XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

O "PODER" DA INDÚSTRIA CULTURAL NO BRINCAR TECNOLÓGICO: PRODUÇÃO, PUBLICIDADE E CONSUMO INFANTIL

Fernanda Neri de Oliveira
UEL
nandaa.nerii@gmail.com.br;

Marta Regina Furlan de Oliveira
UEL
mfurlan.uel@gmail.com

Eixo 1: Educação e Infância

Resumo
Essa pesquisa tem como objetivo geral compreender os impactos do brincar tecnológico na educação infantil e tecer um olhar reflexivo para o trabalho docente com as crianças. Na maioria das vezes as crianças não brincam frequentemente com brincadeiras antigas, tendo agora a opção dos aparelhos tecnológicos, como por exemplo, celulares, tablet's, computadores, jogos eletrônicos, etc. Sendo assim, a problemática norteadora dessa pesquisa é: Quais os impactos do brincar tecnológico na educação infantil e como deve ser constituído o trabalho docente com as crianças com vistas a emancipação do brincar infantil? Para alcançar o objetivo, será realizada uma pesquisa bibliográfica a partir dos fundamentos críticos da educação, uma metodologia de natureza qualitativa, uma pesquisa de campo com estudo em duas escolas. Espera-se com esse estudo, contribuir com as investigações para a área da formação de professores da educação infantil, e o seu papel enquanto mediador do processo de formação.

Palavras-chave: Formação de Professores; Educação Infantil; Brincar tecnológico.

Introdução

Essa pesquisa faz parte de um processo de escrita do pré-projeto de uma mestranda, sendo essa estudante regular do programa de Mestrado em Educação da Universidade Estadual de Londrina (UEL), e ao longo desse texto será apresentado as principais ideias e estudo realizado até o presente momento.

A sociedade atual é o lar da Indústria Cultural, empresas de recursos midiáticos, podendo citar as rádios, revistas, jornais, banners, outdoors, vídeos, internet, computadores, televisão, cinema entre outras formas

de comunicação são poderosos agentes no intuito de ampliam e fortalecer a Indústria Cultural, bem como suas relações existentes entre o consumo e a mercadoria.

A busca descontrolada pela satisfação dos desejos e das necessidades humanas nos indivíduos gera uma certa necessidade do consumo de mercadorias que proporcionam a satisfação e o conforto. Conforme a tendência de uniformizar toda a produção, é criada uma necessidade do consumo, na qual, praticamente tudo gira em torno da lucratividade e do pensamento uniformizador.

No caso da criança nesse cenário, ela é envolvida pelos ditames mercadológicos e de consumo, sendo influenciada pelo mercado dos brinquedos e do brincar. “O desenvolvimento tecnológico da sociedade contemporânea presente nos brinquedos para as crianças e adultos está transformando-se num mecanismo de adestramento não só das crianças, mas também dos adultos” (SILVA, 2012, p.17).

O consumo do brinquedo se estende em outras situações da vida infantil, na qual influencia as suas escolhas, como é o caso da influência da Indústria Cultural que se manifesta nas bonecas, mochilas, bicicletas, carrinhos, ursinhos de personagens famosos da televisão, entre outros.

Essa rede tecnológica e mediática a qual envolve a criança e a experiência do brincar, necessita ser refletida levando em consideração pontos benéficos e maléficos, no entanto, para esse estudo o objetivo principal consiste em refletir acerca da influência da indústria cultural, bem como do consumo no construto do brinquedo tecnológico e do brincar infantil no contexto de nossa sociedade contemporânea.

Essa pesquisa apresenta como objetivos específicos, analisar a sociedade contemporânea, bem como o processo de mercantilização e industrialização dos brinquedos tecnológicos na vida infantil. O outro objetivo seria o de Refletir acerca da infância do consumo e o binômio brinquedo tecnológico e brincadeira, no que tange seus sentidos e significados estéticos e midiáticos na vida da criança contemporânea.

