

# Crianças e adolescentes na internet: caminhos e descaminhos

Cleide Aparecida Carvalho Rodrigues

Goiânia , 26/04/2017.

Para tratar o tema proposto é necessário o exercício de alguns movimentos no olhar da relação das linguagens midiáticas em processos de formação social em que estamos mergulhados. Um desses movimentos é olhar as práticas cotidianas que as crianças e adolescente da atual sociedade realizam com a exploração das tecnologias digitais móveis.

Não cabe aqui um olhar restritivo a uma ou outra tecnologia, mas, sim, de prática cultural coletiva. Com este entendimento passarei a abordar o assunto a partir da **Trilogia: Educação, Comunicação e Tecnologias**, decorrente de estudos e pesquisas.

Os estudos realizados por David Buckingham têm apontado que mais importante que compreender o que se pode fazer com as tecnologias na escola, é compreender o que as crianças estão fazendo com essa tecnologia fora da escola.

“As crianças que têm acesso a computadores em casa estão usando- os para jogar, surfar nos sites de entretenimento na internet, trocar mensagens instantâneas, participar de redes sociais, baixar e editar vídeos e músicas. Além de tarefas funcionais, como dever de casa, muito poucas estão usando a tecnologia para algo que se assemelhe à aprendizagem escolar.” (2008. p.2)

Essas práticas cotidianas são culturais, tendo em vista que para além do caráter mercadológico consumista, seja pelo acesso ou pela usabilidade das tecnologias digitais móveis pelas crianças e adolescentes, é chancelado pelos adultos responsáveis por sua formação humana. Então há de se perguntar que práticas culturais

Mesa de discussão promovida pelo Projeto Educação Tecnologia e Formação Humana, cadastro PROEC-FE 238, LABIN.

os adultos estão construindo nesta sociedade saturada de tecnologias?

David Buckingham alerta, ainda, que mesmo que a escola não sinta atingida pelo advento da tecnologia, não se pode perder de vista que a criança foi atingida. Para ele a escola é inevitavelmente um lugar de negociação entre as concepções concorrentes de conhecimento e o valor cultural” (2010. p.44)

Outro estudioso que nos auxilia a refletir sobre essa temática é Ángel Pérez Gómez (2015), quando questiona o sentido da escola na sociedade contemporânea, e qual o déficit das novas gerações no atual cenário social, seja local ou global, caracterizado por incertezas, insegurança, medo das possibilidades que transgridem valores e culturas antes consolidados. Na reflexão desse autor o déficit das novas gerações está na organização significativa e relevante das informações fragmentadas e tendenciosas difundidas nas redes e nas telas. (p.28). Além disso, há déficit na orientação e organização de sentimentos, comportamentos e modos de interpretar e agir no mundo.

Quanto a escola considera que o desafio é o de construir cenários de aprendizagem que possibilita articular essa desorganizada rede de informações fragmentadas em mapas conceituais, mentais que ajudem as crianças e jovens a entender melhor a realidade para enfrentar as demandas da sociedade contemporânea.

Outras pesquisas merecem destaque no olhar da relação das crianças e adolescentes com a internet. Trata-se do conjunto de nove projetos publicados no livro *Agentes e Vozes*, como resultantes de trabalhos colaborativos entre instituições e pesquisadores do Brasil, Portugal e Espanha. Em todos os estudos um propósito comum foi de identificar a cultura digital de crianças, adolescentes e jovens desses países submetidos a projetos governamentais ou não. Os resultados obtidos no compute geral confirma os estudos de David Buckingham, quanto a motivação do uso da internet por essa demanda é de entretenimento, comunicação social e informação.

Aproximando um pouco mais de nossa cultura local, temos o resultado de estudos realizados em Trabalho de conclusão no curso de Pedagogia, os quais fazem parte da investigação que venho realizando desde 2014 intitulada **Educação, linguagens midiáticas e cultura digital: interfaces em processos de formação**. Nesta pesquisa tem-se como um dos propósitos; compreender as interfaces em processos de formação a partir da relação Educação, linguagens midiáticas e cultura digital nos processos e formação da educação infantil, ensino fundamental e formação docente. Os estudos realizados por alunos do curso de Pedagogia envolvem as seguintes temáticas:

É importante destacar que os estudos que necessitaram de observação ou vivência para coleta de dados, foi utilizado o termo de autorização e consentimento aprovado pelo Comitê de ética dessa Universidade.

A primeira temática objetivou analisar a relação das crianças de 3 a 5 anos com as mídias digitais móveis. Diante disso, a questão: Quais as relações que as crianças de 3 a cinco anos estabelecem com as mídias digitais móveis?

