudos sobre essa temática, ainda, têm-se pensado nos direitos da infância, bem como nos interesses sociopolíticos sobre ela, sendo esse o principal objetivo da Pedagogia da Infância, uma área relativamente recente que se preocupa em ressaltar os interesses e as necessidades das infâncias. Para isso, faz-se necessário considerar “a criança como sujeito de direitos, que vivencia diferentes infâncias em tempos e espaços sociais diversificados, considerando seu contexto de vida mais imediato, suas necessidades, peculiaridades e diferenças culturais, étnicas e de gênero” (NOGUEIRA; VIEIRA, 2013, p.280).

Mas o que é infância? Podemos entender que este termo engloba um conjunto de seres humanos com características próprias. Porém, não devemos pensar em cada sujeito individualmente, mas sim na categoria onde se encontram esses sujeitos, já que o sujeito inserido em uma sociedade repleta de ideologias e valores é produto e produtor da mesma, pois se constitui na relação com o outro e nas ressignificações que faz de suas próprias experiências de forma subjetiva e particular (BERGER, 1971). Ainda, cabe entender que ser criança e ter infância não tem o mesmo significado, pois uma criança pode ser vista como tal por diversos aspectos superficiais e objetivos, enquanto ter infância abrange questões mais profundas, que envolvem uma concepção social de infância e valores. Ao falar sobre processo de transformação da concepção de infância, é preciso entender que a

criança não se registrou sozinha em nenhum dos momentos históricos. Ou seja, o adulto é quem enxerga a criança e discute sobre ela. Assim,

A infância é a referência adulta ao que há de comum aos sujeitos no início de sua vida considerando aspectos da natureza biológica, da natureza relacional e de linguagem, da forma de estar com adultos e crianças, de apreender o mundo, de reinventá-lo e significá-lo. A criança é o sujeito que existe concretamente. (MÜLLER, 2007, p.18)

É válido ressaltar que os autores da temática trazem concepções diferentes sobre a relação dos pais com seus filhos na Idade Média. Enquanto Ariès (1987) afirma que a relação era de severidade e distância, existem estudiosos que afirmam que a relação era ambivalente, alternando entre severidade e carinho. Essas diferenciações se dão, principalmente, pelas diferenças entre as famílias, entre as sociedades e também entre os países (ARIÈS, 1987 *apud* MÜLLER, 2007).

A partir do século XII e XIII já é possível perceber nas imagens (como fotografias, pinturas, desenhos, entre outros), certa “união” nas famílias, com indícios de afeto entre adultos e crianças. Porém, as crianças assumiam funções de trabalho desde muito cedo. As meninas logo assumiam a função de “criada” e os meninos aprendiam os afazeres considerados masculinos, aprendendo a lidar com as responsabilidades e tomada de decisão. Ressalta-se que o índice de mortalidade infantil do século XII ao século XV era muito alto, devido às condições de higiene, as pestes, entre outros fatores, e há imagens que retratam o luto das mães por essas perdas, o que indica algum afeto na relação parental (ARIÈS, 1987 *apud* MÜLLER, 2007).

No século XVI e XVII as concepções de infância e de criança sofrem uma transformação que começa a se aproximar com o que entendemos hoje sobre esses termos. Passa-se a olhar para as crianças “com outros olhos” e a se preocupar com elas, como a família, a Igreja e o próprio Estado. Segundo Ariès (1987 *apud* MÜLLER, 2007), essa nova perspectiva tem a ver com interesse de algumas instituições, que passaram a valorizar a família e, conseqüentemente, a infância e o brinquedo. Ou seja, mesmo com a expressão de carinho em relação às crianças, é importante entender que isso se dava devido a um entendimento de que elas eram frágeis e que deveriam ser protegidas para garantir que seriam adultos de razão e honra na sociedade em questão. Por outro lado, Foucault (2004) escreve sobre o

domínio de uns sobre outros como uma lógica da sociedade, o que nos leva a refletir que não se trata de uma simples valorização das crianças e sim de controles de corpos/mentes. Como exemplo, ele relata a crença na sexualidade da criança, a qual quebra radicalmente com a visão ingênua e puritana da mesma.

A noção de inocência vinculada à infância passa a ser difundida no final do século XVIII e passa-se a acreditar que esse período da vida “tem características próprias e se desenvolve naturalmente através de estados evolutivos” (MÜLLER, 2007, p.49). Também neste século passa a haver maior preocupação com a saúde física, o que remete à importância da preservação e valorização da família. Até então, a questão dos laços afetivos não era presente como nos dias de hoje em nossa sociedade, não existia esse reconhecimento de papéis e funções dentro da família. Por exemplo, nos dias atuais, é comum que alguns pais se preocupem com a proteção dos filhos e zelo a eles, enquanto antigamente a família era composta por membros comumente responsáveis pela renda da família, e não tanto com os papéis bem definidos de filho, pai, mãe, etc. Assim, passa-se a pensar que “conservar os filhos significava valorizar a família, ao mesmo tempo em que moldaria determinados padrões de funcionamento e comportamento social e familiar” (MÜLLER, 2007, p.51).

Com a Revolução Francesa em 1789, novos valores e ideais passaram a ser considerados, sendo que as crianças começaram a ser percebidas de forma diferente. “As crianças são a esperança do futuro e seu lugar já não é a rua, senão dentro da casa familiar, e da instituição pública ou privada, laica ou religiosa” (MÜLLER, 2007, p.62). A partir do século XIX, a família e a infância passam, então, a ter a mesma importância, tendo em vista que a criança é o centro da família e esta é a base da sociedade. As obras de arte trazem justamente essa centralidade da criança e da infância.

As crianças passam a pertencer a todas as instituições e, dessa forma, o cuidado e a formação delas passa a ser responsabilidade das instituições: familiar, médica, acadêmica, religiosa e também da justiça. Assim, a política de controle sobre a infância se dá de forma diferente para cada classe social, mesmo que a intenção de proteger a criança seja comum. Ou seja, com o movimento higienista, em que se passa a se preocupar com as condições de salubridade e de moradia dos

mais desprovidos de recursos, altera-se o lugar onde residem, mas também “modifica-se o espaço onde cresce a criança, e assim também suas relações, seus costumes, brincadeiras, percepções, experiências, desejos” (MÜLLER, 2007, p.75). Por isso, torna-se possível falar de infâncias, tendo em vista as diferenças sociais.

No século XIX, ainda, a escola torna-se obrigatória para as crianças, com principal objetivo de prepará-las para a vida adulta, capacitando-as para as funções que deverão exercer, além de desenvolver o senso de responsabilidade e dignidade com o próprio futuro, da família e da própria sociedade. Dessa forma, com este novo foco na formação das crianças, a noção de imperfeição da infância passa a ser um pouco inadequada. As ideias de Rousseau se reforçam, sobretudo com relação à inocência infantil e a capacidade natural de raciocínio da criança. Porém, as convicções de dependência e natureza débil permanecem, de forma que ainda haja a preocupação de proteger e cuidar das crianças, além de encaminhar a vida delas (MÜLLER, 2007).

Nos dias de hoje, a noção de infância não é igual para todos, ou seja, há noções distintas sobre o que seja a infância, em culturas diferentes no interior de uma mesma cultura, sobretudo pelas diferenças sociais. Há quem ainda acredite na extrema inocência e fragilidade da criança, entendendo-a como um ser que é constituído exclusivamente através da influência adulta, da família, educadores e de outras influências externas, como as mídias. Outras pessoas acreditam que as crianças hoje têm certa independência em suas escolhas e têm poder em sua constituição como sujeito, ou seja, valoriza-se o aspecto individual e particular de cada criança, além de sua capacidade de significação das experiências vividas. E, também, existe uma visão considerada mais crítica, ou seja, que não se posiciona em nenhum dos dois extremos, indicando haver influência dos adultos e do ambiente, mas também a existência dessa subjetividade social e individual. Essa concepção apurada foi a escolhida para desenvolver a presente pesquisa.

Sobre essa polarização das concepções de infância relacionada às mídias, Buckingham (2006) destaca que, por um lado, existem pessoas que consideram o aparecimento, desenvolvimento e uso das mídias como causadores do “desaparecimento da infância”, desencadeando comportamentos que fogem da concepção puritana de infância, como agressividade, indisciplina, comportamentos

relacionados à sexualidade, entre outros. Dessa forma, entende-se a criança como passiva e influenciável, na medida em que ela parece não significar de forma particular suas vivências e as mudanças sociais. De outro lado, existe um olhar mais otimista, em que se consideram as mídias como essenciais para entender as mudanças na concepção de infância. Ou seja, as mídias, por esse viés, são poderosas no desenvolvimento da criança, pois podem fornecer condições propícias para aprendizagem e outras oportunidades. Para o autor, as duas posições são extremistas, e buscam uma explicação imediata, ansiosa e precisa sobre uma questão recente e em ascensão. Assim, é necessário ponderar os fatores envolvidos para compreender a questão de forma mais apurada.

As transformações da noção de infância nos períodos estudados mostram que a condição socioeconômica foi fator preponderante para diferenciar a vida dos grupos sociais em que, conseqüentemente, as crianças estão inseridas, como citado anteriormente. Por exemplo, crianças pobres sempre trabalharam mais cedo e as de classe alta estudavam no século XIX, enquanto as de classe pobre tinham o trabalho como principal atividade. Porém, alguns valores e ideias sobre a infância eram “universais” em cada época como, por exemplo, a natureza imperfeita da criança na Idade Média. Nesse sentido, em todos os períodos destacados, havia uma noção de normalidade, ou seja, um padrão de criança ideal, de mulher ideal, de cidadão ideal que se perpetua até os dias de hoje, mesmo que as características desse ideal tenham se alterado. Ou seja,

Quanto mais pobre menos tempo de infância. Isto significa que a criança entra no mundo adulto quando sua sobrevivência ou a de membros da sua família está de alguma maneira sob sua responsabilidade, isto é, quando sobreviver depende dela. (MÜLLER, 2007, p.98)

Com relação a essas questões socioeconômicas, Buckingham (2006) traz que é impossível pensar em mídias e infâncias sem considerar as condições de cada criança, a classe social a que pertence, os contextos em que se insere, o local onde reside, o gênero, a etnia, entre outras, visto que caso não o faça, se obterá dados não contextualizados e acríticos, que minimizarão questões socioculturais que não podem ser ignoradas. Nesse sentido, os benefícios das tecnologias e mídias são compreendidos e perceptíveis a pessoas de uma “pequena elite”, ou seja, brancos, homens e pertencentes à classe média. Crianças de uma condição social mais

favorecida, então, vivenciarão experiências e atribuirão significados muito diferentes de uma criança de condição menos favorecida.

No Brasil, a concepção de infância também foi alterada no decorrer dos anos, com as peculiaridades da cultura, das mudanças políticas, sociais e econômicas. O padrão de criança ideal no país pauta-se, em partes, no ideal europeu, ou seja, a criança branca, de religião cristã, de idioma português, entre outros. Porém, o Brasil tem diferenças pontuais com relação aos países europeus, como a presença e representação de povos indígenas e negros de origens diversas. Dessa forma, no início, “havia particularidades e diferenças na vida de quem era moleque ou moleca (crianças negras), curumim (criança de origem indígena) ou sinhozinho e sinhazinha (filhos dos brancos)” (MÜLLER, 2007, p.99).

Com o tempo, mais especificamente nos séculos XVI e XVII, misturaram-se as etnias e as crianças passaram a ter outra aparência física, com as mesclas do tipo físico, da cultura, das crenças, da vestimenta, entre outros. Por isso, também podemos falar em infâncias, já que com toda essa mistura e com a cruel divisão em classes sociais, muitas vezes apenas crianças brancas e de classe alta tinham o privilégio de crescer dentro do seio familiar. Crianças negras podiam ser vendidas como mão de obra e crescer muito distante de sua família. Dessa forma, destaca-se que

Compartilhando seus tempos e espaços entre si e com os adultos, as crianças construíram cultura. Fizeram-se com elas gerações completamente originais em determinados aspectos, em função da particularidade dos povos que se encontravam no Brasil e da maneira como viveram suas relações. No ambiente de tanta devastação cultural, de autoritarismo e violência, as crianças foram importantes elementos de junção, intersecção, de absorção, de resignificação.” (MÜLLER, 2007, p.122)

É possível perceber que a vida dessas crianças (brancas, indígenas e negras) coincide e se afasta ao mesmo tempo, visto que eles podiam conviver juntos até em torno dos sete anos e depois disso se afastavam, já que cada classe social tinha uma perspectiva diferente, ou seja, as crianças de classes inferiores deveriam ser preparadas para ser mão de obra, enquanto as crianças de classe alta estudavam em colégios internos para se preparar para o futuro. Nessa época, valorizavam-se as artes como música, desenho, dança, eram dignas das classes mais altas e, dessa forma, “o destino das crianças foi sendo traçado em função das expectativas

dos adultos para as crianças” (MÜLLER, 2007, p.112) e de valores construídos na sociedade da época em questão.

Como o “destino” de cada criança estava traçado de acordo com as possibilidades da classe social em que se encaixava, a disciplina era necessária para que se aceitasse as condições possíveis e alcançasse o que lhe era possível. Para tal, o corpo deveria ser domesticado e o comportamento controlado. Enquanto as crianças brancas e abastadas eram preparadas para serem donas de terras, buscavam adquirir habilidade para manter a ordem e o poder, frequentavam a escola e aprendiam sobre artes, crianças negras não tiveram oportunidade de ir à escola do século XVI ao XIX, pois o destino delas era único e exclusivamente ser escravos adultos (MÜLLER, 2007).

A partir do século XIX passa a haver certa preocupação com as possibilidades de caminhos que as crianças podem seguir quando adultas, sobretudo pela categoria social de criança pobre e abandonada, com a preocupação de que elas sigam um caminho “errado”. Com isso, a escola, como instituição de caráter disciplinador e que prevê o comportamento ideal de cidadão e sujeito, se torna obrigatória para todas as crianças. Nesse sentido, entra em debate a responsabilidade pela educação das crianças: da família ou da escola? E esse é um debate ainda presente nos dias atuais (MÜLLER, 2007).

Por fim, entende-se que por mais que tenham ocorrido diversos movimentos que transformassem a concepção de infância, sempre houve certa preocupação com a utilidade da criança na vida adulta. Consequentemente, mobilizaram-se esforços para guiar o caminho dessa criança para que ela pudesse suprir as demandas da sociedade em questão e se tornar o que esta espera dela. Na Modernidade ainda se falava dessa ideia de “inacabamento” da criança, tendo em vista que ela necessitaria de um adulto para pensar o que é o melhor para si. “A criança é então fonte de investimento de todo tipo e se encaminha para ser, no século XX, além de um bem afetivo, um bem de consumo” (MÜLLER, 2007, p.133). Como complemento, Fontes (2005) ressalta que a atenção e preocupação com a questão das infâncias ascendeu no século XIX e ganhou força dali adiante.

Nesse contexto, Ao falar de crianças e infâncias, sobretudo na sociedade atual, parece inevitável falar de brincadeiras e sobre o brincar, pois essa associação é ainda muito forte nos dias de hoje, mesmo que nem todas as crianças tenham a

oportunidade de experienciar a infância da forma como imaginamos utopicamente, pois precisam trabalhar. O ato de brincar é “natural” para as crianças e elas o fazem para se expressar e aprender a ter controle sobre o mundo em que vivem. Quando falo de brincadeira aqui, estou me referindo à brincadeira livre, em que a criança tem poder de escolha sobre o que pensar e fazer. Porém, esse tipo de brincadeira, que era bastante comum na década de 50 a 70, em que crianças brincavam na rua a mercê de suas próprias criatividade, hoje em dia quase não se vê, possivelmente pela forte voz do comércio e do consumo excessivo, o que reflete o conceito de morte da infância, trabalhado por Buckingham (2006), tendo em vista que as crianças estão sendo, de certa forma, “aceleradas” pelos pais, pela escola e pelos meios de comunicação. Destaca-se que o fato de as crianças não brincarem da forma como brincavam antes, pode ser decorrente de outros fatores, como a violência. As crianças, sobretudo de classe média e alta, possuem uma rotina cheia de atividades variadas, muitas vezes pela falta de tempo dos pais que também podem se sentir socialmente pressionados a buscar bons resultados e sucesso para os filhos, o que torna a infância, alguns vezes, um fardo. A infância acaba sendo uma “mini adultez”, com ritmo acelerado e metas específicas a serem atingidas, algumas vezes se esquecendo de aprendizados informais que tinham grande valor no passado, em outras infâncias.

Dessa forma, como já relatado anteriormente, se por um lado, Buckingham traz as concepções extremistas e defende uma visão mais ponderada, por outro, existem estudiosos que afirmam que

Devido à atual confluência da sofisticada tecnologia da mídia eletrônica e a glorificação do consumismo, está ficando cada vez mais difícil propiciar um ambiente que encoraje a criatividade e pensamento original das crianças. Elas são atacadas com os barulhos da publicidade e com as coisas que ela vende do momento em que despertam até a hora de dormir. O tempo e o espaço para suas próprias ideias e suas próprias imagens, para interações sem pressa com texto e ilustrações diminui a cada sucesso de filmes e programas infantis – inevitavelmente acompanhados por uma série de brinquedos, livros, vídeos e roupas relacionados. (LINN, 2006, p.90)

Winnicott (*apud* LINN, 2006, p.93) afirmava que “crianças florescem em ambientes com limites seguros que não limitam suas habilidades de pensar e agir espontaneamente”. Assim, cabe aos pais proporcionar esse ambiente equilibrado,

para que seus filhos sejam capazes de tomar decisões, fazer escolhas, influenciar o mundo em que vivem e experimentar a criatividade. Mas não é tão simples assim, visto que o mercado busca tornar as crianças submissas aos produtos lançados, tentando induzi-las às compras por impulso e aquisições de produtos “inúteis”, o que caminha exatamente no sentido oposto ao desenvolvimento da criatividade, a qual se baseia nos recursos próprios da criança, não vinculado a moda, padrões e ilusões. Buckingham, em contraponto a essa ideia de submissão das crianças aos produtos e marketing, ressalta que a criança não é vulnerável a ponto de não significar e subjetivar suas experiências e concepções, ou seja, é preciso considerar a particularidade da criança, as condições da mesma e considerá-la um ser em potencial e atividade.

Em um extremo, acredita-se que hoje em dia simples brinquedos como um cachorro de pelúcia ou um simples boneco estão relacionados a personagens difundidos na mídia, ou seja, já existe uma história para o brinquedo da criança e ela não se preocupa em criar, pois “está pronto”. É cada vez mais comum as crianças se vestirem como os personagens do desenho animado e se portarem como tal. Parece que o mundo está pronto para elas e as características consideradas básicas para o desenvolvimento de um pensamento crítico, como auto-expressão, originalidade e o prazer na exploração estão sendo perdidas ao se permitir que o mercado decida sobre o que brincar e fazer (LINN, 2006). Porém, de acordo com Buckingham, por mais que exista uma força midiática presente, real e que dissemine modelos, é preciso considerar a criança como capaz e provida de capacidade de reflexão e sendo crítica no uso das tecnologias e brincadeiras, e bem como fatores positivos na utilização das mesmas, como novas formas de aprendizagem.

Sobre brincar e brinquedos, faz-se necessário pensar sobre o que se entende por brinquedo e brincadeira. Brougère (1994) afirma que jogos (eletrônicos, por exemplo) pressupõem uma função, a qual justifica o próprio objeto em sua existência, enquanto o brinquedo não é definido por uma função, ou seja, a criança o manipula de forma livre, sem se pautar em regras e condições, enfatizando apenas no valor simbólico da experiência e do objeto. Assim, “conceber e produzir um brinquedo é transformar em objeto uma representação, um mundo imaginário ou relativamente real” (BROUGÈRE, 1994, p.16). Nesse sentido, nem todos os

brinquedos promovem brincadeiras, ou seja, isso dependerá da função, das condições e do valor simbólico envolvido.

Por este viés de Brougère, suscita-se a questão da produção capitalista de brinquedos, em que a sociedade se reflete nos brinquedos e jogos. Ou seja, produtos de consumo que são pensados e vendidos para determinados públicos, com determinados objetivos, a fim de produzir certos valores, ressaltados na sociedade em questão. Neste sentido, pode-se refletir sobre as representações sociais presentes nos jogos e nas brincadeiras como, por exemplo, a representação de feminino e de masculino, bem e mal, entre outros, visto que estes nada mais são do que conceitos construídos e valores construídos socialmente. Por representação social entendem-se as apropriações que os indivíduos criam em sua vida em sociedade, de forma a se familiarizarem com o estranho e adquirirem uma forma comum de se comunicar. Podemos dizer, então, que as representações sociais estão presentes na história de todos os indivíduos, originadas a partir da relação que estes estabelecem com o âmbito social e individual. (MOSCOVICI, 1978 *apud* SAWAIA, 1995) Assim,

A infância é, conseqüentemente, um momento de apropriação de imagens e de representações diversas que transitam por diferentes canais. As suas fontes são muitas. O brinquedo é, com suas especificidades, uma dessas fontes. Se ele traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, traz-lhe, também, formas e imagens, símbolos para serem manipulados. (BROUGÈRE, 1994, p.41)

O brinquedo, segundo Brougère, parece estar distante do mundo real e da representação deste. A criança, quando brinca com o brinquedo não está frente a uma reprodução fiel do mundo real em que vive, e sim de uma “imagem cultural que lhe é particularmente destinada” (p.43). Os brinquedos, então, carregam valores idealizados como, por exemplo, o “mal” ser mais interessante que o bem, por abarcar um espírito misto de desafio, poder e ousadia, assim como a questão da força física e do poder idealizado, enfatizada em alguns jogos. Assim, “manipular brinquedos remete, entre outras coisas, a manipular significações culturais originadas numa determinada sociedade” (p.43). Por mais que haja essa manipulação, destaca-se que a brincadeira é um processo dinâmico de inserção

cultural, ou seja, há certa imersão nos conteúdos que já existem, mas há uma apropriação ativa da criança.

A televisão, que é um meio de comunicação genérico, no sentido de atingir classes sociais distintas, é um poderoso veículo de disseminação de valores e cultura lúdica, a qual é flexível, pois integra aspectos externos que influenciam a brincadeira, como capacidades, atitudes, cultura e meio social, o que torna o brinquedo um objeto de apropriação (BROUGÈRE, 1994). “O próprio brinquedo serve de suporte para representações, para as histórias, sejam elas específicas ou retiradas de outros suportes (livros, filmes, desenhos animados)” (BROUGÈRE, 1994, p.52). Portanto,

A brincadeira não aparece como uma imitação servil daquilo que é visto na televisão, mas sim como um conjunto de imagens que têm a vantagem de ser conhecidas por todas, ou quase todas as crianças, de ser combinadas, utilizadas, transformadas, no âmbito de uma estrutura lúdica. (BROUGÈRE, 1994, p.54)

Com relação à fantasia nas brincadeiras, Brougère (1994) traz que existem tradições diferentes, ou seja, elementos que retratam a realidade da criança ou de valores da sociedade, e também elementos que são cultivados pelo imaginário. Mesmo assim, “a brincadeira é, entre outras coisas, um meio de a criança viver a cultura que a cerca tal como ela é verdadeiramente, e não como ela deveria ser” (p.59).

Além disso, a tecnologia está cada vez mais rápida e instantânea, ou seja, os jogos eletrônicos e os dispositivos móveis são cada vez mais ágeis. Em um jogo eletrônico, por exemplo, é possível matar um personagem em segundos, e logo depois estar em outro ambiente. Os personagens de desenhos e jogos são muito ágeis e praticamente imbatíveis, pulam de grandes alturas, agredem outros personagens a fim de alcançar o objetivo do jogo, entre outros. Por um lado, então, parece que as crianças querem tudo para ontem, e se não for assim, não tem utilidade. Isso nos faz pensar: Aonde vão as crianças com essa agilidade toda? Que pressa é essa? Por outro, os jogos são potenciais de desenvolvimento de criatividade, aprendizagem, formação pessoal, entre outros. E por um viés equilibrado, deve-se considerar que há prós e contras no uso e força das mídias para as crianças, na medida em que podem favorecer alguns tipos de aprendizado,

podem desenvolver comportamentos socialmente repudiados, entre outras questões que exigem certa flexibilidade para se refletir. Assim, é preciso saber fazer uso das tecnologias, ou seja, é plausível crer em um potencial positivo delas, desde que se saiba usá-las. Questões extremas que surgem, assim, sobre esses pontos de vista, são: A solução seria brechar por completo o acesso às mídias? É possível pensar uma criança do século XXI totalmente alienada das tecnologias? Em que medida adultos idealizam suas próprias infâncias e desconsideram a positividade da criança do século XXI? E, enfim, será que as tecnologias de fato transformam as concepções de infância?

Sobre os produtos e valores que têm sido vendidos para as crianças, destaca-se a violência e a sexualidade precoce e irresponsável nos jogos, desenhos e programas televisivos. A questão que surge é se esse excesso de violência assistida tem algum impacto na conduta da criança e na constituição do seu pensamento. Em um jogo, por exemplo, é possível matar um personagem e continuar “vivendo” sem nenhum impacto, seja moral ou emocional. Que tipo de valores está se vendendo? Que criança se pretende formar? Essas são questões complexas, mas que têm perturbado alguns pais e educadores sobre como lidar com as crianças dessa nova geração. Certamente os pais se baseiam em suas próprias infâncias para buscar entender o que acontece com seus filhos. Podem aparecer reflexões relacionadas às diferenças e semelhanças entre as crianças de hoje e as crianças que seus pais foram, como já relatado anteriormente.

Pensando nisso, Linn (2006) descreve atitudes que pais podem ter em casa para lidar com os filhos e esses aspectos da pós-modernidade. Primeiramente, ela afirma que antes de olhar para as vulnerabilidades dos filhos, os pais devem olhar para si, compreendendo os próprios valores, como a valorização ou não de bens materiais. Sabe-se que os filhos carregam valores transmitidos e ensinados na família e, assim, os pais devem estar atentos sobre o próprio padrão de consumo para se sentirem aptos para ajudar as crianças a lidar com o turbilhão de propagandas que buscam atingi-las. Para o autor, de forma extremista, também é importante que os pais mobilizem esforços para afastar as crianças da publicidade e excesso de tecnologias (computador, televisão, tablets, entre outros) quando possível, investindo em atividades ao ar livre, leitura, cozinhar, entre outras atividades que estimulem a criatividade. Porém, e se o modo de brincar e de ser

criança realmente tiverem se transformado? O que os pais deveriam fazer, então? Conversar sobre a publicidade quando esta se fizer presente, por exemplo, pode ser uma forma de ajudar as crianças, buscando fazê-las construir um pensamento crítico, real, subjetivo e particular sobre esta. Antes de ir às compras, é importante preparar as crianças para o que pode ou não comprar, assim elas vão criando categorias do que é importante e necessário ter ou não. Dessa forma,

A partir da perspectiva de que a categoria infância não é um conceito cristalizado, mas socialmente construído e, portanto, em constante transformação, considera-se que atualmente há, de certa maneira, uma reformulação no desenvolvimento da infância, na medida em que as crianças se mostram mais influentes nos hábitos de consumo familiares, despertando inclusive o interesse de corporações que desenvolvem produtos específicos para esse público cada vez mais exigente, na tentativa de transformá-los em “consumidores mirins”. (MARTINELLI; MOÍNA, 2009, p.69)

Enfim, de modo geral, é importante que se compreenda que vivemos em uma era digital, veloz, de estereótipos, de modelos e questões que antes não existiam ou não eram tão refletidas, como a questão da infância e também das mídias com a infância. Não é possível afirmar de forma radical que a atual geração de crianças é de fato uma geração completamente diferente de outras gerações, mas pode-se dizer que novas condições e elementos foram construídos socialmente e devem ser considerados. Ao mesmo tempo, as desigualdades sociais, as diferenças de gênero e etnia continuam existindo e devem ser levadas em consideração para se pensar a questão da infância e das mídias. E, por fim, as crianças não são passivas e vulneráveis à explosão da tecnologia e das mídias, e sim são capazes de construir seus pontos de vista a partir das vivências partilhadas socialmente, por mais que existam representações sociais bem estabelecidas, o que reflete a questão da subjetividade individual e subjetividade social, que será tratada a seguir.

CAPÍTULO 2 – SOBRE SUBJETIVIDADE SOCIAL

Cada indivíduo encarna as relações sociais, configurando uma identidade pessoal. Uma história de vida. Um projeto de vida. Uma vida que nem sempre é vivida, no emaranhado das relações sociais. (CIAMPA, 1986, p.132)

Como citado na introdução, a presente pesquisa tem como referencial teórico a Psicologia Social e Crítica, a qual é bastante discutida e evidenciada por Ciampa (1986), Berger (1971), Rey (2004), a partir de Vygotsky, fundamentalmente. Essa abordagem teórica difere daquelas que entendem o homem de forma natural e independente, ou seja, essa abordagem entende o indivíduo como produto e produtor da sociedade, sendo “a sociedade é um fenômeno dialético enquanto é um produto humano e nada mais que um produto humano que reage constantemente sobre seu produtor” (BERGER, 1971, p. 01). Nesse sentido, o homem não pode existir fora da sociedade e não pode haver nenhuma realidade social fora dele. A constituição da sociedade decorre da obra de seres humanos ativos, ou seja, não existe nenhum ser e nenhuma realidade fora dessa atividade.

Assim, o contato com o outro permite com que a cultura se manifeste, propiciando à vida humana a estrutura que os indivíduos não possuem de forma biológica. “Ainda que se converta, para o homem, em sua ‘segunda natureza’, continua sendo algo muito diferente da natureza, precisamente porque é o produto da própria atividade do homem” (BERGER, 1971, p.9). A cultura, então, é constituída por todos os produtos do homem e é criada e recriada por ele a todo instante, tendo em vista que as relações estão em movimento.

Em consonância, Vygotsky (1989 *apud* REGO, 2003) entende o desenvolvimento humano como socialmente construído e culturalmente transmitido. Assim, aborda essas questões a partir de domínios genéticos, já que buscou entender a formação e evolução dos processos psíquicos superiores. São eles: filogênese, ontogênese, sociogênese e microgênese.

A filogênese está relacionada ao desenvolvimento da espécie humana, ou seja, ao que somos capazes de fazer, como andar e pegar um lápis, mas não a voar. A ontogênese tem a ver com o plano ontogenético do desenvolvimento do ser, ou seja, o homem nasce, cresce, reproduz e morre. A sociogênese diz respeito à história dos grupos sociais, a história da cultura e as concepções construídas onde o

sujeito está inserido como, por exemplo, mudanças biológicas na puberdade que são entendidas de formas distintas dependendo da cultura em questão, ou então a categoria da terceira idade, que foi criada socialmente há pouco tempo. Nesse sentido, pode-se incluir as diferentes concepções de infância entre as culturas ou dentro da mesma cultura, em consonância ao que a presente pesquisa procura compreender com relação às brincadeiras, as tecnologias e a própria noção de infância. E, por fim, a microgênese, que se relaciona ao desenvolvimento de aspectos específicos do repertório psicológico, tendo em vista que cada fenômeno psicológico tem uma história. Como exemplo tem-se o processo em que uma criança aprende a amarrar o sapato, ou seja, antes ela não sabia e depois ela aprendeu. Nesse sentido, ressalta-se que os conceitos de microgênese e sociogênese estão estritamente relacionados ao conceito de subjetividade social, levando-se em consideração que este envolve as construções sociais e a historicidade do indivíduo em questão. (REGO, 2003)

Com isso, entende-se que para essa abordagem teórica o sentido atribuído por cada indivíduo às experiências e práticas sociais tem muita importância, visto que por mais que o sujeito seja produto e produtor da sociedade, existe uma significação particular, ou seja, uma subjetividade individual. Nessa direção, “As necessidades subjetivas aparecem a partir da ativação do sujeito diante de uma situação social da qual participa”. (REY, 2004, p.54), ou seja, todos os sentidos subjetivos do indivíduo estão associados às necessidades que este sente no contexto em que está, já que a categoria de sentido une a produção subjetiva a uma história e contexto sociais.

Ressalta-se que no capitalismo pós-moderno são produzidos alguns sentidos supérfluos em algumas culturas, como aqueles relacionados à aparência, ao consumo e ao ócio. Dessa forma,

A subjetividade legitima os aspectos humanos, tanto dos indivíduos quanto dos espaços sociais em que esses existem. A subjetividade dá lugar a uma lógica que não é unicamente a do dever frente às exigências internas, mas também a do sentir em correspondência com as necessidades que caracterizam o sujeito ou um espaço social em um contexto específico de sua ação social. (REY, 2004, p.51)

A subjetividade individual, então, está relacionada a processos e formas de organização da própria subjetividade que ocorrem nas histórias particulares dos sujeitos, constituída por fatores internos e externos e como o sujeito se percebe. Nela se expressa a “história pessoal social” do indivíduo. Já a subjetividade social pode ser definida e entendida como

O sistema integral de configurações subjetivas (grupais ou individuais) que se articulam nos vários níveis da vida social, envolvendo-se de maneira diferenciada nas várias instituições, grupos e formações de uma sociedade concreta (...) representa, talvez, o elemento mais maleável da constituição social. Permite a existência de movimentos de ajuste no comportamento social diante das situações mais diversas. Cada época vai gerando novas formas de expressão da subjetividade social. (REY, 2004, p.146)

Embora toda cultura se origine e tenha suas raízes na consciência subjetiva dos seres humanos, uma vez criada não pode ser reabsorvida à vontade na consciência. Está fora da subjetividade do indivíduo, como um mundo verdadeiro. Em outras palavras, o mundo criado pelo homem alcança o caráter de realidade objetiva (BERGER, 1971, p.15). Estudar a subjetividade, então, permite que se compreenda o homem em todas as expressões: visíveis (comportamentos) e invisíveis (sentimentos), singulares (porque somos o que somos) e genéricas (porque somos todos assim). E, sendo assim, a subjetividade é a síntese singular e particular que cada sujeito constitui durante a vida, enquanto se desenvolve e vivencia as experiências no âmbito social e cultural. (BOCK *et al.*, 2002).

De maneira geral, a subjetividade se constrói a partir da relação do sujeito com o mundo social, e a relação entre indivíduo e sociedade acarreta na consideração da subjetividade e da objetividade na compreensão da constituição de reciprocidade entre eles. Silva (2007, p.75) ressalta, sob a perspectiva de Leontiev, que "a palavra subjetividade se refere ao processo pelo qual algo se torna constitutivo e pertencente ao indivíduo; ocorrendo de tal forma que esse pertencimento se torna único, singular". Cada sujeito faz esse processo de apropriação de forma singular, conforme internaliza e subjetiva as relações sociais externas a ele, em um processo dialético (interno e externo) (AITA; FACCI, 2011).

Da mesma forma em que há diferenças particulares de cada indivíduo subjetivar e se apropriar do mundo, é válido ressaltar, novamente, a importância de

se considerar as diferenças de classes, etnias, gênero, entre outros, visto que existem representações sociais pensadas por classe. Por exemplo, como já relatado no capítulo 1, a questão da preocupação e cuidado com a criança ganhou força e ascendência com o tempo em nossa sociedade, mas ainda assim, os valores e a maneira de entender esse cuidado e essa preocupação têm diferenças entre as classes. Para Moscovici (1978 *apud* SAWAIA, 1995), como citado anteriormente, as representações sociais são modalidades de conhecimento particular que circulam no dia a dia com a finalidade de proporcionar a comunicação entre os indivíduos, de forma a criar informações e nos familiarizar com o estranho de acordo com categorias da nossa cultura, por meio da ancoragem e da objetivação. Por ancoragem entende-se o processo de assimilação de novas informações a um conteúdo cognitivo-emocional pré-existente e por objetivação compreende-se a transformação de um conceito abstrato em algo tangível. Portanto, “da mesma forma como ocorre com as pessoas, cada família, bairro, instituição e país têm formas próprias de produção de sentido que afetam de uma maneira ou de outra os sujeitos individuais que os constituem” (REY, 2004, p.57). Então, existem diferenças com relação às tecnologias, brincadeiras e infâncias, visto que por mais que exista uma representação social de cada um desses conceitos, cada indivíduo, se apropria deles e os ressignifica de acordo com suas particularidades individuais e sociais.

Enfim, como afirma Berger (1971), “toda biografia individual é um episódio da história da sociedade, que a precede e a transcende (...). O êxito da socialização depende do estabelecimento de uma simetria entre o mundo subjetivo do indivíduo e o mundo objetivo da sociedade” (p.07).

CAPÍTULO 3 – MÉTODO DA PESQUISA

Neste capítulo serão descritos os aspectos metodológicos que orientaram a presente pesquisa, desde a caracterização dos participantes, do recurso utilizado (entrevista) para a coleta de dados e a forma como foi feita a análise/interpretação dos mesmos.

3.1 Pesquisa qualitativa e entrevistas

Segundo Moita Lopes (2006), as pesquisas realizadas na contemporaneidade rompem com um modo de fazer pesquisa tradicional, visto que há novas questões, sobretudo educacionais, que demandam proximidade e contato entre pesquisador e objeto de estudo. Dessa forma, a presente pesquisa, ao se aproximar das crianças e de seus pais, visa compreender de forma subjetiva e qualitativa o que eles têm a dizer sobre a temática acerca dos impactos das novas tecnologias na constituição das subjetividades infantis.

