



**UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA**

**CENTRO DE EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E ARTES
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO**

ROBERTA FRANCIELE SILVA

**O BRINCAR TECNOLÓGICO E A (DES) POTENCIALIZAÇÃO
FORMATIVA E LÚDICA NA INFÂNCIA**

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Marta Regina Furlan de Oliveira

Londrina
2021



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

CENTRO DE EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E ARTES
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO



Londrina
2021

ROBERTA FRANCIELE SILVA

**O BRINCAR TECNOLÓGICO E A (DES) POTENCIALIZAÇÃO
FORMATIVA E LÚDICA NA INFÂNCIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Estadual de Londrina – UEL, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Marta Regina Furlan de Oliveira

Londrina
2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

S586 SILVA, ROBERTA FRANCIELE.
O BRINCAR TECNOLÓGICO E A (DES) POTENCIALIZAÇÃO FORMATIVA E LÚDICA NA INFÂNCIA / ROBERTA FRANCIELE SILVA. - Londrina, 2021.
113 f. : il.

Orientador: MARTA REGINA FURLAN DE OLIVEIRA.

Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2021.

Inclui bibliografia.

1. BRINCAR - Tese. 2. JOGOS DIGITAIS - Tese. 3. TEORIA CRÍTICA - Tese. 4. INDÚSTRIA CULTURAL - Tese. I. OLIVEIRA, MARTA REGINA FURLAN DE. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação Comunicação e Artes. Programa de Pós-Graduação em Educação. III. Título.

CDU 37

ROBERTA FRANCIELE SILVA

O BRINCAR TECNOLÓGICO E A (DES) POTENCIALIZAÇÃO
FORMATIVA E LÚDICA NA INFÂNCIA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Estadual de Londrina – UEL, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora Prof.^a Dr.^a Marta Regina Furlan de Oliveira
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Prof.^a Dr.^a Luzia Batista de Oliveira Silva
Universidade São Francisco – USF

Prof.^a Dr.^a Dirce Aparecida Folleto Moraes
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Prof. Dr. Alonso Bezerra de Carvalho
Universidade Estadual de Paulista – Marília

Prof.^a Dr.^a Diene Eire de Mello
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Prof.^a Dr.^a Zuleika Aparecida Claro Piassa
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Londrina, 15 de dezembro de 2021.

*Aos meus professores, pelas experiências
formativas.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, minha sustentação e fonte de alento.

Aos meus pais, Cláudio por levar do trabalho jornais e inconscientemente ter me feito amante das palavras. A minha mãe Nilza pelo carinho, o toque e cuidado, sensações que sinto até hoje em meu corpo, pelo amor e todo cuidado dispensado a mim sempre. Obrigada, pai e mãe.

Aos meus irmãos, Vinícius (*in memorian*) o qual meu coração todas as manhãs anseia por um abraço. Ao Fabiano que mesmo com suas limitações sempre se faz presente.

À admirável professora Marta Regina Furlan de Oliveira, minha orientadora. A ela eu deveria dedicar uma página inteira por me receber com tanto carinho e simplicidade. Agradeço por me escolher como orientanda e seu respeito quanto as minhas limitações. Pelas orientações e diálogos sobre a Teoria Crítica. Pela paciência. Pela sinceridade. Obrigada por me ensinar com palavras e até no mais profundo silêncio. Mesmo que eu me esforçasse, não conseguiria encontrar palavras no dicionário para agradecê-la.

Aos professores da banca Dra. Luzia Batista de Oliveira Silva, Dra. Dirce Aparecida Folleto Moraes, Dra. Diene Eire de Mello e Dr. Alonso Bezerra de Carvalho obrigada pelas palavras de incentivo e muito mais pelas belíssimas reflexões compartilhadas e contribuições na banca de qualificação.

E a professora Dra. Zuleika Aparecida Claro Piassa que me brindou com momentos de aprendizado sobre a Teoria Crítica. Obrigada por me mostrar o verdadeiro valor de uma pergunta.

Às orientandas de mestrado e doutorado da professora Marta Furlan, Tatiana de Freitas Silva, Natasha Yukari Schiavinato Nakata e Flavia Regina Schimanski por me acolherem com carinho, pela ajuda e companheirismo em todos os momentos.

Às inspiradoras Aparecida Ramazotti e Leita Amaral da Costa por me ensinarem os primeiros passos do magistério.

Às amigas sinceras...

Talita Lima Hammes e Caroline Bariani, amigas de longa data.

Deise Oliveira dos Santos Subtil e Marcela Pedroso de Camargo por me acompanharem em todo processo de seleção. Pelo incentivo, palavras de esperança,

risos e amizade.

À Sonia e Rosângela, amizade nutrida em meio às crianças. Obrigada por tornarem meu percurso mais alegre.

Às queridas Fernanda Neri de Oliveira e Fernanda Souza pela amizade sincera. Meninas... não consigo mensurar as vezes que vocês me ajudaram, foram muitas. Obrigada pelo socorro fora de hora. Pelos textos e auxílio tecnológico. Pelos risos. Pelos telefonemas que me fizeram sentir ouvida e acolhida. Pelos doces. Por todo carinho, incentivo e cuidado.

À sociedade, de modo geral, por me possibilitar cursar toda minha formação no ensino público e meu percurso ao mestrado.guardo contemplar dias em que todas as crianças de hoje terão essa mesma oportunidade.

Espero poder retribuir com este trabalho!

Felizmente, ninguém tinha morrido - diziam ao redor. Como não tinha morrido ninguém? pensavam as crianças. Tinha morrido o mundo e, dentro dele, os olhos amorosos das crianças, ali deixados. E começávamos a pressentir que viriam outros incêndios. Em outras idades. De outros brinquedos. Até que um dia também desaparecêssemos sem socorro, nós brinquedos que somos, talvez de anjos distantes. (MEIRELES, 1968, p.127-128).

SILVA, Roberta Franciele. **O brincar tecnológico e a (des) potencialização formativa e lúdica na infância.** 2021. 113 f. Dissertação. (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2021.

RESUMO

A presente pesquisa é decorrente do Programa de Pós-Graduação Mestrado em Educação na Universidade Estadual de Londrina e articula-se com as discussões desenvolvidas no Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação, Infância e Teoria Crítica – GEPETEC/CNPq, da Universidade Estadual de Londrina e emerge com a problemática: Como tem se constituído o brincar tecnológico e o processo de (des) potencialização formativa e lúdica na infância em tempos contemporâneos? Para responder esse questionamento foram feitas buscas em *Sites*, *Blogs* e canais do *Youtube* a partir das categorias de análise: Infância, Brincar, Tecnologia e Formação tendo como objetivo geral analisar e refletir sobre o brincar tecnológico e o processo de (des) potencialização formativa e lúdica da infância na sociedade contemporânea, demarcada pela produção de mercadorias e de consumo. Como objetivos específicos foram a) caracterizar a Indústria Cultural, a Infância e o brincar tecnológico à luz do consumo e mercadoria; b) refletir sobre a cultura lúdica e o processo de semiformação na infância; c) analisar jogos virtuais e aplicativos lúdicos acessados por crianças entre 4 e 5 anos de idade no contexto atual (2020) por meio de dispositivos móveis (*tablets* e *smartphones*), e; d) refletir criticamente sobre o processo de (des) potencialização formativa e lúdica em busca de novos olhares para a experiência brincante em sintonia a humanização infantil. De caráter qualitativo, a metodologia é um estudo bibliográfico e descritiva com análise crítica do conteúdo e forma dos jogos virtuais mais acessado pelas crianças em idade pré-escolar através dos dispositivos móveis no ano de 2020. A pesquisa fundamenta-se na Teoria Crítica de Sociedade a partir das discussões de Theodor Adorno (1995) Max Horkheimer (1995), Walter Benjamin (2009) filósofos da primeira geração da Escola de Frankfurt e de autores secundários que tomam o pensamento desses filósofos como referencial de pesquisa para compreender a contemporaneidade a partir de um pensamento de resistência. Os resultados revelam uma contradição na aparência e essência nos aplicativos de jogos analisados para as crianças em idade pré-escolar embora, se apresentem como educativos e formativos eles são usados como instrumentos de repetição e administração do brincar infantil culminando na pseudoformação. Assim, conclui-se que o caminho para experiências formativas e humanizadoras em meio ao brincar tecnológico seria oferecer outras experiências as crianças como a arte, a música, o cinema e literatura moderna e não apenas vivências isoladas e de consumo.

Palavras-chave: Brincar. Jogos digitais. Teoria Crítica. Indústria Cultural. Formação da criança.

SILVA, Roberta Franciele. **The technological playing and its (un) boost in formative and playful during childhood.** 2021. 113 f. Thesis. (Masters in Education) – State University of Londrina, Londrina, 2021.

ABSTRACT

This research is related to the Masters in Education Postgraduate Programme promoted by the State University of Londrina and articulates with the discussions started by the Research and Study Group in Education, Childhood and Critical Theory - GEPETEC/CNPq, by the State University of Londrina. The research emerges with the question: How has the technological playing and the process of (un) boosting ludic formation in childhood in contemporary times been constructed? Research in sites, blogs, and Youtube channels was made to answer this question, starting with the following analysis categories: Childhood, Play, Technology, and Formation, having as the main goal to analyze and reflect the technological playing and the process (un) boost of ludic formation in contemporary society, marked by the mass production and consumption. As specific goals a) categorize the Culture Industry, the Childhood and the technological playing in the goods and consumption perspective; b) reflect about the ludic culture and the process of semi formation during childhood; c) analyze mobile (tablets and smartphones) virtual games and ludic apps accessed by 4 to 5 years old children in present times(2020) and; d) critically reflect about the process of formation and its ludic (im)possibilities looking for new approaches to the playful experience in harmony with the children's humanization. This research is qualitative and is based on the Critical Social Theory discussed by Theodor Adorno (1995) Max Horkheimer (1995), Walter Benjamin (2009), philosophers of the first generation of the Frankfurt School, and second authors that have these philosophers as a reference to their research to understand the contemporaneity from a resistance perspective. The results disclose a contradiction on the appearance and essence of mobile games aiming preschool kids. Although they are presented as formative educational games, they are used as reiteration and management tools of child play, which lead up to pseudo-information. Therefore, it is concluded that the way to supply formative and humanizing experiences through technological games would be by provide to the children different practical knowledge related to art, music, cinema, and modern literature, not only isolated consumption practices.

Keywords: Play. Digital Games. Critical Social Theory. Culture Industry. Children's formation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Página inicial do aplicativo Comidas Divertidas 2.....	59
Figura 2 – Tela de opções de jogos disponíveis no aplicativo.....	62
Figura 3 – Jogo Ângulos/Partes/Inteiros.....	63
Figura 4 – Jogo Padrões	64
Figura 5 – Página inicial do aplicativo Colorir e Aprender	65
Figura 6 – Jogo <i>Pixel Art</i>	68
Figura 7 – Jogo Corpo Humano	69
Figura 8 – Página inicial do aplicativo <i>Play Kids</i>	70
Figura 9 – Tela inicial nas opções Jogos da plataforma	72
Figura 10 – Jogo Cores Musicais	74
Figura 11 – Jogo As Aventuras de Mimi	74
Figura 12 – Jogo Chame o Encanador	75
Figura 13 – Brinquedo Tubos	75
Figura 14 – Hello Kitty	77
Figura 15 – Aproximação jogo Minecraft	78
Figura 16 –Meninos brincando em área bombardeada	86
Figura 17 –Brinquedos para crianças	88
Figura 18 –Antigo cavalo de madeira	91

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Aplicativos mais acessados entre as crianças nos últimos anos	53
Quadro 2 – Aplicativos de Entretenimento	53
Quadro 3 – Aplicativos Educativos	55
Quadro 4 – Redes Sociais e de Mensagem.....	56
Quadro 5 – Jogos de entretenimento	56
Quadro 6 – Jogos Educativos	57
Quadro 7 – Jogos Educativos para análise	58
Quadro 8 – Aplicativo Comidas Divertidas 2	62
Quadro 9 – Aplicativo Colorir e Aprender	65
Quadro 10 – Aplicativo <i>Play Kids</i>	70

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

GEPETEC	Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação, Infância e Teoria Crítica
TICS	Tecnologias da Informação
UEL	Universidade Estadual de Londrina

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	BRINCADEIRAS E JOGOS EM TEMPOS DE TECNOLOGIA	22
2.1	INDÚSTRIA CULTURAL E INFÂNCIA.....	23
2.2	BRINQUEDOS TECNOLÓGICOS: AS CRIANÇAS E O CONSUMO DO BRINCAR.....	29
2.3	DISPOSITIVOS MÓVEIS E A CULTURA LÚDICA DIGITAL	38
3	CULTURA LÚDICA E SEMIFORMAÇÃO NA INFÂNCIA.....	45
3.1	AMBIENTES VIRTUAIS BRINCANTES: O BRINCAR NAS MÃOS	48
3.2	ANÁLISE DOS JOGOS VIRTUAIS E APLICATIVOS	51
4	(DES) POTENCIALIZAÇÃO FORMATIVA E LÚDICA NA INFÂNCIA	83
4.1	INFÂNCIAS LIVRES INFÂNCIAS: POR UMA EXPERIÊNCIA BRINCANTE DE HUMANIZAÇÃO	84
5	CONCLUSÃO.....	101
	REFERÊNCIAS	105

1 INTRODUÇÃO

Caro professor. Sou um sobrevivente de um campo de concentração. Meus olhos viram o que nenhum ser humano deveria testemunhar: câmaras de gás construídas por engenheiros ilustres; crianças envenenadas por médicos altamente especializados; recém-nascidos mortos por enfermeiros diplomados; mulheres e bebês assassinados e queimados por gente formada em ginásio, colégio e Universidade. Por isso, caro professor, eu duvido da educação. Eu lhe formulo um pedido: Ajude seus estudantes a se tornarem humanos. Seu esforço professor nunca deve produzir monstros eruditos e cultos, psicopatas e Eichmanns educados. Ler, escrever e aritmética são importantes somente se servirem a tornar nossas crianças mais humanas¹. (NOVINSKY, 2002, p.10).

A carta escrita por um sobrevivente da Segunda Guerra Mundial (1939-1945) revela as ações desumanas ocorridas durante tal período comandado por Adolf Hitler, sob o regime político nazista e fascista. Financiado pelo alto escalão da elite alemã e com homens e mulheres instruídos intelectualmente, o holocausto provou o quanto o conhecimento técnico construído pela humanidade pode ser usado tanto para humanização quanto para o extermínio do homem.

A carta endereçada a Korczak² vai ao encontro da proposta da Teoria Crítica de uma educação contra a barbárie. A denúncia contida nas palavras expressa a valorização da técnica e a instrumentalização da razão em relação à vida humana, que na contemporaneidade tem impedido o homem de pensar e agir para o bem coletivo, resultando na frieza e incapacidade de amar, visto que o amor é transferido aos bens materiais e para tudo aquilo que a Indústria Cultural falsamente promete como felicidade.

Esses dizeres convidam, portanto, para uma educação mais humana, ética e solidária desde a infância, que possibilite às crianças condições de reflexão a respeito do mundo que as cerca, negando a manipulação da sociedade tecnificada, para construir uma sociedade com mais significado.

A carta ainda reflete o sentimento da pesquisadora de retribuir a formação recebida em uma universidade pública, com viés voltado para a

¹ Carta hipotética escrita por um sobrevivente do holocausto endereçada a Janusz Korczak.

² Janusz Korczak, pseudônimo de Henryk Goldszmit, também conhecido como o Velho Doutor ou o Senhor Doutor, nasceu em Varsóvia, no dia 22 de julho de 1878 ou 1879, e foi assassinado em Treblinka, no dia 5 ou 6 de agosto de 1942) foi médico, pediatra, pedagogo, escritor, autor infantil, publicista, ativista social, oficial do Exército Polaco. Foi um pedagogo inovador e autor de obras no campo da teoria e prática educacional. Foi precursor nas iniciativas em prol dos direitos da criança e do reconhecimento da total igualdade das crianças que hoje encontramos nas Escolas Democráticas. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Janusz_Korczak. Acesso em: 02 abr. 2021.

humanização e formação de crianças pequenas. As crianças, com seus sorrisos, choros, abraços e olhares curiosos, nos fazem olhar o mundo de forma mais humana e potencializam em nós a necessidade de conhecimento.

Essa inquietação pelo objeto de estudo se deu anteriormente ao ingresso no mestrado. Ainda no magistério, a identificação com a Educação Infantil me fez planejar e trilhar um caminho voltado para a educação da infância. Com isso, vieram a escolha certa pelo curso de Pedagogia e a aprovação em um concurso público no município de Londrina, para atuação como professora da Educação Infantil. Ainda, o trabalho de conclusão de curso intitulado “Produções científicas nacionais: ato de ler e a leitura literária na Perspectiva Histórico Cultural” elaborado para requisição final do título de Pedagogia, foi o primeiro passo para o desenvolvimento desta pesquisa, pois a aproximação dos trabalhos com a temática da leitura literária revelou que as crianças são leitoras desde seu nascimento, começando por suas primeiras experiências com o mundo externo, como o toque, o olhar da mãe, a manipulação e observação dos primeiros objetos. Mais tarde, as crianças passam a fazer uso de outros suportes de leitura, quer seja escrita ou através das imagens das telas digitais (SILVA, 2018).

Esta pesquisa também tem relações com as reflexões do Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação, Infância e Teoria Crítica – GEPETEC/CNPq, da Universidade Estadual de Londrina (UEL), concomitante com a disciplina Teoria Crítica na disciplina “Semiformação e Educação no contexto da Sociedade Danificada: para além do território demarcado”, cursada ainda no primeiro semestre de 2020 no Programa de Pós-graduação *Stricto Sensu*, Mestrado em Educação, da mesma universidade. Entre as discussões desenvolvidas nas reuniões do grupo de estudos, chamou a atenção o poder da Indústria Cultural em atribuir valor à cultura, manipular e controlar as ações de compra e consumo exercendo uma forte influência sobre o gosto dos adultos e crianças.

Atrelada à experiência de presenciar cotidianamente na escola infantil casos em que, cada vez mais, a tecnologia tem se materializado nas brincadeiras infantis e preenchido parte da rotina familiar, nasceu na pesquisadora a necessidade de compreender como as crianças têm feito uso dos chamados dispositivos móveis – *tablets* e *smartphones* – em uso de jogos e aplicativos acessados através desses aparelhos e que tem sido potencializado entre as crianças na pandemia.

Desse modo, o **objetivo geral** da pesquisa é analisar e refletir sobre

o brincar tecnológico e o processo de (des) potencialização formativa e lúdica da infância na sociedade contemporânea, demarcada pela produção de mercadorias e de consumo. Os **objetivos específicos** são: a) caracterizar a Indústria Cultural, a Infância e o brincar tecnológico à luz do consumo e mercadoria; b) refletir sobre a cultura lúdica e o processo de semiformação na infância; c) analisar jogos virtuais e aplicativos lúdicos acessados por crianças entre 4 e 5 anos de idade no contexto atual (2020) por meio de dispositivos móveis (*tablets* e *smartphones*), e; d) refletir criticamente sobre o processo de (des) potencialização formativa e lúdica em busca de novos olhares para a experiência brincante em sintonia à humanização infantil.

O problema de pesquisa pauta-se na seguinte questão: Como tem se constituído o brincar tecnológico e o processo de (des) potencialização formativa e lúdica na infância em tempos contemporâneos? Como desdobramento, evidencia-se a questão secundária: Quais os principais jogos que as crianças em idade pré-escolar acessam por meio dos celulares e tablets e suas implicações no processo de (des) potencialização formativa e lúdica da infância?

A metodologia da pesquisa, de caráter qualitativo, é um estudo bibliográfico e descritivo a partir das discussões de Adorno (1995) e Horkheimer (1995) – filósofos da primeira geração da Escola de Frankfurt – e de autores secundários, como: Oliveira e Agostini (2020), Silva (2012), Silva e Afonso (2018), Zanolla (2007), Oliveira (2020), Lira (2009), que tomam o pensamento desses filósofos como referencial de pesquisa para compreender a contemporaneidade a partir de um pensamento de resistência. Ainda, apresenta uma análise crítica de conteúdo e forma dos jogos virtuais direcionados à infância, e que foram mais acessados pelas crianças de 4 e 5 anos por meio do “novo brinquedo tecnológico” – *tablets* e *smartphones* – no ano de 2020. Assim, para a análise crítica dos jogos mais acessados pelas crianças, foi realizada uma busca na internet em *sites*, *blogs* e canais do *YouTube* a partir das seguintes categorias de análise: Infância, Brincar, Tecnologia e Formação. A partir dos jogos e aplicativos mais acessados, foram selecionados os 3 com maior destaque na faixa etária de 4 e 5 anos, para fins de análise do conteúdo, objetivo, publicidade, entre outros elementos.

Para além da teoria tradicional que apenas capta a realidade, a Teoria Crítica busca apresentar a realidade visando a sua superação. De acordo com Nobre (2004), a Teoria Crítica não é neutra, pois,

[...] a análise do existente a partir da realização do novo – que se insinua existente, mas ainda não é – permite a apresentação de ‘como as coisas são’, enquanto obstáculos à realização das suas potencialidades melhores: apresenta o existente do ponto de vista das oportunidades de *emancipação* relativamente a dominação vigente. (NOBRE, 2004, p. 10).

Assim, a Teoria Crítica procura apresentar “as coisas como são”, excluindo de si teorias utópicas, normativas e positivistas, a partir do desenvolvimento histórico e de um diagnóstico do presente “tanto dos potenciais emancipatórios, quanto dos obstáculos à emancipação” (NOBRE, 2004, p. 10).

Sendo a Teoria Crítica da Sociedade a concepção filosófica adotada para essa pesquisa, é crucial esclarecer o contexto social e político para o surgimento da escola de Frankfurt. Um dos objetivos da Teoria Crítica da Sociedade é levar à reflexão social e criar possibilidades mais emancipadoras desde a tenra idade, de modo a romper com os processos de desumanização e barbárie ocorridos nos campos de concentração.

A Escola de Frankfurt foi fundada em 1922 por Félix J. Weil, sob o nome de *Institut Fur Sozialforschung* (Instituto de Pesquisas Sociais), tendo a participação dos intelectuais Max Horkheimer (1895-1873); Theodor Adorno (1903-1969); Herbert Marcuse (1898-1979); Walter Benjamin (1892-1940); Jurgen Habermas (1929) e outros intelectuais pertencentes às áreas da psicologia, economia, história e outros. Apenas após a Segunda Guerra Mundial é que passa a ser conhecida como Escola de Frankfurt. De base marxista e compactuando com o objetivo de compreender o homem e refletir a respeito da realidade, esses intelectuais procuraram em outras abordagens do conhecimento elementos que possibilitassem pensar na tensão constante entre sociedade, indivíduo, infância, cultura, educação e formação, para além da luta de classes entre a burguesia e proletariado gerado pelo capitalismo (NOBRE, 2004).

Vivendo em um período de guerra, os intelectuais da primeira geração³ da Escola de Frankfurt viram as ideologias nazifascistas se propagarem pelo mundo, principalmente pelos meios de comunicação. Durante o regime de Adolf Hitler⁴, foram utilizados símbolos como a suástica, a música, a televisão e os jornais

³ A primeira geração da Escola de Frankfurt (anteriormente Instituto de Pesquisa Social) antecede a tomada de Hitler ao poder e foi composta por intelectuais de esquerda como Theodor Adorno, Max Horkheimer, Walter Benjamin, Herbert Marcuse, Erich Fromm, Otto Kirchheimer, Friedrich Pollock e Leo Loewenthal e antecede a tomada de Hitler ao poder (NOBRE, 2004).

⁴ Adolf Hitler foi um político alemão que serviu como líder do Partido Nazista (National sozialistische Deutsche Arbeiterpartei; NSDAP), Chanceler do Reich (de 1933 a 1945) e Führer ("líder") da

como forma de disseminação e controle ideológico. Com esses ocorridos, Adorno e Horkheimer perceberam a falha na crença iluminista de que o avanço científico, aliado ao conhecimento, seria capaz de levar os homens ao avanço da moral; ao contrário, levou-os para a irracionalidade técnica, como visto pelo mundo durante a Primeira Guerra Mundial, período que perdurou de 1914 a 1918.

Para esses filósofos, a Segunda Guerra Mundial (1939-1945) demonstrou como a razão, o conhecimento e a ciência podem ser usados também para a maldade e destruição da própria humanidade, assim como, por exemplo, o uso de tecnologias em massa para o extermínio de milhares de pessoas nas câmaras de gás dos campos de concentração e a Bomba de Hiroshima e Nagasaki⁵. Assim, para esses intelectuais, a guerra foi a autodestruição da razão iluminista, visto que o conhecimento, que deveria libertar e iluminar, conduziu os homens à contradição entre produção e destruição, dominação e progresso (ZANOLLA, 2007).