Além disso, pretende-se analisar os brinquedos mais vendidos entre os anos de 2017 a 2019 e, refletir acerca dos aspectos simbólicos,

midiáticos e estéticos que explicam o consumo desses brinquedos pelas crianças. Desenvolver, pela reflexão e crítica, novos direcionamentos que são dados ao brincar tecnológico visando o brincar emancipatório infantil.

O presente estudo envolve a seguinte questão central: Qual (quais) a (as) influência (as) da indústria cultural e de consumo no construto do brinquedo tecnológico e do brincar infantil na sociedade contemporânea?

Para alcançar os objetivos propostos, uma pesquisa bibliográfica será realizada a partir dos fundamentos teóricos de Theodor W. Adorno, Walter Benjamin e outros estudiosos, além de um estudo crítico relacionando os brinquedos tecnológicos mais vendidos entre os anos de 2017 e 2019.

Nessa análise, teceremos um olhar para o brinquedo sendo este uma mercadoria estética, o poder da publicidade e marketing infantil e, ainda, sobre o consumo infantil. A intenção aqui é refletir acerca do que há por trás da motivação para comprar o brinquedo.

Por meio dessa análise e, envolvida pela busca do significado do brincar nesse novo tempo social, será apresentada algumas possibilidades emancipatórias para a experiência do brincar enquanto necessidade vital humana.

Essa pesquisa tem sua relevância pedagógica, visto que, apresenta uma pesquisa teórica, que justifica a importância de relembrar as brincadeiras infantis antigas que estão sendo deixadas de lado, devido ao grande crescimento tecnológico em nossa sociedade.

Há necessidade de se apresentar essas brincadeiras paras as crianças no intuito de ampliação de suas possibilidades de brincar, contribuindo para que ela se aproprie dos elementos do mundo, dos bens culturais e da interação social com os demais.

Acredita-se que a presente pesquisa possa contribuir para a área da Educação, visto que, consistirá em uma reflexão acerca da temática que se encontra presente nas instituições de Educação Infantil, bem como no cotidiano do professor, que se encontra inserido em uma sociedade em pleno desenvolvimento tanto em âmbito social, quanto tecnológico.

A criança que chega na escola, se encontra rodeada por estímulos, dos mais diversos tipos, sendo, fundamental o papel desenvolvido pelo professor, de auxiliar e contribuir no decorrer de seu processo de formação. Trata-se de um trabalho ainda em construção, que ainda não possui resultados, apenas discussão em sentido teórico da temática supracitada.

1. A INFLUÊNCIA DA INDÚSTRIA CULTURAL NO PENSAMENTO E NO CONSUMO HUMANO

A Indústria Cultural é um termo utilizado para um modo de se fazer cultura, e parte de um pressuposto da produção industrial. Referindo-se ao processo de produção da arte tendo como fim a lucratividade do produto e mercadoria. A indústria do consumo não valoriza a cultura, ela implanta a sua ideologia na sociedade.

Tende a fazer com que todos os seres humanos se comportem praticamente da mesma maneira, traz em sua essência a racionalidade técnica da própria dominação na qual, todos os elementos características do mundo industrial moderno exercem um papel específico, ou seja, o de portadores da ideologia dominante.

A sociedade do consumo nos seres humanos cria algumas necessidades que estão longe de serem tipicamente humanas e sociais. Nela investe-se em produtos supérfluos e na criação de necessidades paralelas. Para Horkheimer e Adorno (1985):

> [...] criando “necessidades” ao consumidor (que consumidor deve contentar-se com o que lhe é oferecido), a indústria cultural organiza-se para que ele compreenda sua condição de mero consumidor, ou seja, ele é apenas e tão somente um objeto daquela indústria. Desse modo, instaura-se a dominação natural e ideológica. (HORKHEIMER: ADORNO, 1985, p:46)

A Indústria Cultural permanece na indústria da diversão e no controle sobre os seus consumidores. Adorno e Horkheimer (1985, p.9) dizem que: [...] “e não é por um mero decreto que esta acaba por se destruir, mas pela hostilidade inerente ao princípio da diversão por tudo aquilo que seja mais do que ela própria”.