Assim, fui às entrevistas a fim de ouvi-los e também indagar as crianças sobre o uso das tecnologias, sobre suas brincadeiras prediletas e sobre o que quisessem me dizer sobre a temática. Em consonância, fui a fim de saber da infância dos pais das crianças, provocar uma comparação e fazê-los pensar sobre a criança do século XXI. Essas ações caracterizam a presente pesquisa como qualitativa.

Sobre entrevista, Bogdan e Biklen (1994) afirmam que a mesma pode ser utilizada de duas formas diferentes por um pesquisador qualitativo, ou seja:

Podem constituir a estratégia dominante para a recolha de dados ou podem ser utilizadas em conjunto com a observação participante, análise de documentos e outras técnicas. Em todas estas situações, a entrevista é utilizada para recolher dados descritivos na linguagem do próprio sujeito, permitindo ao investigador desenvolver intuitivamente uma ideia sobre a maneira como os sujeitos interpretam aspectos do mundo. (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 134)

Ainda para esses autores, existem cinco características essenciais para realizar uma pesquisa qualitativa, a começar pelo contato direto do pesquisador com a situação e o ambiente investigados, o que foi cumprido na presente pesquisa, já que foram realizadas entrevistas presenciais com todos os participantes, permitindo que se expressassem e significassem as questões propostas e para além delas. A segunda característica está relacionada à predominância de recursos descritivos,

como palavras ou imagens, nos dados coletados. Nesse sentido, foi utilizado um gravador durante as entrevistas, a fim de obter o máximo de detalhes possível a partir de uma transcrição, a partir da fala e expressões dos participantes.

Por sua vez, a terceira característica diz respeito à preocupação do pesquisador com o processo de pesquisa e não com os resultados em si, o que nesse trabalho fica evidenciado com a elaboração prévia do roteiro de entrevista, que foi elaborado com muita cautela com as expressões utilizadas, a fim de não induzir ou pressupor qualquer ideia. Consideramos ainda, que as entrevistas realizadas, por mais que fossem pautadas em um roteiro previamente elaborado, deixavam abertos espaços para que os participantes expusessem outras questões e ideias relacionadas ao tema, a fim de obter mais reflexões e compreender o participante de forma mais integral.

O quarto aspecto importante da pesquisa qualitativa é relacionado à análise dos dados coletados, visto que deve se constituir em um processo indutivo. Assim, não se busca comprovar as hipóteses prévias com evidências, o processo é mais flexível, na medida em que, inicialmente, as indagações e focos são amplos e, conforme o se realiza a pesquisa, passa-se a haver um aprofundamento mais diretivo. Por fim, a quinta característica tem toda relação com a presente pesquisa, já que diz respeito à atenção e disposição do pesquisador aos significados e sentidos atribuídos pelos participantes à própria vida e às coisas, a fim de compreender e perceber de forma mais real e humana a perspectiva e particularidade dos participantes.

Dessa forma, as entrevistas, como instrumento de pesquisa qualitativa, podem proporcionar ao pesquisador um olhar mais próximo do real sentido pensado e trazido pelo participante, já que o pesquisador tem a possibilidade de pensar em uma gama de temas relacionados, a partir da fala do participante. Assim, Bogdan e Biklen (1994) sugerem:

Ouçá o que as pessoas dizem. Encare cada palavra como se ela fosse potencialmente desvendar o mistério que é o modo de cada sujeito olhar para o mundo”. (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 137)

Assim, como dito anteriormente, foram elaborados dois roteiros de entrevista (um para os pais e outro para as crianças), (**ANEXO 2 E 3**).

3.2 Os participantes e o contexto da pesquisa

Os dados da presente pesquisa foram obtidos a partir de 6 entrevistas semi-dirigidas realizadas tanto com pais de crianças como com elas mesmas, no mês de julho. Os pais tinham entre 36 e 50 anos e as crianças entre 6 e 12. Destaca-se que foram entrevistadas duas meninas e quatro meninos, porém, apenas cinco entrevistas serão trabalhadas na pesquisa, visto que um dos meninos não conseguiu participar da entrevista sem relatar experiências do irmão, já que os dois estavam sendo entrevistados concomitantemente.

Todas as famílias pertencem à classe social média e média alta. Ressalta-se que existe diferenciação na vertente pedagógica da escola em que cada criança estuda, desde escolas com vertente tradicional, religiosa, freinetiana, até com a proposta Waldorf, o que possibilita perceber crianças de ambientes escolares diferentes a partir de uma mesma questão.

Assim, considerando a preocupação com as questões éticas da pesquisa, foi elaborado um TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (**ANEXO 1**), contendo as informações principais sobre o estudo e o sigilo dos dados dos participantes, além da possibilidade de desistência do estudo a qualquer momento do processo. Os responsáveis/pais das crianças assinaram duas vias: uma que ficou com eles para terem ciência do processo e consultarem quando quisessem, e outra arquivada pela pesquisadora. E, em seguida, foi elaborado um roteiro de entrevista a ser feita com os pais das crianças (**ANEXO 2**) e outro roteiro de entrevista a ser realizada com as crianças, separadamente dos pais (**ANEXO 3**).

3.3 Procedimentos para descrição e análise dos dados

Em pesquisa qualitativa, entende-se que analisar os dados está relacionado a uma organização de tudo o que foi obtido durante o processo, buscando pensar em categorias de análise a fim de identificar tendências e padrões relevantes. Após isso, o pesquisador devem reavaliar esses aspectos em busca de relações e inferências. A todo momento na pesquisa esse movimento é feito, buscando conexões e repensando os dados, porém, ao final da pesquisa, isso se concretiza (LUDKE; ANDRE, 1986).

Como já descrito, foram realizadas entrevistas com as crianças e com os pais, separadamente, as quais foram transcritas de forma minuciosa. E, para a análise dos sentidos atribuídos e expostos pelos participantes nas entrevistas optou-se por um trabalho com núcleos de significação, articulando os conteúdos dos dados coletados a partir de três aspectos: semelhança, contradição e complementação. Porém, como podem ser percebidas diversas possibilidades, destaca-se a necessidade de que o pesquisador adote critérios básicos que permitam compreender o objetivo da investigação. (AGUIAR; OZELLA, 2013)

Após identificar e compreender núcleos de significação, o pesquisador parte para um momento menos descritivo e mais interpretativo dos dados. É válido ressaltar que não se deve olhar para os dados de forma neutra, sem contextualizá-los. Dessa forma, ao ler a transcrição da entrevista e perceber os núcleos de significação, o pesquisador precisa compreender de que sujeito se está falando: qual seu contexto social, econômico e político, de forma a entendê-lo e analisar seu discurso de forma mais integral e total.

Enfim, ao passar por todo esse processo analítico, descritivo e interpretativo, tem-se uma compreensão da forma de pensar e agir dos participantes, sobre o que os pais e as crianças pensam das questões propostas, de forma singular. Assim, foram criados os seguintes núcleos de significação, após sucessivas leituras das narrativas obtidas:

→ Sentidos subjetivos atribuídos pelos adultos/pais

- Representações de infância
- Representações sobre o brincar, as mídias e as tecnologias
- Representações sobre a relação entre escola, família, mídias e tecnologias

→ Sentidos subjetivos atribuídos pelas crianças

- Representações sobre o brincar, as mídias e as tecnologias
- Representações sobre a relação entre escola, família, mídias e tecnologias

A seguir, serão apresentados, detalhadamente, os resultados da presente pesquisa a partir dos núcleos de significação explicitados acima. Concomitantemente, será feita uma análise e discussão pautadas nas concepções

teóricas trazidas nos Capítulos 1 e 2, a fim de compreender as contradições e consonâncias a partir dos sentidos subjetivos atribuídos pelos participantes nas entrevistas.

CAPÍTULO 4 - DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Conforme descrito anteriormente, foram realizadas e transcritas dez entrevistas, ou seja, cinco crianças e seus respectivos responsáveis. Apenas no caso de C1 foi possível entrevistar mãe e pai, nas outras apenas a mãe foi entrevistada. Após a obtenção de dados foi preciso separá-los e classificá-los, a fim de organizá-los para posterior análise. Para isso fez-se uso da construção de dois grandes núcleos de significação: Sentidos subjetivos atribuídos pelos adultos/pais e os sentidos subjetivos atribuídos pelas crianças, como já citado. Destaca-se que dentro dos núcleos há subnúcleos que se configuram como aspectos mais particularizados relacionados aos objetivos do estudo que puderam ser extraídos das narrativas.

4.1 SENTIDOS SUBJETIVOS ATRIBUÍDOS PELOS ADULTOS/PAIS

4.1.1 Representações de Infância

Como discutido no Capítulo 1, a infância é uma categoria ou parte da sociedade, de forma que seja necessário considerar as transformações sociais para entendermos o conceito de infância nos dias de hoje. Ou seja, faz-se importante entender o momento histórico do qual se fala, da sociedade em que se fala e, ainda, das crianças a que se refere, de forma a considerar o contexto, as diferenças culturais, de gênero, entre outros aspectos. (CORSARO, 2011; NOGUEIRA e VIEIRA, 2013)

Neste sentido, é possível analisar nos discursos dos adultos/pais entrevistados, o quanto as questões sociais já eram fortemente presentes em suas infâncias e ainda o são nos dias de hoje. Por exemplo, P1 (ANEXO 4), pai de uma das crianças, disse em sua entrevista:

Eu não gostava de ficar em casa, meu negócio era rua mesmo. Chegava da escola e ia direto. Só que hoje vai mudando, né? A questão hoje muda por causa da violência, e aí a gente tem medo de soltar por causa disso. Se não tivesse tanta violência eu até ia com meus filhos brincar junto (risos).

Enquanto discursos relacionados a questões de gênero foram ouvidos pelas mães das crianças, como M2, que disse: “Na rua minha mãe não deixava muito eu brincar, porque ela achava São Paulo perigoso e também porque eu era menina” (M2). Assim, é possível refletir sobre duas questões: como a violência de certa forma se fez presente na infância dos pais e dos filhos, mas talvez esteja sendo vivida mais intensamente nos dias de hoje, e também a questão de gênero, já que, mesmo com a violência, meninos tinham maior liberdade de brincar na rua do que meninas. Assim, podemos entender a violência como um elemento histórico e social da sociedade em questão e, conseqüentemente, da vida dos entrevistados.

Ainda com relação à violência, fica nítido na fala de alguns pais entrevistados que esse é um fator preponderante na decisão de permitir aos filhos sair de casa para brincar ou não. E mais, segundo P1 (ANEXO 4), se não existisse tanta violência, os filhos muito possivelmente não ficariam em casa e, conseqüentemente, não usariam o videogame, assim como foi em sua infância: “Se eu deixasse eles pra rua ia ser como eu, o videogame iria aposentar, com certeza. A briga aqui em casa é justamente essa, de eles quererem ir pra rua e a gente ter esse medo”. M1 (ANEXO 4) completa: “Eles (filhos) acabam ficando no videogame por falta de opção mesmo, da situação de hoje em dia, A gente tem medo. Quando ele vai andar de bicicleta eu fico na janela assistindo, não fico tranquila, a gente fica refém”. Segundo esses pais, então, sugere-se que o modo de brincar de seus filhos só não é semelhante ao deles por uma condição social, no caso a violência.

A questão de gênero ainda também pode ser identificada nas falas de algumas mães, com relação aos brinquedos utilizados quando crianças, visto que carregam conceitos construídos socialmente do que uma menina deve aprender para ser aceita e bem vista na sociedade quando adulta. Por exemplo: “Até pouco tempo eu tinha boneca, um liquidificador e uma batedeira da Estrela, que eu guardei caso eu tivesse uma filha” (M1, ANEXO 4) e em “Eu tinha panelinhas. (...) Era mais uma brincadeira de imitação, porque eu morava com a minha avó e ela ficava cozinhando muito. Meus brinquedos eram mais esses mesmo, boneca, panela e coisas assim.” (M5, ANEXO 12). Assim, compreende-se a relação dialética entre indivíduo e sociedade e a interdependência de ambos para se constituírem, ou seja, se objetos de afazeres domésticos eram e ainda são associados ao gênero feminino de forma direta, este é um construto social que percorre séculos de história, já que o

sujeito inserido em uma sociedade repleta de ideologias e valores é produto e produtor da mesma. (BERGER, 1971)

Como discutido no Capítulo 1, a concepção de infância foi sendo construída e transformada durante a História e no final do século XVIII a noção de inocência passou a ser vinculada à infância, caracterizando esse aspecto puritano e angelical de enxergar as crianças, ainda presente nos dias de hoje. Porém, a noção de infância não é igual para todos, em culturas diferentes e dentro de uma mesma cultura, sendo que se existem pessoas que acreditam nessa inocência e fragilidade das crianças, como ser constituído exclusivamente pelas influências externas (família, educadores, mídias entre outros), existe quem acredite em certa independência das crianças, nas escolhas e na constituição como sujeito, considerando o aspecto individual de cada uma e em suas possibilidades (re)ativas. Além disso, existe uma visão distinta, que não se coloca em nenhum dos dois extremos, crendo no papel dos adultos e do ambiente, assim como na articulação entre subjetividade social e individual. (MÜLLER, 2007; BUCKINGHAM, 2006). Como exemplo, trazemos o relato de M4 (ANEXO 10):

Muitas vezes a gente coloca a criança num pedestal de santidade que não existe. Aqui em casa a gente sempre colocou a criança no pé que ela tem que estar, como um ser humano como nós, adultos, que faz coisas erradas também. [...] A criança não é um vaso inquebrável. Vai quebrar sim, tem que frustrar a criança sim.

O relato dessa participante parece desconstruir a concepção de inocência da infância, entendendo que as crianças devem se conscientizar e se responsabilizar sobre seus atos. Ao mesmo tempo, fica subentendido que ela entende que essa ainda não é a visão predominante em nossa sociedade, e até ela própria em alguns momentos da entrevista mostra ter uma concepção mais voltada à necessidade de proteção/cuidado/tutela da infância. A depoente ainda complementa que a criança do século XXI é:

Uma criança que precisa ser ensinada que ela não é o centro do mundo, que o mundo não gira em torno dela, que ela precisa amar o próximo como ela se ama. Precisa aprender que ela não vem em primeiro lugar e que se em casa ela não obedecer os conselhos dos pais, lá na frente a vida vai ensinar pra ela, mas que a vida não ensina com tanto amor.

Percebe-se, nessa fala, a preocupação dos pais em aconselhar e guiar os filhos - o que será discutido com maior profundidade adiante – além de uma percepção de certa fragilidade das crianças e, novamente, a noção de que a criança não é, de forma radical, tão inocente e protagonista de uma família, como trazem outros autores.

Com isso, ao pensar nas crianças do século XXI, por esse viés histórico e contextualizado, suscita-se também o conceito de *morte da infância*, pensado por Buckingham (2006), relacionado à perda da brincadeira livre, em que a criança tem poder de escolha sobre o que fazer, o que era comum nas décadas de 50 a 70, possivelmente pela voz do comércio e do consumo cada vez mais presente. De forma geral, todos os pais trouxeram esse discurso de perda da infância, de modo direto ou indireto. Como exemplos, tem-se P1 (ANEXO 4), que questiona e afirma: “Por que evoluem tão rápido, se desenvolvem tão rápido, são tão acelerados? Que pressa é essa? Perdem a infância muito rápido, a cabeça é totalmente diferente”. Ele afirma isso ao se comparar com os filhos e garantindo que sua infância era muito diferente da deles. Em consonância, M3 (ANEXO) disse: “É uma pena. Estão perdendo a fase mais curta da vida [...] não vão conseguir resgatar depois”.

Ao falar sobre as crianças do século XXI, todos os pais concordaram em alguns pontos, que serão discutidos adiante, o que mostra certo aspecto histórico-cultural no conceito de criança nos dias de hoje, tendo em vista o contexto em que se inserem e condições em que vivem, nesse caso, classe média e classe média alta. Ainda, os pais refletem conceitos construídos socialmente e ressignificados na esfera individual, ou seja, da subjetividade social para a subjetividade individual, pois a identidade dessas crianças também passa a ser construída a partir dos referenciais/crenças em torno delas. (REY, 2004). Entre os aspectos citados pelos pais, por exemplo, estão a velocidade do acesso à informação, a esperteza e agilidade das crianças, a gama de oportunidades a que têm acesso, a ansiedade com que vivem, entre outras questões. Ressalta-se que mesmo entendendo essa criança como dotada de potencialidades, quando comparada às crianças que foram, os pais fazem ressalvas sobre os cuidados e pontos negativos de ser criança nesse momento histórico. Por exemplo: “A inteligência deles é muito mais acelerada, se souberem fazer bom proveito disso, é ótimo. O problema são as influências, que atrapalha muito. Da mídia, dos amigos,

videogames, tudo” (P1, ANEXO). A afirmação anterior ilustra a percepção de que a criança não ressignificaria suas experiências e seria totalmente passiva em sua constituição, desconsiderando sua subjetividade individual e seu potencial de reflexão. As dimensões relativas mais especificamente à subjetividade social parecem sobrepor-se às questões da subjetividade individual, na perspectiva dos pais, gerando preocupações, cuidados e proteções particulares em torno das crianças.

Em concordância ao exposto, a participante M2 (ANEXO 6) afirma: “Mas a gente também não está alienado a ponto de não perceber que tem crianças que ficam mesmo muito escravizadas e reféns das tecnologias. Então sinto pena dessas crianças, porque limita muito as experiências delas”. Já a participante M1 (ANEXO) traz, ainda, que “as crianças hoje acho que não têm personalidade própria”. Percebe-se, então, a noção polarizada de que as crianças devem ser plenamente guiadas e constituídas pelas influências externas. (BUCKINGHAM, 2006)

Outras considerações são feitas sobre a criança do século XXI, envolvendo o entendimento de que as crianças hoje são alienadas, por terem muito acesso às tecnologias, o que acarretaria, por exemplo, uma forma de brincar mais “individualista” e um jeito de ser mais “egocêntrico”. Porém, é possível perceber que, em grande parte, o que é considerado pelos pais como aspecto negativo dessa criança, nesse contexto histórico e social, pode ser considerado, em alguns casos, como positivo. Por exemplo:

As crianças hoje estão muito evoluídas, fazem umas perguntas muito elaboradas, são muito espertas. [...] Mas estão alienadas, totalmente alienadas. [...] Alienação e agressividade [...] A criança já é meio adulta, já tá interada porque viu no jornal os direitos ou pesquisou no google. [...] Parece que a criança já nasceu sabendo se defender, argumentar, a inteligência e o desenvolvimento são sem igual e sem comparação. [...] As crianças nascem com essa inteligência, com tudo isso, mas o acesso é fácil demais e aí que tá o problema. (M3, ANEXO 8)

A ideia de passividade e vulnerabilidade das crianças, trazida por Buckingham (2006) como um dos extremos do entendimento de infância já discutida anteriormente, pode ser ilustrada a partir da fala de M5 (ANEXO 12), ao afirmar que:

As crianças hoje são muito mais espertas, mas por culpa dos pais, porque os pais hoje em dia explicam demais. [...] As frustrações derivam disso também, porque a criança sabe demais, espera

demais. E isso gera ansiedade também, não tem essa necessidade. Os pais têm mesmo é que agir, fazer o que tem que fazer, sem explicar demais.

Ou seja, é como se, mais uma vez, a criança não ressignificasse as experiências vividas, as informações e conhecimentos obtidos. É como se ela vivesse pela pura orientação e opção dos pais e que carregasse os valores sociais e de sua família de forma neutra, sem os elementos também relativos à subjetividade individual.

Outros pontos trazidos sobre essa criança são, por exemplo, o individualismo, que parece, pelo discurso dos pais, ser um aspecto construído apenas socialmente perante as mídias e novas tecnologias, como aplicativos de conversa, aplicativos de relacionamento, redes sociais, entre outros. Dessa forma, se o sujeito é produto e produtor da sociedade, adultos e crianças estão nessa sociedade, então talvez seja possível que as crianças (re)reproduzam essa esfera individualista mais ampla, sobretudo em torno de suas brincadeiras. Sobre isso, a participante M4 (ANEXO 10) afirma que “as crianças estão muito egoístas e individualistas. [...] Não brincam mais na rua, não se encontram. [...] Então elas pegam o negócio delas, criam o mundo delas e tá ótimo. Não tem mais essa coisa da interação, da socialização”.

Com essa velocidade da informação, contato rápido com as pessoas por vias virtuais, surge também a questão da ansiedade das crianças, aspecto esse apontado direta ou indiretamente no discurso de todos os pais entrevistados. Na perspectiva dos adultos, como as crianças obtêm diversas informações, conhecimentos e recursos tão rapidamente, passam a entender que todas as suas experiências serão nessa velocidade e acabam por se frustrar. Nesse sentido, segundo a entrevistada M2 (ANEXO 6):

Eu acho que ter tempo pra fazer as coisas, elaborar, isso tá prejudicado. Eu acho que essa rapidez tá levando a uma perda de qualidade, no geral, pras crianças, que às vezes sofrem com ansiedade, porque querem que na vida tudo aconteça na velocidade 4G. [...] A tecnologia tá aí pra ajudar, mas às vezes atrapalha. [...] Mas positivo é essa gama de oportunidades. [...] Sá pra explorar pouquinho isso aqui, um pouquinho daquilo, mas você fica num nível de superficialidade muito grande. Você nem se dá a oportunidade de saber se gosta de uma coisa ou não, se teve um obstáculo no começo, já não quer mais, tenta outra coisa.

Justamente por essa velocidade e a quantidade de oportunidades que possuem, ficar sem fazer nada soa como desesperador para essa geração de crianças, a partir da perspectiva desses pais. Como afirma a entrevistada M5 (ANEXO 12): “Vejo que hoje uma dificuldade das crianças é de tempo ocioso. Eles têm que estar sempre em atividade. [...] Cobram o tempo inteiro alguma coisa pra fazer. [...] Se esquece o ócio criativo”.

Por fim, a partir do viés da Psicologia Social e Crítica, podemos perceber que todas essas concepções de infâncias, da criança do século XXI e das questões e características que a envolvem, estão relacionadas às percepções de adultos de uma determinada classe social, no caso média e média alta e de uma metrópole. Ou seja, não é possível olhar para as crianças, no caso os filhos dos entrevistados, e pensar que essa criança é a única representativa da infância do século XXI, sobretudo na sociedade brasileira, a qual é repleta de desigualdades sociais e diferenças, por exemplo. A seguinte fala da entrevistada M5 (ANEXO) suscita essa reflexão:

Eu acho que como toda criança, a criança do século XXI tem muitas possibilidades, tem muito potencial. Cabe ao adulto que está com ela proporcionar essas possibilidades, mostrar esse mundo de uma forma bonita, sabe? E também mostrar esse equilíbrio. [...] Então a criança do século XXI tem muitas possibilidades, basta que ela tenha um meio pra desenvolver isso. [...] Criança é criança, então eles acabam, de uma forma ou de outra, descobrindo possibilidades.

Diante do exposto, percebe-se a importância de não se generalizar a infância - a partir da criança da qual se está falando - entendendo que as diferenças sociais, étnicas e muitas outras existem e devem ser consideradas, principalmente no que se refere ao acesso às mídias e tecnologias, pois nem todas as crianças têm as mesmas oportunidades e, conseqüentemente, não têm as mesmas formas para (re)significar o mundo à sua volta, já que são diferentes por suas particularidades e pelo contexto em que vivem. (REY, 2004)

4.1.2 Representações sobre o brincar, as mídias e as tecnologias

Como já citado no item anterior, as brincadeiras livres, mais comuns em outras décadas, hoje em dia quase não se vê, e o senso comum acredita que isso

se deva ao comércio e ao consumo cada vez maior. De fato, as crianças, sobretudo de classe média e média alta, têm tido suas rotinas aceleradas pelas instituições das quais pertencem, com um excesso de atividades a realizar e a consequente falta de tempo, bem como a busca incessante pelo sucesso, deixando de lado alguns aprendizados informais que tinham grande valor no passado, em outras infâncias. (BUCKINGHAM, 2006)

Nesse sentido, todos os pais entrevistados trouxeram lembranças de brincadeiras na rua, brincadeiras coletivas e também relataram acreditar que a criatividade que as crianças têm nos dias de hoje ao brincar é relevantemente diferente da criatividade que eles tinham em suas brincadeiras. Alguns trechos das entrevistas podem ilustrar os modos de brincar dos pais quando eram crianças e os aspectos envolvidos nesse brincar (muito provavelmente possíveis em alguns contextos infantis até hoje, mas aparentemente se configurando como exceção):

Quando eu pegava um cabo de vassoura, era tão real que eu me imaginava andando num unicórnio, que meu sonho era esse (risos). Eu achava mesmo que eu tava voando, era diferente de hoje em dia, eu criava minha brincadeira. (M1, ANEXO 4)

Com isso, pode-se pensar no impacto dos bens de consumo nas subjetividades infantis, visto que, ao olhar dos pais, a criatividade das crianças hoje parece estar estritamente relacionada ao acesso a esses bens de consumo, que trazem informações “muito prontas” e não estimulam o processo criativo”, como reforça a fala de P1 (ANEXO 4): “Quando eu era criança eu fazia a pipa, do começo ao fim. Hoje em dia as crianças não sabem fazer pipa, é tudo muito pronto”. De forma semelhante, M2 (ANEXO 6) relata: “Muita brincadeira ao ar livre, muita brincadeira física, de quintal: subir em árvore, entrar na bacia e fingir que estava em um barco, em um rio muito selvagem (risos)”. Ainda sobre brincar na rua, M3 (ANEXO 8) afirma: “A que eu mais praticava era mamãe da rua, brincadeira na rua, só. Gostava muito de andar de bicicleta, o dia todo. Tudo que fosse na rua, nunca fui de ficar brincando dentro de casa”. M4 (ANEXO 10) E P1 (ANEXO 4) reforçam, respectivamente: “Muita brincadeira de rua, pega-pega, esconde-esconde”, “Pipa, carrinho de rolimã, jogava muito bola na rua”.

Com relação a isso, M4 (ANEXO 10) traz uma reflexão interessante, ao afirmar que:

Na década de 40, as crianças brincavam na rua, mas eram crianças que iam todas arrumadinhas, de gravatinha e vestidinho. Não podia se sujar e a criança que se sujasse era mal vista, né? Então eu acho que chegou nos anos 50 e 60, começou a se soltar. Aí chegou nos anos 70 com a liberdade dos pais, a era hippie explodiu, e aí nos anos 80, que é a minha época, as crianças brincaram muito. Aí começou a diminuir, e sei lá, se daqui a pouco, vai voltar, vai começar de novo. E aí as crianças hoje são todas bonitinhas, arrumadinhas, ninguém pode se sujar. Eu tenho uma impressão de que é cíclico isso, sabe?

Isso reflete uma possível mudança de compreensão do conceito de infância e modos de brincar, discutidos no Capítulo 1. Será mesmo que a criança do século XXI é tão diferente de crianças de outros momentos históricos? Pela fala de M4 sugere-se que a criança de hoje é, possivelmente, muito semelhante a uma criança de outro tempo histórico, porém, com o acréscimo das mídias e tecnologias nos mais diversos âmbitos de sua vida.

Sobre isso, é interessante ressaltar que por mais que todos os pais tragam, em algum nível, a ideia de que hoje as crianças são muito diferentes em comparação a criança em que eles próprios foram, todos afirmam que os filhos não têm os jogos eletrônicos e outras mídias/tecnologias como brincadeira predileta, e sim atividades relacionadas ao ar livre e criatividade, o que remete, em algum sentido, à infância dos pais. Ressalta-se que esse é o ponto de vista dos pais e mais adiante veremos o que pensam as crianças a respeito. E, ainda, esses pais também tiveram acesso a alguma tecnologia em suas infâncias, mas afirmam que não era da forma como hoje as crianças acessam e gostam, seja porque não tinham tantas opções como hoje, ou porque apenas pessoas de nível socioeconômico mais alto tinham acesso. Isso pode ser percebido pela fala de M4 (ANEXO 10): “Tinha o Atari, lembro que eu tinha que ir na casa do vizinho, porque eu não tinha, né”. Sobre o impacto e o acesso às tecnologias na infância deles a fala de P1 é significativa (ANEXO 4):

Eu tinha uma nave do Starwars, com os bonequinhos, que eram eletrônicos, faziam barulho. Autorama também. Isso aí era a tecnologia pra mim, mas usava um pouquinho só, porque meu negócio era rua mesmo. [...] Todo mundo tinha, todo mundo ganhava, mas não era esse “bum” que é hoje.

Ou seja, existe um caráter histórico-cultural das tecnologias nas infâncias, visto que elas impactaram a época dos pais e existem na infância dos filhos, com novos elementos, novos recursos e também, a partir da fala dos pais, com um impacto diferente. Algo em torno disso também se mantém como antes, do mesmo modo, mas parece que nem tudo mudou nesse sentido, como se pode observar. Destaca-se que as tecnologias citadas pelos pais como presentes em suas infâncias foram, por exemplo: piano eletrônico, Autorama, Atari, microfone, telefone, televisão colorida e videogame (mesmo que com poucos jogos). Ou seja, objetos e mídias que hoje são comuns na vida cotidiana, um dia foram uma grande novidade, como é possível perceber pelo relato dos pais. Isso reflete o caráter histórico e processual das mídias e tecnologias e seus impactos constantes.

Sobre as mídias, então, devemos entender que são elementos e recursos presentes em nossa sociedade e de forma cada vez mais forte. E se, segundo Rey (2004, p.54) “as necessidades subjetivas aparecem a partir da ativação do sujeito diante de uma situação social da qual participa”, podemos entender que os sentidos subjetivos dos indivíduos estão associados às necessidades que estes passam a sentir no contexto em que se insere e, conseqüentemente, as mídias e as tecnologias fazem parte desse contexto e devem ser consideradas em âmbito subjetivo individual também. Nessa direção, a subjetividade individual é constituída a partir da relação em sociedade e da subjetividade social, é inevitável considerar que as mídias e tecnologias fazem parte da vida em sociedade, variando em intensidade dependendo do contexto social a que se refere, pois crianças com uma condição social mais favorecida possivelmente vivenciarão experiências e atribuirão significados de forma muito diferente de uma criança menos favorecida. (BUCKINGHAM, 2006)

Nesse sentido, é importante pensar sobre o impacto das mídias e tecnologias na vida da criança. Ressalta-se que a criança em questão na presente pesquisa é a da classe média e média alta (de fato, parte representativa dela), em sua maioria de escola particular, porém, com diferenças quanto ao viés pedagógico proposto pelas escolas. Esses aspectos podem suscitar reflexões acerca da relação entre a classe social e o viés pedagógico da escola, com o impacto das mídias e tecnologias, como veremos adiante a partir dos dados das entrevistas com as crianças, especificamente C5 (ANEXO 13), que estuda em uma escola Waldorf. Sobre isso,

Buckingham (2006) considera que, mesmo que exista uma força midiática intensa, real e que dissemine modelos, é preciso considerar que a criança é capaz de refletir e ser crítica no uso das tecnologias e brincadeiras, e que existem fatores positivos na utilização das mesmas, como novas formas de aprendizagem, sendo preciso, para isso, saber fazer uso das tecnologias, considerando seu potencial positivo.

Em seus discursos, os pais trouxeram diversas questões relacionadas ao impacto e influência que acreditam ter as tecnologias na vida de seus filhos e de outras crianças. Entre os aspectos citados, estão: o impacto do marketing e a força do consumismo; os valores implícitos e explícitos nos jogos eletrônicos e em outras mídias/tecnologias, como televisão e computador; as percepções de mudanças comportamentais e psicológicas de seus filhos e a apropriação de modelos a partir de personagens de jogos eletrônicos, desenhos e outras mídias, no jeito de ser e de pensar. A seguir, vamos ilustrar os aspectos em questão a partir dos dados obtidos a partir das entrevistas.

Como já discutido, pode-se entender que a criança, nos dias atuais, é fonte de investimento de todo tipo e é, além de um bem afetivo, um bem de consumo. (MÜLLER, 2007). Ainda, segundo Mendes (2006, p.12), é possível compreender que

Os jogos eletrônicos [...] são artefatos tecnoculturais que estão envolvidos com o consumo, com o marketing, com a educação, com a escola, com a Internet, com a mídia, com os computadores, com as tecnologias da informática, com o nosso cotidiano, com a nossa vida.

Nesse sentido, M1 (ANEXO 4) traz: “Aqui a gente não está com TV a cabo, porque incentivam muito o consumismo, porque um dia desses eles chegaram e disseram que queriam ir pra Disney, coisa que a gente nunca tinha falado aqui”. Outros relatos dos pais com relação ao consumismo e marketing foram:

Ela já teve esses momentos assim, de encasquetar com alguma coisa que viu na internet. ‘Eu vi, eu quero’. Esses dias mesmo ela disse que quer ir para o Japão, porque tem uns bichinhos de desenho que são de lá. Então tem esse impacto, de vez em quando ela vai fundo nisso, mais relacionado à propaganda mesmo. (M2, ANEXO 6)

Qualquer brinquedo que passa naquelas propagandas ele ficava doente por causa do brinquedo. Quando via os brinquedos na TV, ficava doente pra comprar e quando ganhava ficava decepcionado

porque o brinquedo não anda e não fala como aparece na televisão. Essa coisa do marketing mesmo, né. Isso tava atrapalhando muito ele e, pior, tava atrapalhando na escola. (M3, ANEXO 8)

Muita informação pronta. Não dá oportunidade da criança pensar na sua própria opinião. Então a criança escuta alguma coisa e toma como verdade. Publicidade, marketing, vem tudo como uma bomba e é feito pra isso mesmo. [...] Pra você formar aquela opinião na cabeça da criança e acabou. [...] Essa coisa de 'tudo é pra ontem'. E se ela vê alguma coisa no shopping, ela lembra que viu aquele produto na televisão e quer comprar. (M4, ANEXO 10)

Eu acho que a criança tendo essa vontade, essa vontade interna de querer brincar daquilo, ela acaba sendo criança mesmo. Talvez o que mude é que as coisas ficam mais pro lado do comprar. (M5, ANEXO 12)

É possível perceber, a partir desses relatos, que esses pais carregam a visão de que as crianças são vulneráveis e frágeis ao bombardeio das mídias com relação aos produtos e o marketing, ou seja, parecem, mais uma vez, não crer na capacidade da criança de ressignificar suas experiências, de construir sua subjetividade individual a partir da subjetividade social, de forma crítica e apurada. Segundo Buckingham (2006), esses pais entendem as crianças e a infância dos dias de hoje através de um dos pólos, ou seja, como crianças passivas e influenciáveis, a partir da visão polarizada já discutida anteriormente. O ideal, então, seria uma visão equilibrada e apurada, sem se posicionar nos extremos de total passividade das crianças ou de otimismo em excesso sobre o uso das mídias/tecnologias.

Outro impacto trazido pelos pais está relacionado aos valores implícitos ou explícitos nas mídias e tecnologias utilizadas pelos filhos como, por exemplo, os jogos eletrônicos, a televisão, computador, entre outros. Sobre isso, Brougère (1994) disserta sobre o reflexo da sociedade nos brinquedos e jogos, ou seja, os produtos de consumo são pensados e vendidos a fim de produzir certos valores, ressaltados na sociedade em questão. Isso nos permite pensar sobre esses valores destacados pelos pais, que possivelmente nada mais são do que conceitos construídos e valorizados socialmente.

Mais uma vez, mostram entender que as crianças são passivas e que essas tecnologias têm impacto direto e imediato sobre o comportamento delas. Um dos valores é a violência física e verbal nos jogos e brincadeiras, como traz P1 (ANEXO

4): “O acesso é muito fácil. [...] Banalizou comportamentos, gírias, palavrão. [...] É tudo mais cedo, precoce mesmo”. Outros trechos trazem essa questão:

Hoje eu acho que envolve muita violência, alguém batendo em alguém, ofendendo. [...] Eu vejo que as crianças estão muito presas a isso, querem brincar, mas revezando ali no celular mesmo, muito passivo. Hoje eles não têm envolvimento com outra pessoa, é tudo virtual e violento. (M3, ANEXO 8)

Hoje em dia, mesmo quando eles tão sem fazer nada, num momento de tédio, eles arrumam uma brincadeira de luta ou de revólver pra matar o outro. [...] Uma coisa meio agressiva. [...] Hoje as armas estão reais, jogos estão reais, estão vendendo outros valores, então eu tenho medo de deixar meu filho brincar com esse negócio e virar bandido, porque a mídia incentiva ostentação, tipo o bandido, traficante, cheio de dinheiro, mulher, carro, tem poder. Então eu tenho medo. Jogo de luta e tiro sempre existiu, mas não era desse jeito que é hoje. Hoje dá pra tirar o intestino do outro, fica aquela gritaria, uma coisa horrível. (M1, ANEXO 4)

Outro valor ressaltado por alguns pais é a questão de “bom” e “mau”, trazendo que os filhos, nos jogos de tiro e luta, matam, mas afirmam fazê-lo pelo bem. Alguns trazem a preocupação de que isso faça com que os filhos sigam para um “mau caminho”, como é possível perceber no excerto anterior (e isso será trazido no próximo subnúcleo).