Drumond (2017), em sua tese de doutorado, ao analisar as cartas trocadas entre Hitler e Joseph Goebbels⁶, entre os anos de 1925 e 1939, destaca que os meios de comunicação da época foram usados como uma das principais estratégias de manipulação de massa para constituição do nazismo a partir da opinião pública. Em uma das cartas registradas por Joseph Goebbels, ministro da propaganda, fica clara a influência ideológica da propaganda, criada para persuadir e conseguir adeptos à doutrina nazista durante a guerra.

[...] A propaganda deve, portanto, ser sempre essencialmente simples e repetida. Afinal de contas, obterá resultados básicos, no sentido de influenciar a opinião pública, aquele que puder reduzir à sua expressão mais simples, e que tenha a coragem de persistir em apresentá-los sempre na sua forma simplificada, apesar das objeções intelectuais (GOEBBELS, 1942, *apud* DRUMOND, 2007, p. 12).

A partir do século XX, a Indústria Cultural ganha força e é

Alemanha Nazista de 1934 até 1945. Como ditador do Reich Alemão, ele foi o principal instigador da Segunda Guerra Mundial na Europa e figura central do Holocausto. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Adolf_Hitler. Acesso em: 04 mai. 2021.

⁵ Os bombardeamentos atômicos das cidades de Hiroshima e Nagasaki foram realizados pelos Estados Unidos contra o Império do Japão durante os estágios finais da Segunda Guerra Mundial, em agosto de 1945. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Bombardeamentos_de_Hiroshima_e_Nagasaki#:~:text=A%20bomba%20.%20at%C3%B4mica%20de%20ur%C3%A2nioNagasaki%20em%209%20de%20agosto. Acesso em: 04 mai. 2021.

⁶ Paul Joseph Goebbels foi um político alemão e ministro da Propaganda na Alemanha Nazista, entre 1933 e 1945 (DRUMOND, 2007).

caracterizada como forma de manipulação e de adaptação dos indivíduos à instrumentalização da razão, no qual o uso da razão é feito em nome de um progresso que tem como objetivo a manutenção do capital e do poder dos homens sobre eles mesmos, sem noções morais e éticas. De acordo com Zanolla (2007), o termo Indústria Cultural refere-se aos meios de comunicação como a televisão, o jornal, as revistas, o rádio e o entretenimento que o capitalismo transformou em mercadoria. Nesse sentido, à medida que o capital manipula a cultura como entretenimento, ele domina e padroniza os sujeitos. Podemos dizer que na Indústria Cultural existe a clara separação entre a arte e o artista, pois nela o artista torna-se uma celebridade e a arte uma mercadoria, resultando na massificação das atitudes humanas em comum acordo ao capital.

As crianças nascem hoje imersas em um mundo muito diferente daquele do século passado. As relações sociais e as experiências vividas pelas crianças no mundo contemporâneo afastam-se daquelas apresentadas por historiadores da infância, como Ariès (1998) e Postman (1999). Hoje as crianças nascem em uma sociedade caracterizada pela massiva produção de tecnologias digitais da informação, que permeiam sua rotina diária transformando seu modo ver, pensar, agir e relacionar-se com o mundo.

Nessa sociedade do consumo, as crianças são potenciais consumidores de bonecas, bonecos, personagens animados, carrinhos de corrida, trens, bichos de pelúcia, sandálias, roupas, alimentos, jogos eletrônicos, somados a outros brinquedos que imitam pessoas e objetos do mundo adulto, produzidos por indústrias próprias para o público infante-juvenil, “[...] se o lucro é a motivação primária da criação 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” (LINN, 2006, p. 96), colocando em evidência o quanto a infância hoje é dirigida pelos avanços da produção mercadológica. Corroborando, Lira (2011, p. 880) destaca:

[...] à compreensão moderna de infância – como uma fase de fragilidade e carente de orientação e formação – associaram-se a uma série de estratégias entre elas, os jogos, o brinquedo e o brincar, podendo ser reconhecidos como aparatos e práticas comprometidos com a determinação das condições de existência dos infantis e de suas formas de subjetivação.

Nesse contexto, os *smartphones* e *tablets* compõem atualmente o

universo das crianças, o que passou a ser tido por elas como uma nova forma de brincar e se relacionarem entre si (OLIVEIRA, 2011). Isso porque a Indústria Cultural atua no campo da diversão e entretenimento, fazendo um apelo ao consumo e compra voltado ao público infantil por meio de comerciais, propagandas, *Youtubers* e até mesmo entre as próprias crianças, criando necessidades de compra.

Enquanto isso, ao mesmo tempo em que seduz as crianças, esse mercado é capaz de culpabilizar os pais de forma subliminar, devido à ausência destes por seu investimento cada vez mais no mundo trabalho ou em atividades domésticas, passando a mensagem de que presentear as crianças com aquilo que elas pedem compensará o tempo não vivido, suprimindo falsamente a ausência gerada pelo próprio capital.

Segundo Silva e Afonso (2018, p. 207), a realidade moderna conduz as crianças para um novo lúdico, tornando-as reféns da Indústria Cultural. “As estratégias de marketing, que antes se restringiam ao campo das empresas de brinquedos, hoje seduzem e estimulam maciçamente as crianças para o consumo”. Adorno e Horkheimer (1985), ao caracterizarem a Indústria Cultural, destacam:

Sua ideologia é o negócio. A verdade em tudo isso é que o poder da indústria cultural provém da sua identificação com a necessidade produzida, não da simples oposição a ela, mesmo que se tratasse de uma oposição entre a onipotência e a impotência (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 9).

Segundo Oliveira (2011), a indústria cultural se caracteriza como um mercado do conhecimento que transforma os bens culturais em mercadorias, e que tem a potencialização de seu consumo entre as massas na medida em que a cultura é vendida como entretenimento e lazer, com isso, ao se apropriarem desse falso prazer e satisfação momentânea, é gerado um abismo entre o conhecimento e a formação humana.

Diante da lógica de uma sociedade movida pelo capital, Oliveira (2011) destaca que “o consumo é uma prática com valor, que se aprende desde a infância. Considera-se que essa prática está relacionada a outros processos como o uso dos meios de comunicação, o acesso à mídia e as interferências da indústria cultural” (OLIVEIRA, 2011, p. 79).

A cultura tecnológica lúdica na infância tem se configurado de maneira veemente entre as crianças de 4 e 5 anos. O brincar virtual tem assumido um lugar

de preferência no mundo infantil em detrimento de outras experiências lúdicas e interativas entre crianças, em especial, no momento atípico que o mundo vivência por conta do estado de pandemia decretado em 2020, devido à Covid-19. As crianças passaram a ficar confinadas dentro de casa, resultando no maior uso das ferramentas digitais. Assim, os jogos têm preenchido grande parte do tempo delas enquanto estão fora da escola infantil, expropriando das crianças outras experiências lúdicas que acontecem no brincar espontâneo e que são potencializadas pela fantasia e imaginação.

Acerca dos brinquedos tecnológicos, as autoras Silva e Afonso (2018, p. 208) revelam que “a diferença é que, neles, o roteiro da fantasia é pré-programado, assim como seu caminho é virtual. As lutas, as imagens, as histórias virtuais são narcisistas e miméticas”, nesse sentido a criança não comanda a brincadeira nem reelabora seu pensamento, apenas executa ações sem imaginação e descoberta.

Em meio à flexibilização da Indústria Cultural, autores da Teoria Crítica como Oliveira (2011), Oliveira e Agostini (2020) e Piassa (2020) destacam as novas possibilidades que as tecnologias digitais trouxeram para a vida moderna. Contudo, chamam a atenção para a terceirização das relações humanas, as quais passaram a desumanizar o homem ao permitir que ele possa “habitar, interagir, amar, sofrer, gozar e até pensar num mundo alternativo” (OLIVEIRA; AGOSTINI, 2020, p. 5) virtual, refletindo na (de) formação do pensamento crítico reflexivo pelo fetichismo da mercadoria, no qual há uma inversão de valores em que a mercadoria se torna sujeito e o sujeito torna-se a mercadoria.

Isso recai nos apontamentos feitos por Adorno e Horkheimer (1985) acerca da Indústria Cultural, que para eles dificulta o exercício da reflexão e da crítica, negando aos sujeitos a possibilidade de emancipação. Conforme Silva (2019, p. 73), para Adorno, “a educação para ser crítica, deve estar atenta aos limites formativos que a própria sociedade impõe”. Assim, uma educação emancipatória não se define pelo abandono da técnica, mas, em ações humanizadoras frente ao outro.

Desse modo, organizamos esta pesquisa em quatro capítulos. No **capítulo inicial** que compreende a introdução apresentamos a metodologia da pesquisa e o contexto de surgimento da Escola de Frankfurt e da Teoria Crítica.

No **segundo capítulo**, buscamos apresentar as relações entre as concepções de crianças e infâncias na sociedade contemporânea, e sua relação com a produção de uma indústria do brincar para elas. No **terceiro capítulo**, realizamos a

análise dos jogos virtuais e aplicativos mais acessados pelas crianças de 4 a 5 anos; nele ainda discutiremos o conceito de semiformação que permeia o universo lúdico na atualidade. No **quarto e último capítulo**, desenvolvemos uma reflexão sobre a (des) potencialização formativa e lúdica em busca de novos olhares para a experiência brincante em sintonia com a humanização infantil.

De acordo com a Teoria Crítica, a intenção de uma educação crítica em meio às influências exercidas pela Indústria Cultural torna-se acrítica, já que ela impede as possibilidades dos homens de pensarem por si, anulando assim os processos de potencialização da educação. Dessa forma, é preciso um pensamento de resistência contra as múltiplas formas de dominação, pois “a única concretização efetiva de emancipação consiste em que aquelas poucas pessoas interessadas nesta direção orientem toda sua energia para que a educação seja uma educação para a contradição e para a resistência” (ADORNO, 1985, p. 1).

Neste ínterim, almejamos que este trabalho contribua para compreensão do brincar das crianças por meio do uso das tecnologias digitais, tecendo um olhar apurado e humanizador sobre os limites, possibilidades e implicações no que tange ao desenvolvimento da criança e o construto de sua humanidade.

2 BRINCADEIRAS E JOGOS EM TEMPOS DE TECNOLOGIA

A essência do brincar não é um 'fazer como se', mas um fazer sempre de novo, transformação da experiência mais comovente em hábito

(BENJAMIN, 2009, p. 102)

Este capítulo objetiva caracterizar a Indústria Cultural, a infância e o brincar tecnológico à luz do consumo e mercadoria enquanto conceito, principalmente porque a tecnologia digital tem estado cada vez mais presente na vida das crianças e suas infâncias. Para isso, buscamos pensar neste contexto pelos limiares da Teoria Crítica de Sociedade e dos principais conceitos que permeiam o pensamento dos filósofos da Escola de Frankfurt.

A reflexão proposta pela Teoria Crítica da Sociedade acerca da formação ainda na infância, vislumbra o próprio objetivo da teoria em compreender criticamente a organização e transformações na sociedade, e assim os elementos responsáveis pela formação cultural dos homens. Nesta perspectiva teórica e filosófica, é preciso oportunizar às crianças uma formação crítica e emancipatória frente às contradições na contemporaneidade desde a menor idade. Para Silva (2018), Adorno e Horkheimer reconhecem a relevância do conhecimento científico, contudo, destacam que “a humanidade tem sofrido as consequências inadiáveis do descompasso entre o desenvolvimento das forças produtivas e a devastação da natureza interna e externa” (SILVA, 2018, p. 46).

Em relação ao contexto contemporâneo, há a presença evidente do brincar das crianças por meio do uso das tecnologias digitais, assim como o forte apelo da Indústria Cultural, que transformou o brincar e as relações humanas em mercadoria, criando nos adultos e crianças cada vez mais necessidades e desejos de consumo, pois, segundo Momo e Costa (2010, p. 970), “a sociedade que moldava os membros como produtores foi substituída por essa que os molda como consumidores”.

Para que possamos melhor explicitar o uso de tecnologia e seu poderio sobre a vida humana, tanto de adultos quanto de crianças, recorreremos ao período de travessia, quando em 20 de março de 2020 a Organização Mundial da Saúde (OMS) decretou estado de pandemia mundial causada pelo Coronavírus, que provoca a doença denominada de Covid-19. Diversos países, com o passar dos dias,

fecharam suas fronteiras e estados brasileiros estabeleceram medidas de contingência como *lockdown* e uso de máscaras de proteção.

Com o funcionamento apenas de serviços considerados essenciais, as aulas presenciais foram temporariamente suspensas no país, e nos meses seguintes iniciaram gradativamente por meio do ensino remoto em todos os níveis da educação escolar, a princípio pelas instituições privadas e, posteriormente, as instituições públicas aderiram ao formato, a fim de oferecer aos educandos os conteúdos mínimos previstos no currículo escolar de cada nível de ensino. Nesse contexto, pais, mães, avós e familiares em geral das crianças matriculadas em creches (0-3 anos) e pré-escolas (4-5/6 anos), passaram a auxiliar as crianças nas atividades enviadas pelos professores, que de certa forma também tiveram que se reinventar e incorporar em suas aulas a linguagem digital, nesse momento em que as tecnologias digitais se mostraram como única forma de interação.

É inegável que a partir da pandemia as tecnologias da informação se mostraram ainda mais potentes e essenciais na vida humana durante o período de isolamento social, no sentido de aproximar as pessoas e de criar condições de levar o homem a qualquer lugar sem precisar se locomover fisicamente. Ao possibilitar a comunicação e interação virtual através das telas, conseqüentemente, o mundo de modo geral passou a fazer maior uso dos dispositivos móveis para trabalho, educação, diversão e entretenimento. Não foi diferente entre as crianças, que também encontraram nesses aparelhos uma forma de comunicação, de ir à escola e de brincar.

Nesse contexto, com a expansão da venda e uso de *smartphones*, as brincadeiras por meio de aplicativos de jogos foram ainda mais potencializadas pelo isolamento e passaram a fazer parte da rotina das crianças e dos pais, que encontraram nas telas a possibilidade de entreter as crianças durante o trabalho em *home office*, além de permitir a comunicação e contribuir com a aprendizagem nas aulas remotas. Dessa forma, em 2020 essas ferramentas de comunicação, mais do que nunca, passaram a se configurar como a extensão dos corpos das crianças e adultos, e tornaram um hábito a permanência por longas horas em frente às telas jogando, brincando ou interagindo nas redes sociais.

2.1 INDÚSTRIA CULTURAL E INFÂNCIA

É preciso pontuar que as crianças sempre existiram e que a infância

é uma concepção construída culturalmente de acordo com os interesses sociais de cada época, assumindo múltiplos sentidos em cada contexto.

Comungando com o pensamento dos autores Kuhlmann e Fernandes (2004), a infância nada mais é do que a representação que os adultos fazem sobre os primeiros anos de vida da criança, para eles a “história da infância seria então a história da relação da sociedade, da cultura, dos adultos, com essa classe da idade, e a história da criança seria a história das relações da criança entre si e com os adultos, com a cultura e a sociedade (KULHMANN; FERNANDES, 2004, p. 15). A partir disso, entendemos a criança como um ser biológico, que necessita de cuidados para sobreviver e que sofre transformações com o passar do tempo, enquanto a infância é a conotação que se dá ao sujeito em seus primeiros anos de vida, diferente da vida adulta, e está relacionada às expectativas dos adultos dentro de uma sociedade.

A concepção social sobre as crianças e suas infâncias é notável e varia ao longo da história. As obras de arte revelam que, ainda no período medieval, havia uma adultização das crianças percebida nas vestes e ambientes em que eram representadas. Sem tratamentos especiais, logo que cresciam e não necessitavam mais de cuidados constantes, as crianças eram inseridas na vida adulta, compartilhando das mesmas conversas, afazeres domésticos e trabalhos braçais, sem cuidados médicos ou de higiene, não havia um espaço nesse contexto para elas.

Para Postman (1999), existiram marcos históricos e sociais para o aparecimento de um sentimento de infância. As mudanças econômicas contribuíram de maneira decisiva para compreensão das particularidades que pertencem às crianças e suas infâncias, o surgimento da sociedade industrial, da prensa e da escola exigiram uma nova concepção de infância, pois o novo modo de vida passa a exigir uma sociedade com crianças letradas e treinadas para o mundo adulto, pois as concepções de crianças e infâncias ao longo da história sempre esteve orientada sobre o papel da criança em cada sociedade, por isso, “[...] a civilização europeia inventou as escolas. E ao fazê-lo, transformou a infância numa necessidade” (POSTMAN, 1999, p. 50).

Mesmo após as sociedades terem passado a olhar para as crianças como sujeitos que possuem suas particularidades, a realidade vivenciada por elas ao longo da história sempre foi uma realidade administrada pelo mundo adulto, e hoje ainda mais, pois é fortalecida pela Indústria Cultural. Essa administração da vida das

crianças é revelada quando exigimos destas uma preparação para o futuro, ou até mesmo no brincar e nos brinquedos, pois com cada vez mais brinquedos industrializados, o brincar das crianças aparece submerso enquanto o brinquedo assume o destaque com seu valor de mercadoria, aparência e o *status* que ele oferece a quem o detém, o que tem influenciado diretamente o processo de formação das crianças e hábitos cada vez mais consumistas.

Acerca da infância e do brincar, a Teoria Crítica tem como referência o filósofo Walter Benjamin (1892-1940). Sua recente obra publicada no Brasil pela Editora Nau em 2015, e intitulada “A hora das crianças” é composta por resenhas, conferências, resenhas de livros e histórias durante participações do autor em programas de rádio em Berlim e Frankfurt, e nos dão uma clara compreensão do conceito de infância que se estende aos dias atuais.

Para Benjamin (2009), a criança é um ser histórico-social, produtora de cultura e com uma grande capacidade criadora para produzir seus próprios brinquedos, enredos e tramas em sua própria experiência. Para tanto, é preciso que as crianças tenham oportunidades de criação e de experienciar as brincadeiras, o que se distancia dos produtos prontos e plastificados que as crianças fazem uso e que tanto a Indústria Cultural insinua. De acordo com o autor, “quanto mais atraentes, no sentido corrente, são os brinquedos, mais se distanciam dos instrumentos de brincar; quanto mais ilimitadamente a imitação se manifesta neles, tanto mais se desviam da brincadeira viva”, podemos destacar assim que a indústria dos brinquedos administra o brincar das crianças ao deixar de lado os gostos, preferências e oportunidades de criar das crianças e que são tarefas realizadas durante as brincadeiras infantis (BENJAMIN, 2009, p. 93).

As brincadeiras que são vivenciadas e que consistem na participação espontânea das crianças são entendidas por Benjamin como aquelas que mais contribuem para que a criança se relacione com o mundo a sua volta, pois nelas as crianças vivenciam a fantasia e exteriorizam seus sentimentos, representando, portanto, a completa realidade.

Nos dizeres de Lira (2011), a infância diz respeito ao entendimento dos adultos sobre o período em que a criança é pequena, frágil e necessita de cuidados, e a criança o sujeito que vive esse período a partir da concepção que os adultos têm delas. Se a infância é caracterizada pelos adultos, então como as crianças vivenciam o mundo moderno?

Para Jardim (2003, p. 28), a criança no mundo de hoje é pensada como um “devir” e, portanto, precisa “dispor de um saber o qual ela mesma ajuda a fabricar, e que deve ser reconhecido nas suas experiências cotidianas, onde se subjetiva e encontra no seu brincar um campo para sua constituição”. No que diz respeito ao conceito de infância, Moreno (2012) aponta diferenças e semelhanças, revelando que as crianças possuem suas especificidades e necessidades de atenção e carinho, como também são diretamente afetadas pelas mudanças de tempo e espaço:

[...] a criança hoje assemelha-se e se afasta da criança do passado, pois esta vive sua infância num contexto bastante diferente do de ontem. Assemelha-se no que diz respeito à especificidade do ser criança, sua dependência do adulto, sua espontaneidade, criatividade, curiosidade, o brincar. Afasta-se em razão das mudanças da sociedade contemporânea, que contribuíram e muito para o desenvolvimento infantil, assim como, influenciaram suas relações com os adultos em razão dos direitos que lhe foram conferidos, do acesso a uma sociedade que vive aceleradamente. (MORENO, 2012, p. 57).

Assim, ao tratar da criança e infância, conjugam-se “crianças e infâncias” em decorrência da pluralidade infantil que são determinadas a partir do contexto cultural, histórico, social, político, econômico e ideológico.

Em corroboração, Oliveira (2011), ao tratar da constituição do ser criança na sociedade capitalista, avulta que a vida humana tem se caracterizado no século XXI como uma corrida, uma vez que se vive regulado pelo incessante “*tic-tac*” do relógio. Com isso, as pessoas cada vez mais estão competindo entre si na vida amorosa, no trabalho e nas redes sociais, com o número de seguidores e *likes*. Nesta sociedade cada vez mais individualista, as crianças são cada vez mais cobradas para serem adultas o quanto antes.

Um exemplo são as roupas fabricadas para mulheres adultas e que se reduzem para as crianças; maquiagens infantis; bonecas adultas que vendem uma imagem erótica da mulher e programas de televisão, que de diferentes formas transmitem às crianças a mensagem de que ser criança é um período de limitações, causando uma ansiedade pela antecipação da vida adulta, permeando esse período de contradições entre infância e inocência, brincar e consumo.

Na contemporaneidade, sendo a infância caracterizada pelo consumo, o mercado conta com uma indústria direcionada para as crianças com uma produção massiva de roupas, brinquedos, guloseimas, jogos pedagógicos, filmes,

livros, personagens infantis com princesas e super-heróis da Disney e outros mais. Para comercialização em massa desses produtos, a indústria conta com a eficiência do *marketing* e a veiculação de comerciais e propagandas na televisão e internet. Assim, as crianças deste século são consideradas consumidores em potencial pela indústria de brinquedos devido ao grande poder de compra que elas exercem sobre os pais e por tratar-se de um público de fácil persuasão alimentada pela Indústria Cultural.

As diferenças e semelhanças entre as crianças e suas infâncias no passado e no mundo atual, destacadas nos trabalhos de Lira (2009), Oliveira (2011) e Zanolla (2007), estão presentes em dois documentários brasileiros produzidos no início do século XXI que caracterizam a relação entre infância e consumo.

Produzido no início do século XXI, o documentário “A invenção da Infância” (2002), dirigido por Liliana Sulzgbach, evidencia o quanto o mercado do consumo é capaz de influenciar as ações até mesmo das crianças. Se por um lado tem-se crianças que vivem em meio à escassez e que sonham em poder brincar; do outro, temos crianças que já incutiram em seu pensamento a lógica do capital através da Indústria Cultural. Estas crianças, desde muito pequenas, contam com uma agenda repleta de atividades comparável à dos adultos, com aulas escolares, tarefas, aulas de balé, de línguas e de esportes, pensadas de acordo com as crianças entrevistadas para um futuro promissor, “nunca se gostou tanto das crianças e ao mesmo tempo, hoje, se produzem cada vez menos crianças e cada vez mais se dispõe de menos tempo e espaço para elas” (LEITE FILHO, 2001, p. 52).

Em “Criança, a alma do negócio”, documentário dirigido por Estela Renner e Marcos Nisti (2007), vemos como a publicidade e a propaganda levam as crianças e pais a estabelecerem relações entre consumo e felicidade, descaracterizando o brincar e tornando-o midiático e administrado.

A infância hoje é moldada pela Indústria Cultural que através da televisão, rádio, *outdoors*, revistas, jornais e outras mídias, atrela valor aos bens culturais a serviço do sistema capitalista, que incentiva e inculca amplamente necessidades para o consumo, colocando as crianças em uma situação de manipulação e administração da consciência e do ser criança.

O termo Indústria Cultural surge com Adorno e Horkheimer em 1947 e reflete as transformações do mundo moderno, o processo de industrialização e os avanços da técnica, sendo o ápice das críticas da Escola de Frankfurt o terror

instaurado a partir da II Guerra mundial (1945). Ao utilizarem o termo Indústria Cultural, esses pensadores refletem criticamente sobre como a produção em massa nas fábricas passou a ser transposta para as artes e a cultura, sendo poderosa instituição submissa ao capital. Configurando-se como um conjunto de meios de comunicação acessível, a Indústria Cultural gera necessidades e desejos de consumo, como também a acumulação de bens descartáveis, e ao mesmo tempo padroniza os gostos com vistas a uma falsa realidade mediada pela técnica.