Nas vivências em sala de aula, constatou-se que os meninos sempre estavam mais dispostos a participar das atividades com tablets e celulares do que as meninas. Na atividade de tirar fotos e filmagem, todas as crianças encontraram os ícones da câmara com facilidade como uma brincadeira.

Títulos	Ano
<b>A relação das crianças de 3 a 5 anos com as mídias digitais móveis</b>	2015
<b>Adultização da criança na publicidade impressa</b>	2015
<b>A construção da identidade da criança nas redes sociais</b>	2015

Mesa de discussão promovida pelo Projeto Educação Tecnologia e Formação Humana, cadastro PROEC-FE 238, LABIN.

<b>As mídias digitais móveis na educação infantil</b>	2016
<b>Os jogos digitais na formação de conceitos das crianças de 05 e 06 anos.</b>	2016

Foi possível perceber que os meninos, utilizam as mídias digitais móveis com mais propriedade, sem necessidade de ajuda de outros, isto é, sem medo de errar. Essa atitude ao mesmo tempo que pode ser vista como egocêntrica demonstra também, autonomia. Dessa constatação surgiu as indagações: Será que as práticas educativas seja na escola ou na família, estão contribuindo para essa diferença de atitude de autonomia entre meninos e meninas? Ou será promovida pela na educação familiar?

E nós adultos será que estamos fazendo uso consciente dessas mídias digitais que seduzem e despertam tanto fascínio? As crianças acessam conteúdos impróprios para suas idades pela falta de controle ou por influência da família? Que consequências irão trazer para a formação das crianças o uso indiscriminado dessas tecnologias e a que riscos estão expostas?

O ponto primordial do segundo trabalho, sobre adultização da criança na publicidade, foi tentar estabelecer um parâmetro de como a mídia pode influenciar as crianças a comportamentos não condizentes com a infância, isto é, característica de inocência, publicadas nas Revistas Vougue Kids e na N. Magazine. Constatou-se que as imagens da primeira são uma forte evidência de incentivo a sensualidade e adultização da imagem da criança. Enquanto que a segunda mostra a imagem real da criança, destacando apenas os aspectos relacionados à infância, com roupas próprias da idade sem exageros e sem destacar a sensualidade. Além disso, traz também elementos pertencentes ao mundo delas como a

brincadeira, a imaginação, a fantasia e a inocência, algo que não é feito pela Vogue Kids em nenhum de seus editoriais pesquisados.

A terceira temática foi realizada em duas instituições de ensino uma pública e outra privada. Tendo como propósito a identidade e a cultura digital de crianças, entre oito e doze anos, nas redes sociais foi possível constatar e confirmar o mesmo resultado dos estudos de David Buckingham, ou seja, as crianças participam das redes cada vez mais cedo no propósito de se divertir, muitas delas não percebem que esse não é um local apenas para o entretenimento. Quanto a comunicação para obtenção de informações elas consideram que são próprias para pessoas de idades superiores à delas. Quanto a construção da identidade elas ou o grupo a que pertencem, definem os padrões e as formas de exibição para a propagação de suas imagens.

Outro dado interessante foi o tempo que costumam ficar conectados, os meninos no máximo 6 horas por dia enquanto as meninas até mais de 8 horas por dia. No quesito de controle e acompanhamento dos familiares ao uso das redes sociais constata-se despreocupação significativa dos familiares quanto aos acessos, grande parte tem limite de horário para usar, porém os sites visitados não são fiscalizados. Através do questionário ficou claro que principalmente as crianças mais velhas, tanto meninos quanto meninas, não têm medo do que podem encontrar nesses sites e sequer percebem os riscos para a vida fora desse ciberespaço.

Neste quesito questiono: Não seria importante que as crianças se conscientizassem a respeito das mudanças que

ocorrem nos processos sociais off-line? Será que elas percebem que suas atitudes dentro dos espaços virtuais têm reflexo na vida deles fora desses espaços? E as armadilhas de pessoas má intencionadas? E as ideias como a “Baleia azul”, como ter consciência da manipulação desse tipo de jogo? Que atitude as famílias devem ter mediante este contexto? E as famílias se relacionam de forma consciente com essas redes? Ressalta-se aqui, que fatos como a recente “Baleia azul”, são alertas a todos do poder de sedução, fascínio e manipulação que podem ocorrer no uso da internet.

A temática **As mídias digitais móveis na educação infantil**, partiu da interação das atividades realizadas com crianças, de 5 e 6 anos, na apreensão quanto a afinidade delas com as redes sociais. Foi possível constatar a predominância por jogos digitais, pelos meninos e vídeos pelas meninas.