Ainda com relação a isso, os pais comentam sobre as mudanças comportamentais e psicológicas, que acreditam ser suscitadas pelo contato com jogos violentos e pelo simples contato com novas tecnologias, mostrando a força do movimento midiático e tecnológico e o quanto nossa sociedade tem caminhado para ser cada vez mais hipertecnologizada e, conseqüentemente, as crianças terão que percorrer esse caminho. Relatos trazem esses aspectos, como o de M3 (ANEXO 8) e M5 (ANEXO 12), respectivamente:

Ele se tornou agressivo, usando umas falas que vinham do game. Então influenciou muito mesmo, exatamente o game, porque até então a TV não tinha feito isso, acho que porque eu tinha mais controle sobre os canais e desenhos. [...] Quando ele ganhou o videogame, não queria sair de casa e quando saía queria voltar logo pra jogar. O impacto inicial mesmo é o pior, de quando ele começa com alguma tecnologia, algum jogo, muda muito o comportamento. [...] Alimenta a imaginação.

Quando ele está em contato com essas coisas, a ansiedade dele aumenta, triplica. Não sei se a causa da ansiedade sejam

tecnologias, mas intensifica. [...] Quando falamos que acabou o tempo do jogo ele fica bem bravo, reativo, como se fosse droga, sabe? Uma abstinência, assim.

Dessa forma, é possível perceber como as tecnologias e mídias têm feito cada vez mais parte do cotidiano dessas crianças, nesse contexto social em que se inserem. Suscita-se, então, os conceitos de microgênese e sociogênese propostos pelos domínios genéticos de Vygotsky (1989 *apud* REGO, 2003) que se relacionam diretamente aos conceitos de *subjetividade social* e *individual* de Gonzalez-Rey (como apontado no Capítulo 2), em que se consideram os aspectos específicos do repertório psicológico, levando em consideração que cada fenômeno psicológico tem uma história, compreendendo a história dos grupos sociais, a história da cultura e as concepções construídas onde o sujeito está inserido. Ou seja, o fato de as mídias e tecnologias serem elementos da história da sociedade e, conseqüentemente, da história do(s) indivíduo(s), mas não de forma idêntica em cada um.

Com relação à brincadeira nesse contexto midiático e tecnológico, os pais apontam a rapidez da informação como algo negativo, uma vez que, na visão deles, tende a prejudicar a criatividade das crianças no brincar. Inevitavelmente, a maioria deles também se compara aos filhos e reafirmam que eram mais criativos em suas infâncias, como exemplificado no excerto abaixo:

Eu acho que atualmente ele perdeu um pouco essa coisa da imaginação. [...] Gosta das coisas meio prontas. Hoje eu percebo que ele pega o lego e já pergunta onde está o manual, então ele gosta da coisa direcionada. [...] Ele quer casa vez mais brinquedos prontos. [...] Gosta daqueles que tem manual de instrução, que ensinem exatamente como brincar e ele vê as imagens do manual e gosta desse negócio. [...] Eu acho que tá pobre. [...] A gente tem que direcionar a brincadeira mesmo. [...] Pobreza de repertório. [...] Eu acho que tá pobre. [...] A gente tem que direcionar a brincadeira mesmo. [...] Pobreza de repertório. [...] Eu acho que é roubar um pouco essa coisa da criatividade. [...] As coisas acabam ficando superficiais, nada vai te satisfazer [...] Acho que hoje em dia todo mundo busca loucamente a felicidade. O que é a felicidade? É aquilo que você não tem. (M5, ANEXO 12)

Porém, na era da informação rápida e de todo esse avanço tecnológico, os pais conseguem ponderar alguns pontos positivos de ser criança nesse momento histórico aproximando-se ao que Buckingham (2006) considera a posição ideal com relação ao crescer neste período apontando as possibilidades e os limites do uso

das mídias e tecnologias. Como exemplo de pontos positivos, tem-se o que já foi discutido no item anterior, sobre os pais acreditarem, de certa forma, no potencial das crianças para usarem as tecnologias, sobretudo por acreditarem que essa geração de crianças é muito esperta, inteligente e repleta de oportunidades.

Nesse sentido, percebe-se que a relação dos pais é paradoxal em relação aos possíveis efeitos das mídias na vida dos filhos e não se pode pensar nos benefícios e malefícios de forma simplista. Uma forma possível de compreender o fenômeno dos impactos subjetivo das mídias na subjetividade da criança seria uma maior compreensão da relação entre subjetividade social e individual, que pode variar grandemente, ou seja, a forma como cada indivíduo reage aos fenômenos sociais.

O último aspecto ressaltado pelos pais como impactante na vida das crianças com o uso das mídias e tecnologias é a apropriação e imitação de modelos a partir de personagens de jogos eletrônicos, desenhos e outras mídias. Sobre isso, Mendes (2006, p.11), em contraponto a Brougère (1994) afirma que:

As ficções apresentadas em filmes, livros, jogos eletrônicos, entre outros, estão deixando seus lugares de origem e, cada vez mais, vêm tomando o mundo, nosso corpo e nossa alma.

Linn (2006) complementa essa ideia ao afirmar que nos dias atuais, simples brinquedos possivelmente estão relacionados a personagens difundidos na mídia, ou seja, já existe uma história para o brinquedo e a criança não precisa se preocupar em criar, pois “está pronto”. Essa ideia reflete exatamente o que já foi discutido, sobre os pais acreditarem que hoje em dia as crianças são menos criativas e reféns das novas tecnologias, em contraponto à perspectiva apresentada por Buckingham (2006).

Do ponto de vista da Pedagogia da Infância, é possível entender que “a brincadeira é, entre outras coisas, um meio de a criança viver a cultura que a cerca tal como ela é verdadeiramente, e não como ela deveria ser”. (BROUGÈRE, 1994, p.59) Acrescenta-se que, segundo os relatos dos pais, as crianças não imitam apenas personagens, mas também relações cotidianas, ou seja, “a prática do jogo é sempre permeada de emoções, atitudes e falas que revelam muito do jeito de ser, agir e as relações que o educando compartilha em casa ou na escola”. (ALVES *et al.*, 2009, p.22)

Nessa direção, a participante M1 (ANEXO 4), por exemplo, exemplifica em relação a seu filho: “Essa tendência de entender o que o youtuber tá falando, querer ser igual a ele, se vestir igual. Então eu percebi que ele tá falando muito palavrão e isso me irrita profundamente”. Os trechos a seguir complementam essa ideia:

Tem hora que ela fala coisas que não fui eu quem disse, nem a irmã mais velha. Então se ela assistir um vídeo de maquiagem, ela vai repetir o que a menina do vídeo fala. Tem hora que ela fala igual à menina do vídeo. [...] Ela aprende com a tecnologia, com os youtubers, com os caras da TV. (M4, ANEXO 10)

Uma vez vi na escola uma criança falando de fazer bolo na brincadeira, mas ela não ia fazer o bolo mesmo, ela ia comprar o bolo na casa de bolos. [...] Acaba reproduzindo. [...] As crianças brincam de casinha, mas tem muito uma coisa de brigar, tem muita coisa de grito, de acusar, ficar de mal. Tem a ver com o meio em que a criança vive. (M5, ANEXO 12)

Mais uma vez, então, consideramos que há um predomínio da noção de que as crianças são vulneráveis ao uso das mídias e tecnologias, que reproduzem e se apropriam de discursos e modelos sem refletir. Desconsidera-se, então, o que chamamos de subjetividade individual, na qual se expressa a “história pessoal social do indivíduo”, construída a partir da ressignificação das experiências pelo próprio indivíduo (REY, 2004). Ou seja, desconsideram-se as tecnologias e as mídias e uso como um fenômeno social, sendo que cada indivíduo se apropria e os ressignifica de acordo com suas particularidades e o contexto social em que vive, como já citado.

4.1.3 Representações sobre a relação entre escola, família, mídias e tecnologias

O último tópico destacado da entrevista com os pais é a responsabilidade, os limites e as possibilidades que acreditam ter na educação de seus filhos, nesse contexto midiático, e também a função da escola nesse sentido. Assim, entra em debate a responsabilidade pela educação das crianças em torno desse tema: da família, da escola, de quem?

Papel da família

Como já citado no Capítulo 1, as concepções de infância e de criança sofreram transformações durante a história e de acordo com o contexto. A partir do

século XVI e XVII passou-se a se preocupar com as crianças, de acordo com o interesse de algumas instituições que passaram a valorizar a família e, conseqüentemente, a infância e o brinquedo (ARIÈS, 1978; MÜLLER, 2007). Porém, Buckingham (2006) complementa que essa preocupação varia de acordo com a classe social e o contexto da família e, conseqüentemente da criança. Além disso, a partir do século XIX, a família e a infância passam a ter a mesma importância, tendo em vista que a criança é o centro da família e esta é a base da sociedade (MÜLLER, 2007).

Assim, passa-se a pensar que “conservar os filhos significava valorizar a família, ao mesmo tempo em que moldaria determinados padrões de funcionamento e comportamento social e familiar” (MÜLLER, 2007, p.51). Contudo, a política de controle sobre a infância se dá de forma diferente para cada classe social, mesmo que a intenção de proteger a criança seja comum. Os adultos, nesse contexto, então, tendem a se preocupar, proteger e cuidar das crianças, além de encaminhar a vida delas a partir de esforços a fim de suprir as demandas da sociedade em questão. (MÜLLER, 2007)

Nesse sentido, nos relatos de todos os pais entrevistados percebe-se essa preocupação com o uso das tecnologias, pelos impactos já citados anteriormente e também por acreditarem ser essa uma nova geração de crianças, que deve ser monitorada, controlada e cuidada a todo o tempo. Sobre isso, ressalta-se que esse tipo de preocupação e cautela tem muito a ver com a classe social a que nos referimos nessa pesquisa, como já discutido anteriormente a partir dos estudos de Buckingham (2006), em que é possível compreender que essa preocupação também é comum na Inglaterra nas classes sociais mais favorecidas. Com relação a isso, a entrevistada M4 ressalta: “Então tem que ter um acompanhamento de perto dos pais, de tudo que eles tão vendo. Senão vai criar uns chatinhos, com opinião formada pelos outros” (ANEXO 10). Outros excertos das entrevistas também demonstram essa preocupação:

A gente tá sempre trabalhando e não consegue ir acompanhar sempre. E quando a gente não pode ir, dificilmente a gente deixa eles saírem, porque tem que ter alguém olhando. [...] Eu gostaria de dizer pra eles ‘vai pra rua e fica’, seria legal, mas não tem como. [...] A gente acompanha em tudo, se vê alguma coisa, a gente já alerta. (P1, ANEXO 4)

Esses dias vimos que eles tavam vendo coisas erradas, e aí a gente dá jeito de bloquear, cair a internet. Então a gente tenta controlar. [...] Então aqui é assim, a gente dá liberdade pra fazer bom uso. O fato de eu trabalhar aqui em casa mesmo, é mais cômodo deixar eles presos na televisão aqui perto de mim, porque eu fico no controle. (M1, ANEXO 4)

A gente tenta controlar, mas não controla tudo, A gente tenta colocar limites, mas a gente também tá limitado. Tem coisa que a gente consegue, mas às vezes a gente aperta ali e vaza do outro lado. Cada criança é uma criança, cada família é uma família, e assim vai. (P1, ANEXO 4)

Eu sei que não dá pra privar ela totalmente, alienar, porque não tem nem necessidade disso. Se eu fosse criança, eu também ia querer. [...] o pai e a mãe tem que observar. [...] Não dá pra ficar nesse descontrole. (M4, ANEXO 10)

A gente monitora o que ele faz e o tempo. Jogo de tiro e luta eu não deixo mesmo, meu marido que deixa, mas tem essa consciência e tenta evitar também. [...] Tem que ter um meio termo, porque hoje em dia não dá pra ser totalmente contra a ponto de deixar seu filho alienado, fora da realidade. Mas também não dá pra ser permissivo demais, tem que ter um equilíbrio. [...] Tem que achar o equilíbrio e ver a qualidade do que você vai oferecer. [...] Então toda hora você tá dando coisa pronta, sem que a criança tenha que criar a brincadeira e tenha que pensar naquilo, essa alienação. (M5, ANEXO 12)

Segundo Linn (2006), os pais acabam assumindo a função de proporcionar um ambiente equilibrado para que seus filhos sejam capazes de tomar decisões, fazer escolhas, influenciar o mundo em que vivem e experimentar a criatividade, o que reforça a ideia de que fatores externos podem influenciar na constituição da subjetividade da criança. Porém, a forma como se (res)significa as experiências vividas varia de criança para criança. Os pais, então, tendem a buscar incentivar atividades sem o uso das mídias e tecnologias, de certa forma, numa tentativa de resgate da própria infância, por mostrarem que consideram a infância deles próprios mais vantajosa, mesmo que hoje em dia existam muitas possibilidades e oportunidades. Isso pode ser percebido na fala do participante P1 (ANEXO 4): “A gente sempre incentivou, de pular, jogar bola, só vive descalço” e nos excertos a seguir:

Sempre que dá eu faço o que está ao meu alcance pra elas se divertirem, porque eu penso que se eu não for comprar a tinta, por exemplo, aí que ela vai grudar na televisão e no celular, né? [...] Eu procuro caminhar com ela, tirar de casa. (M2, ANEXO 6)

Eu acho que as instituições, tipo a escola, a família, os pais, deveriam incentivar mais as crianças a ficar longe das tecnologias e ter um tempo pra ser criança. Se sujar, brincar, rolar no chão, sabe? Eu não tenho nada contra a tecnologia, acho maravilhoso, mas eu acho que essas instituições, a comunidade, deveriam deixar as crianças ser mais crianças. (M4, ANEXO 10)

Agora ele tá gostando de jogos de tabuleiro, isso é legal e a gente tem tentado incentivar. Uno ele tá jogando, xadrez ele aprendeu e gosta. Então a gente tá indo pra esse lado, pra não deixar outras coisas dominarem. (M5, ANEXO 12)

Por fim, os pais ressaltam que dialogam com os filhos sobre essas questões e reforçam a ideia de Linn (2006) sobre a importância de conversar com as crianças sobre situações vividas por elas com relação a essas tecnologias, mídias e publicidade, a fim de auxiliá-las a construir um pensamento crítico e apurado. Por exemplo, a entrevistada M3 (ANEXO 8) traz que:

Tudo que é dado pra ele é conversado antes, é tal horário, é de tal jeito. [...] Eu acho que essas coisas são muito impactantes na criança, então tem que ser dosado. [...] Dentro de casa os pais tem que colocar os limites, apresentar que tudo tem limite, mostrar que aquilo é virtual, é outra coisa. Que existem coisas mais importantes que ele tem que dar atenção. [...] Ficar em cima mesmo, explicando, perguntando. Não excluir e alienar ele da existência disso, mas também não deixar livre.

Ainda a esse respeito, M4 complementa: “A gente poda bem, segura bem, porque senão ela ficaria mais ansiosa. E a gente trabalha muito com ela a questão comportamental” (ANEXO 10). Ou seja, predomina uma atuação de controle, preocupação e equilíbrio por parte dos pais com relação a seus filhos no contexto das tecnologias e mídias. É possível compreender essa conduta ao entender que se trata de uma classe social favorecida, enquanto que em outras classes sociais o tipo de preocupação possivelmente se dá de outras formas. (BUCKINGHAM, 2006)

Papel da escola

Sobre a responsabilidade e o papel da escola no contexto das mídias e tecnologias, foi possível perceber que os pais entendem a escola como uma instituição importante na educação de seus filhos, juntamente com a família. Sobre isso, Müller (2007) ressaltava que desde o século XIX a escola assume esse papel de

preparar as crianças para a vida adulta, capacitando-as e auxiliando no desenvolvimento do senso de responsabilidade e dignidade. E, sendo a escola uma instituição dentro de uma sociedade que a considera importante, então esta carrega valores considerados importantes construídos socialmente sobre a função dela.

Ressalta-se que a instituição escola pode ter uma finalidade única, porém, existem em nossa sociedade, escolas com vieses pedagógicos bastante distintos, o que implica em diferentes valores a serem considerados. Na presente pesquisa, foram entrevistadas crianças de escolas com vieses pedagógicos diferentes entre elas, como apontado, e isso será discutido posteriormente com relação à opinião e sentidos subjetivos da criança, mas a questão é que são os pais quem escolhem qual a escola seus filhos irão estudar, a partir de seus princípios e objetivos, via de regra. Dessa forma, todos os pais entendem a importância da escola, a qual foi construída socialmente e ressignificamos esse constructo a partir de nossas subjetividades, sendo que a forma como cada um ressignifica essa importância, pode acarretar nas escolhas diferentes de abordagens pedagógicas.

No entanto, o que percebemos a partir das entrevistas é que os pais entendem que a escola, estando dentro de uma sociedade hipertecnologizada, deve trabalhar junto às crianças a questão das mídias, pois acaba não sendo possível alienar as crianças do contato a essas tecnologias e mídias, por mais que algumas escolas, a partir de suas abordagens pedagógicas, ainda resistam a esse contato. Entendendo a escola por esse viés histórico e social, os pais também compreendem que a escola tem seu papel de instruir e ensinar de forma positiva o uso dessas mídias, juntamente com a família. O que difere a fala dos pais é justamente o nível e intensidade com que a escola deve oferecer as tecnologias e como trabalhar esse uso. Possivelmente isso se deve justamente às crenças e objetivos que possuem para a educação de seus filhos. Percebemos esses pontos a partir dos excertos:

Justamente pra facilitar pra gente. Na escola dele a questão da disciplina é muito forte, lá eles não permitem celular, tablet, entendeu? Tem aula de informática e só. Existe muito essa relação família e escola. Eles trabalham dessa forma, é um princípio da escola e a gente se faz presente também. (M1, ANEXO 4)

Então, é uma ferramenta (a tecnologia). Acho que não substitui professor, não substitui convívio na sala de aula, não substitui o debate na classe, a troca de ideia, a troca de experiência. Eu acho

que é só uma ferramenta, como antigamente era a biblioteca e a barra, acho que hoje o computador ajuda nesse sentido. [...] Então sou a favor da tecnologia na sala de aula e na escola. (M2, ANEXO 6)

A escola tenta evitar bastante. [...] O papel da escola é organizar isso na cabeça da criança, mostrando pra ela as ferramentas que ela tem pra vida dela, ferramentas úteis. Eles cuidam da forma de usar a tecnologia, como fazer uso dela, onde vai usar, a favor dele. [...] Tem que mostrar pra criança que na escola não vai ser um lazer, que ele tem que saber das responsabilidades. [...] Só que a escola só vai mostrar a responsabilidade de como mexer de forma segura, o restante de como ele vai usar na vida dele, aí é papel da família. (M3, ANEXO 8)

A escola tem que colocar a criança em contato com a tecnologia. A escola tem que usar a tecnologia, todos os recursos possíveis e imagináveis da tecnologia. [...] A tecnologia é tudo, a escola tem que colocar em contato e esgotar as possibilidades. [...] Tem que ter o equilíbrio também. [...] Nada substitui o contato manual, o trabalho em grupo, uma pesquisa de campo, que acho super importante. [...] A escola tem que usar os recursos. (M4, ANEXO 10)

Essas ondas de jogos vem mesmo, essa onda social mesmo. Se a escola está dentro dessa sociedade de tecnologias, não tem como alienar completamente. Ou você fica totalmente alienado do contexto social ou aceita e expõe seu filho a todo tempo, sabendo equilibrar, não tem jeito. [...] Eu acho que é em parceria com a família, não colocar isso pras crianças de forma 'use a vontade'. É sempre esse equilíbrio, o que usar, a qualidade do que vai usar e quando, esse limite. [...] Mas junto com a família, porque nem a escola e nem a família vai conseguir sozinho. (M5, ANEXO 12)

Então, é possível compreender que os pais consideram a escola uma instituição de extrema importância na educação de seus filhos e que a mesma deve, de alguma forma, introduzir as tecnologias ou o diálogo sobre elas, a fim de preparar as crianças para a vida em sociedade, sabendo fazer uso consciente e crítico delas. Assim, esse pensamento vai ao encontro do que aponta Orofino (2003, n.p.) com relação a “novos caminhos para as práticas educativas, em que se pense em novos enfoques pedagógicos que visem o consumo cultural crítico e que, de certa forma, possibilite a criação de estratégias de uso destes meios para fins emancipatórios e libertadores”.

4.2 SENTIDOS SUBJETIVOS ATRIBUÍDOS PELAS CRIANÇAS

Neste núcleo serão trazidos os sentidos subjetivos atribuídos pelas crianças com relação ao contexto midiático e tecnológico a que estamos nos referindo na presente pesquisa. Ressalta-se que apenas a criança C5 (ANEXO 13) atribuiu sentidos subjetivos diferentes às suas brincadeiras em comparação aos sentidos que sua mãe, M5, atribuiu às suas brincadeiras, visto que a mãe não relacionou essa brincadeira predileta às tecnologias, enquanto a criança afirma que sim. Porém, de forma geral, nas entrevistas foi possível perceber que os filhos, de fato, carregam muitos valores e princípios de suas famílias. Também é possível perceber alguns pontos já ressaltados no núcleo anterior, com relação aos “valores” que estão sendo veiculados através dos jogos eletrônicos e outras mídias; alguns impactos considerados negativos pelos pais também são considerados negativos pelas crianças, entre outros aspectos.

Interessante que nesse núcleo poderemos perceber que as crianças mostram ter certo pensamento “crítico” com relação a alguns temas e valores, ou seja, podem até reproduzir o que veem nas mídias, como afirmaram alguns pais, mas conseguem fazer reflexões sobre isso e demonstrar a compreensão, em alguns casos, do significado de seus atos. Além disso, nesse núcleo também compreenderemos como as crianças entendem as tecnologias e seus impactos, sobre como relacionam os jogos eletrônicos com a vida real e, ainda, sobre como percebem os pais e a escola diante desse contexto midiático.

4.2.1 Representações sobre o brincar, as mídias e as tecnologias

No início da entrevista com as crianças, foi questionado sobre as brincadeiras que praticam, do que mais gostam de brincar e sobre como são essas brincadeiras. Apenas a criança C5 (ANEXO 13) relatou que sua brincadeira predileta é o videogame, enquanto as outras falaram que a brincadeira predileta são atividades ao ar livre ou atividades que envolvam criatividade e criação de história. Porém, todos relataram fazer uso de mídias para jogar.

O participante C1 (ANEXO 13), por exemplo, disse que os jogos eletrônicos estão entre as brincadeiras prediletas, mas não é a principal. As prediletas são “futebol, relógio, pega-pega, esconde-esconde”. Já a criança C2 (ANEXO 7)

ressalta que gosta de jogar no computador e de brincar na rede, mas que a brincadeira predileta é de criação de história com os bichos de pelúcia. Com relação a isso, C3 (ANEXO 9) disse: “De lutar com o ar, pega-pega. [...] Gosto dos monstros, mas a predileta é lutar com o ar. [...] Eu brinco mais sozinho mesmo. Só vou pro jogo quando já briguei com todos os meus inimigos imaginários”. A criança C4 (ANEXO 11) também destaca o processo criativo: “Brincar de casinha, porque aí a gente pega os bichinhos e brinca, conta uma história. [...] Eu brinco sozinha”. Em contraponto, C5 (ANEXO 13) enfatiza o quanto gosta dos jogos eletrônicos durante toda a entrevista, como exemplo: “Eu gosto de brincar de avião, brincar com papel. [...] eu amo jogar no ipad, Xbox, celular, Playstation. [...] brincadeira predileta... Jogar Playstation e nunca parar”. É válido ressaltar que C5 estuda em uma escola de vertente Waldorf, em que não se faz uso algum de mídias e isso será discutido mais adiante.

Dessa forma, fica a questão: será que de fato a maioria das crianças prefere atividades ao ar livre e de criação de histórias ou não entendem os jogos eletrônicos e outras mídias como brincadeira? Talvez, socialmente, os jogos eletrônicos ainda não tenham adquirido o conceito de brincadeira para as crianças ou então elas os tenham como um recurso à parte, quando outros tipos de brincadeira não são possíveis de se fazer. Por exemplo, o pai de C1 (ANEXO 5) disse que não o deixa brincar muito na rua por conta da violência, então ele pode acabar utilizando videogame por falta de possibilidade de ir para a rua. C3 (ANEXO 9), em seu discurso, afirma que só vai jogar depois de cansar da outra brincadeira. Enfim, esse é um ponto que suscita novas pesquisas a respeito.

Nesse sentido, Brougère (1994) argumenta que os brinquedos (entendendo os jogos como brinquedos), são poderosos veículos de disseminação de valores e cultura lúdica, a qual é flexível, pois integra aspectos externos que influenciam a brincadeira, como capacidades, atitudes, cultura e meio social, o que torna o brinquedo um objeto de apropriação. Assim, os brinquedos carregam valores idealizados como, por exemplo, o “mau” ser mais interessante que o bem, por abarcar um espírito misto de desafio, poder e ousadia, assim como a questão da força física e do poder idealizado. De alguma forma, esses valores devem ser valorizados dentro de nossa sociedade e, por isso, são tão ressaltados nos jogos.

Os meninos entrevistados trazem fortemente em seus discursos o gosto pelos jogos de luta e/ou tiro e o quanto sentem prazer ao jogá-los. Porém, todos ressaltam que ao matar ou atacar alguém nos jogos, buscando defender pessoas inocentes ou se defender, consideram que fazem o “bem”. Consequentemente, foi possível perceber certa banalização do conceito de morte, visto que os personagens morrem e vivem de novo ou então simplesmente morrem e não há reflexão alguma por trás desse ato. Podemos perceber essa banalização da morte a partir de alguns excertos, C3 (ANEXO 9), por exemplo, afirma: “E no jogo que tem um cara mais forte que eu e me mata, não acontece nada demais, eu só volto uma fase. É sempre uma competição e eu tenho muitas moedas para comprar personagens ainda mais fortes”. As crianças C4 e C5, respectivamente, reforçam a banalização da morte, os valores de “bom” e “mau” e o prazer que suscita esses jogos:

Jogo de matar é legal. [...] A gente tem que pegar uma arma e aí apontar no hominho e depois apertar na câmera, que sai a balinha, aí a pessoa morre. [...] Mas ninguém morre pra sempre. [...] Eu não quero morrer, só quero matar. [...] Eu sou do bem porque eu to matando uma pessoa que é do mal. (C4, ANEXO 11)

Também é muito difícil me defender do time do mal e ele não morre, só quando fica de dia. E aí você tem que matar, matar, matar, e eles não vão sumir. Só vão ficar renascendo. [...] Aí você morre e tem que viver lá no céu e depois cair no chão e vai, morre de novo, e vive de novo. Aí é bom que quando você morre, você pode pegar mais itens. [...] Eu sou o lado do bem. A gente tem um exército. [...] porque eu sou poderoso, né, eu tenho o exército. [...] Eu jogo vários de arma, porque eu gosto, só que é arma que não mata. [...] Eu gosto de tudo que é de luta, mas não de luta de matar pessoas do bem, só do mal, pra se proteger. (C5, ANEXO 13)

Já a criança C3, ainda, traz a valorização do poder:

Mas eu que escolho quem são os personagens que vão lutar, né. Então tem um personagem mal, personagem bem, mas posso fazer mal contra mal, ou bem contra bem, entendeu? [...] Acho que o mal tem mais poder, então é mais legal. Me sinto mais poderoso. [...] Se eu escolhesse ia ser do mal, mas eu não mataria pessoas do bem. (ANEXO 9)

Ao mesmo tempo, C2 (ANEXO 7) diz não gostar de jogos que envolvam violência, pois acredita que isso pode lhe influenciar negativamente, o que reforça a noção de infância passiva (nesse caso aparentemente assumida pela criança também) trazida por Buckingham (2006), como se a criança não fosse capaz de

ressignificar e construir subjetivamente outros referenciais, a partir dos valores que lhe estão sendo mostrados (o que também não pode ser categoricamente afirmado).

Sobre isso, Mendes (2006) afirma que a criança que joga, está lidando com um jogo com objetivos determinados, que carrega aspectos e valores de uma sociedade e que pretende, em geral, atingir um público determinado. Ou seja, no momento histórico em que estamos, na sociedade em que estamos e na realidade em que vivem essas crianças, os valores ressaltados anteriormente estão presentes em algum nível, já que a “brincadeira é, entre outras coisas, um meio de a criança viver a cultura que a cerca tal como é verdadeiramente, e não como ela deveria ser”. (BROUGÈRE, 1994, p.59)

Essas ideias acabam suscitando a questão da imitação e apropriação de modelos de personagens e pessoas da mídia, já citada no núcleo relacionado aos sentidos subjetivos atribuídos pelos pais. Dois exemplos são: C3 (ANEXO 9) ao afirmar: “E um dia eu tava jogando Mortal Kombat e vi um chute genial, fiz igual e quase quebrei o videogame (risos)” e quando M5 (ANEXO 12) e C5 (ANEXO 13) falam do gosto de C5 de reproduzir o que assiste nos tutoriais de ciências no youtube.

Outra questão da entrevista estava relacionada sobre como as crianças aproximam os jogos eletrônicos da vida real. Como já ressaltado, os brinquedos e jogos carregam valores da sociedade em questão e podemos perceber isto na fala das crianças, o que vai ao encontro do que pressupõe Belloni (2008) ao dizer que as crianças “vão construindo seu imaginário a partir destas significações, misturando ficção com realidade, super-heróis e personalidades políticas, catástrofes reais com violência fictícia” (p. 719). A criança C1 (ANEXO 5) faz uma boa análise sobre essa questão, relacionando diversos jogos com questões que vivenciou ou assistiu na televisão:

Minecraft tem árvore, casa, os blocos, as cores, tem grama, flores, girassol, muda. [...] Construir as coisas, a vida assim. [...] Eu vejo muita coisa assim, matar, roubar, como hoje tá acontecendo. Eu vejo muitas pessoas assaltando padaria, matando, roubando dinheiro, pegando carro, atropelando. Um menino de dez anos pegou um carro, saiu andando, atropelou gente, tipo Whatsdog. Outra coisa também, tem jogo que incentiva a guerra. Todos os jogos eu posso comparar com a vida real. Tem jogo de corrida, de fórmula 1, vai correndo. O Mortal Kombat que tem luta, que dá pra comparar com boxe, jiu-jitsu. Também o FIFA, que é futebol, né?

As crianças C4 e C5 complementam essa ideia do jogo Minecraft, respectivamente: “Minecraft [...] Parece porque a gente monta a casa e lembra da nossa casa [...] Tem galinha, ovelha, cachorro” (ANEXO 11) e “Oh, tudo que tá aqui é igual no Minecraft (mostra o ambiente em que estamos) é igual lá! Só que é tudo bloco, tudo quadrado. E na vida real tem gente do mal e gente do bem. Tem ladrão, que é pessoa do mal. [...] Tem gente que mata” (ANEXO 13).

Outros excertos refletem essa ideia: “Tem coisa nos jogos que nunca vão acontecer na vida real, como uma corrida pelo espaço. Mas corrida de cavalos sim. [...] Em alguns filmes, em que as pessoas matam as outras” (C2, ANEXO 7), e:

Odeio tiro, porque aprende a ser bandido e eu não quero. [...] Alguns jogos são muito perto da vida real, tem um que a pessoa é bandido e fica atirando no policial, ela mata o policial [...] Eu já vi no jornal, não gosto quando morre gente do bem. (C3, ANEXO 9)

Por fim, as crianças atribuíram sentidos ao que entendem sobre o impacto das tecnologias em suas vidas. As opiniões foram diferentes e é possível perceber que o discurso delas tem muito a ver com a fala dos pais, com relação à preocupação, controle e equilíbrio no uso de mídias/tecnologias, reforçando o discurso de uma família de classe média/media alta, trazendo implicitamente ou explicitamente a preocupação com o futuro das crianças e a importância de outras atividades na vida delas, como as atividades escolares. C5 (ANEXO 13), por exemplo, diz acreditar que as tecnologias/mídias mais o ajudam do que atrapalham, pois quando está triste o pai permite que ele jogue, o que mostra que a tecnologia acaba sendo uma alternativa em momentos adversos. A criança C2 (ANEXO 7) destaca que as tecnologias mais a atrapalham, como se não houvesse um certo autocontrole e ela fosse refém dessas mídias em alguns momentos: “Eu acho que mais me atrapalha, porque às vezes quando eu vou fazer a lição do Kumon no computador, eu posso sem querer clicar na internet e aí eu começo a fazer outra coisa e atraso a lição do Kumon”. Ainda a esse respeito, a criança C1 reforça essa ideia:

Teve uma coisa que minha mãe me mandou estudar pra uma prova e eu fiquei enrolando, fiquei no celular mexendo no youtube. [...] Fiquei de recuperação. Eu perco muito tempo com coisa boba que eu

poderia gastar estudando e com coisa que me ajudaria. Podia ler um livro, brincar de outras coisas, estudar. (ANEXO 5)

De forma geral, a ideia que permanece é a de que as crianças se sentem um pouco reféns das mídias/tecnologias, porém, em alguns momentos, parecem atribuir sentidos subjetivos que mostram que elas têm certa reflexão sobre alguns valores que vivenciam nos jogos eletrônicos e em outras mídias, como a questão da morte, do “matar” e certa confusão sobre o real desejo de ser o “mau” porque é mais prazeroso, devido ao poder e a força que esses personagens costumam possuir.

Fica evidente, ainda, que os fatores explicitados nas entrevistas são constructos sociais e que de alguma forma são valorizados e, sendo a criança produto e produtor dessa sociedade, é inevitável que ela tenha acesso e vivencie situações em que esses valores estejam evidenciados. Porém, podemos ter dados diferentes entre as crianças entrevistadas e outras crianças devido à subjetivação que cada uma faz sobre o que se vive em sociedade, ou seja, devido à significação que elaboram.

4.2.2 Representações sobre a relação entre escola, família, mídias e tecnologias

Papel da família

Como já discutido no núcleo dos sentidos subjetivos produzidos pelos pais, a questão da preocupação e do controle dos mesmos sobre uso das mídias/tecnologias pelos filhos faz-se presente também no discurso dos filhos. Novamente, ressalta-se que esse tipo de preocupação possivelmente está relacionada à classe social a que pertencem, as condições que possuem e o contexto em que vivem essas famílias. Assim, há certa preocupação com as possibilidades de caminho que as crianças podem seguir quando adultas, sobretudo de que elas sigam um caminho “errado” (MÜLLER, 2007).

Assim, as crianças trazem que os pais não gostam de jogos de tiro, de arma e de luta, pois acreditam que eles podem influenciar negativamente e incentivar as crianças a irem para o “mau caminho”. Ou seja, reforça-se, novamente, a visão inocente e passiva da criança. Porém, as crianças, no caso os meninos, mesmo entendendo superficialmente a preocupação dos pais, continuam jogando e gostam

de jogos que envolvam violência, possivelmente por todos os valores que estão sendo veiculados nos jogos, como se pode perceber pela fala da criança C1 abaixo:

Uma vez eu matei um cara num jogo. Na hora que eu matei o cara lá, minha mãe falou várias coisas e eu até pensei no cara, que eu não devia ter feito aquilo. O tempo que eu tava gastando pra matar ele, eu podia estar gastando pra cumprir outra missão no jogo, podia fazer outra coisa mais útil. (ANEXO 5)

Já a criança C2 (ANEXO 7) afirma que não joga nenhum jogo violento, que não gosta e seus pais também não. O participante C3 (ANEXO 9) traz: “Minha mãe não gosta dos jogos de luta mesmo, porque sai sangue e ela fala que é feio e violento”, sendo que a criança C5 (ANEXO 13) reforça a ideia de que os pais se colocam com relação a não gostar dos jogos violentos e também a relação de controle: “Eu posso fazer minha tarefa e depois jogar. Eu faço a lição de noite e minha mãe fica vendo quanto tempo eu tô jogando. [...] Ela não gosta de jogo de luta e tiro”.

Dessa maneira, é possível perceber que as crianças estão, possivelmente, em um processo de aprender a pensar mais criticamente, mas ainda não conseguem abrir mão do prazer de matar, se sentir poderoso e forte nos jogos eletrônicos, principalmente no caso dos meninos. Sobre isso, também é possível analisar novamente uma questão de gênero, pois os meninos em questão parecem ter mais acesso a jogos que envolvam violência do que as meninas, mesmo que C4 (ANEXO 11), sendo uma menina, mostre ter desejo de jogar esses jogos em alguns momentos. Isso pode ser decorrente de sua pouca idade também, pois pode ainda não entender o que significa a morte, entre outros aspectos.

Ainda nessa direção, compreende-se que as crianças se apropriaram de muitos discursos reproduzidos pelos pais, mas cada uma os ressignificou de uma maneira, agindo de acordo com isso. Dessa forma, apesar de todos os pais afirmarem que os filhos não gostam de jogos que envolvam violência, alguns continuam jogando e outros nunca quiseram jogar. As crianças C1 (ANEXO 5) e C5 (ANEXO 13), por exemplo, gostam de jogos de luta e armas, já C3 (ANEXO 9) afirma gostar apenas de jogos de luta, ambos são meninos. Já as meninas diferem: C2 (ANEXO 7) afirma não gostar de nenhum jogo de violência e C4 (ANEXO 11), como já relatado, mostra ter desejo de jogar, mas não joga. Mais uma vez, então,

percebe-se que, por mais que existam valores e uma subjetividade social sendo construída e transformada a todo tempo, cada indivíduo ressignifica de acordo com suas peculiaridades, singularidades, seu contexto social, suas vivências, entre outros aspectos.