Comungando da Teoria Crítica, Zanolla (2012, p. 14), ao tratar da Indústria da Cultura, apresenta elementos importantes para reflexão acerca da (de) formação cultural a partir da infância, para a autora e para Horkheimer e Adorno em 1947

O termo significa a existência de uma rede como fruto da reorganização do sistema capitalista em âmbito cultural no sentido de conservar mecanismos de dominação e exploração no período que se seguiu à Revolução Industrial. Com ênfase na expansão capitalista após a Segunda Guerra Mundial, se processa globalmente uma nova de Arte e estética como produtos de preservação do lucro. A abertura de fronteiras rumo à expansão do capital, a flexibilização das leis trabalhistas, a implantação do sistema neoliberal, a criação da publicidade, o investimento no lazer e no entretenimento e os desdobramentos racionais desses efeitos nos meios de comunicação no sentido de fomentar o consumo, são elementos básicos para a constituição da indústria cultural. (ZANOLLA, 2012, p. 14).

Em uma sociedade caracterizada pelo fetiche unânime da mercadoria, os homens buscam de forma desenfreada a satisfação de seus desejos e necessidades provenientes do próprio capital, tornando-os prisioneiros de um sistema econômico e condicionados a uma realidade imposta, o que é denominado por Adorno como sociedade administrada. Nesse contexto, aos olhos da indústria as crianças não são poupadas, mas são alvo de uma indústria que causa nelas desejos que são implicitamente criados pelo próprio mercado com uma promessa de satisfação e uma vida benemerente, mas que tem como objetivo de garantir a dependência e servidão das crianças (ZANOLLA, 2007).

A administração da vida humana é uma das características da Indústria Cultural, que condiciona os indivíduos a agirem conforme os ditames da ordem vigente, para Crochik (2003 apud Santos, 2020, p. 211) “o progresso, que permite uma vida mais confortável e segura, colabora também com a imobilização

social e com a infelicidade humana”. Nesse sentido, concordamos com o objetivo da Teoria Crítica da necessidade de uma formação para resistência e superação da ordem estabelecida, na perspectiva de uma mudança em compromisso com a desbarbárie social. Para a escola de Frankfurt, uma educação emancipatória assume uma relevância social capaz de levar os sujeitos ao pensamento reflexivo, de renunciar ao comodismo e à alienação que a sociedade impõe, resistindo às amarras do capital através do esclarecimento por meio dos processos de formação. Kramer (2020) considera:

Creio que o nosso maior objetivo é construir uma educação fundada no reconhecimento do outro e suas diferenças de cultura, etnia, religião, gênero, classe social, idade. [...] é preciso combater a desigualdade e educar contra a barbárie, o que implica uma ética e exige uma perspectiva de formação cultural que assegure sua dimensão de experiência crítica. (KRAMMER, 2020, p. 7).

No que diz respeito aos direitos da criança, cabe ao adulto proporcionar a ela carinho, aconchego e fazer com que se sinta protegida e amada, mas, sobretudo, perspectiva-se que seja oportunizado às crianças ainda pequenas a construção de um pensamento crítico para agirem no enfrentamento da sociedade marcada pela dominação e administração dos bens culturais e do brincar na infância.

2.2 BRINQUEDOS TECNOLÓGICOS: AS CRIANÇAS E O CONSUMO DO BRINCAR

Conforme o dicionário Aurélio da Língua Portuguesa (2000, p. 109), a brincadeira é definida como “ato ou efeito de brincar; brinquedo, jogo de criança; brincadeira, entretenimento, passatempo, divertimento, brinquedo; gracejo, pilhéria”. Com essa definição, entendemos que, para haver a atividade brincante, é necessário um ambiente, brinquedo ou jogo.

Na contemporaneidade encontramos uma nova forma de brincar das crianças. Brincadeiras tradicionais como empinar pipa, esconde-esconde, pião, passa-anel, pega-pega, ciranda, amarelinha, dança das cadeiras, brincadeiras cantadas, brincadeiras que partiam da própria produção das crianças, brinquedos sem valor comercial e outras brincadeiras que não demandam material algum, passaram a concorrer com brinquedos cada vez mais industrializados e tecnológicos,

transformando o brincar em um mero objeto.

Os avanços tecnológicos e a oferta de empregos nos grandes centros neste século fizeram com que muitas famílias mudassem sua forma de viver, passando a residir nas cidades permeadas por prédios e com um trânsito de automóveis cada vez mais crescente, onde as ruas e espaços ao ar livre passaram a ser não mais um lugar convidativo e aguardado pelas crianças para brincadeiras e encontro entre crianças, mas, tem se tornando um espaço restrito para elas.

O alto índice de violência, a falta de acesso, as condições econômicas familiares e tempo das famílias com as crianças são, entre outros, alguns dos fatores que contribuíram para que as brincadeiras infantis se restringissem aos espaços cimentados, já que os poucos parques ao ar livre, em sua maioria, sempre estiveram localizados nas regiões centrais das cidades ou se tornando pontos de criminalidade e violência.

Nesse contexto em que os espaços ao ar livre para as crianças estão cada vez mais cerceados e em um mundo com mercados inteiros destinados à infância, a Indústria Cultural encontra no mercado infantil um terreno fértil para seduzir e criar necessidades de consumo em demasia para crianças e também a adultos, que passaram a consumir os mesmos calçados, vestuários e acessórios produzidos para o público infanto-juvenil, refletindo uma necessidade de vivenciar aquilo que não foi vivido pelos adultos outrora. De acordo com Silva (2012), “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).

Se na década de 1990 a indústria dos brinquedos lançou uma gama de bonecas e bonecos que interagem com as crianças: carrinhos com controle remoto e bichinhos virtuais que necessitam de cuidados básicos como alimentação, higiene e sono, hoje encontramos uma vasta opção de brinquedos cada vez mais tecnológicos que tem exigido do sujeito brincante pouca ou nenhuma imaginação durante a brincadeira. Nesse contexto social mercadológico, as crianças têm experimentado situações lúdicas via aparelhos eletrônicos, como: *smartphones*, *tablets* e *consoles de videogame*, que neste século passaram ainda mais a atingir o público infantil em decorrência da expansão da internet. Se outrora tínhamos um esquecimento pelas brincadeiras tradicionais em detrimento dos brinquedos comerciais robotizados, hoje essa desvalorização se faz ainda mais aparente através de uma indústria capaz de

atrair as crianças pelos sons, pelas cores e personagens, conferindo cada dia mais a esses aparelhos uma maneira de brincar e interagir com o mundo que se distancia das brincadeiras tradicionais.

O mercado midiático na contemporaneidade conta com plataformas, jogos, aplicativos e redes sociais que dialogam com todos os públicos cotidianamente, inclusive com as crianças. Devido aos avanços das tecnologias digitais as empresas são capazes de buscar nos *sites* acessados todos os interesses dos navegantes, os dados de acesso e perfis de compra; com isso, são ofertados novos produtos e conteúdos de interesse a cada nova conexão, com base na busca anterior feita por cada usuário. Isto ocorre até mesmo com o acesso das crianças a cada desenho, vídeo ou jogo, uma vez que durante ou após consumirem esses conteúdos, novas opções vão surgindo na tela. Sem oferecer tempo para o receptor pensar e com seu gosto e preferências mapeados pela rede, vão sendo geradas nas crianças necessidades de consumo de produtos físicos e também virtuais “há algo mais para ver” pois “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” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 46).

De acordo com o canal da *Tilt*⁷ do *site* UOL, a possibilidade de capturar o acesso dos navegantes ocorre devido aos *cookies* que armazenam buscas, preferências, *links*, *sites* visitados, compras não efetuadas e até mesmo senhas de acesso, caso haja permissão do usuário novos produtos são ofertados e sugeridos em comerciais e propagandas na tela, enviadas por e-mail ou até mesmo através das notificações na tela de bloqueio dos *smartphones*, são alguns exemplos.

Ainda no canal da *Tilt* em matéria sobre a perseguição de anúncios aos usuários que acessam a internet, os jornalistas digitais Tagiaroli e Lara (2021) esclarecem que isso acontece devido à técnica de *marketing* denominada *retargeting*, que traduzida para a língua portuguesa significa “mirar novamente”. Em matéria, segundo destacam que essa é uma estratégia de convencimento para a compra, podendo rastrear o interesse dos usuários a partir da venda de dados dos navegantes pelas plataformas.

Tagiaroli e Lara (2021) ainda destaca que existem diversas formas de

⁷ O TILT é uma revista virtual de conteúdo multimeios que trata sobre o uso das tecnologias e a sociedade criado em 15 de fevereiro de 1997 pelo pioneiro brasileiro da programação de jogos, Renato Degiovani. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

oferecer produtos, como por exemplo via *e-mail*, *WhatsApp*, comerciais no *Youtube*, *Facebook* e em anúncios durante as pesquisas no *Google*. Deste modo, a navegação das crianças em rede resulta em anúncios de brinquedos, temas do universo infantil e jogos, instantaneamente e em grande quantidade a partir do filtro de interesses de cada usuário. Dessa forma, a indústria consegue, atualizar constantemente seu mercado produzindo brinquedos, alimentos, roupas, calçados, bolsas, cadernos, conteúdos digitais para as crianças, e comercializá-los através da Indústria Cultural. Em aparência democrática e em essência manipuladora, a Indústria da Cultura tem o poder de aproximar e afastar os homens de acordo com as necessidades do capital, ela é voraz e ao mesmo tempo cria roupagens belas para a violência humana, banaliza a vida e a morte em favor de lucros, nela não são só os produtos comercializados que geram rentabilidade às grandes empresas, mas o sujeito semiformado incapaz de ler as entrelinhas da Indústria Cultural.

A padronização advinda da Indústria Cultural engloba desde os bens materiais a um modelo ideal de homem e mulher, de corpo, modo de falar, gesto, cabelo, cor de pele e, também, uma vida, construindo nas crianças uma busca desenfreada por se encaixarem em um mundo imaginário e administrado para elas.

Nessa sociedade tecnificada, as crianças são consideradas nativos digitais⁸, pois nascem imersas na cultura tecnológica e apresentam facilidade de comunicação em diferentes redes, diferente das gerações anteriores. A busca e consumo de conteúdos digitais é resultado do alto poder de mistificação da Indústria Cultural sobre a vida humana, “é, ao mesmo tempo, ferramenta e produto do sistema capitalista, sendo a própria voz do sistema, caracterizada por sua dimensão cultural, técnica, consumo de massas e mercadoria” (OLIVEIRA, 2011, p. 30).

Com o mundo nas mãos através dos *smartphones*, *laptops* e *tablets*, as crianças acessam conteúdos muitas vezes sem a supervisão de um adulto, o que permite que elas adentrem *sítes* com jogos e vídeos violentos e ilícitos, propícios para o desenvolvimento de ansiedade e depressão. Ainda no contexto em que as mulheres estão assumindo postos no mercado de trabalho, demandando longas jornadas, a busca por auxiliar as crianças em conteúdos escolares ou até mesmo proporcionar

⁸ Nativos Digitais é um conceito elaborado pelo educador e pesquisador Marc Prensky (2001) e diz respeito a geração de sujeitos que nascem inseridos no mundo tecnológico como a internet, videogame, smartphones, MP3, IPOD e foram capazes de substituir o papel por essas ferramentas conectadas à internet (PESCADOR, 2010).

entretenimento, tem feito com que nos últimos anos as famílias passassem a considerar as mídias digitais como aliadas na educação das crianças, recorrendo às telas como recurso para aprendizagem, para acalmar o choro, controle de energia das crianças, para estimular a alimentação e até mesmo para que as crianças adormeçam, hábitos que requerem atenção, pois muitas crianças têm realizado atividades básicas como dormir e comer frente à tela, revelando o quão esses aparelhos podem ser aliados e vilões, caracterizando esses aparelhos como as “novas chupetas” e “babás” da modernidade.

Quando introduzimos esses aparelhos na rotina das crianças de forma precoce e equivocada, há o risco de que elas se distanciem de rotinas importantes para seu desenvolvimento, como o momento da alimentação, do sono, o ócio, dos jogos e das brincadeiras, comprometendo também o desenvolvimento de seu corpo e de suas emoções, podendo as longas horas perante se tornar um vício para crianças e adolescentes.

No início de outubro de 2021, de acordo com Monteiro (2021) na coluna do site Techtudo, a China anunciou novas restrições quanto ao tempo de exposição aos jogos *online*. O tempo estipulado passou a ser de uma hora ao dia durante as sextas feiras, sábados domingos e feriados, como forma de combater o vício que os jovens têm adquirido sobre aos jogos *online*. Para Monteiro (2021), o controle do tempo em que as crianças e adolescentes passarão *online* será fiscalizado por um órgão governamental com o cadastro de nomes reais nos jogos, bem como haverá fiscalização das empresas que fornecem os jogos online. Mas como os pais podem auxiliar e monitorar as crianças no acesso aos jogos?

Pode-se dizer que o monitoramento de jogos *online* acessados pelos adolescentes possa ser feito pelo número de acessos por jogadores e a identificação de IP (identificação do dispositivo na rede), o que permite a localização física dos jogadores pelas empresas. Algumas empresas também contam com a tecnologia de reconhecimento facial do jogador, não podendo ser descartada a utilização de login de outros membros; contudo, não podemos descartar a criação entre crianças e adolescentes de contas *fake*, login a partir de outras contas da família ou até mesmo de identidades falsas. Outra questão não menos importante é a cultura de cada país, países como a China possuem culturalmente uma grande valorização da educação e seus professores tendem a acolher as recomendações baseadas em pesquisas feitas na área, existe uma cultura que gira em torno da educação e formação dos

professores, o que contribui para que as discussões sobre a educação das crianças ainda pequenas sejam unânimes entre aquilo que é produzido no meio acadêmico e as decisões de governo.

Enquanto isso, no Brasil temos uma das maiores taxas de analfabetismo, desemprego e fome do mundo, as quais foram potencializados pela pandemia. De acordo com Silveira (2020), em outubro de 2020, 14 milhões de brasileiros ficaram desempregados e perderam suas casas, e tiveram que recorrer ao trabalho informal para sobreviver em meio à pandemia. Com tais questões urgentes, as famílias não têm condições de analisar as implicações dos jogos na vida das crianças, pois as condições econômicas não as têm favorecido, evidenciando assim a real intencionalidade da Indústria Cultural, visto que esses jogos trazem até mesmo como *slogan* a “educação” e a “aprendizagem”, ficando as famílias reféns da indústria da cultura.

Respondendo ao questionamento anterior, é impossível mantermos o controle de acesso e tempo de exposição das crianças às telas e tampouco deixá-las inertes a elas, pois já nasceram em um mundo que requer o domínio das tecnologias para sua sobrevivência. Essa não é a proposta dos filósofos de Frankfurt, mas, é possível que possam contribuir com a formação das crianças para que não caiam na malha de uma indústria. Assim, a Teoria Crítica na educação seria um caminho, ao tomarmos as crianças como responsabilidade de um coletivo, e promover a consciência crítica desde a tenra idade em meio à própria racionalidade seria uma forma de resistir aos processos (de) formativos.

A necessidade de consumo cada vez mais precoce na infância está atrelada ao consumo dos pais, que ao comprarem para si são levados a consumirem também para as crianças, já que a Indústria Cultural atrela consumo e amor/cuidado, atingindo de maneira os adultos por meio das crianças. São os mesmos pais que, mais tarde, questionam a exigência dos filhos em querer usar roupas e tênis de grifes, ou a necessidade por celulares de última geração, pois estão habituadas ao consumo e à valorização do ter em detrimento do ser. Com isso, as crianças têm escolhido precocemente o que irão consumir, e nem sempre os pais são capazes de selecionar os acessos e o consumo de conteúdo das crianças frente aos dispositivos digitais, pois eles já se encontram seduzidos por essa indústria que vende sonhos e desejos que se encerram no campo das ideias.

Trazendo personagens da literatura para o cinema, a indústria

transpõe esses personagens amados pelas crianças para a linha de brinquedos, alimentos e vestuário infantil. Enquanto isso, os pais investem em marcas que prometem transformar as crianças em príncipes e princesas, heróis e heroínas, para assim se sentirem amadas e queridas. Para Bettelheim (2002), a adaptação social dos contos de fadas com o intuito de agradar faz com que essas obras percam sua essência, se destituindo de sentidos e significados para a criança: “a maioria da chamada ‘literatura infantil’ tenta divertir ou informar, ou as duas coisas. Mas grande parte desses livros são totalmente superficiais em substância que pouco significado pode se obter deles”. Assim, ao transpor a literatura para o cinema, a indústria nada mais faz do que entregar entretenimento (BETTELEIM, 2002, p. 4).

Com a pandemia causada pela Covid-19, alguns estudos revelaram os impactos primários e secundários na vida das crianças, entre eles o consumo de produtos no ramo de alimentos e aparelhos tecnológico no período de isolamento. De acordo com o *site Abras Brasil* (Associação Brasileira de Supermercados), o comércio eletrônico deve crescer, em média, 32% em 2021, incluindo a venda de jogos eletrônicos. Ainda, outra pesquisa realizada pelo mesmo *site* aponta que 47% dos brasileiros têm feito compras *online* desde o início da pandemia.

Em 2020, a “Revista Crescer”, que publica conteúdos sobre educação, desenvolvimento e comportamento infantil, revelou através de uma pesquisa feita pela Unicef, publicada em agosto de 2020 com crianças e seus responsáveis, que houve um aumento de 31% no consumo de alimentos industrializados. Além disso, de acordo com a mesma revista, um estudo indiano mostrou que, em 2020, 65% das crianças estão viciadas em dispositivos, sendo incapazes de permanecer mais de 30 minutos sem realizar acessos à internet através de celulares, *notebooks*, *laptops* e *tablets*, o que tem resultado na capacidade de tempo de atenção reduzido das crianças ao realizarem atividades escolares e cotidianas, e em problemas comportamentais, revelando que as conexões e tempo de tela aos quais as crianças são expostas têm pouco impacto nas habilidades sociais.

A Indústria Cultural é ideológica e se distingue como uma máquina de fazer cultura, operando com a massificação dos produtos e a transformação dos bens culturais em mercadoria, o que Adorno (1985) denomina de consciente coisificado, ou seja, quando os sujeitos se igualam às coisas e passam a considerar os outros sujeitos também como coisas. Corroborando tal assertiva, Oliveira (2011) alerta que a Indústria Cultural

[...] dissemina padrões comportamentais de ajustamento dos indivíduos ao processo mais amplo de circulação do capital, constituindo assim, a padronização de comportamentos, desejos, ideias, conforme à mercadoria [...]. Cada grupo está mapeado e deve consumir a gama de opções à sua disposição. A mercadorias para todos os tipos de consumidores em todas as áreas: alimentação, vestuário, imóveis, etc. (OLIVEIRA, 2011, p. 32).

Criada nos Estados Unidos em 1959, a boneca Barbie revolucionou o conceito de bonecas, de mulher e de beleza. Diferentemente das bonecas produzidas, que até então representavam bebês que deveriam ser cuidados pelas “futuras mães”, a nova boneca passou a representar um padrão de beleza a ser seguido e desejado a qualquer preço, o que perdura até hoje. Nesse universo em que as crianças são alvo da indústria do consumo, para Oliveira (2011, p. 90), “a criança como indivíduo, como pessoa, não desaparece, mas sofre um processo de conformação com o produto, ajustando-se aos determinados padrões sociais e econômicos”.

Com alto poder de persuasão, a Indústria Cultural fabrica seus produtos com destino bem definido para todas as idades, gostos e desejos. Através do *marketing*, as crianças são atingidas pela capacidade de persuasão sobre elas, esses produtos conseguem atrair também mulheres adultas, que passam a reviver o universo infantil, aderindo ao consumo de bonecas, sapatos, roupas infantis, música e até mesmo a expressão de características infantis como, por exemplo, uma fala infantilizada. Segundo Oliveira e Agostini (2020, p. 8),

Pelas novas tecnologias a indústria cultural, realiza-se a grande tarefa de iludir, transmitir a aparência como se fosse a verdade e liquidificar qualquer consciência que fure, com a resistência típica da crítica, as muralhas ‘sólidas’ da semiformação. Aliada à tecnologia, a indústria informativa alimenta a ideologia, no sentido de visão falsificada da realidade social dos indivíduos pela mediação do lucro, da técnica, da razão instrumental; converte tudo em mercadoria embalada e pronta para ser devorada ou, mesmo, para devorar quem julgue dela se apossar.

Por outro lado, para os meninos como forma de conferir ao homem poder e liberdade, criaram-se as linhas de carros que reproduzem os modelos do mundo adulto conferindo à aquisição de bens de valores a capacidade de realização de desejos e conquistas, carregando em seus comerciais televisivos o *slogan* “seja livre” e “conquiste o mundo”, igualmente como nos comerciais de automóveis para o público adulto que, assim como nos comerciais infantis, não atrelam a figura feminina aos carros e aventuras, mas trazem a mulher relacionada em sua maioria a comerciais

de beleza, vestuário e cuidados do lar. Embora nos últimos cinco anos o sexo feminino tenha ganhado notoriedade no cinema e na literatura, por meio de figuras desbravadoras e com empoderamento, tais como em *Valente* e *A Princesa e o Sapo*, essa também é uma estratégia da Indústria Cultural que passou a perceber um movimento social de resistência feminina e transformou isso em algo muito rentável.

A força e liberdade representada nos brinquedos se estendem aos heróis dos contos de fadas com espadas, armaduras e fantasias de super-heróis e jogos eletrônicos que induzem padrões de comportamento socialmente esperados de acordo com o sexo, e que reforçam estereótipos que interferem na constituição de meninos e meninas. Nesse sentido, Moreno (2003) destaca que os papéis de gênero são condicionados desde a infância nas brincadeiras infantis: nelas as meninas representam mães, cozinheiras, cuidadoras e cabeleireiras, enquanto os meninos exercem papéis fora do lar, podendo ser policiais, bandidos, caçadores e aventureiros, papéis que são reforçados tanto nas famílias como na escola.

Também para Silva e Brabo (2006, p. 133), o brincar das crianças está condicionado à dicotomia de gênero que determina os brinquedos e brincadeiras de menino e de menina, estereotipando os papéis ainda na infância, “a família agora junto à escola, determina quais os brinquedos, roupas ou qualquer outro instrumento que transmita e condicione os papéis de gênero que meninas e meninos devem utilizar”, sendo esses papéis potencializados pela Indústria Cultural.

Conforme destaca Kishimoto (1999, p. 57), “brinquedo é um pedaço de cultura colocada ao alcance da criança, ele é seu parceiro na brincadeira e sua manipulação leva a criança à ação e à representação, a agir e a imaginar”, já que essa ação é envolta pela ludicidade. Da mesma forma, de acordo com Walter Benjamin (2009), o jogo possui dimensões internas e externas em que forma e conteúdo se alteram. Quando a criança realiza o jogo ou a brincadeira repetida vezes, novas sensações e emoções passam a surgir.

Ao influenciar o consumo de brinquedos cada vez mais tecnológicos, a Indústria Cultural tem constantemente limitado as crianças às brincadeiras que envolvem a movimentação do corpo e a criatividade, agindo como um mecanismo de adestramento e padronização do imaginário infantil.

A falsa aparência de união entre as pessoas, junto com a possibilidade de flexibilização e terceirização das relações, provocou uma superficialidade nas relações humanas, assim como afastou as crianças de

experiências lúdicas que são construídas nas relações entre criança-criança, criança-mundo, fora das telas. Por conseguinte, a escola precisa estar atenta às investidas da Indústria Cultural na vida das crianças, selecionando criticamente aquilo que a indústria – em especial a dos jogos –, pode oferecer para a (de) formação cultural, buscando, dessa maneira, formas de emancipação desde a infância e uma cultura humanizada.

Como destacado, o uso indevido desses aparelhos pelas crianças pode acarretar problemas em seu desenvolvimento motor e psíquico, mas também afetar de maneira negativa o respeito à pluralidade e sensibilidade a condições do outro, potencializando uma sociedade cada vez mais bélica. Assim, é preciso que o professor na escola da infância faça uso de sua razão, do pensamento reflexivo, e seja capaz de compreender a lógica que há por trás da crescente produção de brinquedos cada vez mais robotizados e de jogos eletrônicos, os quais findam em si mesmos, devendo ser o professor o sujeito capaz de selecionar entre tantas opções, jogos e brinquedos que possam contribuir com a formação das crianças. Assim, “a essência do esclarecimento é a alternativa que torna inevitável a dominação. Os homens sempre tiveram que escolher entre submeter-se a natureza ou submeter a natureza ao eu” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 38).

2.3 DISPOSITIVOS MÓVEIS E A CULTURA LÚDICA DIGITAL

Como visto, a infância é uma categoria social, sendo considerada um período de preparação para a vida adulta, devendo ser compreendida como um espaço/tempo de construções a partir do contato das crianças com a cultura, cultura essa que na contemporaneidade é marcada pela cultura lúdica digital, propiciada por meio dos aplicativos e jogos virtuais.