Como a absorção de todas as tendências da Indústria Cultural na carne e no sangue do público, acaba se realizando por meio do processo social inteiro, ou seja, a sobrevivência do mercado neste ramo atua de forma favorável sobre essas tendências.

Para Linn (2006, p.96) o problema é que, [...] “se o lucro é a motivação primária da criação e da venda, então a maneira como as crianças brincam com o brinquedo é irrelevante. Tudo o que importa é que elas continuem a comprar mais brinquedos da mesma empresa”.

Para Schor (2009, p.2) [...], “no entanto, são poucos os adultos que reconhecem a magnitude da mudança e de suas consequências para o futuro de nossas crianças e de nossa cultura”.

A produção mercantil torna padrão os desejos e os dissemina, e nos objetos de brincar são materializados em forma de tecnologia atraente, direcionando assim a maneira como se brinca, por meio de teclas, vozes metalizadas, luzes coloridas e jogos virtuais.

A sociedade pertencente ao fim do século passado e início deste, é considerada industrial, e se altera sob a proteção de novas tecnologias. Porém, essas necessidades, muitas vezes, não são fundamentais para a subsistência do ser humano, mas sim, supérfluas, sendo percebido e desejado pelo indivíduo, independentemente se ele for adulto ou criança.

Por todo o mundo existem crianças, desde muito cedo essas assistem a programas de televisão, tendo fácil acesso a informações. Com os meios massivos, a educação e a cultura, dos pequenos, adquiriram outro viés de representatividade, novos modos de brincar acabaram interferindo na formação das crianças.

2. O “PODER” DA INDÚSTRIA CULTURAL NO BRINCAR TECNOLÓGICO: CONSUMO INFANTIL E EDUCAÇÃO

As relações existentes entre pais e filhos estão cada vez mais escassas, os pais acabam trabalhando cada vez mais no intuito de garantir o sustento familiar, e o aumento do poder aquisitivo. As mulheres possuem uma

contribuição crescente nesse novo modelo social, ficando a maior parte de seu tempo em seu local de trabalho.

Os pais chegam tarde em suas residências, as crianças estão repletas de tarefas, as refeições acabam acontecendo de forma isolada ou fora do lar. A família se reúne menos para dialogar acerca do cotidiano.

A sociedade do consumo acredita na perspectiva de que a atual geração, tem muitos sonhos e poucas realizações, é uma geração que não conseguiu realizar suas expectativas, e aos filhos, acabam transferindo a obrigação de colocá-las em prática. Sendo assim, a criança possui o dever de usufruir e desfrutar daquilo que as gerações anteriores não viveram.

A criança como indivíduo acaba se ajustando aos padrões sociais e econômicos que lhe são determinados, podendo citar, as roupas, músicas, os programas de TV, alimentos, brinquedos, entre outros elementos. A criança possui todas as condições para se tornar um consumidor ideal, a mesma, é marcada pelo que consome.

A criança está mais apta e desenvolvida do que seus pais e professores ou outros adultos de sua referência, para lidar com as novas tecnologias da sociedade contemporânea. Dessa forma, os adultos que fazem parte do dia a dia das crianças, possuem o papel de fazer a realização, e a mediação de leituras mais amplas e complexas, sendo esse um incentivo para que ela tenha uma compreensão mais crítica da realidade e do contexto em que vive.

Essa pesquisa, considera a importância da mediação do professor de educação infantil, e o papel da escola na infância, sendo essas, possíveis alternativas no processo de formação do pensamento infantil. De acordo com Oliveira (2011, p.100) os canais de comunicação que afetam a criança variam conforme a

> [...] produção e o mercado consumidor, uma vez que os brinquedos industrializados são referência marcante na sociedade consumista, além de outros acessórios, como roupas de marcas, enlatados, CDs infantis. Os brinquedos já estão prontos, fazem todas as simulações (choro, som, movimentos). Diante deles, a criança permanece passiva, olhando e observando como expectadora.