Papel da escola

Quando questionadas sobre a escola em que estudam e os usos das tecnologias no espaço escolar, apenas C5 (ANEXO 13) disse não ter acesso algum a elas dentro do contexto escolar. O restante disse que usa as tecnologias para auxiliar no aprendizado de alguns conteúdos ou então têm aula de informática uma vez por semana. Ressalta-se que, como dito anteriormente, C5 (ANEXO 13) é a única criança que estuda em uma escola de vertente Waldorf, em que não se tem acesso a tecnologias, ou seja, outros valores são preponderantes. As outras crianças estudam em escolas tradicionais e/ou religiosas e C4 estuda em uma escola pública.

Nesse cenário, apenas C5 (ANEXO 13) afirma que a escola deveria ser muito diferente, afirmando que facilitaria a aprendizagem:

Na escola não tem nada. Eu só brinco lá, só finjo que sou o Minecraft. É porque lá não existe, a professora não deixa eu levar o tablet. [...] Eu queria mesmo, nem TV a gente usa lá, ninguém nunca passa nada, nem tem nada. [...] Queria que tivesse tudo de jogos. Queria computador, tablet, Playstation e Xbox. [...] Lá a gente não ia jogar de jogar, a gente ia jogar de aprender, como forma de ensinar mesmo [...] Forma mais divertida, ia ajudar muito [...] Tipo aprender as letras com as legendas do Minecraft. Assim, eu podia aprender a escrever assistindo e jogando Minecraft, pelo nome deles, das coisas do jogo. Aí você vê o nome da pessoa e vai tar em cima da cabeça delas. Daí se chamar 'mala', você pode ir lendo 'ma' e depois 'la'. Entendeu? [...] É que daí eu aprendo com uma coisa que eu gosto, tudo pra me ajudar a aprender mais fácil.

O discurso das outras crianças é voltado para que a escola se mantenha como está ou altere em pequenos sentidos:

Acho que faz falta, mas não sei no que. A aula de informática faz falta, porque eu gosto de sair da sala e fazer coisa diferente. Mas lá no meu ano a gente digita mais texto na informática, eu gosto. Faz falta. [...] As vezes a professora passa filme pequeno que tem a ver com o que a gente aprendeu, isso é legal. (C1, ANEXO 5)

Computador, mas é só de segunda. A gente entra em dupla e joga os jogos que tem lá. Tem telão, às vezes assistimos filmes. [...] Eu prefiro ver só no livro, mas algumas coisas seria melhor aprender com tecnologia, por exemplo História, que dá pra ver vários vídeos explicando, porque ajuda a entender. (C2, ANEXO 7)

Na escola tem o Logo, que é uma aula diferente. A gente vai no computador e tipo cria um desenho, daí a gente imprime pra levar. Tem vários comandos, faz rabiscos, tudo quadradinho. A gente desenha qualquer coisa mesmo. [...] A lousa é digital agora, tem o projetor. Não faz muita coisa, mas tem. [...] Não tem tablete e nem celular lá, nadinha. [...] Assim tá bom. (C3, ANEXO 9)

A professora passa filme, às vezes usa a TV. [...] Tem a sala de computador. [...] A professora usa aquele tablete grande, ipad. Ela usa com a gente, ela trabalha com ele. Passa coisas que tem a ver com a aula. [...] Ajuda a gente com isso, a gente usa muita tecnologia, a gente usa pouco lousa, folha. [...] Deveria usar mais caderno pra aprender. (C4, ANEXO 11)

Deste modo, as crianças, no geral, afirmam que a escola deveria se manter, mesmo que todas elas mostrem e digam gostar muito de mídias e tecnologias. Então suscita-se a questão: será um discurso apenas reproduzido? Será que foi dito a essas crianças que a escola é local de trabalho e estudo e que isso nada tem a ver com jogos, entretenimento e prazer? Pode ser que as crianças não consigam imaginar uma escola diferente da tradicional porque a representação social de escola está bem estabelecida, como um modelo tradicional de ensino, embora C5 (ANEXO 13) tenha pensado em uma forma de inovar o processo escolar com o uso das tecnologias. Por representação social, entendem-se as apropriações que os indivíduos criam em sua vida em sociedade, a fim de adquirir uma forma comum de se comunicar, ou seja, o conceito de escola foi construído durante a história da sociedade, apropriado e ressignificado pelos indivíduos. (MOSCOVICI, 1978 *apud* SAWAIA, 1995). A criança C1 (ANEXO 5) pensou muito para responder sobre essa questão. De imediato disse que a escola está boa do jeito que está, mas depois mudou de ideia e disse que poderia ser mais interessante. Isso também pode nos revelar que essa geração de crianças de fato vive em um momento social, histórico e cultural bastante diferente do que as crianças das últimas décadas, e que algumas escolas estão, a curtos passos, aderindo a um modelo diferente, que

interesse a essas crianças a fim de procurar outros modos de proporcionar sentidos e fazeres para as crianças.

Analisando de uma forma geral, percebe-se que C5 é a única criança que não tem acesso algum a tecnologias dentro da escola e, ao mesmo tempo, é a criança que coloca os jogos eletrônicos como brincadeira predileta e mostra o quanto tem prazer em estar em contato com essas mídias e tecnologias. O que isso poderia nos revelar? Podemos então, supor, que C5 sinta mais interesse no contato com instrumentos midiáticos e tecnológicos em ambientes extra-escolares em comparação às outras crianças, justamente por ter certo desequilíbrio nesse acesso dentro e fora da escola.

Enfim, as colocações das crianças e os argumentos de C5 (ANEXO 13) reforçam o que já foi discutido nos sentidos produzidos pelos pais com relação à escola, sobre a necessidade de novos enfoques pedagógicos que visem emancipação e libertação a partir do consumo cultural crítico desses recursos e meios. (OROFINO, 2003)

CAPÍTULO 5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

As pesquisas envolvendo temas relacionados às crianças, geralmente, são realizadas a partir do ponto de vista do adulto, o que acaba excluindo a real concepção e os sentidos atribuídos pelas crianças ao tema em questão. Por esse motivo, nesta pesquisa, ambos os lados foram ouvidos, os pais e seus filhos. Além disso, o tema envolvendo subjetividade, mídias e tecnologias está em expansão atualmente, de forma que o presente estudo pretende auxiliar a refletir sobre as crianças do século XXI e formas de compreendê-las nesse novo contexto midiático e tecnológico, o que parece ser uma dificuldade de pais e educadores.

A partir das entrevistas, foi possível perceber que as brincadeiras de rua, ao ar livre e aquelas que estimulam o processo criativo ainda possuem seu espaço na vida das crianças, mesmo que em menor intensidade quando comparando aos pais dessas crianças, em suas respectivas infâncias. As crianças de classe média e média alta, às quais nos referimos neste estudo, têm acesso a celular, tablet, computador, videogame, televisão, e usam esses aparatos para fins variados, principalmente jogos, vídeos e internet em geral. Neste sentido, foi possível descobrir que jogos que envolvem lutas e armas são os prediletos entre os meninos entrevistados, enquanto as meninas podem até possuir um desejo latente de experimentá-los, mas permanecem jogando e brincando com o que se consideram socialmente como “brincadeira de menina”, como jogos de princesas, bichinhos de pelúcia, entre outros.

Ainda, ao ter contato com os sentidos produzidos pelos pais e pelas crianças, uma gama de questões pôde ser analisada, como a preocupação que os pais sentem sobre o uso das mídias e tecnologias pelos filhos, os impactos que percebem no comportamento deles e como entendem a responsabilidade da escola nesse contexto, sempre suscitando as comparações com a infância deles próprios. Pelas crianças foi possível ter acesso ao tipo de brincadeira e jogos que praticam, bem como impactos e papéis da família e da escola nesse contexto, como já relatado anteriormente.

Assim, tendo em vista que este estudo está relacionado à constituição da subjetividade da criança, percebermos a partir dos dados obtidos que as crianças, no geral, estão no processo de aprender a ressignificar, mesmo que continuem praticando jogos que envolvam violência. Ou seja, cada criança está construindo sua

subjetividade individual, a partir das experiências vividas, dos valores e princípios cultivados em sua família e da subjetividade social constituída na vida em sociedade.

Particularmente, em função das narrativas infantis a que tive acesso nesta pesquisa, percebo que as crianças do século XXI devem ser olhadas e compreendidas de uma forma diferente, em comparação a outras infâncias, tendo em vista o acesso e os impactos na subjetividade das crianças e na vida delas e de suas famílias, destacados neste estudo. Ainda, os dados coletados nas entrevistas não permitem afirmar que as tecnologias são positivas ou negativas no desenvolvimento da criança, pois percebemos no discurso dos pais um equilíbrio nas potencialidades e nos obstáculos no uso delas pelas crianças. Ainda, por trabalhar em uma escola, percebo que cada vez mais tem sido necessário olhar para as práticas educativas e transformá-las de acordo com os avanços tecnológicos, pois isso parece interessar às crianças.

Ao perceber os dados obtidos e analisar os aspectos citados acima a partir do viés da Psicologia Social e Crítica, entende-se que as mídias e tecnologias são elementos constituintes das culturas atualmente e é inevitável considerá-los na vida de grande parte das crianças, já que consideramos a relação dialética entre indivíduo e sociedade, em que o sujeito é produto e produtor da mesma. (BERGER, 1971). Dessa forma, a presente pesquisa tencionou trazer algumas contribuições nesse âmbito e contribuir com pesquisas futuras, dando destaque às perspectivas infantis, pois as crianças são as interlocutoras mais relevantes para pensarmos em novas práticas educacionais e pedagógicas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, L. *et al.* Videogame: suas implicações para aprendizagem, atenção e saúde de crianças e adolescentes. **Revista Médica de Minas Gerais**, Belo Horizonte, v.19, n. 1, p. 19-25, 2009.

ARIÈS, P. **História social da infância e da família**. Tradução: D. Flaksman. 2ª Edição. Rio de Janeiro: LCT, 1978.

BELLONI, M. L.; GOMES, N. G. Infância, mídias e aprendizagens: cenários de mudança. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 29, n. 104- Especial, p. 717-746, out. 2008.

BERGER, P. **Indivíduo e Sociedade**. In Exertos de El Dosel Sagrado, Amorrortu Editores. 1971, Cap1.

BOCK, M. B. B. *et al.* **Psicologia Sócio-Histórica**: Uma perspectiva crítica em Psicologia. São Paulo: Cortez, 2002.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. Tradução e Adaptação: Gisela Wajskop. São Paulo: Cortez, 1994.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na Era das Mídias**: após a morte da infância. Tradução Gilka Girardello e Isabel Orofino. Florianópolis. 2006. Título original: After the death of childhood: growing up in the age of eletronic media.

CIAMPA, A. C. **A estória do Severino e a História da Severina**: Um ensaio de Psicologia Social. São Paulo: Brasiliense, 1986.

CORSARO, W. A. **Sociologia da Infância**. São Paulo: Artmed, 2011.

FONTES, R. **Revista Presença Pedagógica**. V. 11, n. 61, p. 03-05, jan/fev, 2005.

FOUCAULT, M. **Os corpos dóceis**. Tradução: Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 2004.

LINN, S. **Crianças do consumo**: a infância roubada. Tradução: Cristina Tognelli. São Paulo: Instituto Alana, 2006.

MARTINELLI, F.; MOÍNA, A. Comunicação, consumo e entretenimento no universo infantil: o celular como telefone ou brinquedo. In: **Infância e Consumo**: Estudos no campo da comunicação. Brasília: ADNI Instituto Alana, 2009. Cap. 5, p. 59-70.

MENDES, C. L. **Jogos Eletrônicos**: Diversão, Poder e Subjetivação. Campinas: Papirus, 2006. 155p.

MOITA LOPES, L.P. Linguística Aplicada e vida contemporânea: problematização dos construtos que têm orientado a pesquisa. In: _____ (Org.). **Por uma linguística Aplicada INdisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006, pp. 85-108.

MOREIRA, Alberto da Silva. **Cultura midiática e educação infantil**. 2003.

MULLER, V. **História de Crianças e Infâncias**: registros narrativas e vida privada. Petrópolis: Editora Vozes, 2007.

MOLON, S. I. Notas sobre constituição do sujeito, subjetividade e linguagem. **Revista Psicologia em Estudo**, Maringá, v.16, n.4, p. 613-622, out./dez. 2011.

NOGUEIRA, G. M.; VIEIRA, S. R. Contribuições da pedagogia da infância para a articulação entre educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 14, n. 26, p. 265-292, jan./jun. 2013.

OROFINO, M.I. **Educação Intercultural, Mídia e Mediações**: aportes das teorias latino-americanas da comunicação e consumo cultural. In: Reinaldo Matias Fleuri. (Org.). Educação Intercultural: mediações necessárias. 1ed.Rio de Janeiro: Editora DP&A, 2003, v. 1, p. -. Disponível em: <http://coral.ufsm.br/lec/02_02/MarialsabelLC8.htm >. Acesso em: 16 de nov. 2016.

OROFINO, M. I. **Mídias e Mediação Escolar**: pedagogia dos meios, participação e visibilidade. São Paulo: Cortez, 2005.

OROFINO, M. I. O ponto de vista da criança em debate sobre educação e consumo. **Revista Latino Americana de Ciencias Sociales**, Niñez e Juventud, 13, 2015, p. 369-381.

VEIGA-NETO, A. **Foucault e a Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

REGO, T. C.. **Vygotsky**: Uma perspectiva histórico-cultural da educação. 15ª Edição. Petrópolis: Editora Vozes, 2003. REY, F. G. As categorias de sentido, sentido pessoal e sentido subjetivo: sua evolução e diferenciação na teoria histórico-cultural. **Revista Psicologia da Educação**, São Paulo, n.24, jun. 2004.

SAWAIA, B. O Processo da Consciência Como Questão Teórico-Metodológica, na Perspectiva da Psicologia Social. Em: **A Consciência em Construção no Trabalho de Construção da Existência**. Tese de doutorado. PUC-SP. São Paulo, 1995.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ANEXOS

ANEXO 1 – TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido)

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
Faculdade de Educação

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado pai/mãe,

Sou estudante do curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da UNICAMP e venho por meio deste, junto à orientadora do estudo, convidar-lhe para participar como voluntário da pesquisa que tem como tema “Impacto das novas tecnologias na constituição da subjetividade da criança”.

A pesquisa que pretendemos desenvolver tem por objetivo mapear os sentidos subjetivos que algumas crianças atribuem às brincadeiras na atualidade, onde as tecnologias podem se destacar, bem como descrever e analisar as narrativas dos adultos nesse contexto, a partir de suas próprias infâncias.

Nesse estudo, a abordagem metodológica adotada é de cunho qualitativo e a coleta de dados será realizada pela responsável pela pesquisa, através de entrevistas realizadas com pais e crianças.

Através deste documento, pedimos autorização para gravar suas entrevistas. É importante ressaltar que a pesquisa não trará nenhum risco a você e nem às crianças. Enfatizamos que o referido estudo possivelmente trará benefícios à educação, tendo em vista que as tecnologias se fazem cada vez mais presentes no cotidiano das crianças.

Todo o material coletado em áudio e por escrito será utilizado somente para fins acadêmicos. Não serão veiculados em qualquer outra mídia escrita ou falada. Garantimos que seu nome e das crianças serão preservados e alterados para que se mantenha o sigilo. Os resultados da pesquisa poderão tornar-se públicos por meio de artigos, congressos, encontros, simpósios e revistas especializadas, mas seu anonimato e das crianças será garantido.

A recusa e/ou não autorização para a realização desta pesquisa, bem como a desistência em qualquer de suas etapas, não acarretarão nenhum prejuízo acadêmico, laboral ou social para você.

Na expectativa de contar com sua participação, agradecemos antecipadamente e colocamo-nos à disposição para eventuais esclarecimentos.

Helena Ferroni Branquinho
Graduanda em Pedagogia
FE/UNICAMP

E-mail: helena.fbranquinho@gmail.com

Telefone: (19) 99119-9510

Profa. Dra. Heloísa Andréia de Matos Lins
Grupo de Pesquisa ALLE - Alfabetização, Leitura e Escrita
Depto. de Psicologia da Educação - FE/UNICAMP
Orientadora
E-mail: hmlins@unicamp.br
Telefone: (19) 99949-8504

Declaro que tenho conhecimento do inteiro teor do termo acima e estou de acordo com todos os itens que o compõem.

Campinas, _____ de _____ de 2016.

Nome dos participantes: _____ pai () mãe ()
_____ pai () mãe ()
_____ criança

Assinatura do responsável

ANEXO 2 – Roteiro de entrevista com os pais

ROTEIRO DE ENTREVISTA COM OS PAIS

- 1) Que tipo de brincadeira você praticava na infância?
- 2) Quando você pensa em tecnologia na sua infância, o que vem a sua mente?
- 3) Seu (a) filho (a) brinca do quê? E do que você acha que ele gosta mais de brincar?
- 4) O que você acha dos modos de brincar (pelas crianças), na atualidade? Acha parecido, de alguma forma, com a sua infância? O que pode ser considerado igual e o que pode ser considerado novo ou diferente?
- 5) A seu ver, qual o impacto das mídias/tecnologias (TV, tablets, internet, etc) na vida do seu filho? No jeito de ser, nas atitudes, na forma de pensar...
- 6) Qual o seu ponto de vista sobre as mídias/novas tecnologias na infância? E o papel dos pais e da escola nesse contexto?
- 7) Qual seu posicionamento perante o seu filho, sobre o uso das mídias por ele?
- 8) Quais as possibilidades e quais os limites você acredita ter sobre o impacto das mídias na vida do seu filho?
- 9) Existe algum questionamento/apontamento que você se faça sobre essa forma de brincar? Fala disso com as crianças/filhos ou na família ou com a escola?
- 10) Por fim, como concebe as crianças do século XXI? O que destacaria de positivo e de negativo nos modos de ser criança hoje?

ANEXO 3 – Roteiro de entrevista com as crianças

ROTEIRO DE ENTREVISTA COM AS CRIANÇAS

- 1) Do que você gosta de brincar? Por que você gosta de brincar disso?
- 2) Qual sua atividade de lazer/brincadeira predileta?
- 3) De que forma você relaciona os jogos eletrônicos com sua vida real?
- 4) Você usa computadores ou celulares/tablets, por exemplo? Se sim, O que você faz neles? Você gosta de jogar algo neles? Que tipo de jogo? Como são? Seus pais falam alguma coisa sobre esses joguinhos que você gosta? O quê? O que você acha disso (porque eles falam isso)? O que você acha que os jogos têm de bom e de ruim? E a internet? E a TV? E sobre outra tecnologia?
- 5) Você acha que esses jogos/tecnologias (tablets, computador, videogame, outros) mais te ajudam ou atrapalham? Se sim, em que?
- 6) Com que frequência você faz uso de alguma mídia? Que tipo de atividade você faz nela?
- 7) Você usa computador, tablete ou celular na escola? Para quê? E a TV? Você acha que poderia ser usado algo de tecnologia na escola? O quê? Por quê? Seria melhor assim ou não?

ANEXO 4 – Transcrição da Entrevista realizada com M1 e P1

Data da entrevista: 22/07/2016

Duração: 1 hora e 17 minutos

P: Pesquisadora

M1: Mãe (38 anos)

P1: Pai (35 anos)

Profissão: Cabelereira e Empresário

P: Então, vou começar falando mais da infância de vocês mesmo e depois dos meninos... Que tipo de brincadeira vocês praticavam na infância?

M1: Eu brincava muito de boneca, de escolinha... como eu morava numa rua muito movimentada, eu não podia ficar brincando na rua, meu pai só deixava a gente ficar na calçada. Mas quando ele me deixava brincar na rua, eu brincava de pega-pega, queimada, de amarelinha, aquele joguinho de saquinho, ficava correndo pela rua, tocava a campainha e saía correndo (risos). Mas dentro de casa era jogo de tabuleiro, era brincar de boneca, escolinha mesmo. Eu até tinha Atari, mas não podia ficar muito na TV, senão o pai falava que dava problema na TV, porque dizia que o Atari estragava a televisão.

P1: Também falavam isso pra mim (risos)

M1, P1, P: (risos)

M1: Mas então era muito limitado, né. E era uma brincadeira muito legal...

P1: Era mais criativo, exigia mais criatividade da criança.

M1: Eu tinha, por exemplo, carrinho, sabe esses carrinhos de pedal, que a gente nem vê criança hoje brincando disso. Por exemplo, quando eu pegava um cabo de vassoura, era tão real que eu me imaginava andando num unicórnio, que meu sonho

era esse (risos). Eu achava mesmo que eu tava voando, era diferente de hoje em dia, eu criava minha brincadeira.

P: Entendi...

M1: Até o beijo, abraço, passeio, aperto de mão, salada mista, tinha, e hoje não vejo... e ninguém escolhia salada mista, era tudo muito inocente, entendeu? A gente brincava de STOP na rua, era muito legal também. Hoje as crianças sabem brincar de STOP no papel só. Esses dias mesmo, tava chovendo, as crianças enfiadas em casa, presas na televisão, eu agoniada, nervosa, daí resolvi ensinar STOP no papel pra eles. Porque se tem uma coisa que me irrita é aquele “PAPAPAPAPAPA” de tiro na televisão, aquilo vai entrando na sua cabeça e vai te deixando num estado de nervo tão grande, que eu peguei e falei pra sair disso. Daí fomos jogar STOP e eles não sabiam nada, falei “pensa”, parece que tem preguiça hoje em dia. Jogo da velha também ensinei, então eu tento resgatar algumas coisas da minha infância.

P: Então você tenta resgatar um pouco...

M1: Sim! Até hoje eu tenho o jogo da vida, que eu ganhei quando eu tinha dez anos. Eu jogava ludo, pega vareta, eu adorava. Bingo! A gente jogava muito. Então o jogo da vida eu jogo com eles de vez em quando.

P1: Eu não tenho muita paciência (risos).

M1: Ah, é uma delícia! Eu guardei mesmo pra deixar pra eles, né? Até pouco tempo antes de casar eu tinha boneca, tinha um liquidificador e uma bateadeira da estrela, que eu guardei caso eu tivesse uma filha, mas não tive, daí eu dei. Também tenho imagem e ação, que deixei pra eles.

P1: Agora eu posso falar? (risos)

M1: Pode.

P1: O meu era mais rua. Pipa, carrinho de rolimã, jogava muito bola na rua.

M1: Bombinha.

P1: Então era isso, eu andava muito de bicicleta, brincadeiras, assim, tipo pique esconde só que com bola, e eu morava em São Paulo próximo de um cemitério, e a

gente brincava dentro do cemitério (risos). A gente se escondia dentro de túmulo e tudo, pra gente era normal, não esquentava. Tinha muito terreno baldio, fazia casinha de árvore no meio dos terrenos, tinha muito contato com a natureza. E tipo assim, era muita rua. Tinha videogame? Tinha. Mas quem usava mais videogame era o meu irmão, eu não gostava de ficar em casa. Meu negócio era rua mesmo. Chegava da escola e ia direto. Só que hoje vai mudando muito, né? A questão hoje muda por causa da violência, né? E aí a gente tem um pouco de medo de soltar por causa disso. Se não tivesse tanta violência eu até ia com eles brincar junto (risos).

M1: Sim, a gente deixaria eles, até porque eles gostam muito. Eles acabam ficando no videogame por falta de opção mesmo, da situação de hoje em dia. A gente tem medo. Quando ele vai andar de bicicleta na rua eu fico na janela assistindo, não fico tranquila, a gente fica refém.

P1: Então é aquele negócio, esses dias o mais velho saiu pra andar de bicicleta, e quando eu tava voltando do trabalho fiquei procurando ele de carro, porque não dá pra ficar tranquilo. E outra diferença da nossa época também é que, por exemplo, quando eu ia soltar pipa, eu fazia a pipa, do começo ao fim. Hoje em dia as crianças não sabem fazer pipa, é tudo muito pronto.

M1: Mesmo até porque compensa comprar pronto, né?

P1: Mas é gostoso fazer.

M1: Sim, mas a praticidade é outra.

P1: Na minha época eu pegava o bambu, enfiava as varetas, existia um processo, sabe? Até a cola a gente fazia com farinha de trigo e água. Ficava a molecada toda na calçada fazendo. Eu realmente fazia a brincadeira, né.

M1: Mas assim, a gente até sente que eles são bem moleques, tendo em vista outras crianças que a gente vê. Por exemplo, o mais velho anda de skate muito legal, de bicicleta. Eles tem uma coordenação muito boa.

P1: De bicicleta eles andam sem rodinha desde os 2 anos.

M1: Eles são muito espertos.

P1: A gente sempre incentivou, de pular, jogar bola, só vive de descalço.

M1: É! Esses dias eles foram jogar bola com uns meninos, todos os meninos lá de chuteira, uniforme, e meus filhos chegou sem camisa, chutou descalço, parecida menininho de rua, sabe? (risos) O negócio deles é chegar com dedão machucado mesmo, querem experimentar mesmo. Já quebraram braço, todo mundo conhece eles no centro médico. E, assim, o fato de eu trabalhar aqui em casa mesmo, é mais cômodo pra mim deixar eles presos na televisão aqui perto de mim, porque eu fico no controle. Mas mesmo assim é ruim, porque eles começam a ficar entediados, entendeu? Começam a brigar porque não tem o que fazer, briga por tudo. Porque assim, quando eles estão sozinhos brincando na rua, eu percebo que entre eles há mais cumplicidade, um cuida do outro, é outra relação que constrói, sabe? Dentro de casa é um gritando com o outro, competindo.

P: Entendi... mais alguma coisa sobre as brincadeiras de vocês?

M1: Acho que não, né? (olha para P4)

P1: É, não.

P: Tá... a segunda pergunta acho até que vocês já falaram. Quando vocês pensam em tecnologia na infância de vocês, o que vocês pensam?

P1: Eu tinha o videogame, mas eu não gostava. A tecnologia que eu gostava era um brinquedo que eu ganhava de aniversário ou natal, eu curtia um ou dois meses e largava no canto. Por exemplo, eu tinha uma nave do Starwars, com os bonequinhos, que eram eletrônicos, faziam barulho. Autorama. Isso aí era a tecnologia pra mim, mas usava um pouquinho só, porque meu negócio era rua, gostava de curtir a rua.

P: Mas então pros meninos da sua época, essa era a sensação do momento envolvendo tecnologia?

P1: Era, mas eu acho que quase ninguém ligava pra isso. Todo mundo tinha, todo mundo ganhava, mas não era esse “bum” que é hoje. Mas nossa, eu fui ter videocassete depois que eu casei só.

M1: É, e assim, eu, de tecnologia, por exemplo, meu pai viajava pra Paraguai e trazia muito brinquedo eletrônico pra gente. Mas como meu pai trabalhava também como filmagem, então na minha casa tinha videocassete, a gente tinha acesso a

fitas, filmes, essas coisas. Filmadora, a gente tem fitas de vídeo de quando a gente era criança. Então acho até que eu tive um pouco mais tecnologia. E como meu pai trazia os brinquedos, a gente tinha um pianinho eletrônico que tinha o microfone, tipo karaokê. Aí tinham aqueles ursinhos que você apertava e tocava aquelas musiquinhas. Até tive bastante brinquedo assim, pra época, que não era comum.

P: Certo... agora vamos falar das crianças, dos filhos de vocês. Do que eles brincam?

M1: Eles brincam de videogame, eles jogam muito, mas até que eles não tem muitos jogos em vista de muitas crianças.

P1: Não curtem mais as ruas, que nem a gente já disse, por causa da situação atual, da violência e tal.

M1: Mas assim, eles jogam bola...

P: Então existe esse desejo deles de ir pra rua?

P1: Ah, com certeza! Se eu deixasse eles pra rua ia ser como eu, o videogame iria aposentar. Com certeza. A briga aqui em casa é justamente essa, de eles quererem ir pra rua e a gente ter esse medo. Também tem a falta de tempo, porque a gente tá sempre trabalhando e não consegue ir acompanhar sempre. E quando a gente não pode ir, dificilmente a gente deixa eles saírem, porque tem que ter alguém olhando.

M1: Por exemplo, eu tirei o celular do meu filho mais velho, porque todo mundo da sala dele tem Whatsapp, grupos, essas coisas, discutindo coisa de escola e tal. Aí ele pegou e juntou o dinheiro que ele ganhou de aniversário e comprou o celular.

P1: Mas foi com o dinheiro dele, com a economia dele.

M1: Mas aí eu tirei o celular, porque machucou o irmão, brigando. Aí eu tirei dele uma semana, entendeu?

P: Mas o que ele faz no celular?

M1: Whatsapp, Youtube, porque ele tem um canal lá. Mas até mesmo usando a tecnologia, o canal dele é justamente falando de andar de skate, de bicicleta, fazer trollagem um com o outro. Eles falam da vida real. Às vezes posta alguma coisa de

ideia, truque, mas é tipo comprar um monte de caixas de fósforos, acender e ver o que dá, sabe? Então por isso que eu falo, eles ficam aqui porque não tem opção, é meio imposto até por mim, entendeu? Porque a gente trabalha e não tem como sair. Antes de eu começar a trabalhar eu vivia com eles pra rua, entendeu? Levava eles pra vários lugares, em parques, essas coisas.

P: Entendi...

M1: Eles só ficam em casa porque tem que ficar, por conta da situação.

P: Então se vocês tivessem que dizer do que eles mais gostam de brincar, o que vocês diriam? Pode falar deles separadamente...

P1: Até que um acompanha bem o outro, eu falaria bicicleta e skate.

M1: Bicicleta, skate e futebol. E é rua. Tudo isso que eles querem fazer na rua. O mais novo quando tá em casa ainda gosta de desenhar, mas ele fica lá na varanda desenhando, olhando pra rua, porque o desejo deles é rua, ficar solto.

P: Entendi... e o que vocês acham do modo de brincar das crianças hoje?

M1: Ridículo.

P1: Tonto. É tonto, eles não sabem aproveitar. Eu até falo que se eles aproveitassem metade do que eu aproveitei...

M1: Então, eu falo muito pra eles isso, pra aproveitar. Maldade na rua sempre existiu, então meu pai também não me deixava sair. Eles me perguntam o que vão ficar fazendo em casa, e eu falo que eu morava numa casa que tinha um corredor e a gente dava jeito de brincar, criava.

P1: Mas meus filhos tem bastante criatividade também, dentro de casa também, mas é diferente. É de acordo com a realidade de hoje. Tipo, ele tem uma arminha de pressão, que é a febre, e pintou a arma, porque ele quer ter uma arma diferente.

M1: E fica ali na varanda tipo sniper, querendo matar todo mundo que passa na rua.

P1: Mas eu brincava de polícia e ladrão também, que tem isso aí.

M1: Ah, não. Eu tinha um irmão e a gente brincava junto e nunca tivemos essa coisa de um matar o outro e nem matar alguém, nem de luta. A única coisa que a gente fazia era se transformar num bicho assim e depois a gente ficava se enfrentando, mas sem encostar um no outro. E assim, hoje em dia, mesmo quando eles tão sem fazer nada, num momento tédio, eles arrumam uma brincadeira de luta ou de revólver pra matar o outro. Até se eles pegam uma bola, ficam jogando na parede com força, uma coisa meio agressiva. Então eu não entendo quando eles perguntam do que podem brincar, porque quando eu era criança eu criava todas as brincadeiras com qualquer objeto.

P: Então por mais que exista criatividade, é diferente de quando vocês eram crianças...

P1: É, é por causa das limitações, né? Porque a gente é obrigado a colocar limites, por causa do jeito que é hoje em dia. Se eles tivessem mais liberdade, com certeza iam lá no meio do mato, iam fazer alguma coisa, mas a gente já não deixa.

M1: Hoje eu acho, assim, eu brinquei de revólver, nós brincamos. Mas a gente não se transformou num bandido. Mas hoje as armas estão reais, jogos estão reais, estão vendendo outros valores, então eu tenho medo de deixar meu filho brincar com esse negócio e virar bandido, porque a mídia incentiva ostentação, tipo o bandido, traficante, cheio de dinheiro, mulher, carro, tem poder. Então eu tenho medo.

P1: Mas a gente explica direitinho como funciona.

P: Então vocês não acham que o modo da infância hoje tem a ver com a infância de vocês, né?

P1: Não, não tem nem como ser, né. Mas a gente até incentiva muito, mas eles são limitados por causa da situação, do jeito que é. Eu gostaria de dizer pra eles “vai pra rua e fica!”, seria legal, mas não tem como.

P: Mas vocês falaram que veem outros tipos de criança hoje. Essas também não tem nada a ver com vocês?

P1: A criança eletrônica?

P: Pode ser.

P1: Não, não, de jeito nenhum. Eu não.

M1: Não, então, mas eu só não fiquei mais na rua por essa questão de ser menina. Não tem nada a ver mesmo não.

P1: Não chega nem perto. Tipo, quando ele pinta a arma é criatividade, mas não chega nem perto do que era a minha criatividade. Quando eu ia brincar de polícia e ladrão eram dois pedaços de madeira e prego.

M1: Mas uma vez a gente viajou pra um lugar no meio do mato e eles acharam uns galhos e montaram uma arma, porque não tinha nada pra fazer, não tinha wi-fi e eles tiveram que se virar.

P1: É, então, às vezes falta criatividade por causa dessa liberdade mesmo, tem muita opção.

M1: Então se depender de mim e dele (aponta para **P1**), a gente não vai prender os meninos, entendeu? Eles até criam algumas brincadeiras em momento extremo, vão imaginar. O meu filho mais velho pra criar precisa ter uma outra pessoa, um estímulo, mas o outro não.

P: Entendi, na opinião de vocês qual o impacto das tecnologias na vida deles?

P1: Principalmente Youtuber? Principalmente... tipo assim, a gente tenta educar de uma forma, só que é um negócio muito liberal, acesso muito fácil hoje em dia, e na nossa época não tinha isso. Banalizou muitas coisas, comportamentos, gírias, palavrão, e outras coisas mais, né. Conversas apimentadas. As crianças hoje, é tudo mais cedo, precoce mesmo. Na minha época, eu com quinze anos era todo bobo, hoje em dia é totalmente diferente. A gente tenta controlar, mas não dá muito. O funk hoje é totalmente diferente do que era quando lançou, né, não tem nada a ver, era muito mais tranquilo em comparação a hoje.

M1: Aqui a gente não está com TV a cabo, porque Cartoon, Discovery Kids, os próprios desenhos, incentivam muito o consumismo, entendeu? Porque um dia eles chegaram pra mim e disseram que queriam ir pra Disney, coisa que a gente nunca

tinha falado aqui. Começaram a pedir muitas coisas e realmente a vida não é assim, ainda mais na situação que hoje a gente vive, entendeu?

P1: E os canais aberto tem muita baixaria, né? E não tem praticamente nenhum programa pra criança.

M1: Então aqui a gente vê Netflix.

P1: Que nem, do Youtuber que eu falei, eles só veem um cara que só fala besteira... aí eu lembrei que tinha um cara que fazia um programa na TV Cultura que fazia umas coisas parecidas, e ele era tipo um Youtuber, mas ele fazia experiências, uma coisa mais cultural. Fui tentar mostrar pra eles, só faltaram me xingar, porque é muito tonto pra eles. Eles não sabem enxergar o que é interessante, o que faz pensar. Aquele Lucas Silva e Silva, você lembra? (se direciona para P) Era muito legal. Castelo Ratimbum. E era uma coisa mais cultural, mais interessante. Hoje em dia se perdeu tudo, você acorda cedo é só desgraça, jornal e esse tipo de coisa.

M1: Esses dias eles começaram a ver Carrossel, e eu até achei legalzinho. E eu gostei porque fala das diferenças, valores. Porque outros programas e coisas que eles já acessaram, só mostra todo mundo feliz, todo mundo rico, todo mundo tem tudo que quer, sem limite.

P1: E às vezes não sabe nem a consequência dessas coisas, não tem noção.

P: É... E no jeito de ser, nas atitudes deles, vocês veem um impacto com relação às tecnologias?

P1: Ah muda, quando vê muito Youtuber o comportamento muda, aí tem que dar umas corrigidas.

M1: É difícil, muito palavrão.

P1: O linguajar é o que pesa mais.

M1: E tem essa coisa do consumismo também, da agressividade que eu já falei.

P: Entendi, e qual vocês acham que é o papel da escola nesse contexto?

P1: Eles estudam na escola adventista.

M1: Olha, em relação a isso, na última reunião de pais que teve, eu fui falar com a professora do meu filho mais velho, porque ele é o que mais me preocupa porque ele está nessa fase, né? Essa tendência de entender o que o Youtuber tá falando, querer ser igual a ele, se vestir igual. Então eu percebi que ele tá falando muito palavrão e isso me irrita profundamente. Aí eu cheguei e falei com a professora, pedi pra ela conversar com os alunos sobre essas questões, porque eu acho importante a escola trabalhar junto, até porque essas questões com certeza refletem na sala de aula.

P1: A escola deles é meio tradicional, modo antigo, tipo preza muito pela família, educação pegam muito no pé. Respeito com o colega, com o próximo, com todo mundo. Eles pegam muito no pé. Tipo Criacionismo. A gente escolheu até escolheu a escola por ser um meio mais antigo de ensinar, foi intencional. A gente até brinca falando que foi a única coisa que a gente conseguiu planejar mesmo, desde antes deles nascerem.

M1: Justamente pra facilitar pra gente. A questão da disciplina é muito forte, eles não permitem celular, tablet lá, entendeu? Regras são rígidas. Tem muita criança que leva sim essas coisas, mas eles pegam mesmo e só os pais podem pegar de volta. Até esmalte eles não deixam passar escuro, corte de cabelo mais ou menos padronizado, pra não ter diferenciação. Esses dias o mais velho levou celular e eu falei que se a direção pegasse, eu não ia lá buscar, porque ele tem que aprender a sofrer as consequências dos atos dele. Eu acho que hoje as crianças estão sem isso, falta limite e responsabilidade.