Acompanhando os avanços tecnológicos, as crianças de hoje estão imersas em uma cultura lúdica digital, e é por parte dos aparelhos tecnológicos que grande parte das crianças tem seus primeiros contatos com o mundo externo. Brincadeiras e jogos que antes eram vivenciados entre criança/criança e criança/adultos estão sendo potencialmente substituídos pelas máquinas com ferramentas cada vez mais atrativas e acessível às massas.

Em 2011, a empresa norte americana de consultoria *NPD Group* revelou que 91% das crianças estadunidenses entre a faixa etária de dois a dezesseis

anos faziam uso de *games*, o mesmo estudo destacou ainda que o crescimento de usuários que faziam uso jogos eletrônicos foi maior entre as crianças de dois anos de idade em 2011 em relação a 2009. Outra pesquisa feita em 2021 pelo site da Brazil Journal destaca que o jogo Roblox é jogado pela metade das crianças nos Estados Unidos, e que até março de 2021 os *gamers*⁹ mirins permaneceram mais de 30 milhões de horas na plataforma de jogos Roblox em comparação ao ano de 2019, o que pode ser explicado pelo isolamento das crianças por conta da pandemia e do aumento na compra e utilização de dispositivos de bolso pelas crianças nas aulas remotas e como forma de entretenimento, o que demonstra o quanto os jogos passaram a fazer parte da infância.

Outrora vistas como seres incapazes de articular opiniões, hoje socialmente entende-se que as crianças afetam e são afetadas pela cultura passando a assumir um papel mais ativo na construção de sua realidade a partir das experiências que vivencia. Para Benjamin (2009), as crianças participam da construção de suas histórias e de seu tempo, o que permite dizer que na contemporaneidade as crianças produzem cultura a partir de suas relações com o mundo que a cerca.

Assim, ao falarmos de uma cultura infantil estamos considerando a criança como um ser ativo. Para Moreno (2012) a cultura lúdica infantil se exprime na capacidade criativa das crianças, para esses autores na medida em que as elas se apropriam e reproduzem (não no sentido mecânico, mas em transpor a cultura para o universo infantil) a cultura apreendida em suas relações sociais, passam a formar seus elementos culturais próprios constituindo sua própria cultura, com isso podemos dizer que hoje as crianças têm contribuído para a constituição de uma cultura infantil lúdica e digital.

Cada vez mais os dispositivos móveis¹⁰ têm feito parte da lista de desejos dos consumidores. Considerados computadores de bolso, esses dispositivos oferecem mobilidade e flexibilidade de acesso nos processos de interação virtual. Com eles e o acesso à internet, é possível reproduzir mídias, estudar, trabalhar, informar-se, consumir conteúdos que outrora eram apenas impressos, jogar e brincar

⁹ Denominação empregada aos jogadores de *games*.

¹⁰ Compõe os chamados dispositivos móveis os GPs, tablet, notebook, Gameboy, computadores PC, tablets e os PDAs – Personal Digital Assistent ou palmtop e os celulares smartphones com sistemas operacionais Android, Iphone e Windows fone. Disponível em: <https://portaldeplanos.com.br/artigos/dispositivos-moveis/>. Acesso em: 17 maio 2020.

através das telas apenas com as mãos, caracterizando uma nova cultura lúdica.

Ao brincar, jogar, imitar, criar ritmos e movimentos, as crianças também se apropriam de repertório da cultura corporal na qual estão inseridas. Tendo origem no latim *ludus*, o lúdico significa brincar, o que inclui os jogos de regras, jogos de estratégias, brinquedos, brincadeiras e diversão. Contudo, não podemos limitar o lúdico apenas às brincadeiras, visto que o lúdico não é apenas uma brincadeira divertida, mas também uma atividade que conduzirá a criança a avançar em seu desenvolvimento e aprendizagem através do prazer e divertimento advindos da ludicidade, por isso o brincar e jogo são pilares importantes no desenvolvimento das crianças e precisam estar articuladas entre o cuidar e educar.

De acordo com Ferreira (1999) em seu dicionário, o jogo é caracterizado como uma atividade mental ou física contendo regras, e está contido no brincar a partir do momento em que o brincante impõe regras a ele. Portanto, o lúdico não permeia apenas o universo da criança, mas também dos adultos, uma vez que envolve condições prazerosas de aprendizagem e descoberta, que vão desde o nascimento à velhice.

A ludicidade é uma atividade que possui seu valor próprio, e que de acordo com Kishimoto (1999) é permeado pela aventura e imaginação, não sendo obrigatório materiais físicos para que ele ocorra. Corroborando, Craidy e Kaercher (2001) clarificam que as brincadeiras, assim como a infância e a concepção de criança, renovam-se e vão tomando novas formas com o tempo, dando-nos uma compreensão de que o jogo também ultrapassa o brincar espontâneo.

A criança expressa-se pelo ato lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se recebendo novos conteúdos, a fim de, se renovar a cada nova geração. É pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar (CRAIDY; KAERCHER, 2001 p. 103).

Os jogos facilmente acessados através dos dispositivos na contemporaneidade cativam as crianças com propostas divertidas, trazendo imagens e linguagem lúdica, que divertem e prendem a atenção das crianças por muitas horas do dia durante a ausência dos adultos, seja física ou emocional, pois hoje as mídias digitais passaram a ser grandes aliadas para acalmar as crianças, distraí-las e suprir a ausência dos pais, passando uma falsa ideia de compensação da ausência de

relações entre criança e adultos, tão necessária para o desenvolvimento infantil.

Os jogos atuais são eletrônicos, realizados pelas crianças por meio de *videogames*, celulares simples ou *smartphones*, *tablets*, *Game Boy*, computadores PC, e os *Personal Digital Assistant* (PDAs) ou *palmtop* – em português, *assistente pessoal* –, e elucidam uma relação entre criança e máquina em uma sociedade que cada vez mais se reflete esvaziada em suas relações sociais. A diversão que outrora se dava entre as crianças tornou-se, neste milênio, a ser substituída pela máquina que agora gerencia o tempo e a vida humana, potencializando a solidão entre os sujeitos.

Fortuna (2014), ao analisar os dizeres de pesquisadores contemporâneos em relação à era digital e o comportamento humano, destaca a necessidade de reflexão acerca do papel do adulto sobre as crianças e adolescentes frente à cultura lúdica na era digital. Para a autora, existem críticas acerca do uso dos aparelhos eletrônicos e a capacidade criativa e imaginária, como também alguns autores

[...] identificam um 'déficit de magia' em muitos desses produtos, cujo hiper-realismo e ausência de oportunidade para a invenção e a criação prejudicam o desenvolvimento de brincadeiras mais complexas e criativas. Seja como for, todas essas condições determinariam uma assimilação fácil, sem barreiras, nem críticas, a quaisquer conteúdos e mensagens veiculados (FORTUNA, 2018, p. 168).

Para Momo e Costa (2010, p. 971), independente da condição econômica das famílias as quais as crianças pertencem, “é possível ser *high tech* sem ter computador em casa, ser consumidor praticamente sem dinheiro, experimentar a vida glamourizada das estrelas das mídias de TV sendo apenas espectador da telinha”, porém, até mesmo as crianças que não têm acesso a programas de televisão e comerciais, ou que só assistem canais pagos que não têm propagandas embutidas, são influenciados de outras maneiras por outras crianças, isso porque em festas infantis, parques, reuniões de famílias e em outras ocasiões, as crianças observam umas às outras, seus brinquedos, roupas, sapatos, *tablets* e celulares.

Outro exemplo são os canais no *Youtube*¹¹ que trazem o dia a dia de adolescentes e adultos. Nesses vídeos eles compram, mostram seus brinquedos, roupas, jogos, produtos que utilizam para cabelo, materiais escolares, acessórios, jogos e outros conteúdos, gerando necessidades de compra nas crianças, tornando-

¹¹ Plataforma de compartilhamentos de vídeos.

as servas de uma indústria que manipula seu interesse de compra e determina quais produtos elas irão adquirir em decorrência de uma sociedade administrada para e pelo consumo.

Nessa nova maneira oferecida pelo capitalismo de administrar as relações de cuidado dos pais, as crianças estão cada vez mais conectadas a esses dispositivos, seja jogando jogos, assistindo vídeos e comerciais e, concomitantemente, estão vendo os adultos no seu entorno acessarem esses mesmo dispositivos e conteúdos, despendendo horas de seu tempo nas redes sociais e televisivas, transmitindo a elas a falsa sensação de normalidade, prazer e contentamento que deveriam ocorrer no mundo presencial.

Com o condicionamento das crianças ao consumo, naturalizou-se socialmente que as crianças precisam estar inseridas no mundo tecnológico e, desde muito pequenas, dominar as ferramentas digitais como forma de se inserirem socialmente, deixando pais e crianças vulneráveis à Indústria Cultural, que “usa da técnica e dos melhores recursos para envolver o consumidor, levando até eles uma arte mais acessível de conteúdo oco, repetido e muitas vezes abandonado” (COSTA *et al.*, 2003, p. 8).

É certo que durante a pandemia a sociedade, de um modo geral – e em especial a educação –, vivenciou as dificuldades em usar ferramentas educacionais que já existiam, mas que eram tidas como importantes no ensino superior ou fora da escola pelos professores. Os pais necessitaram aprender os recursos do *Google* para acessar as aulas, conteúdos e avaliações, assim como as empresas passaram a trabalhar em modo *home office* como forma de conter os avanços do vírus. Contudo, quando os filósofos da Teoria Crítica e outros intérpretes dessa mesma linha tecem críticas às tecnologias, eles não estão se referindo às ferramentas, porque, por meio delas, os homens puderam se manter enquanto espécie, mas versam sobre a objetivação do uso sobre elas, a valorização da técnica em detrimento da vida humana e a mecanização do pensamento do homem que a mesma transforma.

Pequenas e não sabendo se defender das táticas dos comerciais e propagandas, a mensagem transmitida como forma de convencer as crianças à compra é capaz de afetar seu emocional, tornando-as alvos fáceis de serem manipulados, de comoverem e induzirem os pais à compra pela sensação de obrigação em realizarem o desejo das crianças.

A propaganda hoje, ao oferecer produtos para a criança, age de forma escancarada, oculta e subliminar. Conhecendo muito bem as emoções humanas, as empresas de publicidade infantil conseguem atingir não só as crianças por meio de imagens e falas específicas, com brinquedos caros e inacessíveis a maioria delas, mas também atinge os pais, de maneira oculta, transmitindo uma mensagem de que a compra de produtos compensaria a ausência deles devido às demandas do capital.

A Indústria Cultural conta com a lógica do capitalismo de acumulação do capital, medida que cria uma falsa liberdade (de escolha, de oportunidades no mercado de trabalho, de ir e vir), aprisiona os sujeitos às mercadorias produzidas por eles mesmos. Para cada necessidade, há uma solução; para cada solução, é criada uma nova necessidade; a racionalidade, portanto, torna-se “[...] não só um instrumento de dominação da natureza, mas também um meio de regulação social em que a própria ação do homem torna-se objeto de controle”. (BARONI, 2015, p. 786).

Produtos que antes eram exclusivamente dos adultos passaram a fazer parte da infância. O uso de celulares e *tablets* passaram a ser brinquedo das crianças, e jogar jogos e assistir vídeos no *Youtube* passaram a ser as novas brincadeiras, porém, esse acesso muitas vezes se estende por horas e é feito sem supervisão de um adulto. Silva (2012, p. 21), ao tratar do brincar na era tecnológica, destaca que “[...] Só pelo toque dos dedos nos levam para determinadas escolhas ou níveis mais avançados de normas pré-estabelecidas num ciclo metonímico sem história, a não ser uma sequência de ações e reações repetidas”, que promove a adaptação dos sujeitos ao automatismo.

Sabemos que na ludicidade a criança cria, constrói e reconstrói sua realidade, entretanto, a Indústria Cultural, com a padronização do gosto e a tecnologia materializada no brinquedo, retira a capacidade criadora das crianças e isso é potencializado também na escola infantil, quando os professores enfeitam as salas com cartazes de personagens femininos da Disney de super-heróis da Marvel ao invés de ambientar esses espaços com as experiências cotidianas das crianças. A escola da infância entra em contradição, pois ao mesmo tempo que objetiva emancipar, acaba reproduzindo a ideologia da Indústria Cultural e a manutenção do *status quo*.

Para Oliveira (2011),

A cultura midiática, com seu fetiche voltado para a mercadoria, tem seduzido diariamente pessoas a guiarem suas necessidades pelo consumo. Mercadorias decidem o comportamento dos homens e as particularidades do

eu também. São mercadorias monopolizadas e socialmente condicionadas como algo natural na vida da indústria, do mercado e da comunicação. Nesta arena, a técnica, muitas vezes, tem atingido patamares superiores ao indivíduo; o que lhe resta é a submissão servil à técnica. (OLIVEIRA, 2011, p. 59).

É importante destacar que as crianças não são meras receptoras, mas, tomando a formação humana como histórica, cultural e social, é preciso ultrapassar aquilo que a criança já possui, superando a mera adaptação e “qualquer forma” de brincar e de jogo.

Como vimos nesse capítulo, a infância na sociedade atual tem se tornado cada vez mais industrializada, refletindo nas brincadeiras e jogos das crianças e iniciando-as no mercado de consumo, no brincar administrado, tão característicos da Indústria Cultural. No próximo capítulo, trataremos o conceito de semiformação na infância e os principais jogos acessados pelas crianças através dos dispositivos móveis em 2020 e 2021, a fim de analisar os processos de (des) potencialização formativa e lúdica na infância.

3 CULTURA LÚDICA E SEMIFORMAÇÃO NA INFÂNCIA

A semiformação passou a ser a forma dominante da consciência atual (ADORNO, 2010, p. 9).

A vida humana é perpassada pelas trilhas da ludicidade e revela-se de diferentes formas em situações cotidianas de brincadeiras, jogos, música e, também, no campo do desenvolvimento humano. Esse processo acontece por diversas formas, principalmente em situações de interação com o outro, ao recorrer às lembranças por meio da rememoração afetiva, entre outras experiências. Entretanto, a ludicidade também expressa as mudanças sociais e históricas de cada época, sendo que a cultura lúdica muitas vezes está condicionada ao tempo social da infância e do ser criança.

A partir disso, este capítulo objetiva refletir sobre a cultura lúdica e o processo de semiformação na infância. Como discutido até então, o brincar das crianças têm dado lugar ao “brinquedo sem brincadeira”, e distanciando-se cada vez mais de experiências lúdicas por meio do protagonismo infantil. Malachen (2019) explicita que tudo aquilo que é produzido como resultado da ação produtiva do homem sobre a natureza e tem impregnado em si a atividade humana, é cultura. A apropriação da cultura é um processo coletivo que se estabelece nas relações entre os homens, mediatizado pela linguagem e comunicação, assim como as brincadeiras cantadas, tradicionais, indígenas e caipiras se caracterizam como um patrimônio infantil e que têm sido substituídos por uma nova cultura lúdica.

Ao final do século XX e início do século XXI, os meios de comunicação passaram a atingir todas as camadas sociais. Resultado dos avanços tecnológicos, o presente século tem como marco a propagação da Indústria Cultural, na qual as crianças são encantadas e inseridas no processo consumista da mercadoria, na padronização dos gostos, desejo e emoções. Nesse contexto, a indústria dos brinquedos expande seu mercado de jogos e brincadeiras, permitindo que a interação entre os sujeitos perpassa para o mundo virtual e se apresente socialmente como potencializadora do conhecimento, do bem-estar, do tempo vivido e do não vivido e, cada vez de forma mais acelerada, “divertir significa sempre: não ter que pensar nisso, esquecer o sofrimento até mesmo onde ele é mostrado”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985 p. 13).

Nesse contexto, a Indústria Cultural manipula e administra as relações

e a vida humana por sua capacidade de persuasão e sedução impregnadas na mercadoria, transmitindo ao homem uma falsa e constante aparência de normalidade, fazendo com que os sujeitos acreditem que precisam adquirir os inumeráveis produtos padronizados sem ao menos questionar, caracterizando a semiformação (*Halbbildung*) na infância.

O conceito de *Hallbildung*¹² (semiformação) é definido por Adorno (1995, p. 25) como “[...] o espírito tomado pelo caráter de fetiche da mercadoria” isso faz com que haja uma falta impressão de cultura enquanto a Indústria Cultural anula as possibilidades de autonomia, pois a cultura cedida pelo capitalismo nada mais é do que a semicultura que conduz o homem a um estado de alienação e conformismo.

Nesse sentido, entende-se que a Indústria Cultural é capaz de industrializar o conhecimento pela a administração da sociedade e pela falsa democratização cultural por meio dos conteúdos culturais industrializados: um exemplo é a tevê que apresenta e distribui uma cultura massificada sem distinções de faixa etária e isso se aplica à cultura lúdica digital, e ainda mais aos jogos que as crianças acessam por meio das mídias digitais que, aliadas à rede *wireless*, mantém as crianças conectadas o tempo todo. Atraídas por essa forma de brincar, as crianças são um grande alvo da Indústria Cultural que não mede esforços para incluir na infância uma cultura carente de formação, sem significado e padronizada.

Adorno não desenvolve uma teoria para educação, o que não invalida as críticas tecidas às investidas da Indústria Cultural na infância, pois, como visto até aqui, as crianças são alvo dos mecanismos de sedução da ordem vigente. Adorno (2010) destaca ainda em sua obra a essencialidade de uma formação desde a infância que possibilite a autorreflexão, emancipação e autonomia.

Por isso, para Adorno (2010), a escola infantil emerge na sociedade administrada com o desafio de conscientização dos sujeitos ainda pequenos acerca das contradições existentes na sociedade vigente. Ainda segundo o autor (ADORNO, 1995), deve haver uma essencialidade de formação para emancipação, autorreflexão e autonomia frente aos processos (de) formativos. Nesse sentido, Adorno (1995) afirma:

¹² A palavra *Halbbildung* e *Bildung* é utilizada nos textos de Adorno para tratar da formação cultural e cultura.

[...] minha concepção inicial de educação evidentemente não a assim modelagem de pessoas, porque não temos o direito de modelar pessoas a partir do seu exterior; mas também não a mera transmissão de conhecimentos, cuja características de coisa morta já foi mais do que destacada, mas a produção de uma consciência verdadeira (ADORNO, 1995, p. 140).

Para Teoria Crítica da Sociedade é preciso que ainda na infância sejam oportunizadas às crianças condições de uma formação crítica e emancipatória, uma vez que as crianças estão cada vez mais cedo sendo lançadas às intempéries da Indústria Cultural. Nesse contexto, a escola tem o desafio de orientar as crianças para a emancipação através da autorreflexão, levando em consideração as especificidades do ser criança. Assim, para a Teoria Crítica, a formação desde a infância daria condição às crianças de compreenderem desde muito cedo a sociedade de contradições que a cerca, formando cidadãos mais éticos e humanos para vislumbrar uma possível mudança, assim a “educação é o mesmo que emancipação” sendo uma possibilidade para superação da objetivação da formação, para os frankfurtianos a mercantilização e a falsa democratização dos bens culturais acaba negligenciando o caráter emancipador da educação (PUCCI; OLIVEIRA; ZUIN, 2000, p. 117).

Acerca do esclarecimento, Kant (1783) destaca que seria um processo no qual o homem deixaria de ser tutelado pelo outro, ou seja, suas ações seriam guiadas pelo pensamento crítico, pois o “esclarecimento significa a saída do homem de sua menoridade, pela qual ele próprio é responsável. A menoridade é a incapacidade de se servir de seu próprio entendimento sem a tutela de outro” (KANT, 1978, p. 1). Assim, a educação é entendida como um elemento cultural importante na formação da criança ainda pequena contra a desbarbarização na sociedade capitalista marcada por contradições.

Sendo o esclarecimento e a autorreflexão essenciais para combater a Indústria Cultural, chamamos novamente a atenção para a escola infantil, em especial para o papel do professor que atua com as crianças na escola da infância. Observa-se que o chamado “modismo pedagógico” tem adentrado o espaço educativo e nele os professores sem a devida consciência, conformados com o estado das coisas, acabam acentuando a escola da infância como um espaço de contradições entre emancipação e reprodução das ideologias dominantes, o que mostra o quanto a semiformação se estende também aos espaços educativos e a todas as instituições em diferentes momentos históricos. Para Adorno (2010), com a formação do indivíduo

“[...] sem a formação cultural, dificilmente o burguês teria se desenvolvido como empresário, como gerente ou como funcionário” (ADORNO, 2010, p. 14).

Na perspectiva da emancipação, a consciência é o elemento crucial para não se deixar levar pelas contexturas da semiformação. É através dela que os sujeitos serão capazes de resistir aos mecanismos de dominação, atuar na sociedade e modificá-la. Todavia, para os filósofos de Frankfurt, esse é um processo que se constrói internamente, dependendo exclusivamente de si, assim, a emancipação independe da condição econômica e “[...] a formação esquivava-se do autodidatismo, é de árdua conquista pelos próprios punhos” (ADORNO, 2010, p. 23).

Destarte, para Adorno (2010), não é apenas o conhecimento científico que possibilita ao sujeito a emancipação, como a exemplo dos *Eichmanns* citados na carta endereçada a Korczak, mas uma educação mais humanitária, isso porque ao decretar a educação de modo ideal corre o risco de se perder no contexto da falsa emancipação.

Para Zanolla (2007, p. 1336), “[...] se o problema reside e persiste na sociedade como um todo, mas uma vez a esperança estaria na formação desde a infância”, contribuindo contra as distintas formas de barbárie advindos da Indústria Cultural. A semiformação para a Teoria Crítica não se traduz em uma formação pela metade ou mínima, mas em uma formação danificada que, pela Indústria Cultural, torna os sujeitos inconscientes à administração e a acreditarem que são formados resultando na limitação do esclarecimento.

Segundo Adorno (1985), a formação para emancipação é o oposto da semiformação e deve assumir uma relevância social voltada à valorização humana e de experiências estéticas significativas capazes de levar os sujeitos ao pensamento crítico, para que possam renunciar os mecanismos sedutores da Indústria Cultural.

3.1 AMBIENTES VIRTUAIS BRINCANTES: O BRINCAR NAS MÃOS

As crianças são curiosas e desde muito pequenas sabem arrastar as telas de *tablets* e celulares *smartphones*, ligam e desligam a televisão, trocam de canais e assistem seus programas prediletos, acessam jogos e buscam no mundo virtual brincadeiras através desses aparelhos, revelando o quanto o brincar das crianças tem se modificado.

Embora a escola da infância ainda seja um espaço que apresente as

brincadeiras tradicionais realizadas pelas gerações anteriores, ela também é um espaço de disputa pelo interesse cada vez maior das crianças pelos novos brinquedos que também passaram a fazer parte da vida lúdica da criança. Com a pandemia, o novo brincar eletrônico foi potencializado devido ao isolamento das crianças.

Constantemente veiculado na televisão e internet, o brincar através das telas tem levado as crianças à desvalorização dos brinquedos simples que antes eram confeccionados por elas, resultando em uma limitação no desenvolvimento da imaginação e da criatividade dos pequenos, na medida que os brinquedos industrializados negam à criança a possibilidade de transformar e ressignificar o brinquedo e a brincadeira, pois ele já vem pronto e acabado (SILVA; AFONSO, 2018).

Com grande fascínio pelo brincar das crianças, Benjamin (2009) destaca que nas brincadeiras é que as crianças encontram respostas para questões que faltam a elas condições de compreender. Para esse filósofo, é através das brincadeiras que elas esclarecem suas dúvidas internas, revelam seus sentimentos, demonstram sinais de alegria, tristeza, sofrimento e preocupações, cabendo ao adulto auxiliá-las quanto a esses sentimentos.

Nos dizeres do autor,

A criança é aquela que pode fazer saltar de um simples pedacinho de madeira, uma pinha ou uma pedrinha as mais diferentes figuras. Ou seja, a criança é aquela que de um cabo de vassoura faz espada, cavalo, muleta, tudo o que a sua imaginação mandar (BENJAMIN, 2015, p. 70).

Logo, a brincadeira antecede ao uso dos objetos. Primeiro a criança brinca, e depois vai incluindo os brinquedos na brincadeira num cenário permeado pela imaginação, criatividade de imitações e repetições. Segundo o filósofo, a criança quando brinca “não bastam duas vezes, mas sempre de novo, centenas e milhares de vezes” (BENJAMIN, 2009, p. 101). A reelaboração para Benjamin (2009) é própria do brincar, assim como a imitação na qual a criança transforma um cabo de vassoura em cavalo, o abrir de seus braços em avião e uma rachadura na calçada em oceano e tudo aquilo que sua imaginação permitir.