A vivência com os **jogos digitais na formação de conceitos das crianças de 05 e 06 anos**, verificou-se que a proposta dos jogos digitais como recursos no processo de ensino e aprendizado, recebeu *feedback* positivo das crianças, que interagiram e se envolveram de forma espontânea e com gosto na atividade proposta. Foi possível observar também que a teoria de Vygotsky em relação a interação social é fundamental, em que a interferência dos outros indivíduos é a mais transformadora, assim como aconteceu no decorrer das atividades, as crianças que possuíam maior domínio dessa cultura digital, em consequência do meio em que ela está inserida, foi a mediadora para aquelas que careciam

das habilidades dessa cultura.

No retorno ao tema dessa mesa me detenho aos caminhos, pois os descaminhos o Ser humano já é bastante criativo. Recuperando a proposta de Ángel Pérez Gómez ouse copilá-lo:

“ Da mesma maneira que o olho não pode ver a si mesmo e que o peixe não vê a água, as nossas âncoras e estruturas cognitivas de interpretação mais básicas e primitivas estão além da nossa consciência. Aprender de maneira mais potente e científica supõe questionar, desaprender e reconstruir. Para crescer, será preciso aprender a desconstruir. Desconstruir o EU, o habitus, a Gestalt, os mecanismos de defesa conceituais é a chave para o crescimento autônomo do sujeito, em última análise, para o que eu considero educar-se.” ( 2015, p. 69)

Movimentos de olhares, de corpos, de idéias e ações. Neste movimento, a investigação até aqui realizada aponta para necessidade de imersão nas práticas culturais que estão sendo construídas cotidianamente por todos nós com o universo digital. Não vejo caminho exterior ao que fazemos nas nossas relações com as tecnologias deste tempo. O movimento do olhar volta-se para si mesmo, ultrapassando o fascínio e a sedução de cada ferramenta, dispositivo e aplicativo de caráter de entretenimento, lazer, informação ou conhecimento. Todo esse universo é constituído de conceitos, valores, ideologias e formas de educações, com grande potencial para construção de focos significativos no processo de formação do conhecimento de crianças, jovens e adultos. É um mundo de Educações com Tecnologias.

Então o que fica desse estudo, até aqui, é a certeza da necessidade de reconfigurar nossas práticas culturais e educativas. O contexto da era digital ainda é muito novo e carece de prudência e novos estudos para serem melhor empregados em nosso dia-a-dia.

Buckingham, David. Aprendizagem e Cultura Digital. Revista Pátio, Ano XI, No. 44, Jan.2008.

\_\_\_\_\_. Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização. Educação & Realidade - ISSN 0100-3143 (impresso) e 2175-6236 (online 5, n. 3 (2010)).

GÓMEZ, Angel Pérez. Educação na era digital. A escola digital. Tradução Marisa Guedes. Porto Alegre . Penso, 2015.



Quadro 3. Principais fatores de risco no desenvolvimento de crianças e adolescentes.

RISCOS INDIVIDUAIS	RISCOS FAMILIARES	RISCOS SOCIAIS	RISCOS DIGITAIS
Desnutrição e maus hábitos alimentares	Pobreza e analfabetismo e desemprego	Falta de vínculos ou envolvimento social ou comunitário	Mau uso do tempo livre e distorção de hábitos de sono e alimentação
Baixo rendimento escolar	Pais com alto nível de estresse e uso de drogas/álcool	Insegurança e falta de proteção social contra a violência	Tecnoestresse e riscos das multitarefas
Baixa autoestima	Falta de vínculos afetivos	Falta de perspectivas sócio-econômicas	Sexualidade virtual problemática
Conduta antissocial e agressividade	Maus tratos, violência ou abuso sexual	Falta de políticas públicas e de fiscalização	Riscos de pedofilia e pornografia digital
Deficiência física ou mental	Abandono, morte ou separação traumática da mãe ou do pai	Desvios dos recursos públicos nas áreas de Educação e Saúde	Cyberbullying e violência on-line
Uso de Drogas	Falta de valores e expectativas de futuro	Abuso do poder da mídia e dos canais de comunicação e de informação	Acesso facilitado à ilegalidade e a crimes cibernéticos
Transtornos mentais e comportamentais, depressão, ansiedade	Transtornos mentais ou suicídio ou morte por homicídio	Falta de fiscalização dos servidores, provedores e do sistema de tecnologia digital	Confusão entre os mundos real e virtual, com danos mentais