P: Então vocês acham que a escola trabalha junto?

P1: Bastante! Existe muito essa relação família e escola. Eles trabalham assim, é um princípio da escola e a gente se faz presente também.

M1: E a professora falou pra mim que eles conversam sobre Youtuber e tal, que eles vão muito à capela e conversam sobre esse tipo de valor. As imagens e essas coisas do mundo que acontecem, vão na bíblia e tal. Embora eu não seja adventista, eu acho bacana a forma como eles expõe a vida pra eles, entendeu?

P: Certo... voltando um pouco pras mídias, quais os limites e possibilidades, vocês como pais, acham que têm na vida deles, com relação a essas mídias e tecnologias?

M1: Toda.

P1: É que nem a gente falou, no caso da TV, globo e esses canais, a gente praticamente não vê mais. A gente se priva e priva eles porque não tem mais condição.

M1: Mesmo porque o que passa na TV eu acho que não acrescenta nada nem pra gente que é adulto.

P1: No caso de Youtuber e tal, eles estão vendo as vezes lá, quietinhos, com fone de ouvido e, de repente, a gente aparece. A gente acompanha em tudo, se vê alguma coisa, a gente já alerta.

M1: Esses dias vimos que eles tavam vendo coisas erradas, e aí a gente dá jeito de bloquear, cair a internet. Entendeu? Então a gente tenta controlar. Já tivemos que brigar pra não apagarem o histórico do tablet, porque estavam fazendo isso. Então aqui é assim, a gente dá a liberdade pra fazer bom uso. Não fez bom uso, dança. A gente usa a tecnologia muitas vezes como punição, porque pra eles ficarem sem é um suplício.

P: E, por exemplo, videogame? Vocês tiram também?

P1: É, castigos.

M1: Já ficaram quinze dias sem videogame.

P: E videogame, assim, os jogos que vocês sabem que eles jogam, vocês acham que influenciam eles?

M1: Tem jogo que eu não gosto e o pai deles sabe disso.

P1: Os jogos hoje são bem diferentes, né. Da nossa época. Hoje gira tudo em torno de violência.

M1: De matar. Essa coisa do bem e do mal. Uma vez o mais velho tava jogando um jogo tipo GTA, entrou numa lanchonete e “pá”, matou o atendente. Eu perguntei

horrorizada “por que você matou ele?”, me deu um mal estar. Daí ele disse que não sabia, porque o cara não tinha feito nada mesmo. Daí tirei o videogame. Cheguei a ficar preocupada com essa atitude dele, porque eu, mesmo em jogo, não faria isso.

P1: Mas quando você era pequena você jogava Mortal Kombat. (risos)

M1: Ah, mas não era desse jeito que é hoje. Hoje dá pra tirar o intestino do outro, fica aquela gritaria, uma coisa horrível.

P1: É, a imagem hoje é muito real, perfeito. Que nem, o Whatsdog tem o mesmo princípio do GTA, mas é menos violento e menos realista, por isso até que eu deixei eles jogarem, ao invés do GTA.

M1: Ah, eu não sei até que ponto é tão diferente assim...

P1: Só que a proposta do Whatsdog era jogar, cumprir missões, e não jogar livremente, roubando, atropelando, matando. E eles começaram a jogar fora das missões e agora que eles estão começando a jogar as missões, porque viram que é legal, que daí tem o desenvolvimento do jogo. Estão começando a jogar do jeito certo.

P: Entendi...

P1: Na minha época, o pouco que eu tive de tecnologia, foi quando começou o computador 386 e eu ganhei o computador e jogava SimCity. Aquilo lá era uma piração. E a molecada hoje, se você der um jogo daquele, eles não conseguem acompanhar, eu acho, porque existe muita paciência de acompanhar o processo, jogar quatro, cinco meses. Não é essa coisa pronta.

M1: O único jogo que tem no meu celular é paciência, é a única coisa que eu gosto.

P: Entendi... e existe algum apontamento ou questionamento que vocês se façam sobre a forma de brincar das crianças de hoje?

P1: Por que evolui tão rápido, se desenvolvem tão rápido, são tão acelerados? Que pressa é essa? Perdem a infância muito rápido, a cabeça é totalmente diferente. Hoje em dia tá muito diferente, eles evoluem muito rápido.

P: E vocês conversam com eles sobre isso?

P1: O duro é quando a conversa é no mercado, perguntando o que é isso aqui, pra que serve? Camisinha, preservativo. Porque hoje no mercado tem, né. Na minha época não era tão exposto assim.

M1: Daí na hora lá no mercado eu fico pensando o que falar. Digo que vamos conversar em casa, depois. E ele já pergunta se é de sexo. Sei que você perguntou de tecnologia, mas isso influencia também, essa coisa da mídia, das informações muito rápidas e abertas. Os valores que estão sendo vendidos, a coisa do sexo muito presente.

P1: A gente tenta controlar, mas não controla tudo. A gente tenta colocar limite, mas a gente também tá limitado. Tem coisa que a gente consegue, mas as vezes a gente aperta ali e vaza do outro lado. Cada criança é uma criança, cada família é uma família, e assim vai.

P: É... E como vocês concebem e descrevem a criança do século XXI?

P1: Se eu me basear nos meus filhos, até que é diferente da minha, mas até que o princípio básico segue a gente. Mas tem muitos amigos deles que são justamente as crianças cibernéticas, eletrônicas, e tal. É que a gente procura induzir e educar eles como fomos educados, e eles são.

M1: E eles acabam tendo amizade com crianças do tipo deles, entendeu?

P1: Mas a grande maioria das crianças é muito ídola de TV, muito videogame, muito essas coisas.

M1: As crianças hoje acho que não tem personalidade própria.

P1: Não, personalidade nenhuma.

M1: Acho que eles buscam alguém pra se espelhar. Antigamente, por exemplo, eu me espelhava na minha professora, no jeito que a minha mãe se vestia. Artista, até sim, mas era a mocinha da novela, entendeu? Hoje em dia as crianças se baseiam no lado mal. Teve um personagem de uma novela que era o traficante, que ostentava, da favela, bandido, chefe de morro, e era o ídolo. As meninas da idade dos meus filhos gostavam desse personagem e não do bonzinho. Os valores estão invertidos, o errado é mais legal. Meu filho queria o cabelo igual desse cara da

novela, brigou com a gente e tudo. Essa coisa do poder é o que a mídia passa que é legal. Eu me espelhava no lado do bem das coisas. Eles se espelham na coisa ruim, sabe?

P: Sim, entendi... e o que vocês veem de positivo e negativo nessa geração e o que vocês veem de positivo?

P1: Ah, positivo tem muito, tipo assim, a inteligência deles é muito mais acelerada, se souberem fazer bom proveito disso, é ótimo. O problema são as influências, que atrapalha muito. Da mídia, dos amigos, videogames, tudo.

M1: Sim, mas aqui em casa tem algumas regras, por exemplo, eles tem noção de o que acontece com quem mata e rouba. A mídia eu tento usar a meu favor essa coisa de drogas, mostrei vídeos.

P1: A gente joga muito aberto.

M1: O que é cada droga, o que causa. Eu sempre busco mostrar a realidade pra eles. E eu uso a mídia a meu favor mesmo. Então a gente frustra eles pra evitar o pior, pra não se frustrar depois.

P1: Ah, é tentar tirar o que tem de bom, o que dá. Tirar leite de pedra.

M1: Mas eu acho que, infelizmente, vai piorar. Vai piorar porque hoje eu já não me vejo sem celular, não consigo. E eu acho que com essas tecnologias as pessoas se distanciam, né.

P: Entendi... e vocês tem mais alguma coisa pra destacar, pra comentar?

P1: Só isso mesmo, que as crianças estão muito alienadas, mas são muito espertas. As coisas estão muito rápidas e se souber usar a favor vai ser maravilhoso.

M1: Pena que não é toda família que preza por essas coisas, porque é muito mais fácil deixar o filho grudado no videogame, colocar na escola período integral. Eu trabalhar aqui em casa é justamente por isso, pra ficar um pouco com eles e acompanhar mesmo. É como uma pipa, você solta a linha, deixa voar e de repente você puxa, vai regulando. E também eu e ele (aponta para **P1**) somos muito congruentes, agimos juntos.

P: Certo, isso é importante mesmo. Tem mais alguma coisa que gostariam de dizer?

P1: Não, já ocupamos muito tempo (risos).

P: Imagina! Obrigada por terem participado.

ANEXO 5 – Transcrição da Entrevista realizada com C1

Data da entrevista : 22/07/2016

Duração: 33 minutos

P: Pesquisadora

C1: Criança (Menino)

Idade: 10 anos

Ano escolar: 5º Ano

Escola Religiosa.

P: Então vamos começar a sua parte!

C1: Tá!

P: Do que você gosta de brincar e por que gosta de brincar disso?

C1: Eu gosto de brincar de futebol, de relóginho, de pega-pega, esconde-esconde e eu gosto também de brincar de cemitério, que tem que ficar desviando das coisas. É muito legal.

P: E o que você mais gosta de brincar?

C1: Acho que relóginho.

P: E as tecnologias não entram nas brincadeiras prediletas, então?

C1: Ah, tão sim, mas não é a predileta.

P: E por que relóginho é a predileta?

C1: Porque você vai começando fácil as coisas e vai ficando difícil, mais coisa. Gosto de coisa assim.

P: Entendi... Agora vamos pra uma outra pergunta, hein? Sabe os jogos que você joga no videogame, no tablet?

C1: Sei.

P: De que forma vocês veem o que vocês jogam lá, na vida real? Tem alguma coisa a ver?

C1: Minecraft. Tem árvore, casa, os blocos, as cores, tem grama, flores, girassol, muda...

P: E o que você faz no jogo, as pessoas fazem na vida real?

C1: Sim, construir as coisas, a vida assim.

P: Tem mais algum jogo?

C1: Tem, o Whatsdog, eu vejo muita coisa assim, matar, roubar, como hoje tá acontecendo. Eu vejo muitas pessoas assaltando padaria, matando, roubando dinheiro, pegando carro, atropelando. Um menino de dez anos pegou um carro, saiu andando, atropelou gente, tipo Whatsdog. Mata, rouba. Outra coisa também Call of Duty, incentiva a guerra, guerra, Alemanha, Brasil, essas coisas. Todos os jogos eu posso comparar com a vida real. Tem jogo de corrida, de fórmula 1, vai correndo. O Mortal Kombat que tem luta, que dá pra comparar com o boxe, jiu-jitsu. Também o FIFA, que é futebol, né?

P: Entendi... e nos jogos de luta, no Whatsdog, você é do bem ou do mal?

C1: Do bem.

P: É mais legal ser do bem?

C1: É.

P: Por quê?

C1: Porque falam que o do mal sempre começa ganhando e o do bem no fim ele ganha.

P: Ah, então no final sempre o do bem é quem ganha?

C1: É.

P: Em todos os jogos?

C1: Nem todos, alguns. Mas assim, um dia eu matei o atendente de uma lanchonete e minha mãe ficou muito brava.

P: E por que você matou?

C1: Ué, ele não tinha sanduíche pra me dar.

P: E o que te fez atirar?

C1: Eu queria roubar o dinheiro.

P: Pra que?

C1: Matei pra roubar o dinheiro, pra pegar o dinheiro e comprar uma arma.

P: E por que é legal ter uma arma?

C1: Porque você consegue fazer tudo. Arma não mata só bandido, pode fazer outras coisas, como caçar. Dá pra fazer coisa boa. Tem lado bom e lado ruim.

P: E você prefere fazer o lado bom ou ruim?

C1: O lado bom.

P: Você usa computador?

C1: Muito pouco. Uso mais celular, tablet, e na televisão é mais Netflix.

P: E os jogos tem de quais tipos mesmo?

C1: Tem de luta, tem de arma, corrida, dança.

P: E seus pais falam alguma coisa sobre esses jogos que você joga?

C1: Falam. Whatsdog principalmente, eles falam que é muito violento. No começo eles não deixavam eu ter as armas, agora eles estão soltando. GTA eles nunca deixaram eu ter, e eu ia na casa de amigo meu pra jogar. Antigamente eles não deixavam, o jogo de arma não deixando.

P: E o que você acha do que eles falam? Você concorda?

C1: Tem hora que eu concordo. Principalmente sobre o Whatsdog. Na hora que eu matei o cara lá, minha mãe falou várias coisas e eu até pensei no cara, que eu não

devia ter feito aquilo. O tempo que eu tava gastando pra matar ele, eu podia tar gastando pra cumprir outra missão no jogo, podia fazer outra coisa mais útil. Sei lá, jogar um jogo de corrida, de luta, de futebol...

P: Então você se arrependeu?

C1: Aham.

P: E o que você acha que o jogo tem de bom e de ruim?

C1: A maioria são as coisas ruins. O bom do Whatsdog é que você tem uma história.

P: Entendi... e a internet, o que tem de bom?

C1: Tem vídeos, jogos. Coisa ruim é ter acesso a tudo e a maioria das coisas não são boas, de vídeos que falam baixaria.

P: E a televisão?

C1: Televisão, não gosto de novela, porque sempre que eu assisto dá baixaria e não posso mais ver. E o lado bom da novela... não tem um lado bom, não sei.

P: Tá... e você acha que essas tecnologias, o videogame, o tablet, celular, o Youtube, mais te ajudam ou mais te atrapalham?

C1: Atrapalham.

P: Por que?

C1: Teve uma coisa que minha mãe me mandou estudar pra uma prova e eu fiquei enrolando, fiquei no celular mexendo no Youtube. E aí na hora que ela chegou, ela tirou o celular de mim e eu fui fazer a prova e eu fiquei de recuperação. Eu perco muito tempo com coisa boba que eu poderia gastar estudando e com coisa que me ajudaria. Podia ler um livro, brincar de outras coisas, estudar...

P: Tá... e com que frequência você joga algum jogo eletrônico?

C1: Eu não sou muito de ficar no videogame. Eu jogo, mas eu fico mais no computador.

P: Você estuda a tarde, né?

C1: É.

P: E o que você faz de manhã?

C1: Eu acordo, tomo café e vou pro computador ou fico ali fora brincando. Também faço lição. E a noite ou eu jogo videogame, ou vou fazer lição, ou vou pro quarto e escuto música no Youtube.

P: Entendi... então todo dia você mexe com alguma tecnologia?

C1: É, todo dia. De final de semana mais, por mais tempo.

P: E na internet você faz o que mesmo?

C1: Eu tenho um canal, que fico falando de coisa que eu gosto. Também assisto vídeos de Youtubers, de várias coisas.

P: E no videogame você joga luta, corrida... qual você joga mais?

C1: Eu jogo mais Call of Duty, que é de guerra.

P: E na escola, você usa alguma tecnologia?

C1: Tem vez que eu uso celular, porque a professora manda pesquisar algumas coisas. Daí eu levo celular e uso lá.

P: Mas dentro da sala de aula?

C1: (ficou em silêncio por um tempo) Não, eu levo pro recreio pra pesquisar. E aí as vezes a professora esquece a calculadora e pede celular emprestado pra fazer a conta.

P: Hum... a professora usa algum objeto tecnológico dela durante a aula?

C1: Ela leva o celular só e quando ligam pra ela, ela desliga. Ela não mexe mesmo. Mas a gente tem uma sala de informática, daí tem a aula, mas os computadores estão quebrados, daí não tá tendo aula. Mas tem o projetor, as vezes passa filme.

P: Ah, sim... e você acha que na sua escola poderia ser usado outros tipos de tecnologia e que você acharia bom?

C1: Acho que não. (mostra-se pensativo)

P: Você acha que faz falta? Seria mais interessante?

C1: Acho que faz falta, mas não sei no que. A aula de informática faz falta, porque eu gosto de sair da sala e fazer coisa diferente. Mas lá no meu ano a gente digita mais texto na informática, eu gosto. Faz falta, eu gosto.

P: E tem alguma matéria que você acha que seria mais legal aprender com alguma tecnologia?

C1: Não, do jeito que tá, tá bom.

P: Então nenhum assunto seria mais legal aprender com tecnologia?

C1: Não. Às vezes ela passa filme quando não tem nada pra fazer, ou algum filme pequeno que tem a ver com o que a gente aprendeu. Isso é legal.

P: Hum, entendi... então é isso, obrigada por ter me ajudado, viu?

C1: De nada!

ANEXO 6 – Transcrição da Entrevista realizada com M2

Data da entrevista: 28/07/2016

Duração: 1 hora e 9 minutos

P: Pesquisadora

M2: Mãe

Idade: 49 anos

Profissão: Bancária

P: Vou começar perguntando sobre a sua infância e depois falamos da infância de C2 e outras questões.

M2: Tá bom.

P: Que tipo de brincadeiras você praticava na sua infância?

M2: Muita brincadeira ao ar livre, muita brincadeira física, de quintal: subir em árvore, entrar na bacia e fingir que estava em um barco, em um rio muito selvagem, né? (risos) Tinham animais em casa, galinha e cachorro. Então eu brincava com os bichos. Minhas brincadeiras eram muito físicas. Tinha uma parede grande na casa da minha mãe, então eu escrevia na parede com pedacinho de telha e de tijolo. Então era bem assim, gostava muito de brincar com cachorro e a gente não tinha tanto brinquedo, né? Brinquedo era bem restrito, não tinha acesso muito grande a jogos. O que tinha era boneca mesmo.

P: Mesmo com as bonecas o atrativo maior eram as atividades ao ar livre?

M2: É. Mas eu não ligava muito para boneca não. Gostava mesmo era do quintal e ficar ao ar livre. Gostava muito. Fazer buraco na terra, fazer bolinho de lama, sabe? (risos) Mão na massa mesmo. Lembro muito do quintal da minha casa, era muito grande e minhas brincadeiras eram muito práticas. Eu gostava de correr. Tinha uma

brincadeira em que eu colocava duas vassouras juntas no chão e ia pulando e, da cada vez que eu pulava, afastava um pouco, para ficar mais difícil.

P: Uhum...

M2: Na rua minha mãe não deixava muito eu brincar, porque ela achava São Paulo perigoso e também porque eu era menina, eu acho. Eu sempre quis brincar na rua e ela só foi deixar quando eu já tinha uns doze anos, que foi quando eu e minha irmã ganhamos bicicleta. Então a gente andava ali na calçada de casa mesmo, na rua do lado que era tranquila, e apesar de eu ter uma irmã, uma outra criança em casa, ela tinha um outro tipo de perfil, de brincadeira. Ela era chamada de criança mais assentada. Gostava de desenho, de brincar com papel, tesoura, né? Brincava com latas de mantimentos lá de casa, que tinham tamanhos diferentes. Então ela ficava organizando em escadinha, gostava muito de organizar. Eu lembro também de eu brincar muito sozinha no quintal, tinha bastante imaginação.

P: Você criava as brincadeiras?

M2: Isso, criava as historinhas, te falei da bacia, né? Minha mãe tinha uma bacia de metal e eu amava entrar na bacia, pegar uma vassoura, fingir que era o meu remo e eu ia na grama usando a vassoura para mover a bacia. Nossa, pra mim eu tava num rio selvagem, numa corredeira. E as galinhas, coitadas, faziam papel de tudo na brincadeira, né? (risos) Então eu brincava muito sozinha, ao ar livre.

P: E assim, quando você pensa em tecnologia na sua infância, o que você pensa?

M2: Ah, na televisão... E em uma vitrolinha que tinha na minha casa. E minha mãe comprava na banca uma coleção de historinhas do Walt Disney, que vinha o livrinho e um disquinho. E o disquinho contava a história do livrinho e ouvíamos a exaustão. Acaba e escutávamos de novo. Tinha lado A e lado B e ficávamos alternando várias vezes. A gente aproveitava muito aqueles livrinhos e disquinhos, né? E a televisão que eu tenho lembrança de assistir a Vila Sésamo, que acho que era a única opção que tinha de diversão para criança na televisão, naquela época. Mais pra frente eu me lembro de outros programas e desenhos, como Picapau, Popeye... Mas a minha lembrança mais remota é de quando eu tinha uns seis anos, assistindo Vila Sésamo

mesmo. E tinha um personagem que chamava Gugu, que ficava dentro de um barril, e eu gostava muito. Tecnologia, então, era isso. Televisão mesmo.

P: Não tinha nenhum brinquedo que envolvesse algum tipo de tecnologia, então?

M2: Ah, outra coisa que eu achava o máximo, era o telefone. Pra gente não era meio de comunicação, e sim um brinquedo. Girar o disco dos números do telefone, sair correndo para atender quando tocava... Era um luxo ter um telefone em casa. Pra gente tinha uma coisa lúdica nele, né? Depois bem mais pra frente, quando eu tinha uns catorze anos, que começou a ter uma popularização maior do jogo eletrônico, da Atari. Não sei se você já ouviu falar. (risos) Tinha um jogo, era muito rudimentar, mas era o sucesso do momento. Era muito exclusivo, não era pra qualquer um. Não era qualquer família que tinha um Atari. Hoje, se você ver um Atari, é ridículo. O que ele era, na época era tudo de mais legal. Uma tia minha tinha mais poder aquisitivo e eles compraram um Atari pro meu primo. Então eu mais assistia os outros jogarem do que realmente jogava. Eventualmente, quando sobrava um espacinho, a gente tinha oportunidade de jogar.

P: E o Atari te encantava ou não?

M2: Ah, era encantador! Porque era muito diferente de tudo que eu tinha visto. E, principalmente, porque a gente não tinha acesso fácil, então era surreal. Então quem tinha, era assim, um diferencial. Era bacana de ver, interessante e tudo, e principalmente era uma coisa que você ficava almejando porque você não tinha oportunidade de brincar, manusear, explorar aquilo com facilidade. Tinha um pouco dessa coisa platônica assim, essa idealização do Atari. Nossa, outra coisa que você me fez lembrar, assim, de tecnologia da minha infância, era o gravador, de toca fita cassete, assim. Eu achava o máximo. Não sei se você já viu ou não, mas parece uma caixa de sapato com uns botões. Aquilo eu achava também de outro mundo, e também tava ligado à diversão, pra mim. À lazer, prazer, entretenimento. Era incrível saber que era possível gravar, era possível ficar ouvindo músicas. Acho que são essas as minhas lembranças de tecnologia. (risos)

P: Legal, muito interessante você ter essas lembranças! Agora vamos falar um pouco da C2 e de outras questões.

M2: Opa, vamos lá!

P: Do que C2 brinca?

M2: Ah, a C2 tem uma gama grande brincadeiras, né? Ela gosta de brincar sozinha, gosta muito de brincar com bichinhos, cenários. Então ela cria as historinhas, com uma vila, que tem uma sorveteria, uma loja de doces, uma escola. Aí ela brinca com os bichinhos, né. Organiza o cenário e tal. Essa é uma brincadeira muito frequente dela. Assim, muitas vezes a gente entra no quarto dela e não tem nem onde pisar, porque ela fez a cidadezinha toda com os bichinhos, o cenário, os ambientes. Então essa é uma brincadeira que ela gosta muito. Muito, muito, muito. E ela gosta de criar historinhas, escrever livrinho. Então ela faz as historinhas e junta como se fosse um livro, faz as ilustrações, sabe? É bem bonitinho, ela gosta bastante (sorriu). O que mais ela gosta de brincar... Ah, ela gosta de jogos eletrônicos também. Agora ela está muito ligada ao Pokemón, com esse novo bum, né? Ela não é uma criança que gosta muito de brincadeiras assim de correr, de brincadeira ao ar livre, pular, subir, essa coisa mais ativa. Se fosse pra comparar com a minha infância, ela é o oposto de mim. Ela cansa muito fácil dessas brincadeiras que exigem mais habilidade física. Então ela não brinca muito com isso. Gosta de brincar na água quando é verão, gosta da piscina, se deixar passa o dia enfiada na água. E quando entra na piscina, leva um monte de brinquedos junto, leva boneca, panelinha, baldinho de praia, sabe? Ela inventa muita brincadeira. E a irmã gosta muito de participar dessa brincadeira. Então é bem legal. Jogos assim ela não é muito ligada não. Eventualmente ela brinca com jogos. Só se tem um grupo jogando, jogando cara a cara, ou aquele de adivinhação, jogos de tabuleiro. Mas assim, ela tem um perfil pra brincar mais intelectualizado do que físico. Não enxergo nela muita habilidade física pra educação física, esportes. Assim, eu procuro caminhar com ela, tirar de casa. Quando tá gostoso o dia eu abro a porta pra ir pro quintal, pra não ficar o dia inteiro dentro de casa. Ela gosta muito de televisão, de assistir desenhos do Cartoon, como o “Hora de Aventura”, “Gumball”, “Jovens Titãs”... To sentindo que ela tá indo pra um outro mundo agora, porque ela era mais das princesas e agora ela está mais aventureira. Não sei se tem a ver com a idade, pode ser. Agora ela tem brincado muito com a irmã mais velha, é bem legal essa união delas.

Durante a semana a rotina é muito corrida, então não sobra muito tempo para ela interagir com a irmã e nem brincar muito. É mais no final de semana e olha lá, porque às vezes temos compromisso em família, ou elas têm compromissos delas com as amigas (risos).

P: O fato de ela não ser muito ligada em jogos eletrônicos se deve a que, na sua opinião?

M2: Eu percebo que ela não é de ir muito “com a galera”. Apesar de ela ser mais recatada, de ser mais introvertida, se ela não quer, ela não vai na onda dos outros para ser aceita. E aqui em casa a gente usa muito as tecnologias, ipad, computador, celular. A gente tem mais dispositivos eletrônicos em casa do que pessoas (risos). Cada um tem um celular. Ela tem um celular, ganhou um celular esse ano, mas eu não considero que ela faça um uso abusivo do celular. Ela brinca, mas assim, às vezes passam dias e eu tenho que perguntar onde está o celular dela. Daí ela diz que tá sem bateria ou não sabe onde está. Quando elas saem eu peço para levarem o celular, mas a C2 só lembra de carregar ou levar se eu lembrar.

P: Entendi. E o que ela faz no celular?

M2: Então, no celular ela usa um pouco o Whatsapp, assim, pra falar no grupo da família, mas muito eventualmente. Eu tenho que incentivar na maioria das vezes. Então ela não pertence a nenhum grupo de amigos no Whatsapp, apesar de eu saber que a turminha da classe dela da escola tem um grupo, também tem outra amiga que fez um grupo de melhores amigas. Mas é ela quem não quer mesmo, ela nem dá o número do celular para as amigas. Ela é realmente desligada de celular. No dia das avós, que foi esses dias, minha mãe mandou uma mensagem linda no grupo da família e a C2 não respondeu. Então eu falei para ela responder e ela disse que não queria. Daí eu disse para ela ligar para a avó dela então, e ela preferiu ligar a mandar a mensagem.

Ela tem um perfil no facebook, porque teve uma época que ela disse que queria ter, então fizemos. Mas não usa. Quando ela cisma que quer usar e ela vem e pergunta pra mim qual a senha (risos). As vezes eu acho que ela me acha viciada em computador e Facebook e pensa “não quero ser igual minha mãe” (risos). Mas eu não fico incentivando não, porque eu acho que vai ter um momento que vai surgir

um aplicativo ou um momento em que ela vai querer, que vai ser necessário talvez, pelas razões que forem. Ou por ela estar participando de um grupo, ou por causa do interesse em algum assunto em especial, então eu deixo assim. Realmente, assim, eu fico mais contente de ver que ela está escrevendo um livrinho e brincando com os bichinhos, do que ela estar super ligada num celular, no ipaC3 Não é que ela não usa não, ela gosta de jogar sim, tem os joguinhos que ela joga no celular e no ipad, mas não é uma fissura, de jeito nenhum. Às vezes eu que incentivo, falando: “olha, leva seu celular pra jogar durante a viagem, pra não ficar entendiada”. Mas nem assim. Às vezes ela prefere viajar olhando pela janela mesmo.

P: Então do que você acha que ela mais gosta de brincar?

M2: Ah, de construir a cidade com os bichinhos. Isso ela gosta muito. Adora os cenários dela, usar a criatividade e imaginação mesmo. Sabe o que é legal? Agora nas férias, ela mesma construiu uma casinha de sucata. Ela tem uns cenários lá que são super sofisticados, que demos de aniversário, de natal... Que são brinquedos caros. E assim, agora ela construiu. Pegou umas caixas de papelão, me pediu pra comprar tinta, colou todas as caixas, pintou, passou fita crepe, sabe? (risos). Fez a casinha, com estacionamento, pensou nos detalhes. Então isso também é legal, né? E eu dou muita liberdade pra ela brincar, não me incomodo. Assim, com limite, né? Mas não me incomodo que ela faça sujeira, que brinque. O que está ao meu alcance eu faço. Vou de domingo a tarde comprar tinta para ela brincar, porque essa época da vida passa tão rápido, né?

Nessas férias não conseguimos fazer nenhum passeio especial, porque a gente sempre faz quando dá. Então sempre que dá eu faço o que está ao meu alcance para elas se divertirem, porque eu penso que se eu não for comprar a tinta, por exemplo, aí que ela vai grudar na televisão e no celular, né? Então eu deixo brincar mesmo. Eu tenho uma caixa de papelão aqui no quintal, que tudo que eu acho interessante de sucata que vai sobrando, eu vou colocando nessa caixa, vou deixando lá. Aí pinta um feriado prolongado de chuva, começa a pintar o tédio delas, eu lembro da caixa e sugiro que a gente construa algo. Então eu incentivo mesmo, num caminho inverso das tecnologias, porque sinceramente, quando eu vejo uma criança que tem uma fissura muito grande por ipad, celular, videogame, eu sinto pena. Ou então criança que vai em restaurante com a família e a família está

conversando e a criança fica lá só no jogo, eu tenho pena, porque eu acho que aquele momento não é pro jogo, sabe? Perde o momento e não vive. Acho que é isso, eu tento fazer esse papel de incentivar, prover possibilidades.

P: Entendi... E videogame, ela não tem?

M2: Ela tem sim, Wii. Tem uns jogos bem legais nele. E o que eu mais gosto nele é que é um jogo pra jogar em pé, em movimento, não é aquela coisa alienada. Aquele de dança, ela tem dois jogos. É muito engraçado, dá pra jogar com várias crianças, então é legal. Mas não posso te falar que é uma febre, viu? Nunca foi aqui em casa. Passam semanas sem ela encostar no videogame. Usam mais quando vem alguma visita, uma amiga, é pontual. Acho que de videogame é o único que ela usa. O resto de jogos que ela usa são no celular e ipad mesmo. Já teve a fase do Minecraft, eu acho muito legal, é um lego virtual, você já viu?

P: Tenho tido mais acesso agora com as entrevistas, mas não conheço muito. Como é?

M2: É um lego virtual, em que você vai criando mundos, construindo, bem legal. Mas de videogame é só isso mesmo, nem sei se Minecraft é considerado videogame, mas acho que sim. Mas é isso só mesmo.

P: Uhum. E o que você acha dos modos de brincar das crianças na atualidade?

M2: É, então... Eu fico contente quando eu vejo criança em parquinho, gosto de ver em criança em parquinho e tal. Eu lamento pelas crianças que não tem oportunidade de brincar em parquinho, de subir em árvore, de entrar na bacia e fingir que tá no rio, né? Então, é, eu, assim, não tenho um convívio tão próximo com uma quantidade muito grande de crianças, porque tanto C2, quanto a irmã dela, são muito seletivas com relação a amizade, né? Elas têm algumas boas amigas e elas gostam de brincar com essas crianças. Não é aquela coisa de participar de um grupão, com a galera, sabe? Por afinidade, ela brinca com crianças que tem o perfil muito parecido com o dela, acabam brincando com crianças que tem famílias com pensamento parecido com o da gente, compartilham o mesmo jeito de pensar sobre como viver, né? Mas a gente também não está alienado a ponto de não perceber que tem crianças que ficam mesmo muito escravizadas e reféns das tecnologias, qualquer

tecnologia. Então sinto pena mesmo dessas crianças, porque limita muito as experiências delas, e eles estão numa fase que é de experimentar, né? Assim, tem que ter oportunidade, de fazer coisas diferentes, ver coisas diferentes, experimentar mesmo, né? Mesma coisa com esportes, assim, vai fazer aula de tênis, se não gostar vai fazer de judô pra ver como é, sabe? Sei lá, eu acho que deve ser assim (risos). Enfim, é o que eu acho.

P: Então a forma de brincar das crianças hoje em dia, a seu ver, nada tem a ver com o seu jeito de brincar na sua infância?

M2: Ah, nada! (risos) Da minha infância é completamente diferente, totalmente.

P: (risos) Certo... E ao seu ver, qual o impacto das mídias e tecnologias, tablets, internet, celular, televisão, todas as tecnologias que falamos, na vida da C2?

M2: Então, como essas tecnologias não são dominantes na vida da C2, eu acho que o impacto é proporcional, entendeu? Ela tem outras fontes de informação, tem outras fontes de diversão, então eu não acho que as tecnologias são determinantes pro jeito dela de ser, entendeu? Ajuda, ela faz pesquisa pra escola, mas assim, eu acho que tem o lugar que cabe. Não é a mais, nem a menos. Existe, ela sabe que existe não tá alienada. Porque isso eu também acho um problema, assim, a conduta do pai e da mãe de decidir que o filho só vai mexer no computador quando tiver treze anos, ou só vai ter celular quando tiver catorze, entendeu? Porque você vai para o outro extremo, acaba alienando. E o mundo é assim, né? Digital. Faz parte da vida deles. Tá cheio de propaganda, outdoor, digital, pela rua, né? Vou fazer o que? Pegar a criança e dizer “não, hoje vou trazer a balsa pra você fazer sua pesquisa” (risos). Então ela usa tecnologia na medida. Não tá nem alienada e nem escravizada. Eu acho que tá equilibrado, tá no lugar que lhe compete, nem de mais, nem de menos.

P: Então, de todas as mídias que falamos você não impacto no jeito dela de ser, nas atitudes, nem na forma de pensar...?

M2: Eu acho que não. Acho que não. Sinceramente acho que não. Eu acho que ela é ela. Por exemplo, quando ela tem que fazer alguma pesquisa pra escola, a gente acompanha, né? Porque ela vai no google, vão aparecer mil coisas e vai clicar no

primeiro link que aparecer. Então a gente vai falar que tem que clicar no link e ler, e não simplesmente copiar o que tá escrito. Tem que selecionar a informação que você precisa. Então eu incentivo a ver vários links, comparar. Então, sinceramente, não é determinante pra personalidade dela o contato que ela tem com as mídias. Não dá pra dizer que não afeta em nada, mas eu acho que não é nada fora do comum.

P: Entendi...

M2: Ah, vai, o que acontece às vezes, pensando melhor. Ela gosta muito da Hello Kitty, então às vezes ela vê alguma coisa lá, e pesquisa sobre a Hello Kitty, entra no mundo da Hello Kitty. Aí o que que acontece, ela vê a Hello Kitty Bailarina e fala “eu quero”. Aí eu digo, “C2, não sei se isso existe só no site ou se isso existe na loja. E mesmo se existir na loja, vamos ter que pensar...”. Então ela já teve esses momentos assim, de encasquetar com alguma coisa que viu na internet. “Eu vi”, “eu quero”. Ela brinca muito com uns bichinhos, não lembro o nome, e ela pesquisa mesmo, onde vende, onde surgiu. Esses dias mesmo ela disse que quer ir para o Japão, porque esses bichinhos são de lá. Simples assim, né? (risos). Então tem esse impacto, de vez em quando ela vai fundo nisso, mais relacionado à propaganda mesmo. Acho que nesse aspecto sim, ela se entrega um pouco mais.

P: Uhum. Acho que sobre a próxima pergunta você já falou, sobre qual seu ponto de vista sobre essas novas tecnologias na infância, que você sente um pouco de pena, né?

M2: É, então. É, eu acho que não pode privar a criança e também não pode delegar pra esse mundo virtual a sua tranquilidade. Enquanto tá lá no joguinho, no computador, tal, tem o meu momento, vou fazer as coisas que eu quiser...No fundo tem que ter um equilíbrio, né. Nem tanto o mar, nem tanto a terra. Aqui em casa estamos mais pro sucesso do que pro fracasso, conseguimos equilibrar bem. Então, assim, de fim de semana, eu procuro sair com elas, vamos levar o cachorro pra passear, fazer piquenique.

P: Existe um esforço seu nesse sentido, então...

M2: Ah, existe! (risos) A gente sai, passeia, é legal.

P: E nesse contexto das novas tecnologias, mídias, qual você considera que seja o papel da escola?

M2: Ah, o papel da escola...(se mostra pensativa), deixa eu pensar. Então, é uma ferramenta, né. Acho que não substitui professor, não substitui o convívio na sala de aula, não substitui o debate na classe, a troca de ideia, a troca de experiência. Eu acho que é só uma ferramenta, como antigamente era a biblioteca e a barsa, acho que hoje o computador ajuda nesse sentido.

P: Então você é a favor das tecnologias na escola?