Em uma sociedade na qual tudo se modifica muito rápido, o brincar das crianças tem acompanhado o processo de transformação da humanidade e, nesse tempo social vigente, há a propagação da cultura digital que de certa forma altera substancialmente as relações sociais das crianças e suas formas de brincar. É

muito comum ver crianças brincando sozinhas com seus celulares. A Indústria do brincar produz cada vez mais carrinhos com controle remoto, super-heróis, pistas de corrida de carros e motos, bonecas que choram, fazem xixi e pedem para trocar a fralda.

De fato, não podemos negar às nossas crianças o brincar pelos dispositivos móveis, pois elas estão inseridas em um contexto altamente tecnológico e assim que nascem são expostas a telas, luzes e botões. Essas crianças, durante a pandemia, têm mostrado ao mundo o quanto é importante o domínio da tecnologia digital, um exemplo foi o trabalho em *home office*, que muitas empresas passaram a adotar e que exigiu um certo conhecimento de seus trabalhadores sobre as redes. Nesta nova rotina, as crianças contribuíram ajudando pais, irmãos mais velhos e avós a se comunicarem pelas telas e a utilizarem recursos da plataforma *Google*, que antes eram desconhecidos pela maioria das pessoas, até mesmo pelos professores.

Perante isso, qual é a contradição entre tecnologias digitais e a formação? É sabido que, mesmo envoltos pela massiva produção de jogos acessíveis pelos dispositivos digitais móveis, existem jogos que possibilitam o desenvolvimento cognitivo, a exemplo do jogo *Minecraft*¹³, muito popular entre as crianças, que permite ao jogador criar suas próprias formas, contribuindo com o desenvolvimento da imaginação e capacidade criadora, ao trazer para as telas uma aproximação com os jogos analógicos. Ao mesmo tempo, mesmo que esses jogos sejam recomendados por educadores, é preciso cuidado com as promessas forjadas da Indústria Cultural, capazes de esconder as contradições do sistema capitalista que procura padronizar o pensamento e ideias através dos jogos aparentemente inocentes, mas que instrumentalizam o pensamento e a consciência dos indivíduos, condicionando-a, impossibilitando qualquer mudança e para manter a ordem estabelecida.

Assim, não generalizamos aqui os jogos digitais como negativos para a formação das crianças, mas, ao analisá-los criticamente, pretendemos destacar sua (des) potencialização lúdica e formativa na infância, contribuindo para suscitar o pensamento de novas formas de uso desses jogos entre as crianças e um acesso seguro que possa contribuir humanamente para a sua formação.

Desse modo, além da pesquisa bibliográfica, optamos por uma análise de conteúdo dos jogos virtuais mais acessados pelas crianças entre 4 e 5

¹³ É um videogame *sandbox* 3D que permite aos jogadores construir a partir de tubos texturizados diferentes estruturas. Disponível em: <https://www.minecraft.net/pt-pt>. Acesso em: 19 maio 2021.

anos, principalmente porque esse período da vida infantil tem grandes influências quando o assunto é processo de formação dos pequenos. A análise é dialética no sentido de perceber criticamente os jogos mais acessados pelas crianças e, a partir disso, refletir sobre os 3 jogos mais fetichizantes para o público infantil, considerando um olhar mais apurado sobre estes, a partir das seguintes categorias: infância; brincar; tecnologias digitais e formação.

3.2 ANÁLISE DOS JOGOS VIRTUAIS E APLICATIVOS

Até então apresentamos, por meio de autores clássicos e contemporâneos, como os jogos e brincadeiras foram se modificando entre as crianças, ao passo que a sociedade foi evoluindo, e o quanto a indústria de brinquedos passou a reduzir o mundo adulto ao mundo das crianças, fazendo com que o brincar hoje coubesse em suas mãos.

As informações adiante partiram da busca no *Google Chrome* por *sites*, *blogs* e revistas eletrônicas e no *Play Store*¹⁴ com a frase “jogos e aplicativos mais acessados pelas crianças em 2020 e 2021”; “os jogos e aplicativos mais acessados pelas crianças na pandemia” e “jogos educativos e de entretenimento”. Para exposição do levantamento de informações, dividimos o acesso às mídias mais acessadas pelas crianças entre categorias: aplicativos de entretenimento; aplicativos educativos; aplicativos de redes sociais e de mensagens. E, ainda, subdividimos os jogos em: jogos de entretenimento e de aprendizagem como descrito a princípio.

Como critério, selecionamos os jogos recomendados pelas fontes como específicos para as crianças de 4 a 5/6 anos de idade, embora saibamos que elas também acessam jogos desenvolvidos para outras idades. A princípio, apresentamos os jogos e aplicativos de modo geral contendo nome, ano de criação e disponibilidade para aparelhos, já que esses dados podem nos revelar uma média de frequência na criação e desenvolvimento de conteúdos virtuais, como também o perfil de consumidor para qual aquele produto é direcionado – por exemplo os jogos e aplicativos disponíveis apenas para *Iphone*, que automaticamente seleciona quais crianças terão acesso ao jogo. Após isso, selecionamos 3 jogos mais acessados pelas crianças de acordo com as buscas para análise crítica de conteúdo.

¹⁴ Conforme sugerido pelas fontes na busca por jogos de entretenimento e educativos para crianças de 4 a 5 anos.

A busca por esses jogos em 2020 revelou um aumento no tempo de tela das crianças em decorrência da pandemia, como também os jogos apareceram como uma alternativa para os pais entreterem as crianças durante o isolamento social. Além disso, as empresas de jogos virtuais têm investido massivamente no patrocínio de canais do *Youtube*, onde jogadores mirins e adultos jogam em tempo real e comercializar esses produtos. Esses canais possuem milhares de acessos e *views*, o que tem revelado o quanto o mercado de *games* e jogos investe e produz produtos de forma acirrada.

Existem jogos para todos os públicos. Jogos desde passatempos com personagens animados, jogos que imitam a vida real em situações de fuga e perseguição, e de humanos sofrendo um apocalipse zumbi através de uma realidade fictícia. Ao que parece, as crianças e jovens hoje estão crescendo em uma sociedade que poupa sofrimentos e frustrações, e transpõe essas emoções para as telas. Mas será que permitir que as crianças terceirizem emoções para as telas é benéfico?

Para análise, foram visitados mais 10 *sites*, *blogs* e canais no *Youtube* como: *Findmykids*¹⁵; *Canaltech*¹⁶; *Mundo do Curioso*¹⁷; *Start Uol*¹⁸; *Liga dos Games*¹⁹; *Positivo Tecnologia*²⁰; *Veja Rio*²¹; *Tecmundo*²²; *Upload Escola*²³; e os canais dos *Youtubers*²⁴ Canal Planeta Bugado Levi Games Brasil; Robin Hood Gamer; Lopers e Rafael; e Felipe Neto, que a princípio produziram conteúdos para o público infanto-juvenil e são patrocinados por grandes empresas de entretenimentos e *games*.

A Indústria Cultural encontrou no *Youtube* um meio poderoso para

¹⁵ Findmykids: Aplicativo para localização de aparelhos e acessos. Disponível em: <https://findmykids.org/pt>. Acesso em 30 març. 2021.

¹⁶ Canaltech é um site com informações atualizadas sobre tecnologias da informação em todas as áreas da vida humana. Disponível em: <https://canaltech.com.br/>. Acesso em 30 març. 2021.

¹⁷ Mundo Curioso é um portal que traz curiosidades sobre as tecnologias, ciências, história, cinema, artes e outros. Disponível em: <https://mundodocurioso.com.br/>. Acesso em 30 març. 2021.

¹⁸ Start Uol apresenta novidades que envolvem o jogo eletrônico no mundo. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/>. Acesso em 30 març. 2021.

¹⁹ Liga dos Games é um site direcionado para jogadores pré-adolescentes com dicas de jogos e lançamentos. Disponível: <https://www.ligadosgames.com/>. Acesso em 30 març. 2021.

²⁰ Positivo Tecnologia é um site que recebe o nome da própria marca que comercializa computadores, celulares, servidores, tablets e acessórios além de tecnologias educacionais. Disponível em: <https://www.positivotecnologia.com.br/>. Acesso em 30 març. 2021.

²¹ Veja Rio é uma revista eletrônica e que traz semanalmente em sua coluna para crianças informações do universo infantil. Disponível em: <https://vejario.abril.com.br/criancas/>. Acesso em 30 març. 2021.

²² Tecmundo apresenta informações sobre o mundo tecnológico e as últimas atualizações em aparelhos, jogos e aplicativos. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/>. Acesso em 30 març. 2021.

²³ Upload Escola é uma instituição que oferece cursos na área da robótica, criação de games e Youtube. Disponível em: <https://www.uploadescola.com/>. Acesso em 30 març. 2021.

²⁴ Canais visitados com o intuito de verificar quais jogos eram sugeridas as crianças pequenas.

expansão de sua ideologia. Dentre os canais existentes na plataforma, encontramos os irmãos *Youtubers* Felipe e Luccas Neto, os quais transformaram seus canais em um negócio muito lucrativo e que hoje comercializa seus produtos físicos e virtuais para milhares de crianças, tais como brinquedos, roupas, sapatos, livros e filmes. De acordo com o site *Findmykids*, o *Youtube* está em segundo lugar no *ranking* de acesso entre as pessoas de modo geral, como mostra o Quadro 5:

Quadro 1 – Aplicativos mais acessados entre as crianças nos últimos anos

Ranking de acesso	Aplicativos mais acessados
1°	WhatsApp Messenger
2°	Youtube
3°	Facebook
4°	Instagram
5°	Garena Free Fire
6°	Waze – GPS, Mapas, Alertas, Trânsito em Tempo Real
7°	Google Chrome: rápido e seguro
8°	Netflix
9°	Calling interface (Interfaces de chamadas Ex. Celular)
10°	Roblox

Fonte: Dados organizados pela autora com base no site *Findmykids*.

O *Youtube* ainda conta com uma extensão, o *Youtube Kids*, destinado para acesso das crianças. Nele os conteúdos de caráter sexual e de violência não são armazenados na plataforma, e é possível configurar quais canais as crianças terão acesso ou até mesmo bloquear canais que são infantis, mas que não são específicos para algumas idades. Essa opção ainda conta com um filtro para propaganda, que possibilita ao dono do canal escolher quais comerciais poderão vir antes dos vídeos em seu canal.

Entretanto, não são todos os pais que ativam essa opção e as crianças acabam tendo acesso aos mesmos conteúdos dos adultos, e que muitas vezes não são adequados para sua idade. Segundo o site *Findmykids*, o *Youtube Kids* é a plataforma mais acessada entre as crianças. Nele é possível acessar canais com crianças jogando jogos como *Roblox* e *Minecraft*, ensinando o jogo, dando dicas e apresentando os novos jogos do momento, como mostra o Quadro 6.

Quadro 2 – Aplicativos de Entretenimento

Aplicativos de	Criado em	Valor do Serviço
----------------	-----------	------------------

Entretenimento		
Youtube Kids	2005	Gratuito
Snapchat	2017	Gratuito
Tik Tok	2017 – 2018	Gratuito
Spotify	2008	Gratuito

Fonte: Dados organizados pela autora com base no site *Findmykids*.

A busca pelos aplicativos educativos ocorreu tanto em buscas no *Google* com a palavra aplicativos nas frases: “aplicativos mais acessados pelas crianças em 2020 e 2021” e “e aplicativos mais acessados pelas crianças na pandemia”, como na *Play Store*, usando frases sugestivas como: “aplicativos e aprendizagem e de ensino para crianças”.

Nessa categoria encontramos jogos tanto na *Play Store*, que permitem a busca e *download* de jogos e aplicativos de maneira gratuita e paga, como no site do educador financeiro André Bona (2019), que faz uma sugestão de aplicativos que, segundo ele, servem para a distração e passar o tempo das crianças enquanto os pais e responsáveis resolvem pendências, mas o educador destaca que esses aplicativos contribuem para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Para Bona (2019), o uso dos aplicativos sugeridos por ele pode contribuir para aprofundamento das aprendizagens recebidas na escola, desenvolvimento e melhora do raciocínio lógico, estímulo do pensamento crítico e o interesse em novos idiomas.

Adiante apresentamos os aplicativos que mais apareceram em ambas as pesquisas. É importante salientar que, durante a busca por aplicativos para crianças na *Google Play Store*, o serviço apresenta uma infinidade de jogos. Desse modo, usamos como critério selecionar os jogos que tratassem dos seguintes temas: desenvolvimento da linguagem e leitura; matemática e raciocínio lógico; idiomas; aprendizado científico e ensino de programação.

Oliveira (2009), ao tratar do uso das TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação), em específico do uso da internet na escola, destaca que os professores ainda não percebem esse recurso como uma ferramenta pedagógica e que pode vir a contribuir com a aprendizagem se usado de forma adequada. Para a autora

[...] da mesma forma que um professor ensina uma criança a ler e fazer as operações matemáticas, colocando os signos a disposição dos alunos, necessita também ensinar os alunos a utilizar as ferramentas da internet, a fim de que não só ‘copie, cole e imprima’, ou simplesmente se reproduza

informações sem nexos e significado, mas possibilite a busca, comparação, análise e produção pessoal. (OLIVEIRA, 2009, p. 8).

Ao tratar do uso da internet em um espaço específico que é a escola, Oliveira (2009) defende que seja oportunizado às crianças a utilização de aparelhos midiáticos na escola infantil – espaço esse que os professores podem selecionar e oferecer a elas conteúdos adequados e com possibilidades potencializadoras da aprendizagem através dos aplicativos educativos.

No contexto atual, a pandemia mostrou o quanto as tecnologias nos permitiram estudar, trabalhar, ver amigos e fazer muitas coisas que não eram possíveis durante um isolamento antes da era digital. Contudo, é sabido que essa mesma tecnologia possui suas tramas que são disseminadas virtualmente através da Indústria Cultural, e que agem na padronização e massificação das atitudes humanas, sendo essencial dar atenção ao acesso das crianças à internet como forma de garantir segurança a elas mesmo no acesso a aplicativos educativos, assim como se apresenta no Quadro 7.

Quadro 3 – Aplicativos Educativos²⁵

Aplicativos educativos	Criado em	Disponível para
Lingo Kids	s/d	Android e IOS
Ler e Contar	s/d	Android e IOS
Scrach Junior	s/d	Android
Kidlo Coding	s/d	Android e IOS
Tynker Jr	s/d	Android e IOS
COMnPLAYer	s/d	Android e Web
Play kids	s/d	Android e IOS
Write my Name	s/d	Android e IOS
Discovery Kids Play	s/d	Android e IOS
My Talking Tom	s/d	Android e IOS
Galinha Pintadinha	s/d	Android e IOS

Fonte: Dados organizados pela autora com base em buscas no *Google Play*.

Ainda de acordo com o mesmo *site Findmykids*, as crianças têm vida ativa nas redes sociais. Hoje podemos ver crianças pequenas com contas de Instagram dividindo seu dia a dia com centenas de seguidores, e são os pais que atualizam diariamente as redes sociais dos filhos. Nesse caso, as redes mais

²⁵ De acordo com a fonte acessada.

acessadas aparecem sendo o *Messenger*, *WhatsApp* e *Spotify*.

Quadro 4 – Redes Sociais e de Mensagem

Redes Sociais e de Mensagem	Criado em	Valor do Serviço
Messenger	2011	Gratuito
You WhatsApp	2017 – 2018	Gratuito
Spotify	2008	Gratuito

Fonte: Dados organizados pela autora com base no site *Findmykids*.

Quanto aos jogos, subdividimos essa categoria entre *Jogos de Entretenimento* e *Jogos Educativos*. Em decorrência do grande número de aplicativos e jogos recuperados durante a busca, optou-se por trazer para este trabalho os aplicativos e jogos que mais se aproximassem do desenvolvimento da criança em idade pré-escolar. Adiante, apresentamos os jogos de entretenimento e aplicativos educativos mais acessados nos últimos anos, indicados para crianças em idade pré-escolar no ano de 2020.

Quadro 5 – Jogos de Entretenimento

Jogos Educativos e Aplicativos	Criado em	Valor do Serviço
Minecraft	2009	Pago
Brawl Stars	2018	Gratuito
Candy Crush Saga	s/d	Gratuito
Sbway Surfers	2012	Gratuito
Among Us	201	Gratuito
Homescapes	s/d	Gratuito
Gardenscapes	2012	Gratuito
Roblox	201	Gratuito
Coin Master	s/d	Gratuito
Pokémon Go	2012	Gratuito
PK XD	2015	Gratuito
Zooba	s/d	Gratuito

Fonte: Dados organizados pela autora com base no site *Findmykids* e *Liga dos Games*.

Os aplicativos educativos ainda envolvem, em sua maioria, a linguagem oral, matemática, artística, científica e musical.

Quadro 6 – Jogos Educativos²⁶

Jogos Educativos e Aplicativos	Criado em	Valor do Serviço
Comidas divertidas 2	s/d	Gratuito
Colorir e Aprender	s/d	Gratuito
Play Kids	2008	Gratuito
Pizza Maker	2017	Gratuito
Puzzle Kids	2020	Gratuito
Animal Jam	2010	Gratuito
Toca Kitchen	s/d	Gratuito
Médico Infantil Dentista	s/d	Gratuito

Fonte: Dados organizados pela autora com base em buscas no *Google Play*.

A ludicidade é essencial na aprendizagem das crianças e até mesmo dos adultos, de modo que, na contemporaneidade, os jogos virtuais nos últimos anos passaram a compor uma nova cultura entre as crianças. Em razão dessa nova cultura lúdica, adiante teceremos a análise crítica dos jogos mais acessados pelas crianças em idade pré-escolar em 2021.

Para tanto, em virtude do grande número de jogos para crianças em idade pré-escolar, foram selecionados os 3 aplicativos mais acessados²⁷ e/ou recomendados para crianças em idade pré-escolar em 2020 para análise a partir das categorias: **infância; brincar; tecnologias digitais e formação**. Nesta análise serão considerados diferentes aspectos, tais como: o que motiva as crianças no jogo e o que proporciona divertimento, entretenimento e ludicidade para compreender os aspectos de (des) potencialização a formação nesses jogos.

Buscou-se escolher para análise os jogos que, segundo os *sites, blogs* e canais do *Youtube*, tiveram um maior número de acesso pelas crianças, assim como os dados colhidos na *Google Play Store* como número de *downloads* do jogo na plataforma e as avaliações e resenhas dos usuários.

É imprescindível esclarecer que durante a busca por jogos no ano de 2020 não foram localizadas publicações do *ranking* de jogos mais acessados pelas crianças durante o período analisado, mas foram localizados uma gama de *sites, blogs* e canais no *Youtube* sugerindo jogos aos pais para as crianças durante o período de isolamento. Esses *sites*, ao sugerirem os jogos, continham em sua maioria as seguintes palavras: entreter; distrair e passar o tempo. Dessa forma, a análise

²⁶ De acordo com a fonte acessada.

²⁷ Baseado no número de *downloads* e comentários no *Google Play Store*.

partiu das sugestões feitas por essas fontes, pelo número de *downloads* realizados na *Google Play Store* e avaliação dos usuários, o que revelou que os jogos mais sugeridos para crianças em idade pré-escolar e com maior número de *downloads* eram jogos educativos. Outro dado importante é que o download feito no aplicativo pode ser realizado por qualquer usuário, desde que o aparelho seja compatível e comporte o tamanho do jogo, por isso, não temos o dado exato do número de *downloads* separado entre crianças e adultos, o que seria interessante para a análise, contando apenas com a avaliação dos pais/irmãos/tios (como denominado pela maioria dos usuários no aplicativo) dando a entender que os adultos realizam uma supervisão ou jogam com a criança.

Entre os jogos com maior número de sugestões e *downloads* destacamos para análise os aplicativos **Comidas Divertidas 2**; **colorir e Aprender** e **Play Kids**, jogos estes que passaram a ser procurados com maior frequência pelos pais na pandemia como forma de ensinar as crianças conteúdos escolares e, ao mesmo tempo, propiciar diversão e distração. Adiante, traremos os dados principais dos jogos e algumas considerações, buscando apresentar momentos nos jogos a presença ou não das categorias: infância; brincar; tecnologias digitais e formação, apurados pelo viés da Teoria Crítica nos três aplicativos de jogos escolhidos para análise.

No Quadro 11 é possível visualizar o nome do jogo a ser analisado, idade recomendada, número de jogos por aplicativo e avaliação dos usuários na *Google Play Store*.

Quadro 7 – Jogos escolhidos para análise

Nome do Jogo	Idade recomendada	Nº de Jogos por aplicativo	Avaliação dos usuários ²⁸
Comidas divertidas 2	3 a 5 anos	15	4,2
Colorir e aprender	4 a 5 anos	22	4,2
Play Kids	Classificação livre	24	3,8

Fonte: Dados organizados pela autora.

O primeiro aplicativo selecionado para análise é **Amusing Food: Comidas Divertidas 2**²⁹ representado pela Figura 1. O jogo foi produzido pela

²⁸ Com base na avaliação dos usuários na *Google Play Store*.

²⁹ Disponível em: <http://wowkids.io/en/>. Acesso em: 20 jul. 2021.

geométricas, cores, lógica, tamanhos, ordenação, comparação e divisão. O aplicativo oferece ainda três versões para *download*. A primeira, “Comidas Engraçadas”, é recomendada para crianças de 4 anos. Nessa versão, encontramos 17 jogos em que são abordados figuras geométricas, cores, lógica, partes e tamanhos. A segunda opção é a versão “Comidas Divertidas 2”, sendo uma atualização da extensão anterior, recomendado para crianças em idade pré-escolar, contendo 15 jogos; e por último, “Comidas Engraçadas 123”, a versão que traz como foco principal a aprendizagem dos números e é direcionado para crianças de 3 a 5 anos de idade.

O aplicativo fornece 3 opções para *download*. Para análise, optamos pela versão “Comidas Engraçadas 2”, já que ela contempla a faixa etária pré-escolar escolhida para análise.

A versão “Comidas Divertidas 2” tem como objetivo principal a aprendizagem de conceitos matemáticos através de figuras animadas de alimentos. Os jogos contêm efeitos sonoros divertidos que acompanham as ações dos personagens e imagens coloridas que chamam a atenção das crianças. Durante o jogo, o próprio aplicativo consegue temporizar a ação do jogador e, caso a criança demore para tocar na tela, ele sugere a ação. Ainda, a cada acerto são mencionadas palavras de motivação como “muito bem”; “você acertou”; “parabéns”; “é isso aí”; “espetacular” e “esplendido”. A criança ainda é motivada visualmente, pois a cada acerto os personagens sorriem, batem palmas e soltam confetes. Quando ocorre o erro, o jogo emite um som de recusa e os animais e frutas apresentam uma fisionomia de reprovação, mas logo em seguida surgem expressões e palavras de “tente outra vez” e “você consegue”. Durante o jogo, as crianças são estimuladas a pronunciar números, formas geométricas, cores e o nome dos alimentos através do jogo.

Em suas três versões é possível ajustar o idioma durante o jogo, tendo como opções o português, inglês, espanhol, italiano, francês, russo, mandarim, japonês, turco e coreano. É importante destacar que, tanto na *Google Play Store* em que é feito o *download* do aplicativo, quanto no *site Wow Kids* que direciona o usuário para o aplicativo, os comentários dos usuários em geral são positivos; a crítica dos pais se refere à publicidade apresentada durante dos jogos, pois as crianças acabam clicando nos anúncios e precisando do auxílio de um adulto para retornar ao jogo. Ainda dentro do aplicativo é possível a liberação de outros jogos gratuitos e pagos – todos com caráter educativo.

Acerca da propaganda, em uma breve leitura das avaliações dos usuários na *Google Play Store*, foi possível constatar que para os pais a publicidade presente durante os jogos gera um incômodo, já que as crianças solicitam a ajuda do adulto para retornarem de volta ao jogo. Dessa maneira, o incômodo dos adultos se refere ao número de vezes que são chamados para ajudar a criança, passando despercebida pelos adultos a influência que a publicidade exerce sobre a vida das crianças, independentemente de qual seja a oferta na tela. Outro dado importante é que no *site Wood Store Kids*, nada consta na página destinada aos usuários para reclamações e sugestões, demonstrando assim a aceitação do aplicativo pelos usuários.

Também sobre a Indústria Cultural, Adorno e Horkheimer (1985) esclarecem sobre a racionalidade técnico-instrumental

Na Indústria Cultural, desaparecem tanto a crítica quanto o respeito: a primeira transforma-se na produção mecânica de laudos periciais, o segundo é herdado pelo culto desmemoriado da personalidade para os consumidores nada é mais caro. Ao mesmo tempo, porém, eles desconfiam que, quanto menos custa uma coisa, menos ela lhe é dada de presente. (ADORNO; HORKHEIMER, 1947, p. 20).