O brinquedo da criança é visto pelo mercado como uma possibilidade de ampliação do consumo em massa, bem como a disseminação do desejo do consumo desenfreado pela criança. Essa é vista como um sujeito que brinca, além de produzir objetos de brincar.

Anteriormente era mais comum o brincar no quintal, na rua, nas praças, ocorrer, hoje em dia, isso é um acontecimento raro e, quando acontece, é algo relacionado a prática de violência ou de perigo.

Isso é fruto de uma nova estrutura social que não admite esse tipo de brincar, atribuindo esse fato à grande quantidade de carros nas ruas, estresse diário e exacerbado, bem como a ausência de responsabilidade por parte da maioria de nossos motoristas, impedindo assim a ação do brincar que ocorria com mais frequência em momentos históricos anteriores.

De acordo com Oliveira (2011, p.104) [...] “e para que as crianças não corram riscos, adultos preferem ocupá-las com computadores, videogames, televisão ou até colocam-nas em instituições educativas em período integral”.

O problema não é utilizar esses recursos, mas, sim, a forma como está sendo utilizado, de forma descontrolada, dificultando a promoção das experiências sociais e culturais das crianças. De acordo com Arruda (2011, p.98), no entanto, as brincadeiras tradicionais estão desaparecendo devido ao avanço dos brinquedos industrializados, pois estas:

> [...] estimulam nas crianças o consumo e o individualismo, elementos que comprometem a formação do imaginário infantil. Nesse sentido, a criança perde seu papel de produtora de uma cultura própria, a qual deveria se manifestar na brincadeira, com criatividade e ludicidade, para se tornar um adulto que irá reproduzir os valores dominantes da sociedade, sem refletir a realidade que está inserido, visto que, desde a infância, os sujeitos são preparados para a compreensão imediata e perdem o exercício da reflexão crítica com a banalização da cultura trazida pela indústria cultural.

Este trabalho não possui o objetivo de banalizar os brinquedos tecnológicos, ao contrário, a tecnologia está a nossa disposição, para ser utilizada de forma adequada. O que deve ser feito é, apresentar para as

crianças atividades de exploração, por meio das brincadeiras tradicionais, podendo citar, amarelinha, esconde-esconde, brincar com bambolê, pega-pega, pular corda, brincadeiras de roda, ou com os próprios brinquedos industrializados e tecnológicos.

O que precisa manter é a essência do brincar, utilizar objetos que sejam usados e explorados pela via da experiência com a imaginação e criatividade infantil. Nossa atenção, volta-se justamente neste ponto, na qual a tecnologia ameaça sobrepor essa liberdade de construção do brincar no desenvolvimento da criança. De acordo com o Vygotsky, (1987, p.35), o brincar é uma

> [...]atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Um caminho, para a escola, no decorrer desse processo, seria o de propor algumas situações que ressignificasse o papel do brincar e das brincadeiras infantis clássicas para criança. Entender que, o fato não é que as crianças não gostem dessas brincadeiras, mas, que provavelmente não foram apresentadas e ensinadas sobra essa forma de brincar. Para Chaves (2014, p.16) [...] “a escola pode ser um espaço que (re) coloque essas brincadeiras e desperte o interesse para outras formas de brincar”.

Há na educação infantil uma perspectiva do que se possa permitir a formação de conceitos pela criança, em detrimento do pensamento, bem como da linguagem infantil, não sendo uma mera reprodução. Segundo Oliveira (2011, p.108) as escolas, hoje, têm sido

> [...] um reflexo da sociedade capitalista, dando tudo pronto e perfeito, e não viabilizando situações para as crianças explorarem seu universo de fantasia e imaginação, tão pouco promovendo a formação do pensamento científico pela criança.

O mercado do brinquedo é um movimento de economia política, na qual é realizada a mesma essência da mercadoria. A sua qualidade

específica de movimentar seria o brincar, a imaginação, o lúdico, sendo atribuído a um tom de fetichização, ou seja, um promotor de alegria, sonho, e de uma vida melhor.