M2: Eu concordo. E acho que as mídias ajudam até a interação entre as crianças. Por exemplo, trabalho em grupo, a minha filha mais velha faz via internet, cada um na sua casa e todos acessando o mesmo arquivo ao mesmo tempo. Antigamente quando a gente tinha que fazer um trabalho em grupo, tinha que reunir todo mundo na casa de alguém, né. Então tem essa ferramenta agora, que é muito útil. Sem contar power point e tal, né? E também o acesso fácil à informação, que é uma maravilha. Então nesse tipo de atividade, que permite o acesso de todos ao mesmo arquivo, todo mundo mexe ao mesmo tempo, é realmente um ganho. A C2 ainda não está nesse momento desse tipo de recurso. O que a escola pede são pesquisas mesmo, até por ser uma escola bem tradicional, que adota livro didático e não sistema apostilado. A escola é bem tradicional mesmo, então não adota de forma ostensiva as tecnologias mesmo. Muito pelo contrário, nessa fase de infância ainda, incentiva muito a produção artística, sabe? Faz bastante atividades com materiais diversos, experiências em Ciências e tal. O foco não é a tecnologia, mas acho que vai chegar um momento em que vai ser, e é a realidade que a gente vive hoje, né? Então não sou contra não, sou a favor da tecnologia na sala de aula e na escola.

P: Certo... Então, qual seu posicionamento perante ao seu filho sobre o uso das mídias por ele? Acho que você já falou um pouco disso, quando disse que às vezes incentiva ela a usar Whatsapp.

M2: (risos) Sim, incentivo, mas quando posso também incentivo atividades ao ar livre, longe das tecnologias. Mas é como te falei, ela tem um perfil no facebook, mas eu não fico falando pra ela entrar de forma insistente. Fiz isso só no aniversário dela,

porque um monte de gente mandou parabéns e ela não respondeu (risos). Não proíbo, mas também não boto pilha, deixo a critério dela.

P: Sim...E também com relação à televisão e videogame, utilizar ou não parte dela, né?

M2: Parte dela, sim, com certeza. Às vezes, inclusive, eu percebo que ela cola demais em alguns desenhos na televisão, né? Aí eu dou uma incentivada pra ela fazer outra coisa, dou dicas. Mas faço isso numa boa, nunca brigo, nunca grito, até porque esse é meu jeito. Eventualmente, muito eventualmente, na hora de dormir eu falo “agora você desliga isso, porque é hora de dormir”. Mas é raro, sabe?

P: E quando acontece isso, ela acata?

M2: Acata, ela é muito tranquila, não preciso brigar, nem alterar a voz. Nada punitivo.

P: Certo... Nesse sentido, quais as possibilidades e quais os limites você acredita ter sobre a influência das mídias na vida de C2?

M2: Ah, foi aquilo mesmo que eu falei. Vou criar a menina em que mundo, né? Que mundo ela vai crescer? Um mundo faz de conta? Faz de conta que não existe tecnologia? (risos) Ah, mas acho que a gente vai dosando conforme as coisas vão acontecendo, né. E agindo prontamente, assim. Percebeu que vai desandar alguma coisa, já age. Uma coisa meio preventiva mesmo. Não vamos deixar algumas coisas evoluírem, né. Antes de virar um monstro. Na verdade eu sou um pouco assim com tudo, sabe, não só com essa coisa de tecnologia. Acho que é um jeito de ser mesmo. Antes de deixar virar uma bola de neve. Isso quando eu percebo né. Às vezes quando eu vejo já virou uma bola de neve enorme (risos). Não sei se é porque eu sou uma mãe um pouco mais velha... Talvez se eu tivesse sido mãe em um outro momento da minha vida, talvez eu não tivesse essas posturas, sei lá. Mas também o momento seria outro, a tecnologia não seria esse “bum” que é hoje, não dá nem pra imaginar.

P: É mesmo... E, assim, existe algum apontamento ou questionamento que você se faça sobre essa nova forma de brincar?

M2: Que não pode ser a única forma de brincar. Não pode ser a única fonte de entretenimento. É o que eu acho... Que ela precisa ter chance de viver várias experiências diferentes, né. Então é a única coisa que eu acho, é isso. Que não pode ser a única fonte, pode ser uma delas, mas não a única.

P: Você fala sobre isso com suas filhas? Com seu marido? Sobre esse uso das tecnologias...

M2: Olha, eu tenho a impressão que sim (risos). Em ocasiões, assim, essa história do restaurante, né. Em que a gente vai a algum lugar e você vê a criança lá, o tempo inteiro, jogando no celular. Aí eu falo “tá vendo aquilo, C2?”, “você acha que aquilo é legal?”. Eu mostro, mas não é uma coisa formal, sabe? Do tipo “senta aqui, vamos falar sobre as tecnologias, é o seguinte” (risos). São coisas do cotidiano mesmo. E as vezes elas até me repreendem, a gente chega no restaurante e eu falo “deixa eu dar uma checada aqui no meu Facebook” (risos). “Mãe, você já tá de novo nesse celular”. Então acaba tendo uma inversão de papéis, né? (risos) Eles que chamam minha atenção. O meu marido, apesar de ser engenheiro e mexer muito com tecnologia profissionalmente, ele não mexe muito socialmente, nem sabe mexer direito (risos). Ele até foge de tecnologia nos momentos de lazer. A gente, aqui em casa, ainda gosta de ler livro em papel, sabe? Gostamos de ir à livraria, escolher, sabe? Tem isso. A gente até baixou um aplicativo de ler livro digital, mas não agradou. Então, apesar de elas verem muito meu marido no computador, tá muito associado a trabalho no imaginário delas.

P: Acho que já estamos no fim... Como você definiria, como você entende as crianças do século XXI?

M2: (risos) Essa pergunta, você devia ter me mandado ela ontem pra eu ter tempo de pensar... As coisas acontecem muito rapidamente, nesse século XXI. Tudo acontece muito rápido, tudo muda muito rápido. As opiniões se formam muito rápido, eu acho isso muito ruim. Isso eu acho muito ruim, não só falando das crianças, os adultos também. As pessoas formam opinião muito rápido de tudo, as coisas acabam muito rápido. Então, acho que ter tempo pra fazer as coisas, pra elaborar, isso eu acho que tá prejudicado, sabe? Tudo muito rápido. E eu acho que essa rapidez tá levando a uma perda de qualidade, no geral, pras crianças, que às vezes

sofrem com ansiedade, porque querem que na vida tudo aconteça na velocidade 4G (risos). E pros adultos também. Acho que não dá pra fazer uma distinção muito grande entre crianças e adultos nesse aspecto. Acho que está se perdendo muito em qualidade. Percebo até no meu trabalho, fazendo atualmente parecer, pego um caso para analisar. Quando comecei a ver, enquanto eu faço um, a fulana fez quatro. “Como assim? Eu sou muito lerda?”, Comecei a me perguntar, sabe? Bom, enfim, eu fui ler o que eu tinha feito e o que a menina tinha feito. O dela tudo resumidinho, o meu tava super escrito. Eu gastei um tempo mesmo. E um dia desses ela pediu pra ver um parecer que eu fiz. Ela pegou e falou: “Nossa, você fez uma análise” (risos). Aí eu falei: “Estou aqui pra isso, esse é o meu trabalho”. Aí eu entendi porque eu tinha feito um, enquanto ela fez quatro. É tudo muito rápido, resumido. Então, assim, a tecnologia tá aí pra ajudar, mas às vezes ela atrapalha. As pessoas não estão preocupadas em fazer com qualidade, e sim fazer maior quantidade. Não se concentram mais, não tem paciência para ler.

Outra coisa que eu acho ruim também, que não é só do universo infantil, é a pessoa sair replicando as coisas, em Facebook, a pessoa sai replicando. A pessoa nem pensou sobre aquilo e tá disseminando uma informação. Então assim, eu acho ruim essa coisa da velocidade com que as coisas acontecem no mundo virtual, porque não são condizentes com a vida real. Na vida real as coisas são diferentes, tem tempos diferentes para as coisas acontecerem.

P: Sim... Então, última pergunta mesmo agora (risos). O que você destacaria de positivo e de negativo nos modos de ser criança hoje.

M2: Então, positivo é essa gama de oportunidades, né? Fazendo um paralelo com a minha infância, eu tinha o quintal, a vitrolinha e a televisão. Mas eu vivia aquilo intensamente, né. Eram poucas as oportunidades, mas eu vivia ao máximo. Então era muito explorado aquilo. Não era “ah, cansei”. Não tinha opção, eu só tinha o quintal, como ia cansar? Então vamos explorar o quintal em todos os cantos e de todos os jeitos. Hoje, com essa gama de oportunidades, você explora pouquinho isso aqui, um pouquinho daquilo. E eu acho isso muito negativo, porque você fica num nível de superficialidade muito grande. Como você tem muita opção, você pode experimentar de tudo superficialmente. As vezes, você nem se dá a oportunidade de saber se gosta de uma coisa ou não. Você teve um obstáculo no começo, já não

quer mais e tenta outra coisa. Eu acho isso negativo, entendeu? Então eu acho hoje em dia mais difícil do que era antigamente, porque antigamente era aquilo lá que você tinha. Eram aquelas opções. As latas de mantimentos, o quintal, a bacia, a vitrolinha com um disquinho que saía uma vez por mês. Hoje, às vezes, você não sabe nem escolher. “Ai o que eu vou assistir”, olha essa quantidade de filme que tem aqui (mostra para a pesquisadora uma estante lotada de DVDs). No Netflix você acessa o mundo, né. Então essa capacidade de decisão fica prejudicada e escolher é muito difícil. Não se dá chance de provar mesmo, né.

Eu tava falando dos esportes, que falei que se não tá gostando da nataç o, vai tentar jud o ou outra coisa. N o   assim, tem um tempo para experimentar. Vai fazer nataç o, ent o faz um ano para decidir e depois muda, com um argumento conciso. E de negativo ent o nessa crian a de hoje em dia   o mesmo que   positivo.   relativo, entendeu? Positivo   ter opç o pra escolher, que eu n o tinha. Ent o, a mesma coisa que   positivo   negativo, porque   aquela hist ria...Que uso voc  faz disso, n ? Como voc  vai usar? Claro que eu acho melhor ter mais opç es, n . N o reclamo da minha inf ncia n o, eu fui muito feliz na minha inf ncia do jeito que ela foi. Mas era aquilo l . Agora n o sei se eu tivesse tido tantas oportunidades, se eu teria aproveitado tanto quanto eu aproveitei aquele quintal, sabe? Talvez eu n o tivesse vivido tantas aventuras l  (risos). Ent o tem que saber fazer uso da tecnologia, essa   a moral da hist ria.

Eu n o sei se as pessoas est o preparadas, na verdade eu acho que n o est o, preparadas pra valer pra tudo que est  acontecendo, pra toda essa interatividade, eu acho que n o est o. Acho que daqui uns anos a gente vai olhar pra tr s e falar “nossa, que loucura que era, n , esse tanto de grupo que tem no Whatsapp” ou vai dizer “como era bom, hoje em dia t  pior ainda” (risos). N o d  pra saber, t  crescendo muito r pido.   isso (risos).

P: T   timo (risos), muito obrigada por ter aceitado participar!

ANEXO 7 – Transcrição da Entrevista realizada com C2

Data da entrevista: 28/07/2016

Duração: 24 min

P: Pesquisadora

C2: Criança (Menina)

Idade: 10 anos

Ano escolar: 5º Ano

Escola tradicional e religiosa.

P: Bom, são algumas perguntinhas que vou fazer e aí você pode ficar a vontade e vamos conversando, tá bom?

C2: Tá.

P: Do que você gosta de brincar?

C2: Eu gosto de jogar no computador, de brincar na rede e de brincar com meus bichinhos de pelúcia.

P: E o que você joga no computador?

C2: Eu jogo no site de Pokemón ou no site da Disney. Eu gosto muito.

P: E o que você mais gosta de brincar? Qual sua brincadeira predileta?

C2: Ah... De brincar com os bichinhos de pelúcia.

P: É a que você mais gosta?

C2: Sim...

P: E o que tem de tão legal em brincar com eles?

C2: Porque... É...(ficou um tempo pensando). Porque dá pra inventar muitas histórias e os bichinhos são muito fofos. Dá pra eu inventar o que eu quiser.

P: E dos jogos eletrônicos, você joga no computador, como você já falou, né? Mas você joga em algum outro dispositivo, ipad, celular, videogame?

C2: Às vezes na TV... Às vezes no meu celular...às vezes no tablet.

P: E o que você joga?

C2: Eu...jogo...os jogos que eu tenho. Um deles é de cuidar de um polvinho, tem um que chama Avatar Factory, que é de criar avatares de mangá. E...tem outros. No ipad eu jogo bem pouco.

P: Bem pouco? E são esses mesmos jogos do celular?

C2: Não. Tem um que é de... Você tem que completar, tem que fazer a coisa certa pro personagem não morrer.

P: Então você é a pessoa que salva o personagem?

C2: É.

P: E qual outro jogo você joga?

C2: Jogo um de fugir de uns macacos numa floresta.

P: E no videogame, você joga algum jogo?

C2: No WII é...eu jogo Just Dance, alguns joguinhos parecidos com o do celular, minigames e o esportes.

P: E o que tem nesse esportes?

C2: Tem... (se mostra pensativa) Tem esportes, por exemplo, golf, boliche, tênis.

P: E aí você joga a partida desses jogos?

C2: É.

P: Hum, entendi... E de que forma você relaciona os jogos que você joga com a vida real? Com as coisas que você vive, que você vê...

C2: (se mostra muito pensativa) Nem tanto. Tem coisas nos jogos que nunca vão acontecer na vida real. Tem um jogo que você tem que fazer uma corrida pelo espaço.

P: E aí você acha que isso não é possível...

C2: É.

P: E tem algum jogo que você olha e pensa que poderia acontecer na vida real?

C2: Sim.

P: Por exemplo?

C2: Tem um que é de corrida de cavalos...

P: Hum... Então você se imagina e acha que pode acontecer com você?

C2: Uhum, sim.

P: E existe alguma outra relação que você faz, entre os jogos e a vida real?

C2: (mostra-se pensativa) Acho que não.

P: Certo... E você usa computador?

C2: Sim.

P: Com que frequência?

C2: Um pouco por dia. Agora nas férias mais, porque não tem as coisas da escola pra fazer.

P: Entendi... E o que você faz no computador?

C2: Eu jogo, assisto vídeos e faço a lição do Kumon.

P: E que tipo de vídeo você assiste?

C2: Vídeo no Youtube de alguns canais, canais de jogos. Tipo coisa de nerd, que tem vários jogos. E também faço pesquisa pra escola no computador.

P: Entendi... E você tem celular?

C2: Tenho.

P: Você usa?

C2: (fez que sim com a cabeça)

P: E o que você faz no celular?

C2: Eu mexo no Whatsapp, jogo muitos jogos e acesso a internet.

P: Dá pra ver os vídeos no Youtube também... ?

C2: Uhum.

P: E você gosta de usar celular?

C2: (fez que sim com a cabeça)

P: E tablet? Você disse que usa... Mas usa quanto?

C2: Não uso muito.

P: Então você usa os dispositivos mais pra jogar, fazer pesquisa da escola, assiste vídeos, mexe na internet...E rede social, Facebook, você tem?

C2: Eu tenho, mas não mexo muito... Não gosto.

P: Por que você não gosta?

C2: Eu acho que (se mostra pensativa) não sei. Só não gosto, não mexo muito.

P: Entendi... Não gosta muito de compartilhar suas coisas, sua vida...

C2: É.

P: Certo... Então o tipo de jogo que você joga é desses que tem relação com esportes, e a maioria deles daria pra vivenciar na vida real, né?

C2: É.

P: E o que seus pais acham desses jogos que você joga?

C2: Ah... Eu acho que eles acham bons, porque não tem nada de muito violento nisso.

P: Então você sabe que existem jogos violentos? Já jogou?

C2: Sei que existe... Mas nunca vi.

P: Na escola, às vezes, algum colega pode ter falado sobre algum desses jogos...

C2: Ah, na escola acho que ninguém fala... Mas no meu livro de Português falou muito disso.

P: Sobre jogos?

C2: É, sobre jogos de luta.

P: Entendi... E o que você achou deles?

C2: Não gostei, não gosto de violência.

P: Mas o que você acha que seus pais fariam se você jogasse algum jogo de luta, por exemplo?

C2: Que isso dá má influência, e pra parar de jogar um pouco, jogar só as vezes.

P: E você acha que pararia?

C2: Eu pararia.

P: Por quê?

C2: Pra obedecer eles, porque eu não quero ficar influenciada por isso.

P: Entendi... E esses jogos de luta, assim, que você falou que tinha no livro de Português. Você vê alguma relação desses jogos com a vida real?

C2: (mostra-se muito pensativa) Acho que não, só as vezes, em alguns filmes, em que as pessoas matam as outras, mas nessa parte eu saio da sala, porque eu não gosto de ver.

P: Uhum... Agora, pensando nesses jogos que você joga e nos jogos que você leu sobre, os de luta, por exemplo. O que você acha que esses jogos, se você quiser falar de algum específico, pode falar. O que você acha que esses jogos têm de bom e de ruim.

C2: Eu acho que de ruim porque dá má influência e de bom... que...não é na vida real, que a pessoa tá brigando com a outra. Se desligar, acaba.

P: E você disse que pode dar má influência, né? Que tipo de má influência poderia causar um jogo?

C2: Eu também vi no meu livro de Português que como o garoto perdeu, ele jogou o controle do jogo na privada. Então a pessoa pode ficar muito violenta depois de ver tudo isso.

P: Hum...

C2: Jogo de tiro também, acho que quando a pessoa ficar mais velha pode sair atirando nas pessoas.

P: Entendi... Você acha que a internet tem algo de bom e algo de ruim? O que você falaria da internet?

C2: Eu acho que na internet tem gente que posta coisa muito inadequada, porque qualquer pessoa pode pesquisar e ver isso. E o bom da internet é que pode pesquisar um monte de coisa se não souber.

P: Como assim coisas inadequadas e as pessoas verem?

C2: Ah, Facebook, todo mundo vê um monte de coisa.

P: Ah, sim...E a televisão? O que você acha que tem de ruim e bom nela?

C2: De bom eu acho que quando uma pessoa tá muito cansada, ela pode assistir um filme pra relaxar. E assim, de ruim, é que também tem muita coisa inadequada pra algumas pessoas.

P: Por exemplo?

C2: Programas com muito sangue, muita luta, e programas de terror, que... é...algumas pessoas gostam, algumas não.

P: Esses programas são inadequados porque você não gosta de terror e sangue?

C2: É, não gosto.

P: Vocês têm muitos canais de televisão aqui?

C2: Ah... Tem vários canais, mas eu só assisto uns três...de desenho.

P: Você acha que esses jogos e essas tecnologias como o ipad, o computador, o celular, o videogame... Tudo isso que conversamos, você acha que eles mais te ajudam ou mais te atrapalham?

C2: Eu acho que mais me atrapalha, porque as vezes quando eu vou fazer a lição do Kumon no computador, eu posso sem querer clicar na internet e aí eu começo a fazer outra coisa. E fico atrasando a lição do Kumon.

P: Entendi... E o celular, por exemplo? Mais te ajuda ou atrapalha?

C2: Mais me ajuda, porque eu posso ligar pros meus pais ou... É...levar ele pra mais lugares porque ele é pequeno.

P: E o videogame?

C2: (mostra-se pensativa) Eu acho que mais me atrapalha, porque muitas vezes eu fico jogando e fico sem a noção do tempo, fico jogando por muito tempo e perco o tempo de fazer alguma coisa que eu precisava fazer.

P: Entendi... então já aconteceu isso, de você olhar pro relógio e ver que passou muito tempo...

C2: É...

P: E ipad, assim, mais te ajuda ou mais te atrapalha?

C2: Mais me ajuda porque quando meu celular ou meu computador tá sem bateria, e as televisões estão sendo usadas, eu posso usar o ipaC3.. Mas eu não uso muito.

P: De todas essas tecnologias que falamos, é a que menos você usa, então?

C2: (fez que sim com a cabeça)

P: Você disse que usa computador um pouco todos os dias, né?

C2: É... Mais a noite mesmo. Agora nas férias mais. Durante as aulas eu não sei, dependendo da quantidade de lição de casa, eu mexo.

P: O ipad você disse que não usa muito, mas usa quanto por semana?

C2: Ah, nem toda semana eu uso... Tem semana que eu nem uso.

P: Tá, e o videogame?

C2: Também não uso muito, faz tempo que não uso.

P: E o celular?

C2: Uso um pouco, mas também não muito.

P: E a televisão?

C2: Eu assisto todos os dias.

P: Então é a tecnologia que você mais usa...

C2: É.

P: Me fala um pouquinho da sua rotina, o que você costuma fazer..

C2: De manhã eu assisto TV, se tiver lição eu faço, que atrasou. Dai a tarde vou pra escola e a noite eu faço lição e acho que só, dependendo da quantidade, eu só faço lição.

P: Então você não assiste televisão a noite?

C2: Assisto um pouco.

P: E as outras brincadeiras, durante a semana, como são? Você falou pra mim que sua brincadeira predileta são seus bichinhos, né? Você brinca com os bichinhos durante a semana?

C2: Eu acho que eu brinco com todos os bichinhos de sábado e domingo porque eu tenho mais tempo.

P: De criar a história, né, que você falou.

C2: É...

P: Então durante a semana você usa mais a televisão, porque é uma coisa mais rápida?

C2: (fez que sim com a cabeça)

P: E na televisão você assiste o que?

C2: Eu assisto Cartoon, Disney...

P: E que tipo de desenho você gosta de assistir?

C2: Eu gosto de assistir um que é de gêmeos que vão pra casa do tio-avô e ele mora num lugar que tem criaturas mágicas. E aí eles vivem enfrentando elas. E...o gêmeo que é um menino, ele descobre um diário e ele quer descobrir o autor do diário, porque lá no diário tá escrito todos os segredos.

P: Que legal... E o que mais você assiste?

C2: Eu assisto Jovens Titãs em Ação, que é de super-herói...O incrível mundo de Gumball, que é da história de um garoto que vive em um mundo que também é mágico...

P: Você gosta dessas coisas que envolvem magia, né?

C2: Uhum... Eu acho que é um outro ponto de vista de ver o mundo, que me faz fugir um pouco do que é real.

P: Que mais você assiste?

C2: Eu assisto Miraculous, que é também de super-herói... E...acho que só.

P: E por que você gosta de super-herói?

C2: Eu acho que é legal ver eles em ação, ajudando todo mundo...

P: Então você gosta dos super-herói que fazem o bem?

C2: É.

P: E... O que você acha dessa coisa dos super-herói não terem limites?

C2: Ah, o que eu mais gosto é que eles fazem o bem... Gosto dos que não tem limite pra fazer o bem.

P: Certo... Vamos para a última pergunta. Na escola, você usa alguma tecnologia? Computador, ipad, celular, televisão.

C2: Tem computador, mas as vezes é só de segunda, as vezes.

P: E o que vocês fazem no computador lá?

C2: A gente entra em dupla e joga os jogos que tem lá.

P: Uhum. E nunca teve uma atividade que você usou um ipad, por exemplo?

C2: Não.

P: Nem celular?

C2: Não. É só computador.

P: Nem televisão?

C2: Tem telão, as vezes assistimos filme.

P: É... Você acha que na sua escola, se eles usassem algum outro tipo de tecnologia, seria mais legal?

C2: Acho que não, porque... É, senão podia...(mostrou-se pensativa) machucar o olho e também a maioria das crianças assiste televisão durante a semana. Então só aumentaria os riscos de machucar muito o olho.

P: De forçar a vista, você diz?

C2: É.

P: Me fala alguma coisa que você está aprendendo na escola...

C2: É... Eu to aprendendo... Eu vou aprender nesse semestre sobre o corpo humano.

P: O corpo humano... Você acha que seria mais legal aprender o corpo humano lendo o livro didático, conversando com a professora e os colegas, ou seria mais legal aprender com telão, uma coisa mais interativa, que dá pra ver o corpo humano por dentro...ou as duas formas? O que você acha?

C2: Eu prefiro no livro, mas tem os dois lá na minha escola, porque às vezes coloca o livro virtual, que tem alguns programas virtuais.

P: Ah, esses programas virtuais complementam o que estão aprendendo no livro, então?

C2: É. Mas eu prefiro ver só no livro.

P: Entendi, então você acha que nenhuma matéria é mais legal aprender com tecnologia? Sempre no livro?

C2: Eu acho que algumas seria melhor aprender com tecnologia, por exemplo, História, que dá pra ver vários vídeos explicando a História do Brasil. Mas eu prefiro no livro, que use mais o livro.

P: Então algumas coisas seria melhor com tecnologia?

C2: É...

P: Por quê?

C2: Porque pode ajudar a complementar e ajuda a entender... Porque História é muito difícil, tem muitas datas, tipos de pessoas...

P: Alguma outra disciplina você acha que seria melhor aprender com tecnologia?

C2: Talvez Ciências, porque também no livro virtual tem alguns vídeos que também ajudam a explicar melhor. Mas... Isso é só as vezes.

P: Então sua professora faz uso desses vídeos para complementar a aula, né?

C2: Sim.

P: Com frequência?

C2: Não, assim, vídeo não. Mas ela mostra imagens no telão... Ela usa muito o telão.

P: E sua professora usa o celular durante a aula para alguma coisa?

C2: Só se ela receber uma ligação e se ela for receber, ela avisa que ela vai atender.

P: Então dentro da sala de aula ela usa só o telão de tecnologia?

C2: É. Os computadores mesmo ficam em outra sala.

P: Entendi... Tem mais alguma coisa que você gostaria de me falar?

C2: Não.

P: Então tá bom, obrigada, viu?

C2: (sorriu) De nada.

ANEXO 8 – Transcrição da Entrevista realizada com M3

Data da entrevista : 02/08/2016

Duração: 1 hora e 4 minutos

P: Pesquisadora

M3: Mãe

Idade: 37 anos

Profissão: Dona de casa e artesã.

P: Vamos começar falando primeiro da sua infância e depois a gente fala dele, pode ser?

M3: Tá bom.

P: Que tipo de brincadeira você praticava na sua infância?

M3: A que eu mais praticava era mamãe da rua, brincadeira na rua, só. Gostava muito de andar de bicicleta, o dia todo, minhas férias inteiras. Mas o que eu mais gostava era mamãe da rua, queimada e bets. Tudo que fosse na rua, nunca fui de ficar brincando dentro de casa. Não gostava de boneca porque eu tinha medo (risos), então eu ia pra rua pra brincar, pra não ter que ficar lá dentro com as minhas irmãs brincando de boneca.

P: Mais brincadeira de rua, então...

M3: Sim, só brincadeira de rua.

P: E, assim, quando você pensa em tecnologia na sua infância, o que você pensa?

M3: Na minha infância, tecnologia, pra mim, eu fui descobrir quando eu tinha catorze anos, quando eu ganhei meu primeiro computador. Até então eu não fazia ideia de que o telefone da minha vó tinha a ver com tecnologia, nem a TV, mas foi entrar na minha vida mesmo quando eu ganhei meu computador. Foi o bum do computador,

enorme, gigante, e foi o que me prendeu dentro de casa. Parei de ir pra rua porque comecei a usar o computador. Fui fazer curso pra aprender e tinha o game no computador, aí a gente amanhecia jogando no computador (risos), pacman, mortal combat...

P: Com catorze anos, então?

M3: É, até aí eu brincava só na rua mesmo...andava de bicicleta, de skate, carinho de rolimã.

P: Entendi... Então agora vamos falar dele.

M3: Ok.

P: Do que ele brinca?

M3: O C3 é muito fantasioso, então ele brinca sozinho, no mundo da fantasia dele. Ele luta com o imaginário, ele conversa com o amigo imaginário, é o que ele mais brinca. Então, do nada, você tá deitada, ele pula na cama e “bum, bum, bum”, tá lutando, brigando e ao mesmo tempo em que ele se põe no papel de um, ele vira o corpo e se põe no papel do outro. É o que ele mais brinca hoje. E ele brinca muito com brinquedos, monstro, monstrinho, super-herói, ele senta conversando um com o outro. É muita fala assim que ele tem. E isso é o que ele mais brinca. Joguinho de celular, videogame, ele tem, agora que ele ganhou, que eu resolvi dar o videogame, mas não prende muito não. Ele tá lá jogando e daqui a pouco ele começa a ficar impaciente e já não quer mais, a menos que ele não tenha nada pra fazer mesmo, daí ele se concentra nisso. Mas ele brinca disso mesmo, ele não gosta de jogar bola, não quis aprender. Não gosta de andar de bicicleta. Ele é no mundo da fantasia dele, qualquer lugar que ele estiver, ele sai e cria a brincadeira dele, brinca ali com nada mesmo, nem precisa ter brinquedo. Tudo no mundinho dele e a imaginação.

P: E é diferente das suas brincadeiras quando criança, então?

M3: Bem diferente (risos). Eu ralava o corpo inteiro, quebrava o dedo, mas fazia parte, é um outro tipo de infância.

P: Entendi...

M3: Ele brinca mesmo no mundo da fantasia.

P: Entendi... E o que você acha dos modos de brincar das crianças hoje?

M3: Hoje eu acho que envolve muita violência, porque todo desenho tem. Até o desenhos mais simples e que parecem inocentes, tem alguém batendo em alguém, alguém ofendendo. Até falo pra ele, é muito violento, porque influencia muito. Não ele em si, mas às vezes eu vejo ele brigando pela atenção por causa de jogos eletrônicos. Eu levei ele pra brincar na casa do amigo e eu fiquei lá um pouquinho pra ver e tal. Daí ele chegou cheio de brinquedos chamando o amigo pra brincar e o menino no celular, no tablet. Aí eu saí e quando eu voltei pra buscar, a mãe do menino falou que brigou um monte com o filho dela pra ele sair do celular, porque meu filho queria brincar. Então eu vejo que as crianças estão muito presas a isso, elas querem brincar, mas revezando ali no celular mesmo. Escuto eles falarem “pega lá o celular da minha mãe pra gente jogar junto”. Então tá muito passivo, muito passivo. Não tem ação e ainda bem que meu filho tem ação, se joga do sofá, torce o pé, quase quebra o vidro. Por isso que eu não brigo com ele, porque eu acho que ele tá num caminho bom, porque eu sei que se eu brigar, ele vai sair e vai pro videogame e vai ficar alienado lá. E é isso que eu acho, alienação. As crianças chegam nos lugares, nas reuniões de família, já perguntando qual a senha do wi-fi. Hoje eles não têm envolvimento com outra pessoa, é tudo virtual, muito triste, né? E é muito diferente de quando eu brincava, porque a gente corria com aquele bando de criança na rua, que vinha de todo lado do bairro. Lembro que quando eu tinha doze anos eu ganhei uma rede de vôlei e aí a gente marcava campeonatos, cada vez numa rua do bairro. E era tudo na hora mesmo, não tinha essa coisa de planejar que nem hoje, pra se arrumar, tomar banho, era tudo no portão, do jeito que estava. Agora tá tudo realmente virtual, eu acho uma pena.

P: Bem diferente da sua infância, então...

M3: Totalmente. Somos em sete irmãos, tudo com idade próxima, sabe? E quando a gente reúne com os filhos, são dez netos, e a gente tem que ficar falando pra eles sair do wi-fi, do celular. É muito diferente de quando a gente era criança. A gente tem que fazer o maior esforço pra eles irem fazer algo juntos. A gente fala que com essa coisa virtual eles fazem ginástica cerebral, então isso tá ótimo né, porque daqui em diante é isso que vai ser a vida. E eu falo pro meu filho pegar um livro pra ler, que isso também ajuda (risos).

P: Hum...

M3: E tem minha enteada que mora na Suécia, ela tem dez anos, é viciada em celular, tem rede social e vários amigos virtuais. Quando ela vem pra cá, ela estranha tudo, fala que lá não tem essas coisas de conversar e interagir não, que lá ela só tem amigos virtuais. Ela já até se machucou andando mexendo no celular, acredita? Então quando a gente acha que aqui tá ruim, lá tá pior (risos). Pra falar com ela, quando ela tá do seu lado, você tem que mandar uma mensagem no celular. Então tem muito dessa questão cultural.

P: Entendi...

M3: E na escola dele tem muita gente de fora, né? Então eu tento não deixar ele se envolver muito com isso, mas pelo menos toda vez que eu vou lá na escola, ele tá com um amiguinho que é exatamente como ele, os dois brincando nesse mundo deles. Mas o resto de lá, estão sempre no tablet. Mas a escola dele tenta evitar bastante, sabe? Você tem que entrar e deixar o celular ou tablet na recepção, numa caixinha. Dali pra dentro, você não usa. E se for pego escondido os pais tem que ir buscar. Eles tentam bastante, ali.

P: Existe um movimento, então.

M3: Existe, existe sim. Mas não é fácil, sabe. Eu percebo o esforço delas também, de tentar tirar isso das crianças. Tem muitas como o meu filho, mas a maioria, infelizmente, é viciada nas tecnologias. Mas ele volta cansado da escola, de tanto correr, pular, porque ele é muito ativo assim. E ele tem um amigo que é igualzinho a ele, então estão juntos lá faz dois anos e não se desgrudam. Mas eu acho que as crianças hoje estão muito evoluídas, fazem umas perguntas muito elaboradas (risos).

P: É diferente da sua infância, então.

M3: Muito, não consigo considerar nada parecido. Eu tento. Assim, hoje em dia tem menina que brinca de boneca também, igual minha infância, mas ainda assim, hoje é muito mais malicioso do que era antigamente. É bem malicioso. A novela tá ali na Barbie, um traindo o outro. Até jogar bola é diferente hoje. Antigamente se tinha algum problema a gente catava a bola e ia embora, hoje em dia briga, machuca

mesmo, não é simples, vai pra cima. Hoje em dia é um evento, tem que passar a semana inteira combinando e ainda tem gente que esquece (risos).

P: É... E na sua opinião, qual é o impacto das mídias, televisão, computador, celular, essas tecnologias, na vida do seu filho?

M3: Na vida dele... (mostrou-se pensativa) Hoje eu penso assim, eu segurei muito esse impacto com relação à TV. Ele queria ver, queria assistir. O videogame ele me pede desde os cinco anos, eu segurei e ele só foi ter agora com nove anos. Porque quando veio pedir a primeira vez, eu vi o quanto ele tava falhando em outras atividades, escolares e tudo mais, o que tava atrapalhando. Porque só queria assistir desenho, o dia inteiro. Qualquer brinquedo que passa naquelas propagandas ele ficava doente por causa do brinquedo. Então quando eu vi que tava atrapalhando a vida dele, eu pisei no freio. Achei impactante porque eu sempre dei o máximo de atenção pra ele. Levei em parque, zoológico, bosque, brinquei, brinquei de bola... Incentivei tudo aquilo que eu gostava na minha infância. E aí muita gente me falava que eu estava agindo de forma superprotetora, impedindo que ele tivesse contato com as tecnologias, então eu resolvi soltar um pouco mais. Ele sofria muito com a TV, sabe? Quando ele via os brinquedos na TV, ficava doente pra comprar e quando ganhava ficava decepcionado, porque o brinquedo não anda e fala como aparece na televisão. Essa coisa do marketing mesmo, né. Isso tava atrapalhando muito ele e, pior, tava atrapalhando na escola.

P: Hum...

M3: Celular. Eu custei a trocar meu celular pra um mais moderno, só pra ele não ter interesse nisso. Só que ele vai crescendo, vai vendo amigos ganhando celular, tablet, e quer também. Só que tudo que é dado pra ele é conversado antes, é tal horário, é de tal jeito. Deu e pronto, acabou. Ainda bem que ele é muito bonzinho e me obedece (risos). Ele não discute, não briga, e acho que é porque eu fui trazendo essas coisas devagar pra ele. Porque chegou um momento que eu vi que não dava mesmo pra evitar o contato dele com as tecnologias mais. Mas eu acho que essas coisas são muito impactantes na criança, então tem que ser dosado. E ele vai aprender a usar, a mexer... Não vai nem precisar de cursinho que nem eu precisei, porque hoje as crianças são muito espertas. Ele sabe melhor do que eu mexer no

computador, televisão, celular (risos). Então eu acho que entrando muito forte na vida da criança, essas tecnologias atrapalham bastante. Atrapalha o aprendizado, dificuldade mesmo. Ele tinha muita dificuldade pra aprender a ler e enquanto eu não introduzi o livro e a leitura diária com ele, ele não ia mesmo. Fazia isso porque ele não esquecia o celular também. Quando eu parei e me dediquei a essa leitura, ele aprendeu. A escola sozinha não consegue. E hoje ele adquiriu o hábito de ler, vai lá na minha pequena biblioteca e começa a ler. Porque é aquela coisa, os pais transferem a responsabilidade de educação totalmente pra escola. Então pra mim é muito, muito, muito impactante. Eu demorei muito tempo pra ter celular porque eu achava o ó as pessoas o tempo todo se falando, pra lá e pra cá. Hoje tenho um melhor, mas porque meu trabalho exigiu, porque às vezes meu filho precisa fazer pesquisa pra escola e no celular é mais rápido que no computador. E eu sou da época da barsa, né? (risos). Mas hoje tecnologia virou necessidade, né.

P: É, lá em casa tinha barsa também (risos). E no comportamento dele você acha tem algum impacto?