Portanto, para os autores, a sociedade moderna, seja uma sociedade esclarecida ou não, ainda é uma sociedade administrada. O fato de os anúncios não provocarem questionamentos sobre a exposição das crianças frente ao consumo, denota um anulamento dos sujeitos sobre a realidade e disciplina à lógica de dominação: os pais se encontram em uma condição de alienação; enquanto isso, ocorre o cultivo da manipulação do público infantil para que perpasse todos os níveis do jogo, assim como mostra a Figura 2.

Figura 2 – Tela de opções de jogos disponíveis no aplicativo



Fonte: Imagem captada pela autora durante o jogo (2021)

O aplicativo “Comidas Divertidas 2” é individual. A criança joga sozinha e não há outros personagens competindo com ela. Diferentes de outros jogos, a criança pode iniciar o jogo por qualquer fase, entretanto, os níveis são progressivos, o que possibilita a ela incorporar estratégias para os próximos níveis e completar o jogo.

Para melhor visualização do jogo, o Quadro 12 contém o nome dos jogos que compõe o aplicativo, as ações que a criança precisa cumprir para concluí-lo, e a aprendizagem e desenvolvimento presentes no jogo.

Quadro 8 – Aplicativo Comidas Divertidas 2

Nome do Jogo	Ação realizada pela criança no jogo	Aprendizagem/ desenvolvimento
Puzzles	Quebra-cabeça	Pensamento criativo, imaginação, estratégia.
Ângulos/Partes/ Inteiros	Montar pizza e alimentar animais com a parte que se pede.	Classificação; comparação e divisão
Encontrar e tocar	Identificar o alimento e colocar em sacolas.	Atenção
Pique-esconde	Tocar nos alimentos.	Atenção, concentração.
Tamanhos	Organização de alimentos em prateleiras presas no helicóptero	Grande, médio e pequeno
Formas	Cozinhar bolachas em formas geométricas e alimentar animais.	Introdução as figuras geométricas.
Combinar	Encontrar os alimentos iguais	Memorização e atenção
Ordenar	Arrastar as comidas para o caminhão correspondendo	Atenção
Padrões	Colocar alimentos tratores a partir da ordem pré-estabelecida	Sequência, atenção

Cores	Organização de comidas em potes a mesma cor.	Introduz as cores e desenvolve a atenção.
Formas e Cores	Alimentar animais com comidas em formas geométricas.	Introdução as formas geométricas e cores
Comparação	Comparar quantidades de alimentos e colocar em uma balança	Contagem; Medidas de peso
Atividade Criativa	Vestir alimentos com acessórios	Pensamento Criativo
Silhuetas	Encaixar os alimentos na silhueta correspondente	Pensamento lógico
Contar de 1 a 5	Arrastar os alimentos de acordo com o número indicado	Contagem

Fonte: Dados organizados pela autora a partir da análise dos jogos.

O aplicativo “Comidas Divertidas 2” é simples, destinado a crianças em idade pré-escolar e pode ser jogado a partir de três anos de idade. Em todos os jogos da versão analisada, a criança tem a possibilidade de ter contato com conceitos matemáticos, com isso, para que haja a apropriação de conhecimento, a compreensão e a aplicação dos aprendizados no cotidiano da criança, é necessário que ela explore outras formas apresentadas no jogo. No jogo, as crianças passam a conhecer os alimentos, formas geométricas e numerais, e tornam-se capazes de aplicar esses conceitos nos níveis seguintes. É importante destacar ainda que a opção por retirar o som do jogo possibilita o uso por crianças autistas ou que possuem sensibilidade aos sons.

À frente, foi selecionado dois momentos distintos do aplicativo “Comidas Divertidas 2”. A Figura 3 apresenta um momento do jogo “Ângulos, partes e inteiros” e a Figura 4 mostra um momento do jogo “Padrões”; neles são trabalhados conceitos importantes.

Figura 3 – Jogo Ângulos, partes e inteiros



Fonte: Imagens obtidas pela autora durante o jogo (2021).

No jogo “Ângulos, partes e inteiros” a criança precisa realizar a tarefa de montar uma pizza, cortá-la e alimentar animais com o ângulo da pizza que se pede. Já no jogo “Padrões”, a criança precisa dar atenção à sequência preestabelecida e arrastar o alimento que pertence à sequência. Com isso, em ambos os jogos a criança realiza as ações de classificação, comparação e divisão, conceitos matemáticos que são trabalhos ainda na pré-escola.

Figura 4 – Jogo Padrões



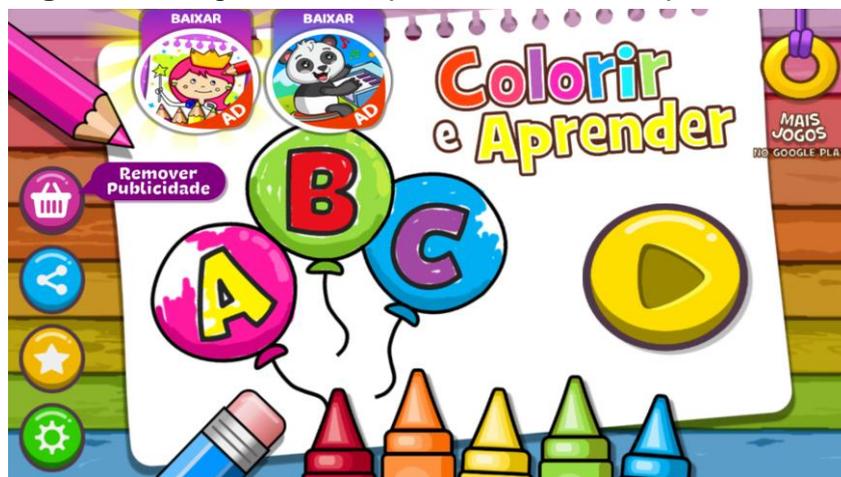
Fonte: Imagens obtidas pela autora durante o jogo (2021).

A apropriação do pensamento matemático acontece sistematicamente, sendo essencial o uso de conceitos anteriores para uma nova aprendizagem, destarte, podemos dizer que na medida que esses conceitos vão aparecendo no jogo por meio da repetição, a criança avança de um nível de

identificação e conhecimento para a compreensão desses conceitos. Entretanto, é importante que o jogo não se finde em si mesmo, por isso destacamos que o jogo precisa ser desafiador, conter regras, possibilitar elaborações mentais e estratégicas.

O segundo aplicativo escolhido para análise é o “Colorir e Aprender”. Lançado pela empresa *Orange Studios Games* em 19 de julho de 2016, o aplicativo conta com 22 jogos gratuitos e tem como objetivo o desenvolvimento da linguagem matemática. Nesse aplicativo são explorados outros conceitos matemáticos, como a adição e a subtração, e as crianças podem criar vários desenhos com fundos temáticos e que chamam a atenção.

Figura 5 – Página inicial aplicativo Colorir e Aprender



Fonte: Imagens obtidas pela autora durante o jogo (2021).

No quadro a seguir, apresentamos o nome de cada jogo presente no aplicativo, a ação que a criança necessita realizar e a aprendizagem/desenvolvimento presentes nos jogos do segundo aplicativo para análise.

Quadro 9 – Aplicativo Colorir e Aprender

Nome do Jogo	Ação realizada pela criança no jogo	Aprendizagem/ desenvolvimento
Livro de colorir	A criança precisa escolher entre 14 coleções um livro temático para colorir com os dedos a partir de uma paleta de cores.	Coordenação motora fina. Cores.
Brilho	A criança cria desenhos e formas em um fundo preto	Criatividade
Pixel Art	Reproduzir uma figura em fundo quadriculado levando em consideração as cores e espaços	Atenção; Contagem; Cores

Desenhar na areia	Produzir formas em fundo que representa a areia	Coordenação motora fina; Criatividade.
Marinho	Em um cenário do fundo do mar a criança precisa seguir com os dedos pontilhados estabelecidos pelo jogo para alimentar os peixes.	Atenção; Coordenação motora fina.
Maquinista	Acrescentar os trilhos de acordo com os ângulos.	Pensamento lógico, atenção.
Adição	Contar os números e figuras para chegar ao resultado	Adição; Números
Modo Livre	Criar desenhos e traços livres a partir de uma paleta de cores e borracha	Criatividade; Cores primárias e secundárias.
Esquerda, direita	Direcionar o personagem a partir das setas de comando à direita da tela e que aparecem no trajeto do jogo.	Lateralidade e Atenção.
Partes do corpo	Montar as partes do corpo acrescentando todos seus membros a partir de um fundo sombra.	Consciência corporal. Corpo humano.
Piano	Tocar as teclas produzindo sons uma escala musical.	Percepção dos sons; Discriminação auditiva.
Quebra-cabeça	Unir peças para compor uma figura. A criança pode optar por escolher o jogo com 4, 8 e 16 peças de um mesmo personagem.	Atenção; Concentração, Pensamento Lógico.
Estourar balões	Estourar os balões que vão surgindo na tela. A cada estouro aparecem figuras de animais e seus sons.	Animais; Sons onomatopéias.
Fantasia	Produzir formas e traços em um fundo de noite que ao final estouram.	Criatividade
Aviador	Produzir um caminho para que o avião percorra sobre ele.	Coordenação motora fina; produzir traçados e círculos.
Tambor	Produzir sons ao tocar no tambor.	Discriminação auditiva.
Subtração	Subtrair os números e figuras para encontrar a solução.	Subtração; Números.
Comparar	Descriminar maior ou menor quantidade a partir dos símbolos < ou >.	Linguagem matemática
Aprenda as cores	Selecionar um idioma para jogar. Ao tocar nas cores seu nome é revelado a partir do idioma escolhido.	Cores; Pronúncia de cores em diferentes idiomas.
Onde está?	Escolher a opção fácil, médio e difícil. Um objeto é escondido em caixas e a criança precisa estar atenta ao movimento das caixas para encontrá-lo.	Atenção, concentração.
Tamanhos	Direcionar os elementos para as caixas a partir do tamanho de ambos.	Tamanho.
Linhas mágicas	Produzir formas, traços e desenhos a partir de paletas de figuras.	Criatividade.

Fonte: Dados organizados pela autora a partir da análise dos jogos.

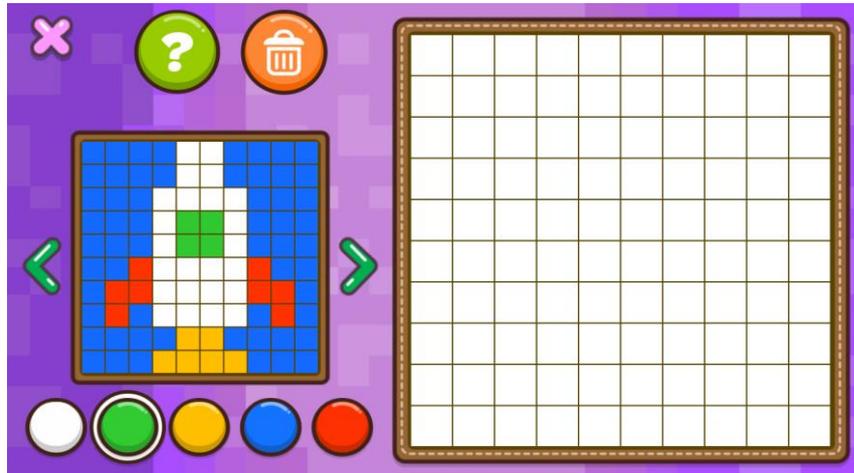
O aplicativo “Colorir e Aprender”, assim como o anterior, envolve apenas um jogador, mas seu diferencial está na quantidade de jogos contidos nele, trazendo ao mesmo tempo jogos com conteúdos pré-escolares e possibilidades de criação das crianças. Os jogos contidos no aplicativo ainda colaboram com a pronúncia de palavras e no aprendizado de novos idiomas pelas crianças, é possível ativar ou desativar os sons e escolher o jogo de forma aleatória, não precisando seguir uma sequência obrigatória para progredir no jogo, exceto aqueles que não contêm essa opção, como acontece nos jogos “Comparar” ou “Quebra-cabeça” que trazem uma progressão de dificuldades.

Com cores e sons que divertem e encantam as crianças, é um aplicativo que pode ser usado por diferentes faixas etárias, como para crianças menores, já que o próprio jogo sugere as ações que a criança precisa fazer ou também, como no jogo quebra-cabeça, auxilia a criança olhar de forma ofuscada para a imagem completa e ir encaixando as partes como forma de jogar.

O aplicativo possui publicidade interna e externa, com a oferta de outros jogos gratuitos e, também, novos jogos pagos. A publicidade presente no aplicativo pode ser removida através da compra do pacote de jogos, o que também admite o acesso a todas as extensões do aplicativo. Sobre a propaganda veiculada durante os jogos, elas são direcionadas ao público adulto com a venda de aparelhos celulares, computadores, fones de ouvido e outros itens ligados às tecnologias digitais, sendo muito criticado pelos pais nas avaliações e comentários do aplicativo na *Google Play Store*. Em nenhum dos jogos apareceram comerciais voltados às crianças. Além disso, um diferencial é que a propaganda de novos jogos do aplicativo é fixada apenas na tela inicial do *software*. O aplicativo ainda não conta com *site* externo, mas as avaliações na *Google Play Store* limitam-se apenas aos anúncios, tendo ótimas avaliações quanto à aprendizagem das crianças pelo aplicativo.

O aplicativo “Colorir e Aprender” é simples de ser jogado pela criança, uma vez que o próprio jogo sugere algumas ações exemplificando o que a criança precisa realizar neles. O jogo tem como objetivo principal a aprendizagem da linguagem matemática em especial das cores, mas também possibilita à criança criar imagens, figuras e traços a partir das cores. Dos jogos presentes no aplicativo “Colorir e Aprender”, abaixo destacamos dois jogos o “*Pixel Art*” e o “Jogo Corpo Humano” por representar uma atividade realizada constantemente com as crianças na pré-escola e Educação Infantil, conforme a Figura 6.

Figura 6 – Jogo Pixel Art



Fonte: Imagem captada pela autora durante o jogo (2021).

Na Figura 6 temos um jogo semelhante ao *Minecraft*, jogo que, embora de forma primária, remete à tecnologia adotada pelos grandes desenvolvedores de jogos. Esse jogo, assim como os outros da plataforma, demanda das crianças a atenção, concentração e a adoção de estratégias para reproduzir a figura. Embora pareçam demandas fáceis, são ações complexas que requerem da criança conhecimentos prévios.

O jogo *Pixel Art* é um dos jogos em alta entre as crianças e adolescentes, e tem crescido agora, durante a pandemia, a procura por cursos para utilização da ferramenta na criação de jogos. De acordo com Dias (2021) fundador da empresa Produção de Jogos e Minimol Games,

O pixel é o menor elemento presente em um dispositivo eletrônico visual no qual se pode aplicar uma cor. Apesar de aparentar ser quadrado dando a impressão de que os desenhos são feitos com peças de lego, ele não necessariamente tem esse formato (DIAS, 2021).

Sendo uma técnica adotada pelas empresas de *games* Nintendo e Atari, no aplicativo “Colorir e Aprender” é apresentado às crianças a possibilidade da recriação de diferentes figuras. Embora o jogo consista em reproduzir essas figuras, a criança precisa criar estratégias para completar as formas, seja pela contagem ou observação, é requerida a atenção constante.

Figura 7 – Jogo Corpo Humano



Fonte: Imagem captada pela autora durante o jogo (2021).

A Figura 7 é a captura de tela de um momento do jogo “Corpo Humano”, que consiste em organizar as partes do corpo dos personagens, demonstrando sua compreensão quanto à consciência corporal. Algumas crianças embora reconheçam as partes do corpo, apresentam dificuldades transpor de forma lúdica esse conhecimento. Embora os jogos digitais não tenham a participação das crianças em sua elaboração, eles exigem da criança atenção, concentração e raciocínio lógico, podendo ser aliados na aprendizagem quando utilizados de forma adequada, levando em consideração as especificidades das crianças.

O terceiro e último aplicativo escolhido para análise é o aplicativo *Play Kids*, que consiste em uma plataforma educacional com jogos, livros, desenhos, músicas e outras atividades desenvolvidas por especialistas da área da educação, *design* gráfico e animação. Criado em 2013, o *Play Kids* armazena 24 opções de jogos e atividades divididos por temáticas, podendo cada opção conter mais de cem atividades com o objetivo estimular as diferentes linguagens, desenvolvimento socioemocional e consciência sobre o mundo.

Embora a avaliação da plataforma seja baixa em relação a outros aplicativos na *Google Play Store*, ele é recomendado por *sites* como Crescer, Leiturinha, *blogs* e por pais em canais do *Youtube*. Isso porque ele consiste em uma plataforma educativa desenvolvida para as crianças, fazendo com que ela apresente um diferencial em comparação às demais aplicações. Entre os destaques estão: não há anúncios na plataforma; é possível controlar o tempo das crianças, bloquear conteúdos que particularmente não sejam agradáveis; há a possibilidade de visualizar no e-mail cadastrado os acessos e conteúdos que a criança fez e visualizou.

Com cores vibrantes, sons, imagens 3D e cenários que se movem, as crianças encontram na plataforma personagens de seus desenhos favoritos, como a Luna e Galinha Pintadinha, os quais são muito comercializados pela indústria de brinquedos. Contudo, a *Play Kids*, por não ser uma plataforma de entretenimento, seleciona os conteúdos de maneira que as crianças não sejam influenciadas ao consumo.

Figura 8 – Página inicial do aplicativo *Play Kids*



Fonte: Imagem captada pela autora durante o jogo (2021).

Diferente dos aplicativos anteriores, a plataforma será apresentada da seguinte maneira: no Quadro 14 podem ser visualizadas todas as opções de conteúdos na plataforma, quantidade de atividades em cada tema (em cada opção é possível encontrar uma variedade de subopções, desenhos, livros, e progressão de jogos) e número de atividades disponíveis gratuitamente, uma vez que a plataforma possui outras opções de atividades que ficam disponíveis apenas aos assinantes. Para a análise serão selecionados apenas os jogos.

Quadro 10 – Aplicativo Play Kids

Opções	Quantidade de Atividades	Disponível gratuitamente
Desenhos	146	11
Jogos	20	17
Meus downloads	1	1
Voxel	12	2
Japonês	1	1
Livros	23	4

Play Kids	21	4
Podcast	4	1
Amizade	9	0
Esportes	19	0
Autocuidado	19	0
Ping fong	16	0
Hello Kitty and friends	15	0
Mundo Bitá	6	0
Especial Sésamo	9	0
Food Puzzle	2	0
Especial Stem	4	0
Aprenda em casa	6	1
Masha e o urso	4	1
Galinha pintadinha	2	1
Show da Luna	9	1
Super Hands	9	3
Música	28	4
Idiomas	70	0
Seleção especial	11	1
ZZZ	1	1

Fonte: Dados organizados pela autora a partir da análise dos jogos.

O aplicativo não conta com publicidade externa, e a oferta de jogos para as crianças não ocorre durante o jogo ou atividade. Mas quando a criança seleciona algum dos jogos pagos que ficam bloqueados, o sistema sugere que a criança peça ajuda de um adulto. Para a compra desses jogos é necessário inserir a senha, previamente criada por um adulto, para acesso ao aplicativo; também, a cada pausa realizada pela criança no jogo, o aplicativo solicita a senha de acesso como forma de monitorar o tempo de tela da criança e garantir que ela seja supervisionada durante a atividade.

Figura 9 – Tela inicial na opção de Jogos na plataforma



Fonte: Imagem captada pela autora durante o jogo (2021).

A plataforma conta com uma opção contendo 16 jogos, em que alguns possuem progressão e todos são gratuitos. No próximo quadro apresentamos o nome dos jogos que compõe o aplicativo, as ações que a criança precisa cumprir no jogo para concluí-lo, a aprendizagem e o desenvolvimento, levando em consideração que são apenas os jogos o objeto de estudo deste trabalho.

Quadro 15 – Aplicativo *Play Kids*

Nome do Jogo	Ação realizada pela criança no jogo	Aprendizagem/ desenvolvimento
Animais	A criança precisa escolher entre 14 coleções um livro temático para colorir com os dedos a partir de uma paleta de cores.	Cores; coordenação motora fina.
Organizando o quarto	A criança cria desenhos e formas em um fundo preto	Autonomia; hábitos e regras.
Jogo da memória	Reproduzir uma figura em fundo quadriculado levando em consideração as cores e espaços	Memória; organização e sequência.
As aventuras de Mini em: os 07 mares	Elevar o mar para que o navio prossiga	Coordenação motora fina e atenção.
Chame o encanador	Encaixar os canos levando em consideração o tamanho e curvatura	Atenção; coordenação motora fina; comparação.
Onde estão os pinguins	Acrescentar os trilhos de acordo com os ângulos.	Atenção e agilidade.
Desenhe meu caminho	Traçar uma linha ou mais para que o personagem chegue ao seu destino	Coordenação motora fina.

As aventuras de Mimi em: contos de fadas	Elevar ou abaixar o nível do chão para a carruagem passar.	Proporção; alto e baixo.
Cores musicais	Escolher dentre cinco opções: tocar as notas musicais que saem dos tubos para produzir o som; tocar piano de uma oitava; tocar folhas para emitir sons de flauta, tocar cores e números para descobrir seu nome.	Percepção auditiva; sons e onomatopeias.
Caçador de estrelas	Movimentar e equilibrar o helicóptero para capturar o máximo de estrelas. Não há progressão.	Lateralidade; agilidade e atenção.
Construir	Construir edifícios, cidades e figuras a partir de mini blocos	Percepção dos sons; discriminação auditiva.
Quebra-cabeça	Escolher entre doze opções de temáticas variadas unindo as peças para compor uma figura.	Atenção; concentração; pensamento lógico.
Pintar e desenhar	Escolher entre 14 opções entre desenhar, pintar e escrever.	Animais; sons onomatopeias.
Ligue as estrelas	Formar desenhos ligando as estrelas	Coordenação motora fina.
Vamos desenhar	Escolher entre as 14 opções de modelos de desenhos para desenhar seguindo o passo a passo dado pelo aplicativo.	Coordenação motora fina.

Fonte: Dados organizados pela autora a partir da análise dos jogos.

De acordo com uma entrevista dada ao canal Imprensa Mahon pelo *Head*³⁰ de conteúdo da *Play Kids*, Agrella (2017), a plataforma conta com mais de 200.000 mil assinantes o que se explica pela proposta educativa da empresa. Segundo ele, existe uma política na produção e seleção de materiais para que a plataforma não se transforme em entretenimento e seja estritamente educativa para as crianças. É possível, portanto, encontrar na plataforma uma variedade de temáticas como cidadania, higiene, consciência corporal e diversidade.

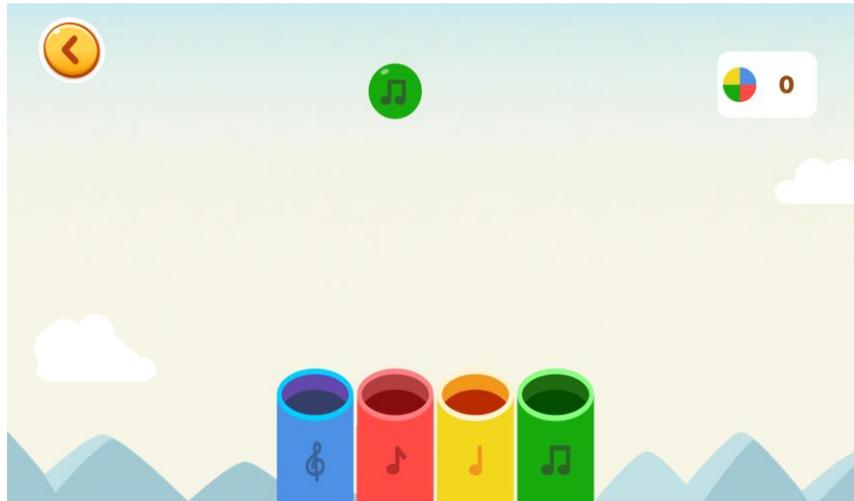
O acesso ao aplicativo *Play Kids* é simples e de fácil compreensão pelas crianças. A plataforma possui imagens sugestivas que auxiliam a criança a jogar sozinha. Os jogos na plataforma vão desde a fácil até a média execução, mas, visto que as crianças desde pequenas estão em contato com as telas, ele pode ser jogado por todas as idades de acordo com as especificidades de cada uma. Durante o jogo as crianças também podem contar com uma tela que exemplifica e sinaliza o objetivo

³⁰ Traduzido do inglês para o português quer dizer cabeça, chefe.

principal do jogo. Em alguns jogos da plataforma é possível ter acesso a uma progressão como, por exemplo, no Jogo da Memória, em que a cada acerto, o número de cartas e o grau de dificuldade aumentam.