A criança quando chega ao mundo, desenvolve-se em interação com a realidade natural, social e cultural, sendo assim possível de pensar uma proposta educacional que permita o conhecimento sobre esse mundo, a partir de um profundo respeito por ela.

Essa é uma realidade que a escola não pode se privar, e distanciar da possibilidade de refletir sobre os aspectos que envolvem a infância contemporânea bem como a sua responsabilidade sobre a formação da criança.

Reinventar novas formas e alternativas para pensar a educação das crianças diferente daquele modelo que está imposto, e construir uma escola, como um espaço que possibilite a criação, invenção e de vivência e que de possibilidade da criança, dos professores desenvolverem uma experiência da infância.

Na escola, formar os educandos tem o significado de criar condições e alternativas para que eles realmente apreendam o sentido e das forças de formação e das inquietações vivas e em tensão com as questões econômicas, sociais, culturais e políticas que interferem em seu cotidiano. Para Pucci (2005, p.13) formar homens na educação escolar significa,

> [...]colocar os educandos em diálogo constante com os clássicos de sua área que, através de seus escritos e ensinamentos, ajudaram a construir a cultura, a ciência e a história da humanidade e, ao mesmo tempo, discutir, analisar e refletir sobre os problemas que a contemporaneidade lhes apresenta como desafios.

O ser humano, apesar de ter o fator social como condicionante, não é necessariamente por ele determinado. Uma formação que leve em consideração a criatividade, a reflexão, a criticidade dos alunos, independentemente do nível de ensino, a fim de que os valores sociais pelo indivíduo sejam absorvidos é necessária.

Conclusões

Com base nessa revisão literária pode-se observar que o brinquedo é algo presente na vida da criança e vem passando por transformações ao longo dos tempos. Nos deparamos hoje com uma realidade tecnológica, capitalista e consumista, nossa sociedade gera e vive em função da lucratividade.

A criança como um ser social acaba inserida nesse contexto, sendo influenciada pela Indústria Cultural, se apropria também do brincar em prol da faturação e do lucro.

Espera-se que esse trabalho possa ser aplicado, visando possibilidades na emancipação desse brincar infantil, que os adultos, sendo eles pais, familiares e professores, que convivem com a criança permanentemente possam ser mediadores.

Interagindo e proporcionando momentos de brincadeira, de diversão e lazer para a mesma, contribuindo também com o seu processo de ensino/aprendizagem.

Referências

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos. Tradução Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.

ARRUDA, Fabiana Moura.Indústria Cultural e Brinquedos Industrializados: as implicações para o imaginário infantil na sociedade contemporânea. Revista Espaço Acadêmico, v. 10, n. 118, p. 92-99, 2011.

CHAVES, Isabelle Cristine Gutierrez. Tecnologia e infância: um olhar sobre as brincadeiras das crianças. 2014. 23 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2014.

LINN, Susan. Crianças do Consumo: a infância roubada. Susan Linn; tradução Cristina Tognelli. São Paulo: Instituto Alana, 2006.

OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de. A LÓGICA DO CONSUMO NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA E SUA INFLUÊNCIA NA MEDIAÇÃO DO PROFESSOR NO PROCESSO DE FORMAÇAO DO PENSAMENTO INFANTIL. 293 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Maringá. Orientador: Prof. Dr. João Luiz Gasparin. Maringá, 2011.

PUCCI, Bruno. Tecnologia, crise do indivíduo e formação. Comunicações (Piracicaba), Piracicaba-SP, v. 2, p. 70-80, 2005.

SCHOR, Juliet B. Nascidos para compra: Uma leitura essencial para orientarmos nossas crianças na era do consumismo. Trad. Eloisa Helena de Souza Cabral – São Paulo: Editora Gente, 2009.

SILVA, Anilde Tombolato Tavares da.A infância e o brincar na era tecnológica: a escola em questão, 2012, Campinas. Anais do XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino, Campinas: UNICAMP, 2012.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.