M3: Tem, tem sim, porque essa imaginação que ele tem é realmente jogos de luta, que ele adora. E, assim, ele ficou um tempo sem, porque ele começou a levar a sério demais e a coordenadora me chamou pra perguntar o que tava acontecendo, e eu percebi que o comportamento da escola tinha tudo a ver com o jogo que ele jogava. Ele tava imitando o personagem. Então mesmo na brincadeira ele acabou machucando, sabe? Acabou se tornando mais agressivo e aí ficou um tempão sem jogar. Foi a flor da pele pra ele, a criatividade ultrapassou o limite ali. Então tudo que eu temia, aconteceu, né? Aí conversei e ele tá sem até hoje e só vai voltar quando eu perceber que é o momento. Mas aí eu coloquei ele na aula de luta, então ele usa essa questão da defesa lá e eles reforçam muito lá os princípios da luta, de que não é pra usar de um jeito ruim. E aí quando a coordenadora me chamou eu já pensei “olha a influência que esse game teve nesse pouco tempo de uso”. Ele se tornou uma criança que ele não era, agressivo, usando umas falas que vinham do game. Então influenciou muito mesmo, exatamente o game, porque até então a TV não tinha feito isso, acho que porque eu tinha mais controle sobre os canais e os desenhos. Eu comprava os desenhos pra não ter propaganda, porque não aguentava ele doente pelos produtos. É o que eu falei, tira a TV fechada, as

propagandas, trabalha a cabeça da criança e depois dá de uma forma que ele entenda como ele vai usar.

P: Então existe esse seu cuidado no manuseio...

M3: Exatamente, porque influencia muito ele. Os jogos não são inocentes, são pensados para aquele público com um determinado objetivo. Tudo muito bem pensado. Acho que é inevitável, uma hora ele vai ter a independência dele e ia ter acesso, então eu ofereço, sinto como tá, vejo o que tá pegando e se for tirar, tira, sabe? Mas a influência pra ele, assim, foi muito grande.

P: E mais algum impacto, na sua opinião?

M3: Ele sempre foi muito ansioso, até pra nascer (risos). Ele fez terapia um tempo por causa da ansiedade, ele ficava nervoso. Hoje em dia ele está melhor, mas sempre foi extremamente ansioso. Quando ganhou o videogame, não queria sair de casa e quando saía queria voltar logo pra jogar. Então quando tem uma novidade, gera muita ansiedade, mas ele aprendeu a controlar bem. Mas eu sempre estive ali pra ajudar, pra controlar também. Sempre fui ansiosa e nunca consegui fazer tudo que queria. Quando ele nasceu, larguei tudo, trabalho, pra ficar com ele, cuidar dele, porque ele teve essas questões, de estima, dificuldades. Mas hoje ele tá bem melhor.

P: Entendi...

M3: O impacto inicial mesmo é o pior, de quando ele começa com alguma tecnologia, algum jogo... Muda muito o comportamento.

P: E na forma de pensar, você acha que muda?

M3: Na forma de pensar... (mostrou-se pensativa) Ah, alimenta a imaginação, mas na pessoa em si, na personalidade eu acho que não. Não sei se é porque quando tendenciava, eu cortava, mas isso não mudou não. É claro que se tornou mais curioso, né, isso é natural. Mas não mudou.

P: Tá... Então seu ponto de vista sobre essas tecnologias é que as crianças estão mais alienadas...

M3: Alienadas, totalmente alienadas.

P: Certo... E qual você acha que é o papel da escola e dos pais nesse contexto das tecnologias?

M3: Eu acho que o papel da escola é organizar isso na cabeça da criança, mostrando pra ela as ferramentas que ela tem pra vida dela, ferramentas úteis. Ele faz um programa lá na escola que eu concordo muito, que ele tem acesso, mas eles ensinam pra trabalhar mesmo, entendeu? Profissionalmente mesmo. Então eles cuidam da forma de usar a tecnologia, como fazer uso dela, onde vai usar, a favor dele. Os joguinhos são pedagógicos, ele não gosta, mas tem que fazer pra ser atribuída a nota.

P: Entendi...

M3: E eu acho que o papel dos pais, assim, claro que tem que ter a parte do lazer, mas tem que mostrar pra criança que na escola não vai ser um lazer, que ele tem que saber das responsabilidades. É como se ele crescesse e usasse a tecnologia na empresa a favor da empresa, profissionalmente falando. Porque depois que ele sair dali, ele vai poder usar o computador, o celular, o videogame na vida dele, vai poder sim. Só que eu acho que dentro de casa os pais tem que colocar os limites, apresentar pra ele que tudo tem limite, mostrar que aquilo é virtual, é outra coisa. Que existem coisas mais importantes, que ele tem que dar atenção. Então eu acho que o papel da escola é esse, manter o foco e mostrar responsabilidade, que tá mexendo com uma máquina, que através dela pode acontecer muitas outras coisas, boas e ruins. Mostrar que existe risco no computador mesmo você estando dentro da sua própria casa. Só que a escola só vai mostrar a responsabilidade de como mexer de forma segura, o restante de como ele vai usar na vida dele, aí é papel da família.

P: E existe esse diálogo com ele? Você conversa com ele sobre isso?

M3: Existe muito. Diálogo muito aberto. Então se ele vai baixar alguma coisa, eu vejo, analiso, leio. E aí agora ele também lê os comentários dos aplicativos, ele vê as estrelinhas (risos). Ele não baixa na impulsividade mais. Já conversamos sobre a responsabilidade, sobre o que ele tem visto na internet, então ele já sabe os vídeos que ele pode ver. Ele adora ver coisas do Minecraft, então assim, existem vídeos sobre isso que eu já conheço os autores e já reconheço quando ele tá vendo. E

aqueles diferentes, que falam muito palavrão, que ensinam a parte ruim, eu fico em cima. Então ele já sabe filtrar, sabe? Então acho que essa é minha parte, ficar em cima mesmo e ensinar. Tem a questão do dinheiro também sobre a moeda do jogo e a moeda de verdade, que ele fica esperto e me pergunta também. Antes de ele começar jogar eu já expliquei tudo (risos), tem que estar prevenida.

P: Entendi... Acho que essa outra pergunta você já falou, mas... Quais os limites e possibilidades você acredita ter sobre a influência das mídias e tecnologias sobre ele?

M3: É, isso que a gente tava conversando, ficar em cima mesmo, explicando, perguntando. Não excluir e alienar ele da existência disso, mas também não deixar livre. Tem que esperar ele criar uma responsabilidade e caráter, não é de uma hora pra outra. Então, assim, quando ele chegar na idade que tem que ter desenvolvido caráter e responsabilidade eu vou ter consciência que fiz tudo que pude. Então não to tendo problema com relação a isso com ele, sabe? Ele pergunta mesmo, não faz escondido de mim. Enche o saco? Enche. Mas você tem que parar e ouvir, explicar. Então é isso, não é excluir e nem soltar de vez, né.

P: E existe algum questionamento ou apontamento que você se faça sobre essa forma de brincar das crianças hoje?

M3: A única coisa que eu digo é que é uma pena. Estão perdendo a fase mais curta da vida. Por isso eu falo pra ele brincar o quanto ele puder, porque você vai ser adulto pro resto da sua vida. Então eu falo que é uma pena, o que eles estão perdendo, que não vão conseguir resgatar depois. Depois você vai ser grande demais pra algumas coisas (risos). Brinca mesmo, faz o que tem que fazer, que seja ridículo agora, pra não ter frustrações futuras e ser um adulto saudável. Só isso, acho uma pena quando eu me deparo com essa situação.

P: Entendi... Tá quase acabando. Como você definiria e como você concebe a criança do século XXI?

M3: A criança do século XXI... (mostrou-se pensativa) Ah, é um resumo de tudo que falamos. Mas usando as palavras que usamos, alienação e agressividade, muita agressividade, seja verbalmente ou fisicamente, sabe? Porque você tem que pensar

dez vezes em interferir em uma criança que não é sua. Às vezes você tá ali, tá vendo que a criança tá errada, e se você tentar bater de frente com ela, você é ameaçado por ela. A criança já é meio adulta, já tá interada porque viu no jornal os direitos, ou ela pesquisou no google (risos). Então assim, interferir na sua criança já é difícil... E a agressividade verbal delas, elas tão com vocabulário muito rico com relação a isso, não é riqueza como eu tinha, porque lia poema, escrevia, é agressividade pesada mesmo, verbal e física, palavreado mesmo. Então, pra mim, a criança de hoje é precoce e muito agressiva.

P: Certo... E o você destacaria de positivo de negativo nos modos de ser criança hoje?

M3: Positivo, vamos combinar que hoje as crianças são muito mais inteligentes e muito mais desenvolvidas que a gente, isso daí é uma coisa admirável. Parece que a criança já nasceu sabendo se defender, argumentar. Então assim, a inteligência e o desenvolvimento são sem igual e sem comparação (risos). A independência é impressionante, não pergunta, não tem aquele receio que a gente tinha de perguntar dez vezes a mesma coisa. Mas os pais tem que dar limites sim, os pais têm que ser inteligentes pra lidar. Eles estão super ligados nos direitos da criança, já sabem até o número pra ligar em caso de maltrato (risos). Eu falo mesmo, falo muito na cabeça dele, até ele entender (risos). Então isso é positivo nelas, sabe? O que pega é saber filtrar, saber usar essa inteligência, e pra isso as crianças precisam de um maior pra ajudar a canalizar. E são incomparáveis também as várias oportunidades que eles têm hoje, né. Hoje se chega à faculdade muito mais facilmente do que na minha época. E o negativo é a influência que isso tem, e a criança que não tem uma base fortificada pra lidar com isso. E tá aumentando o índice de depressão e suicídio na adolescência, e eu acho que tem muito a ver com isso. Quando é que você falava em depressão antigamente? Então a sociedade está doente. As crianças nascem com essa inteligência, com tudo isso, mas o acesso é fácil demais e aí que tá o problema. Então vamos lá, vamos pensar nisso daí, né. As leis estão ajudando, colaborando com essa facilidade toda e as crianças não estão sabendo gozar disso, estão extrapolando. Então assim, é tudo muito fácil. Não tem mais meio termo. Ou ele vai usar a inteligência em uma coisa boa, pra um futuro bom, ou ele vai pro outro

lado. Então eu penso assim. Às vezes eles não sabem usar a inteligência que tem. Tem muita inteligência, mas tem que saber usar. Entendeu, né? (risos)

P: (risos) Sim! Acho que era isso, então... muito obrigada!

ANEXO 9 – Transcrição da Entrevista realizada com C4

Data da entrevista: 02/08/2016

Duração: 36 minutos

P: Pesquisadora

C3: Criança (Menino)

Idade: 9 anos

Ano escolar: 4º Ano

Escola Freinetiana.

P: Então vamos pra sua parte, hein?

C3: Tá.

P: Do que você gosta de brincar?

C3: De lutar com o ar, pega-pega. Aí uma das que eu menos gosto é o esconde-esconde, não gosto muito de ficar me escondendo aí. E também de ficar contando, contando, contando, e aí a gente vê, procura, sabe. Não gosto de ficar agachando, é chato.

P: E sua brincadeira predileta?

C3: Hum... (mostrou-se pensativo) Ah, não sei... de brinquedo.

P: Qual?

C3: Qualquer um, menos de menina e bebê. Gosto dos monstros... Mas predileta é lutar com o ar. É que eu vejo muita luta e aí eu fui tentando lutar sozinho. Primeiro eu fui tentar treinar, e aí depois eu fui brincando com o ar, porque não tinha ninguém pra brincar e aí fui brincar comigo mesmo. E eu imagino que eu sou um personagem e daí tipo eu dou um mega soco e aí eu troco de personagem e vou bater na parede.

P: Então você é os dois personagens?

C3: Uhum...

P: E você nessa brincadeira de luta, assim, você costuma ser o lado mal ou o lado do bem?

C3: Qualquer um, né, porque eu vou ser os dois lados mesmo.

P: (risos)

C3: Mas sou eu que escolho quem são os personagens que vão lutar, né. Então tem um personagem mal, personagem bem, mas posso fazer mal contra mal, ou bem contra bem, entendeu?

P: Entendi... mas é mais legal ser do bem ou do mal?

C3: Hum... (mostrou-se pensativo) acho que o mal tem mais poder, então é mais legal ser o mal. Me sinto mais poderoso. E o personagem que eu acho mais poderoso não é nem do bem, nem do mal, sabe por quê? Porque ele não quer fazer mal pra ninguém, mas ele destrói planetas.

P: Entendi... e esse personagem é de jogo?

C3: É...

P: E que tipo de jogo eletrônico você joga?

C3: Ah, na maioria das vezes eu uso celular ou Playstation.

P: E quais jogos?

C3: Mortal Kombat (falou alto como se estivesse jogando)

P: Você gosta de jogos de luta, então?

C3: Sim!

P: E você joga algum jogo de tiro?

C3: Não... Odeio tiro, porque aprende a ser bandido e eu não quero.

P: Entendi... E, assim, dos jogos que você joga ou conhece, você sabe que existem muitos jogos de tiro... e de que forma você relaciona os jogos com a vida real?

C3: Ah, alguns jogos são muito perto da vida real, e aí a gente aprende a ser bandido com eles.

P: Por exemplo?

C3: Tem um, que eu esqueci o nome, em que a pessoa nesse jogo, que eu nunca quero jogar, mas já ouvi falar, a pessoa é bandido e fica atirando no policial. Ela mata o policial.

P: E na vida real existe isso?

C3: Olha, até que existe, que eu já vi no jornal, mas eu acho que o policial acaba com os bandidos. Não gosto quando morre gente do bem. Só gosto da briga de super-heróis, pra eles defenderem as pessoas, e aí eu sou o lado bem. E, assim, nesses jogos não tem como decidir, todo dia tem que ser do bem.

P: Mas se você pudesse escolher, você seria o bem ou o mal?

C3: Olha... (risos) eu ia ser o mal, mas eu não mataria pessoas, eu mataria os heróis, mas tem alguns heróis que são mais fortes do que eu. Tipo assim, eu sairia correndo e iria pra outro planeta.

P: Então você gosta de ser o lado bem pra fazer o bem...

C3: Sim, mas é bom ser o mal porque eu me sinto mais poderoso.

P: Então você relaciona com a vida real só os jogos que você não joga?

C3: Ah, no Minecraft tem bichos, mas tem muitos bichos que não existem, escorpião gigante...

P: Não tem nada de vida real, então?

C3: Não, porque são blocos. Sabe a areia?

P: Sei.

C3: Então, quando você chuta a areia, ela espalha, né? Quando a gente pega ela na mão, ela escorre, não escorre?

P: Sim.

C3: No Minecraft ela fica na sua mão, quadradinha assim. Nada a ver com a vida real, porque não cai nada.

P: Entendi... (risos)

C3: No Minecraft você faz qualquer coisa, sabe? Faz o que quiser, não tem objetivo.

P: Nem as construções que você faz no jogo, não tem a ver com a vida real?

C3: Ah, lá você constrói uma pirâmide de ferro nada a ver, por nada... na vida real não. Mas dá pra construir umas coisas parecidas com a vida real. Eu construí uma biblioteca pra minha mãe lá. Tem muita fantasia, podia ser mais real. E tem uns quadradinhos que saem um monte de coisa. Pode ser diamante, bruxa, zumbi... E não existe nada disso na vida real, né?

P: Entendi...

C3: E um dia eu tava jogando Mortal Kombat e vi um chute genial, fiz igual e quase quebrei o videogame (risos).

P: (risos) Entendi! E você usa computador?

C3: Computador? Não muito. Usava antes do meu pifar.

P: E o que você fazia no computador?

C3: Ah, joguinho, pesquisava...

P: Só jogos de luta?

C3: Não, tem alguns que não são. Tinha um que não era de luta e eu adorava, que tinha um bichinho, que tinha que ir comendo umas coisas pra ficar cada vez maior. Aí tem que fugir e tal, vamos crescendo, muito legal.

P: Entendi... e você acessa mais alguma coisa no computador?

C3: Youtube eu acessava às vezes, assistia uns vídeos de raps, alguns vídeos de tutorial de games.

P: E você faz isso com frequência?

C3: Sim, mas não mais no computador, e sim na TV ou no celular. Todos os dias eu vejo.

P: E celular?

C3: E celular eu jogo joguinho e pesquiso também.

P: E os joguinhos do celular, do computador, são todos parecidos?

C3: Não são tão parecidos não, porque tipo, tem um no celular da minha mãe que eu tenho que descobrir qual o nome do personagem que tá aparecendo e tem três nomes. E tem várias fases. E também tem um que é pra gente aprender a desenhar os personagens do Mortal Kombat, é muito legal. E tem um de luta só...

P: Ah, sim...

C3: E no jogo que tem um cara mais forte que eu e me mata, não acontece nada demais, eu só volto uma fase. É sempre uma competição. E eu tenho muitas moedas para comprar personagens ainda mais fortes.

P: Ah, então tem isso, personagens mais fortes...

C3: É, eu tenho que comprar um que consegue ficar mais forte e o músculo aumentar... Força é o poder.

P: E você tem um super-herói predileto?

C3: Tenho um, o Goku. Ele não é bem um super-herói, mas ele é muito legal e sincero, tipo ele fala tudo mesmo, sabe? Mas ele é louco por luta. E é diferente também porque eles não se batem, é tipo Pokémon, solta os poderes contra o outro só.

P: Entendi... E na televisão, o que você assiste?

C3: Desenho.

P: Que tipo de desenho?

C3: Qualquer um que passa (risos). Assisto todos sem parar.

P: E internet é aquilo né, pesquisa, vídeo, jogo...

C3: Ah, é!

P: Mas só pesquisa da escola?

C3: Ah, quando eu fico pensando muito em alguma coisa eu também vou pesquisar.

P: E o que seus pais acham dos jogos que você joga?

C3: Hum... eles jogam comigo. Eles não falam gritando pra eu não jogar algum jogo, eles conversam comigo, explicam. Tem alguns que meu pai não gosta só, que faz muito barulho e ele não gosta. Ele não tá preocupado com o jogo, só o barulho mesmo. Minha mãe não gosta dos de luta mesmo, porque sai sangue e ela fala que é feio e violento.

P: Entendi... e você acha que os jogos, a internet, a televisão, tudo isso que a gente falou, mais te atrapalham ou mais te ajudam?

C3: Ah, mais ou menos. Quando eu não tenho nada pra fazer, eu fico jogando. E não me atrapalham em nada.

P: Você joga muito videogame por dia?

C3: Não, nem tanto, eu brinco mais sozinho mesmo. Só vou pro jogo quando já briguei com todos os meus inimigos imaginários (risos). Eu também gosto muito de desenhar, faço livro com os desenhos. Eu invento personagens e desenho pra fazer uma liga que eu inventei.

P: E como costuma ser seu dia durante a semana?

C3: Ah, eu vou pra escola de manhã, volto, almoço, às vezes vou ver Youtube na TV do meu pai, e às vezes vou brincar sozinho lá fora, no quintal, de lutar sozinho. E a noite eu fico assistindo vídeo no Youtube, daí depois eu deito e pesquiso coisa no Netflix e durmo.

P: A tecnologia é presente, então... ah, e na escola, você usa computador, tablet, celular?

C3: Nada.

P: Lá não tem nenhuma atividade em que eles usam alguma tecnologia, assim?

C3: Tem o Logo, que é uma aula diferente. A gente vai no computador e tipo cria um desenho, daí a gente imprime pra gente levar. Tipo, tem vários comandos, daí faz uns rabiscos, tudo quadradinho, com algum formato. A gente pode fazer um comando que faz o céu, tipo o espaço. A gente desenha qualquer coisa mesmo.

P: Ah, que legal! E é o único momento que você usa alguma tecnologia dessas que a gente falou?

C3: Uhum... não, pera, a lousa é digital agora, tem o projetor. Não faz muita coisa, mas tem. Na aula de inglês a professora coloca algumas músicas só. Se a gente não sabe alguma palavra, a professora fala pra gente procurar no dicionário. Não tem tablet e nem celular lá, nadinha.

P: E você acha que seria mais legal se usasse mais tecnologia na escola?

C3: Não, assim tá bom. E no recreio eu também brinco de lulinha com meu amigo e teve um dia que eu passei até mal porque tinha acabado de comer e fiquei balançando minha barriga. (risos)

P: (risos) Entendi... Então acho que é isso mesmo, obrigada por ter vindo participar, viu?

ANEXO 10 – Transcrição da Entrevista realizada com M4

Data da entrevista : 02/08/2016

Duração: 48 minutos

P: Pesquisadora

M4: Mãe

Idade: 42 anos

Profissão: Musicista

(Começamos conversando sobre coisas que a mãe ouviu da entrevista com a criança)

M4: Ela esqueceu de te dizer que ela assiste muito vídeo de maquiagem. Nunca vi uma criança assistir tanto vídeo de maquiagem.

P: (risos) Ela gosta?

M4: Nossa, demais. Ela assiste e faz. Todo dia ela se maquia. Todo dia. Ela tem mais maquiagem do que eu, com certeza.

(M4 falou um pouco sobre os outros filhos e sobre a educação que prioriza)

M4: Eu não pago escola na primeira infância, não pago mesmo. Por isso ela estuda em escola pública, mas ano que vem ela vai pro primeiro ano, e aí quero colocar ela numa escola particular.

P: Entendi...

M4: Vamos começar a entrevista, então?

P: Vamos. Então, eu vou fazer duas perguntas mais relacionadas a você e depois a gente fala dela.

M4: Tá bom.

P: Que tipo de brincadeira você praticava na sua infância?

M4: Na minha... Ah, muita brincadeira de rua, né. Brincava de pega-pega, esconde-esconde. Brincadeira de rua, sei lá. Eu gostava muito de brincar de polícia e ladrão.

P: Entendi... E quando você pensa em tecnologia na sua infância, o que você pensa?

M4: Ah, Atari! Você não vai lembrar, né. (risos) Na minha infância era Atari. O robô da hellmans. Essas coisas. Pra mim era o máximo essas coisas, Atari na TV preta e branca, depois quando virou TV colorida ficou o máximo mesmo. Lembro que eu tinha que ir na casa do vizinho, porque eu não tinha, né.

P: É, como era essa coisa do acesso?

M4: Ah, sempre na casa do vizinho. Eu nunca tive videogame. Mas meu vizinho era muito legal e a gente sempre brincou. Porque na minha casa, na casa dos meus pais, a gente não podia brincar dessas coisas, porque meus pais achavam que era coisa de rico e tal, então a gente brincava com o vizinho. A gente não tinha muito acesso assim, mas eles eram muito bacanas com a gente. O acesso era assim mesmo.

P: A atração mesmo, então, era o Atari...

M4: Isso.

P: Agora vamos falar da sua filha... Do que ela brinca?

M4: Ela brinca muito de casinha, sozinha. Ela mesma organiza, dá nome pras bonecas. Ela interage com as bonecas, com seres inanimados. Eu acho muito engraçado (risos), porque eu gosto de interagir com gente que fala comigo. E ela interage com seres inanimados. Ela conversa com as bonecas como se tivesse falando com uma pessoa normal (risos).

P: Entendi.

M4: E como a gente assiste pouco televisão, a gente não tem costume mesmo de assistir televisão, então ela passa a maior parte do tempo brincando. Quando meu marido está em casa, ela joga Minecraft. Mas o tablet, dela, pra você ter noção, acho

que está ali naquele lugar (apontou para o objeto) descarregado há uns três dias, porque ela assiste vídeo no Youtube, maquiagem, Minecraft, tutoriais...monta ali os negócios do Minecraft, uma loucura.

P: Entendi...e do que você acha que ela gosta mais de brincar?

M4: Na minha opinião, eu acho que ela gosta mais de brincar sentada, de casinha, criando a brincadeira dela. Se ela para de brincar, ela vem, senta e pinta. É que você não foi lá dentro, tem milhares de papeis, canetinhas...A gente permitiu isso pra ela, porque a gente viu que como ela ficou sozinha, porque os irmãos são muito mais velhos...então a gente comprou muita canetinha, muito lápis, papel. Então ela pinta, desenha muito. E eu acho que o que ela mais gosta é disso, de brincar sozinha. Ela gosta de mexer no celular também, mas como não é sempre que o pai tá em casa...

P: Mas você acha que se o celular ficasse aqui o dia inteiro...

M4: Se ficasse aqui o dia inteiro ela ficaria nele o dia inteiro mesmo.

P: Entendi...e o que você acha dos modos de brincar das crianças na atualidade?

M4: Hoje, eu acho que as crianças, pelo pouco que eu vejo, que eu não me lembre na minha época, acho que as crianças estão muito egoístas hoje, muito. Assim, eu também sou professora de criança, e o que eu vejo, assim, é...eu não lembro na minha época, dessa coisa de bullying tão forte, de isolar um amigo e não querer brincar com ele, por causa de uma característica ou alguma coisa. E eu acho que as crianças hoje são muito egoístas, não brincam mais na rua, não se encontram, poucas, né, a não ser que você more em um condomínio que tenha uma área comum de lazer e tal. Mas, por exemplo, aqui no nosso bairro, apesar de ser um lugar super gostoso, tem quadra e outras coisas, as crianças não vão lá. Se você for lá num sábado, você não vai encontrar criança lá. De sábado meu marido vai jogar vôlei e leva ela, e geralmente ela fica sozinha lá, porque não tem criança pra ficar com ela. Então eu acho que as crianças hoje são muito egoístas, individualistas, sabe? Então elas pegam o negócio delas, ali elas criam o mundo delas e pra elas tá ótimo. Não tem mais essa coisa da interação, da socialização, que eu acho que é importante, sabe?

P: Entendi...então você acredita que a brincadeira poderia ser coletiva...

M4: Isso, exatamente.

P: Então você não considera que esse modo de brincar tenha a ver com o seu modo de brincar?

M4: Engraçado que tem uma brincadeira que eu faço com meus alunos...é, o negócio é tão estranho assim. Eu falo “Na minha aula ninguém pode encostar em ninguém” e aí eu canto uma música e falo para eles irem para trás, depois para frente, todos juntos. Então, se deixar, eles se esbarram. Na minha época, tudo bem se uma criança esbarrasse na outra, levantava, ria e acabou. Hoje, tem que falar pra eles “oh, não pode encostar no amigo, tem que olhar pra trás e não encostar no amigo”, porque senão, nossa, eles reclamam chorando: “fulano encostou em mim”. Então, assim, é...eu acho que é isso, eles estão muito individualistas e na minha época não era assim, não tem a ver com o meu jeito de quando eu era criança.

P: Mas você acha que nada é igual a sua infância?

M4: Ah...eu acredito que não...na realidade eu acho que as crianças hoje não foram ensinadas...Assim, na minha opinião, o mundo é cíclico, eu acho que o que está acontecendo hoje, pode já ter acontecido, não sei. Mas, por exemplo, na década de 40, as crianças brincavam na rua, mas eram crianças que iam todas arrumadinhas, de gravatinha e vestidinho. Não podia se sujar e a criança que se sujasse era mal vista, né? Então eu acho que chegou nos anos 50 e 60, começou a se soltar. Aí chegou nos anos 70 com a liberdade dos pais, a era hippie explodiu, e aí nos anos 80, que é a minha época, as crianças brincaram muito. Aí começou a diminuir, e sei lá, se daqui a pouco, vai voltar, vai começar de novo. E aí as crianças hoje são todas bonitinhas, arrumadinhas, ninguém pode se sujar e depois...sabe, eu não sei. Eu tenho uma impressão de que é cíclico isso, sabe?

Eu tive uma turma de crianças no acampamento de férias, em que uma menina levou uma tortada na cara, e ela é toda arrumadinha, bonitinha, toda, né. Aí ela tomou a tortada, porque nosso objetivo lá é fazer a criança se sujar mesmo, que a criança seja criança. E ela tava tão feliz, mas tão feliz de estar toda suja de chantilly, com cabelo todo sujo, e ela pedia pra ninguém limpar, que ela queria ir

embora suja, queria que a mãe visse ela desse jeito. E quando a mãe dela chegou, foi logo limpar e trocar a roupa dela, mas me mandou uma mensagem depois agradecendo pelo acontecido, que a menina tinha ficado muito feliz e que isso tinha reapproximado a menina dos amigos. E aí foi muito legal, sabe? Eles adoram...porque, sabe, o mundo está tão estranho, tão cinza, então as crianças gostam de se sujar, de fazer arte (risos).

P: Nossa, legal mesmo...parece que a criança se descobre...

M4: É!

P: E na sua opinião, qual o impacto das mídias, tecnologias, tablet, videogame, computador...na vida da sua filha?

M4: Olha, meus filhos mais velhos não tiveram tanto contato, porque não era tão fácil o acesso quando eles eram crianças, mas dela em especial, eu acho que é muita informação pronta, né? Não dá oportunidade da criança pensar na sua própria opinião. Então a criança escuta alguma coisa e toma como verdade, né. Publicidade, Marketing, vem tudo como uma bomba e é feito pra isso mesmo. Então, por exemplo, descobri esses dias que o sucrilhos fica na altura da criança, na prateleira, é tudo pensado. Então, quer dizer, é pra você formar aquela opinião na cabeça da criança e acabou.

Mas assim, tecnologia é bacana, por exemplo, você tem facilidade numa pesquisa, numa coisa que você se interessa pra saber. A minha filha gosta muito de tubarão, então tudo ela pede pra ver de tubarão, vídeo, tudo. E aí esses dias colocamos “tubarão” no Netflix e no now e passamos a tarde assistindo o tal do tubarão. Então acho que isso é bacana, você procura e acha, essa coisa da facilidade mesmo. Você quer achar um vídeo no Youtube, você acha. É bom, só que eu acho que influencia muito a opinião da criança. Então se em casa os pais não conseguirem falar “oh, isso aqui fala isso, mas não é assim”, aí dá problema. Então tem que ter um acompanhamento de perto dos pais, de tudo que eles tão vendo. Senão vai criar uns chatinhos, com opinião formada pelos outros, né.

P: E você vê, assim, algum impacto, por exemplo, no comportamento dela? Ou no jeito de pensar dela, a partir das tecnologias?

M4: Sim, eu vejo. Por exemplo, tem hora que ela fala coisas que não fui eu quem disse, nem a irmã mais velha. Então, se ela assistir um vídeo de maquiagem, que ela gosta, ela vai repetir o que a menina do vídeo fala. Tem hora que ela fala igual a menina do vídeo. Algumas coisas que ela fala a gente tem que corrigir, “olha, não pode falar isso, aquilo”... Isso é errado, feio. Mas, por um lado, a tecnologia é boa também porque você dá pra assistir muitos vídeos que ensinam coisas de forma mais didática. Mas assim, em relação ao comportamento dela, tem muita coisa que ela fala que não fui eu que ensinei, porque a gente ensina muita coisa. Mas ela aprende com a tecnologia, com os Youtubers, com os caras da TV.

P: Sim, entendi...

M4: Também acho ela um pouco ansiosa por causa das tecnologias, essa coisa de “tudo é pra ontem”. E se ela vê alguma coisa no shopping, ela lembra que viu aquele produto na televisão e quer comprar. Então ela fica naquela insistência, “eu quero, mamãe, eu quero” e eu já falei que não dou ibope pra filho, né. Então, minha filha, você viu lá, vai ficar lá. E também, às vezes, ela fica ansiosa pra pegar o celular. O pai dela chega e ela já quer pegar o celular (risos). É que a gente poda bem, segura bem, porque senão ela ficaria mais ansiosa. E a gente trabalha muito com ela a questão comportamental, e nos baseamos muito nos princípios da bíblia, de não ser ansioso, ter paciência, essas coisas.

P: Entendi... Então você acha que você tem certo controle sobre o uso das tecnologias por ela, assim?

M4: Tenho, tenho sim!

P: Então, e com relação a isso, quais você acha que são seus limites e suas possibilidades com relação ao uso das tecnologias por ela?

M4: Ah, limites? Quando a gente fala parou, parou mesmo, principalmente o pai, né. Se vai usar o celular um pouquinho, é um pouquinho mesmo, não adianta espernear. Eu, às vezes, fico meio com dó, mas meu marido é bem firme com os limites do uso dela. Mas ao mesmo tempo eu sei que não dá pra privar ela totalmente, alienar, porque não tem nem necessidade disso. Se eu fosse criança, eu também ia querer. Mas tem muitos tipos de jogo, né. Meu filho mais velho joga uns

jogos que eu penso que tô criando um terrorista (risos), eu pergunto “porque tem que matar tanto? Não dá pra atravessar a rua sem matar?” e ele diz “não, mãe, o legal é passar por cima de todo mundo”.

P: (risos) Entendi... É, agora uma pergunta que acho que você já começou a responder. Qual você acha que é o papel dos pais nesse uso das mídias?

M4: O pai e a mãe tem que observar. Os pais tem que observar tudo. Muitas vezes a gente coloca a criança num pedestal de santidade que não existe, né? Porque a gente aqui em casa sempre colocou a criança no pé que ela tem que estar, como um ser humano como nós, adultos, que faz coisas erradas também. Então eu acho que a função dos pais é observar e orientar, mesmo que a criança não queira. Os pais tem que ficar em cima, sim! E falar o tempo inteiro. Aqui em casa a gente usa a técnica da repetição, fala, fala, fala.

P: Então vocês têm esse tipo de diálogo, de conversa?

M4: Falo, a gente fala muito, com os três filhos. É jogo aberto mesmo. Nunca eles vão poder falar “ah, meus pais não falaram”, porque a gente fala tudo mesmo. Tem que estar no controle, né? Não dá pra ficar nesse descontrole. Por falta de orientação eles não vão morrer.

P: Certo. E qual você acha que é o papel da escola nesse sentido das tecnologias?

M4: A escola... Eu acho que o papel da escola hoje é socializar a criança, assim, socializar no sentido de colocar a criança em contato com outras crianças. Ensinar, óbvio, que é o primeiro objetivo, nas matérias e tal. E também orientá-los na socialização. O que é certo e errado, a professora pode até falar, mas esse é o papel da família. Da mesma forma, a escola tem que colocar a criança em contato com a tecnologia. A escola tem que usar a tecnologia, todos os recursos possíveis e imagináveis da tecnologia. A escola que meus filhos mais velhos estudavam era tudo no toque, tudo touch, lousa digital, sabe? Eu acho isso o máximo, porque eu dou aula em escola de música né, então o meu é um quadro negro com giz, então você tem que se virar. A tecnologia é tudo, a escola tem que colocar em contato e esgotar as possibilidades da tecnologia.

P: Você acha que é mais interessante pra criança aprender assim, com tecnologia?

M4: Eu acho que tem que ter o equilíbrio também... Apesar de eu achar que a escola tem que esgotar, tem que ter o equilíbrio. Nada substitui o contato manual, um trabalho em grupo, uma pesquisa de campo, que eu acho super importante, e tal...na minha época tinha feira de Ciências, que a gente ia pegar feto pra colocar na feira de Ciências em algum laboratório (risos). Hoje em dia nem precisa, só baixar um vídeo no Youtube e mostra tudo. Mas eu acho que o trabalho de campo é bacana. Mas a escola eu acho que tem que esgotar sim, tem que usar os recursos.

P: Certo... A próxima pergunta eu acho até que você já respondeu. Qual seu posicionamento perante seu filho sobre o uso das mídias por ele? Você disse que fica na tentativa de controle mesmo, né. Com televisão, assim, ela assiste muito, vocês tem que ter esse controle também?

M4: Não... Só o celular que a gente tem que controlar o tempo. Televisão a gente não tem hábito de usar, então nenhum dos meus filhos é fissurado não.

P: Entendi... E existe algum apontamento ou questionamento que você se faça sobre essa forma de ser criança, de brincar, de hoje em dia?

M4: Ah, eu acho que a criança... É... As instituições, tipo a escola, a família, os pais, deveriam incentivar mais as crianças a ficar longe das tecnologias e ter um tempo pra ser criança. Se sujar, brincar, rolar no chão, sabe, comer terra, né. (risos) Eu não tenho nada contra a tecnologia, acho maravilhoso, mas eu acho que essas instituições, a comunidade, deveriam deixar as crianças ser mais crianças, sabe? Largar um pouco de lado essa coisa de não se sujar, de não querer que o amiguinho olhe pro cabelo de filha e fale que tá feio, sabe, essas coisas do julgamento. Pra mim isso tudo é muito surreal. Eu acho que tem que ter limite, tá certo que as crianças são de uma época muito sem limite, mas hoje essa geração de criança é muito “mimimi”, não pode falar nada, tem que tomar cuidado com as palavras que você fala, muito sensível, sabe? E eu não gosto do “dodóizinho” que as crianças são hoje. Então acho que os pais tem que observar o comportamento dos filhos, sabe, se você vê que seu filho tá desprezando um amiguinho, por uma posição social ou outra questão, chama seu filho e conversa. Hoje eu acho que os pais ficam com muito medo de chatear os filhos, de causar trauma... Que chatear o que, sabe? Para

com isso. A criança não é um vaso inquebrável. Vai quebrar sim, tem que frustrar a criança sim.

P: Aham... E como você entende e como você define a criança do século XXI?

M4: A criança do século XXI? (mostra-se pensativa) Uma criança que precisa ser ensinada que ela não é o centro do mundo, que o mundo não gira em torno dela, que ela precisa amar o próximo como ela se ama. Precisa aprender que ela não vem em primeiro lugar e que se em casa ela não obedecer os conselhos dos pais, lá na frente a vida vai ensinar pra ela, mas que a vida não ensina com tanto amor. Então a criança precisa saber disso, que na vida o desejo dela não vai ser atendido de imediato, porque a vida não é assim. A criança está com o adulto e não o contrário. Isso é o que eu acho, né. (risos)

P: Certo (risos) E o que você destaca de positivo e de negativo nesses modos de ser criança hoje?