De forma geral, os jogos na plataforma exigem atenção, memória e agilidade das crianças, a exemplo os jogos exemplificados a seguir.

Figura 10 – Jogo cores musicais

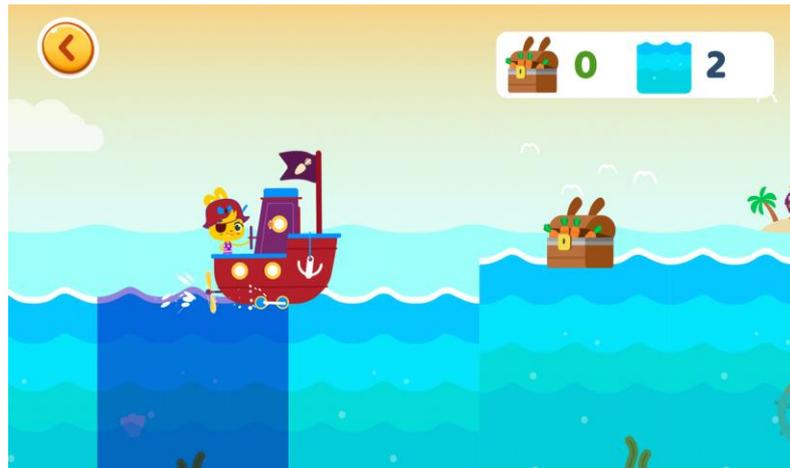


Fonte: Imagem captada pela autora durante o jogo (2021)

Nas Figuras 10 e 11 temos a captura de tela de um dos momentos no jogo. No primeiro, “Jogo cores musicais”, a criança precisa estar atenta às notas musicais que saem dos tubos e clicar com agilidade para produzir os sons, o que requer a atenção e concentração das crianças, pois, a cada nota tocada, é produzido uma melodia com contagem de tempo. Isso não significa que a criança precise compreender a contagem de tempo musical; mas sim que para a música ser executada, é preciso agilidade. Assim, mesmo não sabendo contar os tempos, a criança pode recorrer a sua memória auditiva e procurar seguir seu ritmo, já que as músicas são do universo infantil.

Outro jogo que exige atenção e agilidade acentuadas é o “As aventuras de Mimi: os 7 mares”.

Figura 11 – Jogo As aventuras de Mimi



Fonte: Imagem captada pela autora durante o jogo (2021).

Nesse jogo, para que Mimi chegue até a ilha, a criança precisa nivelar a altura do mar para permitir que o navio passe; porém, o jogo é rápido e exige da criança atenção, concentração e agilidade motora para tocar na tela com exatidão.

Diferentemente dos apresentados até então, os jogos contam com estímulos sonoros, imagens, cores e personagens que entretêm e estimulam a criança a continuar jogando. Além disso, a plataforma *Play Kids* traz cores vibrantes, personagens que realizam ações enquanto aguardam a criança selecionar uma opção, junto com passagens e cenários que se movimentam e transmitem a sensação de estar levando a criança para um mundo distante.

Outro jogo da plataforma que merece destaque é o jogo “Chama o encanador”. Nele alguns canos subterrâneos precisam ser encaixados para formar o encanamento da casa, o que requer que a criança pense, concentre-se e faça tentativas de possibilidades de encaixe, como mostra a Figura a seguir.

Figura 12 – Jogo Chame o Encanador



Fonte: Imagem captada pela autora durante o jogo (2021).

Figura 13 – Brinquedo tubos



Fonte: <https://www.americanas.com.br/produto/36155155>. Acesso em: 1 ago. 2021.

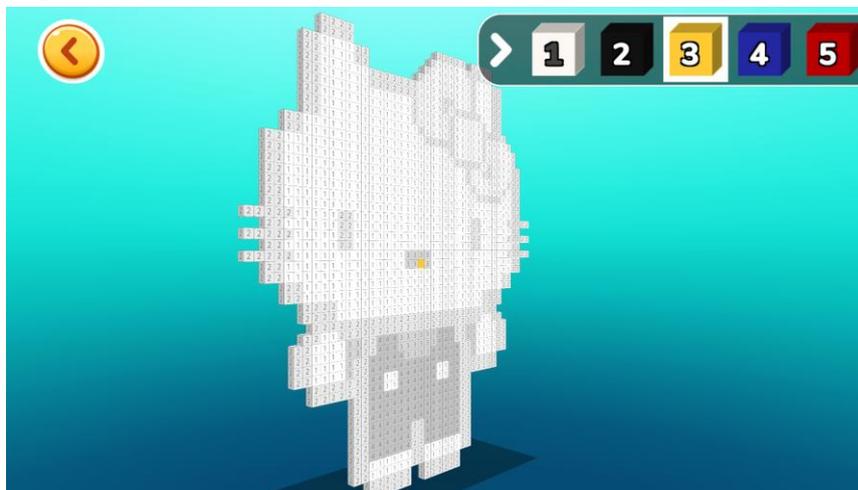
Na Figura 12 temos um momento do jogo “Chame o encanador”; nele a criança precisa ir tocando os canos para que estes se encaixem corretamente. Já na Figura 13 temos o mesmo objetivo representado pelo jogo analógico que as crianças têm muito contato na pré-escola. Fróis (2010), ao tratar do brincar analógico e o brincar digital, destaca que o brincar analógico não pode ser substituído pelo brincar digital, porém, não exclui os brinquedos digitais, pois para ele ambos trazem benefícios para o desenvolvimento da criança. Isso, pois, as brincadeiras analógicas permitem à criança noções de espaço, lateralidade e movimentos limitados; já os jogos digitais, como vimos até aqui, contribuem para o desenvolvimento da memória, concentração, coordenação motora fina e agilidade nas ações e pensamentos.

Acerca dos jogos, Benjamin (2009) em “Brinquedos e Jogos” aponta o caráter mimético nos jogos e brincadeiras, configurando estes como um dos caminhos para a experiência, o que exprime a importância da repetição desses jogos.

Ainda segundo Benjamin (2009), as ações de repetição nas brincadeiras infantis sempre se renovam, mesmo que sejam atos simples – como comer, dormir ou tomar banho, os quais se constituem como nos jogos, que se apresentam à criança de maneira lúdica e culminam na experiência. Assim, os jogos permeados pela mimese vão além da simples imitação pelas possibilidades imaginativas que nele se dão. Por isso, os jogos não podem se findar em si mesmos, pois a criança necessita de experiências concretas e experienciar o lúdico em suas diferentes formas.

Outro jogo de destaque na plataforma *Play Kids* é um jogo imitativo ao jogo *Minecraft*, muito procurado pelas crianças.

Figura 14 – Hello Kitty



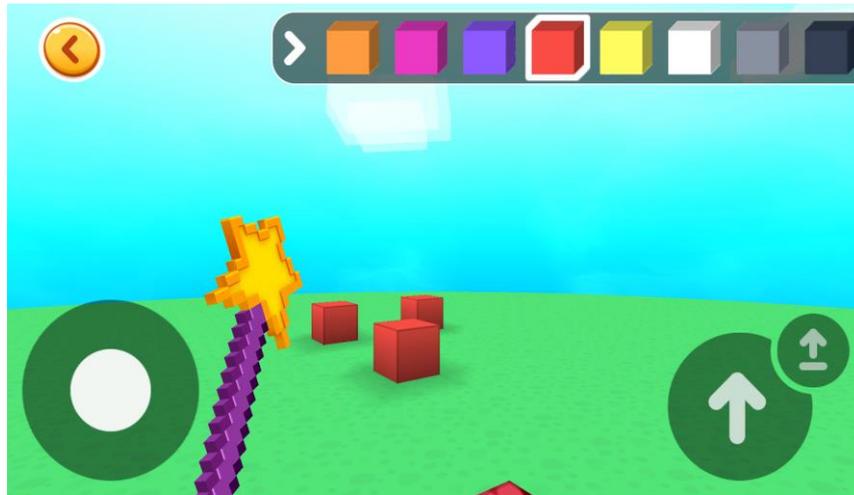
Fonte: Imagem captada pela autora durante o jogo (2021).

Na Figura 14 temos a imagem inicial de um jogo com a personagem *Hello Kitty*, criada em 1974 e que ainda hoje exerce grande influência nas meninas para a compra de bonecas, roupas, brinquedos e material escolar. Nesse jogo, a criança precisa pintar o quadriculado numerado de acordo com a cor que se pede e que corresponde à imagem original da boneca: branco e rosa. Esse jogo representa um quebra-cabeça com mais de 1000 peças e requer da criança o reconhecimento de números de 1 a 5, no qual a criança deve relacionar os números e cores e, por conseguinte, requer a atenção e concentração.

Outro destaque é para a Figura 15 que traz exatamente a mesma proposta que o jogo *Minecraft*, porém, em uma versão simplificada. Esse jogo na plataforma aparece sem nomeação, mas é facilmente associado entre as crianças ao jogo anteriormente citado. No jogo original, as crianças podem produzir estruturas

criativas, personagens e obras de arte, e até mesmo construir uma cidade, o que permite à criança expandir as possibilidades que o jogo oferece e, também, usar sua criatividade. Abaixo, temos uma imagem do jogo que representa o jogo *Minecraft* (jogo original) na plataforma *Play Kids*

Figura 15 – Representação Jogo Minecraft



Fonte: Imagem captada pela autora durante o jogo (2021).

Durante a busca pelos jogos mais acessados pelas crianças, o *Minecraft* aparece como o mais jogado pelas crianças acima de 8 anos, seguido do *Roblox* e *Among Us*. Disponíveis apenas para console de jogo eletrônico, eles também são jogados por crianças em idade pré-escolar por influência de crianças maiores. Outro dado relevante é que diversos *sites* apresentaram dados dos jogos mais acessados pelas crianças acima de oito anos e adolescentes. Isso acontece porque os jogos de console permitem jogar online com outros usuários, possibilitando aos desenvolvedores mensurar com precisão o uso e quantidade de *login* por usuários, diferentemente daqueles que são baixados no celular e não permitem contabilizar o número de acessos dos jogadores ou o tempo de tela que estes utilizam por dia. Além disso, observa-se o grande investimento do mundo dos *games* aos adolescentes que passaram, assim como as crianças, a se relacionar muito mais pelas telas, o que a caracteriza como a principal atividade de lazer dos adolescentes.

Durante a análise dos jogos foram encontradas algumas possibilidades de aprendizagem:

- a) Aquisição da linguagem matemática com a aprendizagem de conceitos;

- b) O desenvolvimento da atenção, memória, coordenação motora fina;
- c) Compreensão de regras e desenvolvimento da interpretação;
- d) Teste do conhecimento de assuntos e conteúdos que as crianças dominam;
- e) Promove o questionamento e a curiosidade das crianças.

Foi possível perceber até aqui que durante o ano de 2020, em meio à pandemia, não encontramos dados sobre os jogos mais acessados pelas crianças em idade pré-escolar mas foram localizados aplicativos com sugestões de jogos para crianças entre 4 a 5 anos como forma de **ensinar** conteúdos que são requeridos na pré-escola, mas também como forma de **entreter** e assim, portanto, ganharam maior visibilidade entre os pais no período de aulas remotas, como demonstraram os *sites*, *blogs* e os comentários no *Play Store*. A busca dos pais por jogos educativos ou para entreter as crianças reflete, deste modo, na tríade entre procura-produção e consumo. Por isso, é grande número de aplicativos para a faixa etária pesquisada que trazem como objetivo principal a instrumentalização das crianças a determinados conteúdos e conceitos.

Em decorrência da competitividade que gera o capital, são atribuídas às crianças atividades e afazeres para que elas, cada vez mais, assim como os adultos, correspondam às urgências de uma engrenagem que não para. Nesse sentido, é preciso que o adulto entenda, por mais óbvio que pareça, que cada criança possui uma maneira de compreender a realidade que a cerca, possui um universo inerente a esse contexto; as condições que ela vive vão interferir em sua interpretação e ressignificação, e é o adulto quem irá garantir ou não oportunidades (de) formativas e que irão formar sua personalidade. Partindo desse raciocínio, a educação das crianças para Teoria Crítica não parte do mero desenvolvimento e aprendizagem como fatores únicos para formação, porque, para Adorno (1995), devem ser considerados também os fatores objetivos e subjetivos do desenvolvimento das crianças.

Em se tratando do que é ofertado às crianças como jogos e brinquedos, é preciso consciência sobre as relações econômicas e de poder que interferem diretamente na infância, já que a crítica tecida pela Teoria Crítica não está na criação de tecnologias digitais para as crianças, mas na semiformação que pode acarretar esses aparelhos; “há portanto, um grande equívoco na suposição de que são simplesmente as próprias crianças, movidas pelas suas necessidades, que

determinam todos os brinquedos”, o que revela uma indústria própria para as crianças e que adapta o mundo adulto as crianças (BENJAMIN, 2002, p. 96).

Aqui é importante pontuarmos que, embora em alguns jogos o brinquedo digital traga o mesmo objetivo do brinquedo analógico pelas telas, esse brincar não pode ser comparada à ação realizada pela criança no mundo real, visto que os jogos digitais acabam por individualizar as crianças ao propor o jogo entre criança e máquina. Em contrapartida, os jogos experienciados pelas crianças no mundo real permitem o contato com o outro, e nele a empatia, o respeito, autonomia, autorreflexão e emancipação. Para Zanolla (2010, p. 120), existe uma grande relação entre violência na infância e o mercado do consumo destinado às crianças. Para a autora, “preconceito e a intolerância não serão combatidos na infância enquanto se manifestam nos brinquedos e brincadeiras infantis” e, ainda,

O processo educativo não é uma realização acabada, definitiva, idealizada. Isso exige reconhecer que a própria educação, ao invés de formar, poderia deformar mentalidades. Daí a ideia de que é preciso que o sujeito esteja atento quanto às próprias possibilidades de deformar a realidade a partir da razão e assim agindo, compreender que a mediação objetifica a realidade (ZANOLLA, 2007, p. 23).

Essa individualização da criança e a valorização do brincar acabado (SILVA 2012) culminam na fetichização da mercadoria que, para Teoria Crítica, ocorre quando o objeto passa a deixar de conter seu aspecto útil para ter um valor simbólico, caracterizando a mercadoria como um objeto de adoração; “a semiformação é o espírito conquistado pelo caráter de fetiche da mercadoria” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 25).

No trabalho tecido por Silva e Afonso (2018, p. 214), ao tratar sobre a infância contemporânea, as autoras chamam a atenção para o uso das telas apontando elementos importantes que interferem no desenvolvimento integral das crianças, entre eles o risco à saúde como a obesidade, a demência digital, privação do sono, depressão, o vício e a violência, condições essas caracterizadas como barbárie “o que preocupa, hoje em dia, é que as brincadeiras e os brinquedos estão cada vez mais perdendo espaço para a tecnologia e as mídias avançadas”, relevando uma mudança no contexto de infância na sociedade contemporânea, ao passo dos avanços do mundo adulto.

Para Lira (2011), ao discutir sobre os jogos, brinquedos e brincadeiras

na infância, a autora a chama a atenção e cuidado para a transposição que é feita das brincadeiras para o ensino de conteúdos. Para ela o “brincar e os jogos, transformados em instrumentos educativos, servem para inculcar normas, conceitos, conhecimentos [...] produzem o que as crianças são, o que nós somos, constroem o ser social e cultural, de uma maneira naturalizada, mas complexa”, sendo assim, é essencial que o jogo tenha a participação da criança, sua exploração e imaginação (LIRA, 2011 p. 14772).

Esses dizeres vão ao encontro dos três aplicativos de jogos analisados nesse trabalho “Comidas Divertidas 2”; “Colorir e Aprender” e *Play Kids*. Nas três plataformas analisadas, temos jogos educativos com objetivo de transmitir conteúdos que são exigidos na pré-escola. Ademais, durante a exploração da plataforma *Play Kids*, foram encontradas histórias que tratam de temáticas como a diversidade cultural, o idoso, a amizade, o amor, a família, o respeito ao outro, o preconceito e o *bullying*, assuntos estes que seriam uma alternativa contra a frieza, a incapacidade de amar das pessoas, entretanto, essas atividades na plataforma são acessíveis apenas às crianças cujos pais podem comprar o pacote de jogos completo.

Assim, embora esses jogos contribuam para ensinar conteúdos às crianças e muitas vezes, aos olhos dos adultos, pareça que eles possam até substituir o professor ou oferecer os mesmos benefícios dos jogos tradicionais, os jogos aqui analisados favorecem a aquisição de conteúdos práticos com objetivo de instrumentalizar as crianças para a aquisição de habilidades requeridas na pré-escola e que também são importantes, mas a formação das crianças não deve se findar apenas na preparação técnica e instrumentalizada, mas a educação deve culminar em uma formação humanista.

É relevante destacar que a busca dos pais por jogos educativos como forma de acelerar a aprendizagem das crianças e prepará-las para o futuro tem sido cada vez mais inculcado nestes pela Indústria Cultural, e o que se estende para toda atividade de jogos e brincadeiras das crianças, demonstrando que as vivências e o brincar infantil têm sido constituídos e administrados pelos adultos para a vida adulta. Essa preocupação com a preparação das crianças para o futuro também se estende à escola da infância, nela os professores também são seduzidos pela falsa promessa de cultura e formação da Indústria Cultural e muitas vezes usam os momentos de brincadeiras e jogos com as crianças com uma intenção pedagógica ou até mesmo de controle dos corpos e de comportamento, não como oportunidade espontânea da

expressão sem refletir sobre o quão rico são esses momentos para as crianças.

Sobre os jogos analisados, portanto, recorreremos novamente aos apontamentos de Lira (2011), que chama a atenção para

A ausência do lúdico, do improvável que o acompanha, excluía a possibilidade que seja considerado jogo, transformando-o em exercício mecânico. Dessa forma, quando se retira da criança a iniciativa para a ação, quando já se sabe o resultado, quando quem conduz a ação não é a criança ou o grupo de crianças, não se pode falar de jogo (2011, p. 87).

Os dizeres que finalizam esse capítulo denunciam a administração do brincar e jogar das crianças como condição de desenvolvimento do capitalismo pela via da cultura, mas também chamam a atenção para o capítulo seguinte, que emerge para reflexão sobre a (des) potencialização formativa e lúdica que se inicia desde a infância, trazendo a essencialidade das crianças de viverem suas infâncias e de participarem de experiências brincantes e humanizadoras.

4 (DES) POTENCIALIZAÇÃO FORMATIVA E LÚDICA NA INFÂNCIA

*Se a gente combina
De Brincar de outra maneira
Troca tudo de lugar
E muda a Brincadeira
Eu agora era você.
Você agora vira ele
Ele agora vira ela
Ela agora vira eu
Então ta combinado
Então ta tudo trocado
Então ta tudo mudado
Então ta...
Ta combinado.*

Paulo Tatit/ Zé Tatit (Palavra Cantada – CD Um minutiiinho, 2012)

Este capítulo objetiva refletir criticamente sobre o processo de (des) potencialização formativa e lúdica em busca de novos olhares para a experiência brincante em sintonia à humanização infantil. Para além do instituído, o movimento teórico e crítico envolve a questão da humanidade da criança, que precisa ser potencializada desde a mais tenra idade. Nesse sentido, pensar a formação lúdica durante a infância é descortinar um processo enriquecedor de experiências que devem ser enaltecidas principalmente nas crianças pequenas.

A ludicidade precisa ser envolvida de dentro para fora, enquanto processo de internalização pela criança pelo campo simbólico, haja vista que o brincar deve ser impulsionador de novas conquistas. Assim, para além do objeto, o brincar está na capacidade criadora, socializadora e expressiva da criança, em consonância com a sua forma de ser e estar no mundo.

Para tanto, é essencial esclarecermos sobre o que vem a ser (des) potencialização formativa e lúdica para a Teoria Crítica. Como apresentado, as crianças são alvo da Indústria Cultural, que através das redes de comunicação dissemina seus produtos e incute nas crianças desejos e práticas de consumo que padronizam o comportamento infantil assim, as crianças são manipuladas por um mercado que visa a obtenção de lucro.

Segundo Mascarenhas (2012), as crianças buscam nos brinquedos e nos produtos que consomem tal qual os adultos – o pertencimento social, e encontram na cultura oferecida por esse sistema a semicultura

Contribuímos com o cultivo de uma verdadeira ditadura do consumo na infância. Criamos crianças consumidoras em todas as esferas da vida social. Não escapando nem as crianças das classes menos favorecidas que, certamente, vão desejar o tênis de marca, o videogame e a boneca da apresentadora de TV, tão intensamente quanto às crianças das classes mais favorecidas (MASCARENHAS, 2012, p. 57).

Como já mencionado, não podemos negar que o avanço tecnológico trouxe marcos importantes, nem tampouco os brinquedos e jogos eletrônicos que fazem parte hoje da cultura infantil podem ser negados às crianças, visto que estão por toda parte e pertencem a um contexto histórico e social. Mesmo sendo fabricados com a intencionalidade de gerar lucros, é possível encontramos na modernidade possibilidades de experiências formativas que vão para além do brinquedo plástico e dos jogos pelas telas.

Para Adorno (1985), o processo de formação cultural está para além dos espaços educacionais, ele ocorre em diferentes esferas sociais. Com isso, a própria escola não está livre dos processos de (des) potencialização formativa que se resume na reprodução da ideologia dominante. Assim, a emancipação e a tomada da consciência são elementos importantes para não se deixar levar pelas tramas da (des) potencialização formativa.

4.1 INFÂNCIAS LIVRES INFÂNCIAS: POR UMA EXPERIÊNCIA BRINCANTE DE HUMANIZAÇÃO

Para cumprir a tarefa a que este capítulo se propõe, teremos como principal referência o filósofo Walter Benjamin (2002), que em sua trajetória não desenvolveu uma teoria para a infância, mas revelou em suas produções e obras sobre a infância, contos, brinquedos e jogos infantis, sua preocupação com a educação e formação cultural das crianças na sociedade moderna.

Walter Benedix Schönflies Benjamin nasceu em 15 de julho de 1892 em Berlim, no seio de uma família judia burguesa. Ainda na adolescência, participou do Movimento da Juventude Livre Alemã (*Jugendbewegung*), de cunho socialista. Em 1915, aos 23 anos, um ano após o início da 1ª Guerra Mundial, conheceu Gershom Schölem que o influenciou fortemente, tanto no pensamento político de esquerda, como no alicerce do judaísmo. Em 1917, casa-se com a militante Dora Pollak, com

quem teve um filho. Benjamin estudou filosofia na Universidade de Friburg em Breisgau e conquistou o título de doutor pela Universidade de Bern, em 1919, com a tese “O conceito de crítica de arte no romantismo alemão”. Quatro anos depois teve sua tese de livre docência rejeitada, passando a se dedicar à colaboração em jornais e revistas, em especial, à revista do Instituto Social de Pesquisa, que mais tarde veio a se tornar a Escola de Frankfurt.

Assumiu, em 1925, ser um *Frier Schiriftsteller* (escritor livre); em 1939 Benjamin passou a enfrentar grandes dificuldades financeiras, as quais o levaram a uma série de fracassos materiais. Em meio a isso, revistas e jornais alemães rejeitaram seus artigos, revelando que a perseguição do governo nazista aos judeus e intelectuais tornara-se cada vez mais sistemática.

Vítima da perseguição nazista, Benjamin passou parte de sua vida no exílio. Sua vida foi um desenrolar de dificuldades; em 1939, foi destituído da cidadania alemã e teve seu pedido de cidadania francesa negado. Com a invasão das tropas nazistas na França, Benjamin partiu com um grupo de intelectuais a fim de chegar à Espanha, atravessar a fronteira e embarcar para os Estados Unidos. Em sua chegada à fronteira franco-espanhola, guardas espanhóis se recusaram a lhe dar passagem; temendo cair nas mãos da Gestapo, Walter Benjamin comete suicídio no dia 26 de setembro de 1940.

Colecionador de brinquedos e livros infantis, Benjamin (2002), em sua obra “Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação”, destaca que a produção do brinquedo como consumo é um acontecimento da modernidade. Para ele, a história cultural do brinquedo está relacionada com o processo de industrialização, pois no início não eram vendidos por comerciantes, nem tampouco os brinquedos eram fabricados por especialistas; mas sim nasciam no seio familiar a partir de produções artesanais feitas pelas crianças e adultos com madeiras, galhos, folhas e alimentos. Assim, encontrava-se nesses brinquedos “[...] animais talhados em madeira como marceneiro, assim também soldadinhos de chumbo com o caldeireiro, figuras de doce com o confeitiro, bonecas de cera com o fabricante de velas”. E é justamente na metade do século XIX, com o processo de industrialização, que essa forma de produção de brinquedos começou a desaparecer, culminando em um estranhamento para todos os indivíduos, pois ele já vem pronto e acabado, fabricado e pensado por outras mãos (BENJAMIN, 2002, p. 89).