M4: Eu acho que positivo é o acesso a informação mais rápido. A criança tem muita coisa pra filtrar que, por exemplo, na minha época não tinha. Na minha época não tinha tanta informação. O acesso à informação hoje eu acho realmente muito bom. E também conforto, né? Você pode fazer um monte de coisa sem sair de casa. Mas de negativo eu vejo que tem muita gente preguiçosa, inclusive as crianças (risos). Criança que não gosta de brincar, que não gosta de sair de casa, que acha que é o centro do universo, que quer ser um pequeno adulto. Isso eu acho muito ruim, sabe? Né, então eu acho que é isso que eu vejo de positivo e negativo.

P: Certo... Então é isso, muito obrigada viu?

M4: Imagina, foi bom pra pensar e refletir sobre algumas coisas (risos). Dá pra fazer tanta coisa sem tecnologia, tem que equilibrar mesmo.

ANEXO 11 – Transcrição da Entrevista realizada com C4

Data da entrevista: 02/08/2016

Duração: 17 min

P: Pesquisadora

C4: Criança

Idade: 6 anos.

Ano escolar: Infantil 4

Escola pública.

(Prévia conversa de apresentação até nos acomodarmos nas cadeiras)

P: Então vamos começar... Do que você gosta de brincar?

C4: É... De peppa.

P: E do que você brinca de Peppa?

C4: De casinha.

P: É sua brincadeira predileta? E por que você gosta de brincar disso?

C4: Porque eu sou criança.

(risos)

P: Mas por que é legal brincar de casinha?

C4: Porque aí a gente pega os bichinhos e brinca, conta uma história.

P: E você brinca sozinha ou com alguém?

C4: Ninguém, sozinha.

P: Então sua brincadeira predileta é brincar de casinha... E você brinca aqui na sua casa mesmo?

C4: (fez que sim com a cabeça) Na minha escola também.

P: Ah, na escola também... Você tem amigas que gostam de brincar disso também?

C4: Tenho... A Rafa, a Luisa...

P: Entendi... Hum, você joga algum jogo eletrônico, videogame, alguma coisa assim?

C4: (fez que sim com a cabeça)

P: Qual você joga?

C4: Eu jogo no celular do papai.

P: Ah, é? Que tipo de jogo você joga no celular dele?

C4: Minecraft.

P: E como é o Minecraft?

C4: Um monte de bloco.

P: E o que você faz no jogo?

C4: Monta casa.

P: E é legal?

C4: É, muito.

P: E você acha o Minecraft parece, assim, com sua casa, com sua vida real?

C4: Sim... Parece porque a gente monta a casa e lembra da nossa casa.

P: Ah... Então quando você monta a casa lá, você tá lembrando da sua casa?

C4: (fez que sim com a cabeça)

P: E o que mais você monta lá, além de casa?

C4: Piscina, eu gosto de piscina.

P: Que mais?

C4: Pesco, atiro flecha. Tem galinha, ovelha, cachorro...

P: Ah! Tem vários animais, então...

C4: Sim...

P: E os animais parecem os animais de verdade?

C4: Não... Tem um que explode...

P: Mas parece que tipo de bicho?

C4: Parece não sei... Não tem braço, sai coisa pela boca.

P: Então é um bicho que não tem na vida real?

C4: É.

P: E que bicho tem lá e tem na vida real?

C4: É... Cachorro, ovelha, gato, peixe. (mostra-se pensativa) Elefante não tem.

P: E você só joga Minecraft, desses jogos eletrônicos?

C4: Sim.

P: Videogame mesmo você não joga nenhum?

C4: Não. Videogame não.

P: E na televisão, o que você assiste?

C4: Peppa.

P: Só Peppa?

C4: Não, umas coisas.

P: Como o que, por exemplo?

C4: É... Peppa, é... (mostra-se muito pensativa) No Discovery Kids eu só assisto Peppa mesmo.

P: E em outros canais, você assiste algum desenho? Alguma coisa?

C4: Sim, assisto outros canais.

P: Quais?

C4: Disney, é... Gloob... E só.

P: Você gosta de princesas?

C4: Sim.

P: Você assiste?

C4: Sim, gosto muito.

P: Tá... Você usa computador?

C4: (fez que sim com a cabeça)

P: E o que você faz no computador?

C4: Assistto.

P: Assiste o que?

C4: Vídeos, sobre Minecraft, eu adoro.

P: Entendi... E você joga bastante Minecraft?

C4: Todo dia eu jogo um pouquinho...

P: Você vai pra escola à tarde, né. E o que você faz de manhã?

C4: Eu brinco. Escovo dente, tomo café, brinco.

P: Brinca de que?

C4: De casinha.

P: E aí quando você volta da escola a noite, você faz o que?

C4: Eu escovo os dentes, faço xixi e durmo.

P: Então você não joga e não brinca de nada a noite?

C4: Eu faço a lição de casa e brinco só um pouquinho, de casinha ou celular do papai.

P: Entendi... E você tem celular?

C4: Não, só uso o celular do meu pai pra jogar Minecraft.

P: E tablete, ipaC3..

(**C4** pega o tablet pra mostrar)

P: É seu?

C4: (fez que sim com a cabeça)

P: Legal... E o que você faz nele?

C4: Assistio vídeo também.

P: E você só assiste vídeo de Minecraft?

C4: Não. Assistio vídeo de terror. Mentira, mentira. (risos). Assistio vídeos da Peppa Pig também, tutorial de maquiagem e outros desenhos.

P: Entendi...e no tablet você também joga?

C4: Sim.

P: O que?

C4: Joguinhos de maquiagem.

P: Ah, você gosta de maquiagem... De jogo mesmo, você só joga Minecraft, então?

C4: Não, eu jogo mais coisa.

P: E como são esses outros jogos?

C4: Jogo de minhoquinha, jogo de matar...

P: Jogo de matar? É legal?

C4: (fez que sim com a cabeça) Sim.

P: E como é esse jogo?

C4: A gente tem que pegar uma arma e aí apontar no hominho e depois apertar na câmara, que sai a balinha.

P: E aí a pessoa morre?

C4: É.

P: Ah, entendi. E isso aí que acontece nesse jogo, você acha que acontece na vida real?

C4: Não.

P: Ninguém mata ninguém na vida real?

C4: É, os únicos que morreram da família da minha mãe, foi o pai dela e a mãe dela.

P: Mas, assim, na vida, outras pessoas não morrem desse jeito que você falou do jogo? Atirando, assim?

C4: Morre sim.

P: Você já ouviu falar?

C4: Sim.

P: E o que você acha? Acha legal?

C4: Não.

P: Mas você gosta de jogar o jogo mesmo assim?

C4: Sim.

P: Por que é legal matar o moço do jogo?

C4: Porque aí ele vive de novo.

P: Ah, ele vive de novo? Então ninguém morre mesmo?

C4: É. Ninguém morre pra sempre.

P: Então não tem problema matar no jogo, porque a pessoa vai voltar. É isso?

C4: (fez que sim com a cabeça)

P: Ah, entendi... Então você joga alguns jogos que tem tiro... E joga algum de luta?

C4: Não, só de tiro mesmo.

P: Tá... Você acha que esses jogos que você joga, a televisão, computador...eles mais te ajudam ou mais te atrapalham?

C4: Me ajudam.

P: Por quê?

C4: Porque no jogo eu também tenho casa pra morar, carro... Eu gosto dos jogos. Mas me atrapalha porque eu deixo de fazer coisas da escola.

P: E você joga, assim, só quando está em casa?

C4: Quando eu vou pra Igreja eu jogo, quando eu tô aqui em casa eu jogo.

P: Você joga todo dia um pouquinho?

C4: É.

P: E de final de semana?

C4: Eu jogo mais.

P: Entendi... E de tudo isso que eu falei, você gosta mais de televisão, tablet, celular, videogame ou outra brincadeira?

C4: Celular. Também jogo na televisão. Pego controle, coloco nos jogos e tem quatro jogos.

P: E que jogos são esses?

C4: Eu não gosto de joguinho que tem umas bactérias que tem que pegar o doente pra comer...

P: E porque você não gosta?

C4: Porque aí eu sou o doente, e aí eu morro. Eu não gosto disso.

P: Não gosta porque você morre?

C4: É, não quero morrer.

P: No outro jogo você mata e nesse você não quer morrer...

C4: É... Eu não quero morrer, só quero matar. Nesse jogo nem dá pra matar, não tem arma pra isso.

P: Entendi... E nesses jogos que você joga, você é a pessoa do bem ou do mal?

C4: A do bem.

P: E no jogo que você mata, você é do bem?

C4: É, porque eu tô matando uma pessoa que é do mal.

P: Entendi... E é mais legal ser do bem ou do mal?

C4: Do bem.

P: Por que?

C4: Porque isso interessa a Jesus.

P: Ah, entendi... Então você acha que tem que ser do bem?

C4: É.

P: Então mesmo quando você está matando, você é do bem?

C4: Sim.

P: Entendi... E na escola, em algum momento vocês usam computador, televisão...?

C4: Não.

P: A professora não passa um filme... Não faz nada disso?

C4: Ela passa filme, às vezes a gente usa a TV, um tempinho a gente vai pro parque, tem os ateliês, pintura...

P: Mas computador, assim, vocês crianças mesmo mexendo, não tem?

C4: Ah, tem a sala de computador, tem o parque... De tudo um pouquinho.

P: Hum...

C4: Tem sala pra fazer ginástica...

P: E a professora nunca usa computador, tablet, celular?

C4: Ela usa...como chama aquele tablet grande mesmo? Ipad!

P: Hum...ela usa o ipad pra que?

C4: Ela usa com a gente, ela trabalha com ele. Passa coisas que tem a ver com a aula.

P: E ela faz isso sempre?

C4: Sim.

P: E você gosta?

C4: Sim, porque ela ajuda a gente com isso.

P: E é mais legal aprender assim?

C4: É.

P: E você acha que deveria usar mais tecnologia, assim, pra ensinar vocês?

C4: Sim, a gente usa muita tecnologia... A gente usa pouco lousa, folha..

P: Então você acha que deveriam usar mais ou menos tecnologia na escola?

C4: Deveria usar mais caderno pra aprender.

P: Você acha que tem muita tecnologia?

C4: É.

P: E tem alguma coisa que você aprendeu ou vai aprender que você acha que seria mais legal aprender com tecnologia?

C4: Sim, a história da Primavera. Mas eu gosto mais de mexer com caderno. Sem tecnologia é bom.

P: Hum...

C4: Eu desenho lá, depois a gente faz roda, aí a gente conversa um pouco.

P: Entendi.

C4: Mas quarta-feira é dia do brinquedo e eu gosto.

P: E o que você leva?

C4: Carrinho, Barbie, panelinha e massinha, porque minha brincadeira preferida é brincar de casinha.

P: Entendi... Legal, muito legal mesmo. Então... Eu acho que é isso.

C4: (se levantou e nos despedimos)

ANEXO 12 – Transcrição da Entrevista realizada com M5

Data da entrevista: 14/08/2016

Duração: 32 minutos

P: Pesquisadora

M5: Mãe

Idade: 34 anos

Profissão: Professora de Educação Infantil

P: Então, são duas perguntas mais sobre você e depois perguntas sobre seu filho.

M5: Tá.

P: Que tipo de brincadeira você praticava na sua infância?

M5: Ah, eu gostava de brincar de casinha, assim, a maioria era de casinha.

P: Dentro de casa?

M5: É, dentro de casa, mas assim, eu tinha as panelinhas, sabe? Era mais uma brincadeira de imitação mesmo, porque eu morava com a minha avó, e ela ficava cozinhando muito e era isso. Meus brinquedos eram mais esses mesmo, boneca, panela e coisas assim. Meu brinquedo favorito era o kit frit (risos). Era um negócio que eu enchia de água e parecia que tava fervendo. Aí vinha o camarão, vinha o ovo frito, o hambúrguer, e vinha as coisinhas pra você fritar.

P: Então eram mais brincadeiras de casa mesmo...

M5: É.

P: Quando você pensa em tecnologia na sua infância, o que você pensa?

M5: Que eu me lembre de tecnologia?

P: É.

M5: Eu lembro do pac man! Do Atari... A gente tinha em casa...na verdade, meus tios tinham, porque eles eram mais velhos, trabalhavam e tal. E aí eu me lembro do pac man e um outro que eu não me lembro o nome, mas era um menininho que tinha que atravessar um rio, pendurava num cipó assim, e ele passava em cima dos jacarés. Então tinha que tomar cuidado pra ele não cair. (risos) É isso de tecnologia assim.

P: Certo... Agora vamos falar do seu filho... Do que ele brinca?

M5: O Enzo gosta muito de lego, é... Eu acho que atualmente ele perdeu um pouco essa coisa da imaginação, assim, sabe? Então ele brinca menos. Ele brinca de lego, mas ele gosta das coisas meio prontas, sabe? E antes se eu desse um monte de coisa de lego pra ele, ele criava. Hoje eu percebo que ele pega o lego e já pergunta onde está o manual, então ele gosta da coisa direcionada. Agora ele tá gostando de jogos de tabuleiro, isso é legal e a gente tem tentado incentivar. Uno ele tá jogando, xadrez ele aprendeu e gosta, assim. Então a gente tá indo pra esse lado, pra não deixar outras coisas dominarem.

P: Que coisas?

M5: Ah, ipad, celular, né.

P: E que outras atividades ele faz?

M5: Ele gosta de andar de bicicleta, adora ir no parquinho no condomínio, onde tem areia, e aí ele fica lá rolando na areia. Ele, às vezes, faz buraco, monta castelo, estrada, essas coisas.

P: Ah, então nesse tipo de brincadeira ele consegue criar?

M5: Sim! Com brinquedos não mais. Brinquedos ele quer cada vez mais brinquedos prontos. Ele tá querendo agora o “como treinar seu dragão”, sabe? Os personagens falam, atiram coisinhas. Então é aquela coisa pronta mesmo. E eu percebo que brinquedos, ele gosta daqueles que tem manual de instrução, que ensinem exatamente como brincar e ele vê as imagens do manual e gosta desse negócio.

P: (risos) E qual você acha que é a brincadeira predileta dele?

M5: Ele gosta muito mesmo de brincar no parquinho do condomínio. Gosta muito. A gente busca levar sempre que dá.

P: O que acha dos modos de brincar das crianças hoje?

M5: Eu acho que tá pobre. Lá na escola em que eu trabalho mesmo, a gente tem que direcionar as brincadeiras, sendo que brincar é tão natural da criança, mas eu vejo que hoje em dia não é mais, sabe, assim? A gente tem sempre que falar “fulano, pega tal coisa, vamos brincar disso”, direcionar a brincadeira mesmo. É uma coisa que eu acho que é muito diferente da minha infância... Não deveria ter que direcionar a brincadeira, sabe? Lá na escola eu tive essa dificuldade porque eu aprendi que a professora não pode direcionar a brincadeira e nem interferir na brincadeira, né? Eu aprendi isso nos estágios que eu fiz na escola do meu filho, eu vi isso, que a gente não interfere mesmo. Só que lá na escola em que eu trabalho, eu fui orientada a interferir e direcionar, por causa dessa pobreza de repertório mesmo. Pelo menos por um tempo temos que direcionar lá.

P: Então você acha que os modos de brincar hoje estão pobres... E nada se assemelha ao seu modo de ser criança?

M5: Ah, quando eu vejo uma criança na rua brincando é sempre uma brincadeira clássica, assim. O meu filho adora subir na árvore, e isso era uma coisa que tinha na minha infância. Esses dias, por exemplo, uma amiga dele foi lá no condomínio e a gente ficou muito tempo colhendo frutinhas, amora, pitanga... E isso era coisa que eu fazia na minha infância, sabe?

P: Entendi... Você disse que brincava de casinha, né? E você acha que hoje as crianças que brincam de casinha, brincam da mesma forma?

M5: (mostra-se pensativa) Ah, nossa... Eu acho que sim. Eu acho que a criança tendo essa vontade, essa vontade interna de querer brincar daquilo, ela acaba sendo criança mesmo. Talvez o que mude é que as coisas ficam mais pro lado do comprar, né. É que eu já vi muita criança falando na brincadeira “ah, eu vou comprar...”. Sabe, assim, tipo isso. Uma vez vi na escola uma criança falando de fazer bolo na brincadeira, mas ela não ia fazer o bolo mesmo, ela ia comprar o bolo

na casa de bolos, sabe? (risos) Porque talvez a mãe dela nunca tenha feito bolo, tem a ver com o modo de vida mesmo, acaba reproduzindo.

P: Sim, entendi.

M5: Esses dias eu estava conversando com uma amiga que trabalha numa escola pública e ela disse que lá as crianças brincam de casinha, mas que tem muito uma coisa de brigar. Então tem muita coisa de grito, assim. De acusar um ao outro, de ficar de mal. Tem a ver com o meio em que a criança vive.

P: É... E nesse sentido qual você acha que é o impacto das mídias e tecnologias na vida do seu filho?

M5: Eu acho que é roubar um pouco essa coisa da criatividade, de ter essa capacidade criativa. Acho que rouba um pouco, porque é tudo muito pronto, né? Pra que você vai pensar se já está ali? E aí eu acho que as coisas acabam ficando superficiais, tudo é muito superficial, nada vai te satisfazer. Eu acho que é isso. Por isso acho que hoje em dia todo mundo busca loucamente a felicidade. O que é a felicidade? É aquilo que você não tem, o que você não tá satisfeito. Esse é o meu medo, assim, então acho que o impacto maior é esse mesmo.

P: Tá... E você percebe algum impacto, assim, na forma de pensar dele? Algum comportamento? Alguma atitude?

M5: Do meu filho eu percebo muito a ansiedade, assim. Quando ele está em contato com essas coisas, a ansiedade dele aumenta, triplica. Não sei se a causa da ansiedade sejam as tecnologias, mas intensifica. E quando ele tá longe dessas coisas, melhora. Então quando ele tem acesso a essas coisas, a gente monitora o que ele faz e o tempo. Jogo de tiro e luta eu não deixo mesmo, meu marido que deixa, mas tem essa consciência e tenta evitar também.

P: E na forma de pensar?

M5: Lá em casa eu não percebo isso, da questão do consumismo mais acelerado, porque eles assistem mais o Netflix, que não tem propaganda. Depois do Netflix, ele só assiste Discovery Kids só quando vai na casa da avó dele, que é onde passam as propagandas. Às vezes ele pede alguma coisa, mas a gente tá condicionado a natal e ano novo, sem muita ênfase na coisa.

P: E ele não persiste?

M5: Ele até persiste às vezes, mas a gente não dá muita trela (risos).

P: Entendi... E qual você acha que é o papel dos pais nessa questão das mídias e tecnologias?

M5: Eu acho, assim, que tem que ter um meio termo, porque hoje em dia não dá pra ser totalmente contra a ponto de deixar seu filho alienado, fora da realidade. Mas também não dá pra ser permissivo demais, tem que ter um equilíbrio. Então os pais tem que achar o equilíbrio entre permitir às vezes, e o que permitir, a qualidade do que você vai oferecer, e essa alienação toda. Ontem jogamos perfil por celular e foi legal, então tem suas vantagens, porque a gente tava interagindo o tempo todo, usando uma tecnologia. Então é isso, achar esse equilíbrio e a qualidade daquilo que você vai oferecer. Eu sou professora de uma escola Waldorf e mãe de alunos de escola Waldorf, e escola Waldorf eles são contra, por inúmeros motivos, mas eu vejo lá, como professora ou como mãe, que não é bem assim. Ninguém não deixa o filho não ter contato. Tem menino jogando Pokémon Go dentro da escola Waldorf e aí eu acho que é você achar esse equilíbrio mesmo, porque essas ondas de jogos vem mesmo, essa onda social mesmo. Se a escola está dentro dessa sociedade de tecnologias, não tem como alienar completamente. Ou você fica totalmente alienado do contexto social ou aceita e expõe seu filho a todo tempo, sabendo equilibrar, não tem jeito. Hoje em dia restaurante tem área com videogame como divertimento pra criança, né?

P: Entendi, é... E aproveitando que você falou da escola, qual você acha que é o papel da escola nesse contexto das mídias?

M5: Eu acho que é em parceria com a família, porque nunca se faz nada sozinho, né. É sempre uma relação de parceria. Também não colocar isso pras crianças de forma “use a vontade”. É sempre esse equilíbrio, o que usar, a qualidade do que vai usar e quando, esse limite. Mas junto com a família, porque nem a escola e nem a família vai conseguir sozinho.

P: Ele usa a internet?

M5: Então, pesquisa assim ele não faz, mas Youtube ele assiste às vezes, tutorial daquele Minecraft, que eu detesto. Ele assiste bastante.

P: Ele joga bastante Minecraft?

M5: Não muito. Ele fica mais comigo durante a semana, então ele joga mais de final de semana com o pai dele. Então, por exemplo, eu não tenho no meu celular, sabe, assim, ele não tem acesso durante semana. Mas de final de semana o pai dele dá o tablet e ele joga.

P: Então ele mexe no tablet só de final de semana?

M5: Não. Às vezes a noite quando o pai dele chega, ele acessa também.

P: E aí ele joga?

M5: (mostra-se pensativa) Ele vai mais pro Youtube, assiste esse tutorial do Minecraft, tutorial de massinha de modelar, geralmente adultos que fazem esses vídeos, e ele adora. E aí, às vezes ele tenta reproduzir em casa o que ele assiste. Ou tutorial de Ciências, um menino fazendo experiências, com bicarbonato e explosão, sabe?

P: Sei... Televisão você disse que é mais o Netflix, né? E computador?

M5: Computador não.

P: Tablet você disse que ele usa...

M5: Computador, assim, a gente tem no escritório, mas sozinho ele não acessa. Então ele pede pra mim ou pro pai dele, pra imprimir algum desenho pra ele colorir, alguma coisa assim.

P: E celular ele usa o de vocês só pra jogar?

M5: Então, o meu não. Ele não pega o meu. O do pai dele ele pega pro Youtube ou Minecraft.

P: Certo... Sobre o papel dos pais você já disse, né, sobre saber equilibrar.

M5: É.

P: Quais as possibilidades e quais os limites você acredita ter sobre a influência das mídias na vida dele?

M5: Eu acho que comigo ele sabe meu posicionamento. Ele sabe que eu não gosto, que eu não deixo. Então ele já nem pede mais pra mim, sabe? Ele já tem essa consciência de que eu não gosto, então ele nem insiste em pedir. E o que tá fora do meu alcance é quando ele tá na casa da avó dele, porque eu sei que quando ele tá na casa da minha mãe ele fala que assistiu tal coisa, jogou tal coisa. Ele fica a vontade na casa da avó dele, e apesar de eu já ter conversado com ela e de ela já ter tentado controlar isso, mas eu vejo que ela tenta, mas acaba cedendo. E com o pai dele, que também é liberado, que ele acha que tudo bem jogar um pouco.

P: Então tem esse controle do tempo...

M5: Tem. Tem quando eu falo.

P: Mas quando você diz que acabou, acabou mesmo ou ele insiste?

M5: Ele insiste muito. Ele fica bem bravo, reativo, como se fosse droga, sabe? Uma abstinência assim. Eu até falo isso pro pai dele, que tá em crise de abstinência (risos), porque parece mesmo.

P: E existe algum questionamento ou apontamento que você se faça sobre essa nova forma de brincar das crianças hoje?

M5: Eu acho que tem que ter o limite, as pessoas tem que ser mais conscientes desse limite, pra que as crianças tenham outras possibilidades, de brincar ao ar livre, que eu acho que perdeu, né, por vários motivos. Mas qualquer lugar você tem essa possibilidade, é só encontrar, né. Qualquer condomínio hoje tem uma área de lazer, assim. Então é buscar isso, sabe? Alternativas, ter sempre esse de oferecer essas coisas. Até vejo que hoje uma dificuldade das crianças é de tempo ocioso, né? Eles tem que estar sempre em atividade. Nas férias deles eu fico maluca, porque eles cobram o tempo inteiro alguma coisa pra fazer. E eu acho que ficar sem fazer nada, hoje em dia, é necessário, maravilhoso conseguir. Então eu sinto um pouco de dificuldade com isso. “A gente não vai em tal lugar? Vamos no parquinho? Vamos nisso?”, o tempo todo. Então se esquece o ócio criativo, né? Que nasce nesses momentos de não se fazer nada mesmo.

P: E você fala sobre isso com seu filho, com outras pessoas?

M5: Com ele eu não falo abertamente assim, meus motivos. Não sei se ele sabe, porque eu acho que eu como mãe, preciso ter mais ação com relação a isso, do que ficar tentando explicar, porque ele é criança também, né. Eu só ajo e não explico muito. E na escola, o que eu faço, conversando com outras mães que tem essa dificuldade, é explicar sobre o equilíbrio, pra tentar achar um equilíbrio. Penso que se meu marido ficasse com as crianças o dia inteiro ao invés de mim, seria bem mais difícil pra eu controlar o uso desses aparelhos, porque às vezes eu saio de final de semana e deixo eles com o pai e quando eu volto ele já tá no tablet.

P: Última pergunta... Como você concebe a criança do século XXI? Como você entende, define...

M5: (mostrou-se muito pensativa) Eu acho que como toda criança, a criança do século XXI tem muitas possibilidades, tem muito potencial, sabe? Eu acho que cabe ao adulto que está com ela, proporcionar essas possibilidades, mostrar esse mundo de uma forma bonita, sabe? E também mostrar esse equilíbrio, tentar mais ou menos. Eu acho que a gente pode tentar de muitas formas, assim. O que a gente puder ajudar, ansiedade, como eu posso ajudar a criança vencer isso? Hoje vejo que os pais são mais atentos a isso. Eu acho que antigamente os pais passavam por isso e hoje veem “nossa, tenho TOC”, “nossa, eu tenho isso”. E hoje eu acho que os pais e a escola conseguem perceber mais, né. Então a criança do século XXI tem muitas possibilidades, basta que ela tenha um meio pra desenvolver isso.

P: Certo, entendi... E, por fim, o que você destacaria de positivo e de negativo nos modos de ser criança hoje?

M5: Então, negativo é esse corte da criatividade e tal, através dessas coisas muito prontas, né. Então toda hora você tá dando coisa pronta, sem que a criança tenha que criar a brincadeira e tenha que pensar naquilo. Essa alienação, né, que eu acho que a criança fica muito alienada. É só aquilo, é só conseguir ser feliz com aquilo. E positivo, criança é criança, então eles acabam, de uma forma ou de outra, descobrindo possibilidades, assim, né. Então eu acho que até uma criança que é exposta a um meio muito massivo de mídia, ela consegue ser criança, em alguns momentos. As crianças hoje são muito mais espertas, mas por culpa dos pais,

porque os pais hoje em dia explicam demais, coisa que a criança não precisa saber, sabe? Acho que as frustrações derivam disso também, porque a criança sabe demais, espera demais. E isso gera essa ansiedade também, não tem essa necessidade. Os pais têm mesmo é que agir, fazer o que tem que fazer, sem explicar demais.

P: Certo. Era isso então.

(Nos despedimos)

ANEXO 13 – Transcrição da Entrevista realizada com C5

Data da entrevista: 14/08/2016

Duração: 27 minutos

P: Pesquisadora

C5: Criança

Idade: 7 anos

Ano escolar: 1º Ano Ensino Fundamental

Escola Waldorf.

P: Vamos lá, então. Do que você gosta de brincar?

C5: Hum... Brincar? Eu gosto de brincar de avião. Também gosto de brincar com papel.

P: Por que você gosta de brincar disso?

C5: Ah, porque é legal...

P: E é sua brincadeira predileta?

C5: Não... Eu amo jogar ipad, Xbox, celular, Playstation.

P: E qual é sua brincadeira predileta, então?

C5: É... Pode ser jogo?

P: O que você quiser.

C5: Playstation... Jogar Playstation e nunca parar.

P: E que jogo você joga nele?

C5: Tem um monte, só que meu irmão apagou vários. Perdeu os meus favoritos. Mas o que eu mais gosto é o Minecraft... Mas ainda bem que no celular do meu pai ainda tem pra eu jogar, no ipad, no Xbox também tem.

P: Entendi...

C5: Mas tinha um monte de jogo né, que meu irmão apagou... Só eu sabia o botão de apagar, mas ele me viu apagando um jogo que minha mãe não gostava, e aprendeu como que apaga.

P: Ah, sua mãe não gostava de um jogo, então. Que jogo?

C5: Do jogo de carro, do meu irmão. É que o jogo era de carro de luta. E ela não gosta de jogo de luta.

P: Ah, entendi... E você, gosta de jogo de luta?

C5: (fez que sim com a cabeça)

P: Então sua brincadeira predileta é o Playstation mesmo...

C5: É, ou o Xbox.

P: E neles o que você mais gosta é o Minecraft?

C5: É!

P: E o que é o Minecraft?

C5: O Minecraft é tudo quadrado. Tudo é quadrado. Bicho, árvore... Eles só fazem uma casa, uma plantação. Não é de luta, mas tem espada pra se proteger, se defender dos monstros.

P: Entendi... Então tem monstros na história...

C5: Tem. Aí a gente faz uma espada, pode ser de qualquer coisa, de pedra, de ouro, de prata, de diamante, e também de madeira. Mas aí a espada mais forte é a bigberta. Aí ela é mais poderosa, porque daí se você bater no homem com ela, ele já desaparece. Ela é muito poderosa. É só bater assim, oh (demonstrou brevemente). Só que assim, você não vai matar, matar, porque ele fica dentro de um ovo e depois volta. Mas eu só fiz essa espada porque no Minecraft ninguém quer ser meu amigo.

P: Mas assim... No Minecraft precisa ser competitivo pra conseguir as coisas?

C5: Sim, você tem que fazer muitas coisas e se esforçar muito. A coisa mais importante é fazer porta e casa, porque os monstros podem vir e você não estar pronto pra lutar. A espada de madeira acaba rápido. A cama é muito difícil de construir.

P: Entendi...

C5: Eu jogo online com meus primos, mas aí a gente tem que se proteger do time do mal.

P: Ah, então no jogo tem um lado do bem e um lado do mal?

C5: Tem! E eu sou o lado do bem. A gente tem um exército, é muito legal.

P: Entendi... E você aprende com os jogos?

C5: Sim, muito! A gente pode aprender os bichos, porque tem bichos diferentes. Porque assim, se você matar uma vaca com uma espada de diamante, nossa, você ganha muiiiiita vida. Aí eu nunca faço isso, porque eu quero ter só duas vidas mesmo, porque eu sou poderoso, né, eu tenho o exército.

P: Ah, sim... Você é poderoso porque tem o exército...

C5: É, porque se tem quinhentas pessoas no exército e cada pessoa tem duas vidas, tem muita vida, né?

P: Ah, é.

C5: Mas a pior coisa é que se a pessoa do bem morrer, vai pro time do mal e o contrario também. Então se a gente matar todo o time do mal, vai ficar todo mundo do bem, né? Muito melhor. O time do mal me assusta quando tá de noite, eu vou por meu pijama de Minecraft, eu durmo, quando fica de dia eu vejo eles.

P: Então você vê na sua vida real coisas do jogo?

C5: Vejo! Oh, tudo que tá aqui (mostra o ambiente em que estamos) é igual lá! Só que é tudo bloco, tudo quadrado.

P: Ah, então você vê uma relação do jogo com a sua vida real, assim?

C5: Isso, mas lá tudo é quadrado.

P: E na vida real você acha que tem pessoas do mal e pessoas do bem?

C5: Uhum, tem ladrão, que é pessoa do mal.

P: E essa coisa de espada pra se defender, na vida real tem isso também?

C5: Tem. Tem pra matar, tem gente que mata. Mas tem gente que usa as armas pra se defender.

P: Você tá falando tudo baseado no Minecraft, né? Mas tem algum outro jogo que você acha que tem coisas que na vida real são parecidas?

C5: Não, só tem esse, o resto é muito chato e muita fantasia.

P: Entendi...e você não joga nenhum de luta?

C5: Não, eu jogo todos que são de luta, só que não tem arma. Eu jogo vários de arma, porque eu gosto, só que é arma que não mata.

P: E a arma serve pra que?

C5: A arma só serve pra coisa do mal.

P: Ah, não usa a arma pras pessoas do bem...

C5: É, só pra do mal. Mas se você matar uma pessoa do mal, uma só, vira do bem, aí é melhor, que aí tem mais gente do bem.

P: Entendi...

C5: Mas, é, eu gosto de tudo que é de luta, mas não de luta de matar pessoas do bem, só do mal, pra se proteger.

P: Entendi... e você acha que essas tecnologias, tablete, computador, celular, videogame, mais te ajudam ou mais te atrapalham?

C5: Mais me ajudam porque quando eu to triste, meu pai me deixa jogar. Mas eu tava fingindo que eu tava chorando só pra jogar. Só atrapalha quando meu irmão mexe ou quando minha mãe fica brava. Ah, e também é muito difícil me defender do

time do mal e ele não morre, só quando fica de dia. E aí você tem que matar, matar, matar, e eles não vão sumir. Só vão ficar renascendo.

P: E na vida real é difícil se defender de pessoas do mal?

C5: É, mas no Minecraft é muuuuito mais. Você tem que fazer buraco e tem que ser rápido, e se você não tiver picareta, tem que fazer com a mão, demora muito e racha a mão.

P: Ah, sim. Nossa, deve ser difícil mesmo!

C5: É muito!!!

P: E essas tecnologias te atrapalham em mais alguma coisa?

C5: Ah, assim, eu posso fazer minha tarefa e depois jogar. Eu faço a lição só de noite, e minha mãe fica vendo quanto tempo eu to jogando. Só jogo quando a lição é pequena, sabe?

P: E, assim, com que frequência você mexe nessas mídias e tecnologias? Computador, tablet, celular, videogame...

C5: Eu não mexo no computador. Só mexo no tablet, celular, Xbox e Playstation.

P: E com que frequência? Muitos dias na semana você faz isso?

C5: Ah, mais ou menos. Só de quinta-feira que não. Eu jogo todo dia que meu pai deixa.

P: Então todo dia você joga alguma coisa?

C5: É, eu acho. Todo dia eu jogo no celular ou no tablet ou no videogame.

P: Entendi... e no tablet e no celular você joga Minecraft, alguns de luta, sempre pra matar alguém do mal, né?

C5: É, também jogo capitão versus zumbis, é muito legal, né? Também tem capitão versus bruxa, esse é muiiito difícil, porque a bruxa tem muitas vidas. E, assim, se você morrer, é muito chato. Aí você morre e tem que viver lá no céu e depois cair no chão e vai, morre de novo, e vive de novo. Aí é bom que quando você morre, você pode pegar mais itens.

P: Ah, então você ganha coisas por matar pessoas do mal...

C5: Ganho, ganho. Ganho pistola, ganho arma, tudo pra matar as pessoas do mal.

P: Certo...E na sua escola, você usa alguma tecnologia? Tem alguma atividade que você usa tablet, computador...

C5: Não.

P: Nada, lá não existe atividade assim?

C5: Não, não...

P: E o que você acha disso?

C5: Eu só brinco lá, só finjo que sou o Minecraft. É porque lá não existe, a professora não deixa eu levar tablet. Alguém já levou, e ganhou advertência e foi expulso.

P: E você queria levar? Você tem vontade de levar essas coisas na escola, esses jogos?

C5: Sim, queria mesmo... E só a professora mexe no celular dela lá, e é proibido lá, sabia?

P: Entendi...

C5: E nem TV a gente usa lá, ninguém nunca passa nada, nem tem nada.

P: E você acha que deveria ter coisas relacionadas à tecnologia na sua escola?

C5: Não, queria que tivesse tudo de jogos. Queria computador, tablet, Playstation... E Xbox.

P: Você acha que assim seria melhor e mais legal?

C5: Sim! Porque lá a gente não ia jogar de jogar, a gente ia jogar de aprender a letra.

P: Ah! Então você acha que eles deveriam usar pra aprender as coisas...

C5: Uhum, como forma de ensinar mesmo, seria muito legal.

P: Entendi... Então deveria ser usado pra aprender de uma forma mais divertida, assim?

C5: É, ia ajudar muito!

P: Dá um exemplo de como poderia ser usado algum jogo na sua escola...

C5: Tipo aprender as letras com as legendas do Minecraft. Assim, eu podia aprender a escrever assistindo e jogando Minecraft, pelo nome deles, das coisas do jogo. Aí você vê o nome da pessoa e vai tar em cima da cabeça delas. Daí se chamar “mala”, você pode ir lendo “ma” e depois “la”. Entendeu?

P: Entendi.

C5: É que daí eu aprendo com uma coisa que eu gosto... Mas ela não deixa.

P: Ela quem?

C5: A professora.

P: Ah sim... Mas seria legal, você acha, pra aprender as letras... e o que mais?

C5: Ah, não sei...

P: E você pensou em outras tecnologias na escola? Computador...

C5: Sim, tudo. Tudo pra me ajudar a aprender mais fácil, sabe?

P: Sei... Mas como a professora ensina as coisas pra você?

C5: É chato.

P: O que?

C5: O jeito que a professora ensina, porque tem que ir falando o nome da letra... muito chato. Quando ela escreve lá na lousa, fica muito pequeno e eu não vejo direito... E se fosse do Minecraft eu ia ver com a letra maior e seria mais legal.

P: E só o Minecraft você imagina na escola pra te ajudar a aprender?

C5: Não, vários outros jogos, menos os de luta, aqueles que você é do mal e tem que matar gente do bem.

P: Entendi... Bom, acho que é isso, então. Tem mais alguma coisa que você gostaria de me dizer sobre isso?

C5: Não...

P: Então obrigada!

(sorrimos e nos despedimos)