Para o filósofo, os brinquedos industrializados já são emancipados,

Uma emancipação do brinquedo começa a se impor: quanto mais a industrialização avança, mais decididamente o brinquedo subtrai-se ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho, não só as crianças, mas também as pais (BENJAMIN, 2002, p. 68).

Isso porque ele não precisa mais da criança para ser brincado; o brinquedo chega pronto e acabado, restando à criança brincar da maneira que ele impõe. A produção de brinquedos anterior à industrialização também era uma forma de aproximação e interação entre as crianças e adultos. Colher restos de madeira, selecionar os objetos e nas infindas possibilidades que eles poderiam se tornar nas mãos das crianças, resultavam em experiências significativas compartilhadas com elas e por elas: “um simples pedacinho de madeira, uma pinha ou uma pedrinha reúnem na solidez, no monolitismo de sua matéria uma das mais exuberantes figuras” (BENJAMIN, 2002, p. 92) o que, a partir da Indústria Cultural, passou a se perder, dado que o brinquedo vem pronto e acabado; ele é o que é e não permite nada mais ser.

Ainda para o autor, a brincadeira da criança não é determinada pelo conteúdo imaginário do brinquedo, a “criança quer puxar alguma coisa e tornar-se cavalo, quer brincar com areia e tornar-se padeiro, quer esconder-se e tornar-se bandido ou guarda”, (BENJAMIN, 2002, p. 93) Por isso, o brinquedo não é o fator determinante no conteúdo da ação lúdica da criança; o lúdico não está sujeito aos materiais, mas nas ações que a criança realiza, como bem representa a fotografia adiante, extraída de um *blog* com imagens de crianças brincando em tempos de guerra. O lúdico presente na imagem ainda não aparece atrelado aos valores de consumo, como acontece com os adultos, pois para estes o pneu tem um valor de mercado, enquanto para as crianças pode se tornar infinitas coisas.

Figura 16: Meninos brincando em área bombardeada



Fonte: <https://www.mdig.com.br/index.php?itemid=37322>. Acesso em: 29 out. 2021.

Outra imagem extraída da internet refere-se à comercialização de brinquedos, e deixa claro aos adultos que esse brinquedo é destinado agora “para seu filho”, diferente do passado em que adultos e crianças brincavam com o mesmo objeto. Os brinquedos da propaganda representam objetos do mundo adulto que foram reduzidos para o mundo da criança, como carro, avião, barco e revólver; brinquedos esses que são impostos para o “faz de conta”, em um brincar administrado e vigiado pelos adultos. No passado, essas imposições não eram tão grandes para Benjamin (2012), os brinquedos produzidos nas sociedades artesanais conectavam as crianças à corporação de ofícios, às experiências, às comunidades e aos valores, uma relação livre entre criança e brinquedo.

De acordo com Huizinga (1996), os jogos e as brincadeiras ocuparam um importante papel nas mais diversas sociedades. Realizados em sua maioria nas ruas, essas atividades eram consideradas como um dos principais meios para se estreitar laços e unir as pessoas. Hoje, os brinquedos e jogos são brincados a partir de regras impostas pelo fabricante, eles vêm com um manual que determinam as regras, e ainda conta com adultos e professores que também reafirmam como as crianças devem brincar no jogo.

Forçamos as crianças a seguirem regras pré-determinadas, mesmo vendo que elas tentam mudá-las para ganhar o jogo, para acelerar, ou pelo simples fato de querer mudar. Os jogos e brinquedos industrializados, quer sejam analógicos ou não, são fabricados com um tempo pré-determinado para a brincadeira. Com isso,

não é permitido às crianças escolherem quando começar ou parar o brincar; essa escolha já é feita para elas.

Figura 17: Brinquedos para crianças



Fonte: <https://www.professoraisabelaquiar.com/2021/02/a-historia-dos-brinquedos.html>. Acesso em: 23 out. 2021.

A escolha do adulto para as crianças é muito marcada por contradições atualmente: queremos que as crianças aprendam a andar, mas quando elas andam, queremos que elas parem de correr; queremos que elas tenham autonomia, mas estamos constantemente decidindo por elas; queremos que elas brinquem, mas decidimos como e com o que elas irão brincar. Isso porque a Indústria

Cultural, antecipadamente, escolhe por todos nós, e criam necessidades de consumo de novos produtos. Assim como a Indústria Cultural incute nos adultos que esses produtos são um prolongamento do cotidiano, ela também provoca as crianças. São, portanto, atribuídos valores aos produtos destinados ao público infantil, como a felicidade, alegria, beleza e amor. Nesse misto de estímulo *versus* proibição, às crianças são denegadas experiências formativas e humanizantes.

Benjamin (2002), em “Canteiro de Obras”, faz uma crítica à pedagogia moderna que, segundo ele, tentava impedir que o mundo das crianças fosse de um livre *spiele* que, traduzido do alemão para o português, refere-se aos jogos e brincadeiras

Meditar com pedantismo sobre a produção de objetos – material ilustrado, brinquedo ou livros – que devem servir às crianças é insensato. Desde o Iluminismo isto é uma das mais rançosas especulações dos pedagogos. A sua fixação pela pedagogia impede-os de perceber que a Terra está repleta dos mais incomparáveis objetos da intenção e da ação das crianças (BENJAMIN, 2002, p. 103).

Para o autor, a preocupação com as crianças e seus brincares tinha para alguns autores modernos o propósito de educá-las para a construção da sociedade futura. Essa moralização é encontrada ainda hoje nos livros infantis, que em suas ilustrações cada vez mais vêm direcionando a criança aos papéis sociais e de gênero, numa constante preocupação sobre aquilo que a criança virá a ser, sem olhar para o que ela é. Essa preocupação com o amanhã carrega em si a cobrança que o próprio capital gera de sucesso profissional, econômico, familiar para o futuro e que tem como base a competitividade, tornando a vida uma verdadeira corrida.

Benjamin (2002) reconhece o mérito da produtividade técnica, mas, como os demais autores da escola de Frankfurt, destaca que esses avanços trouxeram consigo o empobrecimento de outras dimensões da vida da criança, como o livre jogo, a livre imaginação e a ausência da experiência.

Ainda segundo Benjamin (2002), os jogos e as brincadeiras têm a capacidade de humanização das crianças, que com suas singularidades vão descobrindo o mundo que as cerca, e com isso reelaboram e ressignificam situações por meio da fantasia, da criatividade e do faz-de-conta, que emergem dos jogos e das brincadeiras; “não há dúvida de que brincar significa sempre libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo

próprio” (BENJAMIN, 2002, p. 85).

Como visto no capítulo anterior, nem todos os jogos possibilitam o desenvolvimento imaginativo e criativo das crianças. Mesmo a Indústria Cultural apresentando o jogo eletrônico como educativo e com a promessa de desenvolver na criança as diferentes linguagens, vimos que esses jogos muitas vezes acabam por despotencializar sua formação, em virtude de serem pré-programados, sugestionando respostas ou com uma aprendizagem pela repetição, o que para Teoria Crítica se caracteriza semiformação

Sobre a semiformação, Walter Benjamin em sua obra “Rua de Mão Única” (1987), apresenta uma preocupação com a metrópole, a arquitetura, a ciência e a tecnologia. Para isso, o autor descreve as ruas, as construções e a estética de Berlim, revelando sua evolução e avanços decorrentes do capitalismo e, também, sua miséria, demonstrando que de fato os avanços da modernidade são uma via de mão única na qual o homem não pode mais voltar.

Nesse sentido, destacamos que o caminho para experiências potencializadoras formativas e humanizadoras na sociedade técnica seria oferecer às crianças outras experiências, como a arte e o cinema moderno, e não apenas vivências isoladas e de consumo. Benjamin (2002) deixa claro que não são somente os brinquedos e jogos artesanais que possibilitam a experiência, assim os jogos eletrônicos para fins didáticos também são uma ferramenta importante, contudo, eles não podem limitar a imaginação das crianças que na contemporaneidade também passou a ser administrada.

Ainda na obra “Reflexões: a Criança, o Brinquedo e a Educação”, Benjamin (2002) apresenta alguns brinquedos de sua coleção, objetos que partiram de uma produção familiar e que estão imbricadas de relações de afeto. Compartilhados por adultos e crianças, por meninas e meninos nas mais diversas situações, brinquedos como o carrinho de rolimã feito com o pai, o pião entalhado pelo avô, as bonecas de palha confeccionadas durante o trabalho no campo, as brincadeiras aos pés de café enquanto os pais trabalhavam, os cantos e risos marcam as lembranças dos jogos e brincadeiras de outrora, que compõem as narrativas que temos hoje e são, de fato, as experiências vividas e defendidas por Benjamin. Quem mais seria capaz de capturar tão belamente as lembranças senão aquele que viveu?

Esses objetos, para Benjamin (2002), são considerados materiais histórico-culturais

Pois se a criança não é nenhum Robinson Crusóe, assim também as crianças não constituem nenhuma comunidade isolada, mas antes fazem parte do povo e da classe a que pertencem. Da mesma forma, não dão testemunho de uma vida autônoma e segregada, mas são um mudo diálogo de sinais entre a criança e o povo. (BENJAMIN, 2002, p. 94).

Adiante temos uma imagem de um dos muitos brinquedos colecionados por Walter Benjamin, dispostos na obra “Reflexões: a Criança, o Brinquedos e a Educação” (2002):

Figura 18: Antigo Cavallo de madeira



Fonte: Benjamin (2009).

Por meio desses brinquedos as crianças aprendiam as relações sociais que eles ocupavam. Um exemplo importante são os banquinhos de madeira que, nas tramas do brincar, assumem diferentes funções: é banco, é carro, é mesa, é gente e tantas outras coisas a partir das possibilidades imagéticas e miméticas que ele oferece. Embora, uma cadeira de plástico também possa assumir outras funções na brincadeira infantil; ela é feita apenas para a função para a qual se destina, e não para outra coisa, ela foi fabricada para sentar e sua durabilidade é datada, pois outros produtos com cores e formas estão sendo fabricados em larga escala, assim como todos os outros produtos dessa indústria.

Esses objetos – entalhados em madeira ou de elementos naturais brincados no passado – permitiam às crianças revelar o mundo à sua volta e compreender as relações de passagem de tempo e espaço. Nos próprios brinquedos era possível ver a cor da madeira mudando e lascando; os riscos sendo formados com

o passar dos dias e na transferência de brinquedos aos novos integrantes da família. Esses brinquedos se renovavam com cada novo sujeito brincante, pelas narrativas passadas de geração para geração.

Outras experiências já não vividas pela sociedade contemporânea é o viver nos espaços da rua, o perder-se e achar-se. Com a necessidade de controlar o tempo das crianças, a Indústria Cultural organiza suas estruturas e paredes para cada vez mais administrar a vida infantil. Um exemplo são os grandes *Shoppings Centers*, atrativos, que vendem uma proposta de lazer e a falsa realização de seus desejos e necessidades. O *Shopping* – templo da mercadoria –, com uma estratégia arquitetônica com escadas e corredores que nos fazem andar em círculos e até mesmo nos perdermos em um espaço imenso, atemporal e climatizado de acordo com o prazer, roubando as sensações e as transferindo para o consumo. Assim, a realidade imposta pelo capitalismo é uma rua de mão única, sendo a resistência a única saída aos processos (de) formativos.

Chamaremos, agora, a atenção para algumas questões presentes nos jogos analisados e que revelam a (des) potencialização formativa e lúdica na infância.

De início, destacamos o tempo. O tempo é mínimo, mas suficiente para prender a atenção das crianças. As ações são previamente determinadas e os jogos ainda trazem exemplos de como devem ser jogados desde o início até o final, o tempo também é contabilizado e a cada 20 (vinte) segundos alertam as crianças com sons e imagens para iniciar a jogada. Assim, da mesma maneira que o *shopping* prende o consumidor para que ele consuma mais produtos, o jogo eletrônico prende a criança para o consumo do próximo jogo, impondo a elas a mimese que aconteceria de forma espontânea e direciona o seu tempo de brincadeira. Dessa maneira, o faz de conta, as possibilidades de mudança das regras, a criação e a fantasia que deveriam ser gerados nas brincadeiras e jogos sem a intervenção dos adultos, são determinados por eles em um mundo virtual que impele esse mesmo adulto, que determina, de monitorar a criança enquanto brinca, pois se autodenomina como educativo e seguro.

Pela Indústria Cultural, esses jogos são veiculados na televisão, nos *outdoors*, na *internet*, entre pais, crianças e professores. Com isso, tem-se a dificuldade de questionar ou duvidar do caráter formativo dessas inovações ou não, já que essa sociedade vive o fetichismo da técnica.

Outro aspecto importante é que o jogo eletrônico enquanto mercadoria cultural se vende com a falsa aparência de novo, modificando-se apenas em sua aparência, com sua cor, sons e personagens; enquanto em sua essência permanece a mesma. A indústria bombardeia as crianças cotidianamente com os mesmos personagens, padronizando atitudes e linguagens que se fazem presentes também nos jogos para as crianças de 4 a 5/6 anos, com personagens dos desenhos animados, do cinema e da música; nesses jogos, cada sensação é pensada de forma individual, mas que resulta em atitudes coletivas de mera reprodução ou violência. O jogo eletrônico ainda é atrativo pela forma como ele é apresentado: com um design definido para cada jogo, ele foi fabricado para ser passivamente consumido e assimilado pelas crianças. Assim como os brinquedos plásticos, ele é o que é, e nada mais pode ser.

As grandes empresas de jogos infantis também incorporam em seus jogos os personagens e tramas que fazem sucesso com público adolescente, como forma de atingir todos os gostos. Para Adorno e Horkheimer (1985), o que é novo na Indústria Cultural é apenas a sua roupagem, os sujeitos são educados a aceitar sempre o mesmo e isso acontece com os brinquedos industrializados e os jogos eletrônicos.

O termo “experiência” é frequentemente abordado nas discussões sobre a educação das crianças pequenas, visto que a maior parte dos currículos escolares o trazem como proposta educativa, alicerçado em interações e brincadeiras para promoção de experiências significativas. Para Benjamin (2009, essa experiência está intimamente ligada ao mundo moderno e suas transformações, e se relaciona com a memória e as tradições passadas de geração em geração. Assim, para ele a experiência reside na narrativa,

[...] ela sempre fora comunicada pelos mais velhos aos mais jovens. De forma concisa com a autoridade da velhice, com provérbios; de forma prolixa, com a sua loquacidade em histórias; as vezes como narrativas de países longínquos, diante da lareira, contadas a filhos e netos. (BENJAMIN, 2012, p. 123).

Para o filósofo, a experiência é transmitida através das gerações entre as famílias, os homens e a sociedade, e é por ela que se constitui a formação humana. Para Benjamin, a experiência é ameaçada a partir do “monstruoso desenvolvimento da técnica” (BEJMANIN, 2012, p. 124), pois o avanço da modernidade anula a

experiência ao apagar o passado. Essa tentativa de apagar a história é vista nos brinquedos industrializados e nos jogos eletrônicos, os quais não trazem narrativas enriquecedoras para o repertório das crianças, isso porque a presença do brinquedo plástico, industrializado e virtual limitam as possibilidades de que a criança manipule, explore, imagine e recrie outros objetos no jogo, uma vez que ele se resume à lógica do consumo. Pronto e acabado, todo processo imaginativo, quando chega nas mãos da criança, já foi realizado pela técnica, restando a elas a vivência.

Alguns livros infantis ainda trazem para as crianças – por meio das narrativas, contos e fábulas – a tradição e a experiência. No entanto, para o filósofo, a narrativa em seu tempo já estava sendo superada pelos avanços da modernidade, tais como o cinema, e por isso hoje encontramos pouco ou quase nada de experiências formativas na literatura infantil, a não ser o que restou dos clássicos. Essa ausência é decorrente da massificação da informação que, pela Indústria Cultural, levaram a literatura ao cinema, aos brinquedos e às lojas de vestuário de uma forma deturpada, perdendo assim o seu encanto primário: o abrir do livro, o cheiro das folhas, a imaginação e criação dos personagens, o suspense e a espera pelo desfecho foram sendo esquecidos na medida em que a Indústria Cultural adiantou ao receptor todas essas sensações.

Para Benjamin (2002), a experiência é mediada pelo sujeito que narra e ouve

Não são as coisas que saltam das páginas em direção à criança que as vai imaginando – a própria criança penetra nas coisas durante o contemplar como nuvem que se impregna do esplendor colorido desse mundo pictórico. Diante de seu livro ilustrado, a criança coloca em prática a arte das teorias consumadas: vende a parede ilusória da superfície e, esgueirando-se por entre tecidos e bastidores coloridos, adentra um palco conto maravilhoso. [...] Nesse mundo permeável, adornado de cores, em que cada passo as coisas mudam de lugar, a criança é recebida como participante. Fantasiada com todas as cores que capta lendo e contemplando, a criança se vê em meio a uma mascarada e participa dela, Lendo- pois se encontram as palavras apropriadas e esse baile de máscaras, palavras que revolteiam confusamente no meio da brincadeira como sonoros flocos de neve [...] Ao elaborar histórias, as crianças são cenógrafos que não se deixam censurar pelo “sentido” (BENJAMIN, 2002, p. 69-70).

Adorno também trata da experiência formativa em seus escritos, para ele a experiência é temporal e contínua entre sujeito, objeto e realidade. Nessas experiências vivenciadas pelas crianças, elas reelaboram o mundo construído pelos adultos a partir do prazer da repetição. Nela, 19851 a mimese, em junção com o lúdico,

resulta em jogo livre sem a necessidade de intervenção do adulto, sem regras e modelos.

A experiência formativa que envolve tanto a narrativa quanto a continuidade e temporalidade, não se faz presente no jogo eletrônico. O modelo imposto pelos adultos nesses jogos não é subvertido pela fantasia, como ocorre no livre brincar das crianças, mas sim leva os jogadores a seguirem fielmente suas regras, pois “os homens não são mais aptos à experiência, mas interpõe entre si mesmo e aquilo a ser experimentado aquela camada estereotipada a que é preciso se opor” (ADORNO, 1995, p. 148). Assim, pela concepção de Adorno, o vivido pelas crianças na modernidade não possibilita a experiência porque ela já foi empobrecida pela racionalidade técnica. Essa crença na técnica impede que os sujeitos resistam contra a barbárie gerada pelo capitalismo, e a administração da vida humana em todas suas nuances, a manipulação, os controles e a alienação culminando em uma (pseudo) formação.

O imediatismo presente no jogo eletrônico tem como principal objetivo atender aos interesses mercantis que se desdobram na (de) formação cultural, levando as crianças à adaptação e aceitação do existente, visto que não exigem delas a criticidade. Conforme destacam Adorno e Horkheimer (1985)

O espectador não deve ter necessidade de nenhum pensamento próprio, o produto prescreve toda reação; não por sua estrutura temática – que desmorona na medida em que exige o pensamento – mas através de sinais. Toda ligação lógica que pressuponha um esforço intelectual é escrupulosamente evitada. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 128).

Nesse sentido, os aplicativos de jogos “Comidas Divertidas 2”; “Colorir e Aprender” e *Play Kids*, de modo geral, atendem às demandas de um mercado que tem como objetivo produzir lucro, e com isso acaba instrumentalizando a razão, usando de cores, sons e personagens que agradam crianças e adultos, esses jogos trazem às crianças conteúdos que precisam ser experienciados pelas crianças também no mundo real.

Em especial, o aplicativo “Colorir e Aprender” e *Play Kids* trazem opções para que a criança produza desenhos em tela que representam o papel, a noite e a areia e ainda pontilhe letras e números, o que em termos de brincadeiras tecnológicas é viável, pois a criança pode apresentar no jogo aquilo que ela já tem internalizado, todavia, o trabalho com a psicomotricidade que se faz necessário para

o desenvolvimento corporal e psíquico da criança não pode ser vivenciado por meio das telas. Portanto, em meio à cultura lúdica digital cabe principalmente à escola infantil encontrar em meio aos brinquedos industrializados e jogos eletrônicos aqueles que podem possibilitar experiências formativas para as crianças na pré-escola.

Um exemplo são as opções de jogos no aplicativo *Play Kids*, que além dos jogos com regras apresenta também opções de desenhos com personagens negros, pouco visto pelas crianças nos desenhos, como o “Experimentos Incríveis”, e o “Seja Gentil”, que mostra às crianças ações de respeito, amor e cuidado com pessoas idosas.

Embora os fabricantes vendam esses jogos como educativos, desenvolvidos para auxiliar pais e professores, eles são resultado de um mercado voraz que visa a lucratividade e administra as ações e comportamentos para manter os sujeitos no mito da democratização do saber. Da mesma forma que o divertimento e entretenimento, a educação e os jogos educativos também são comercializados, mas de forma incompleta e inacabada, pois vem manipulado pela Indústria Cultural, que entrega ao receptor aquilo que convém a ela em termos de lucratividade.

Acerca da semiformação destacamos a plataforma *Play Kids*, que dentre os aplicativos analisados apresenta um caráter pedagógico. Em seus jogos encontramos propostas de movimento com o corpo através da linguagem musical, atividade física, e diversidade cultural e étnico racial, porém, disponíveis apenas para assinantes pagos. No aplicativo, os livros infantis e desenhos animados como “Show da Luna”, “Palavra Cantada” e “Vila Sésamo” aparecerem com bloqueados impedindo que qualquer criança tenha acesso. Essa seleção de conteúdos nos revela a intencionalidade do fabricante de fornecer conteúdos educativos alinhado ao mercado, ao classificar as crianças conforme o poder aquisitivo dos pais.

Essa seleção de conteúdos não é aleatória: ela determina quem serão as crianças que terão acesso à cultura. Sabe-se que existe uma grande parcela de famílias que não pode adquirir esse conteúdo, e aquelas famílias que acessam, em sua maioria, possuem maior poder aquisitivo, e até mesmo mais discernimento para reconhecer que um desenho como o “Show da Luna” é mais enriquecedor que outros. Portanto, por mais que tragam uma aparência de formação para a infância, seleciona quais crianças terão acesso aos bens culturais e aquelas que não terão a semicultura. Para Benjamin (2002, p. 98), “de uma maneira geral, os brinquedos documentam como os adultos se colocam em relação ao mundo das crianças” e preconiza a

sociedade que o capitalismo pretende para o futuro.

Outro aspecto importante é o controle dos corpos que o jogo eletrônico propõe tão claramente. Como já apresentado, os jogos eletrônicos para as crianças em idade pré-escolar foram sugeridos em diversas fontes de pesquisa para o controle das crianças em casa, durante a pandemia. Esse controle do tempo das crianças no jogo pode ser comparado ao trabalho fabril em que os adultos realizam o trabalho de forma mecânica em um curto espaço de tempo nele cada etapa já está delimitada e basta apenas saber operar a máquina e finalizar a tarefa com êxito, sem atrasos como ocorre no jogo “Comidas Divertidas 2”.

Nos jogos presentes no aplicativo “Comidas Divertidas 2”, além do tempo, o principal aspecto evidenciado foram os estímulos durante o jogo. Como destacamos, as crianças são compensadas com estrelas, sons e palmas, mas também são reprovadas com olhos tristes e lágrimas dos personagens quando não finalizam corretamente o jogo, suas regras ou demoram para concluí-las.

Essa forma nos remete à Psicologia Comportamental ou Behaviorista na qual encontramos os conceitos de reforço positivo e negativo, essa abordagem da psicologia compreende que muitos de nossos comportamentos são modificados por suas consequências, e são essas mesmas consequências que determinam se esses comportamentos irão se repetir em situações semelhantes no futuro (SANTOS; LEITE, 2013). Então, os jogos no aplicativo “Comidas Divertidas 2” utiliza imagens e sonoridades para reforçar ou não um comportamento nas crianças? Sim, os jogos nesse aplicativo, mesmo que de forma sutil, reforçam seguir regras, concluir ações sem questionar, pois o jogo não oferece essa oportunidade, sendo incutido nas crianças desde cedo que elas não podem falhar. Assim, as carinhas tristes e sons de reprovação vão construindo na criança o medo do erro, e a busca pelo acerto para ser aprovado, já que ao errar alguém estará triste e ela estará sendo reprovada por alguém, enquanto que ao acertar ela recebe aplausos.

Essas estrelinhas, aplausos, balões e falas como “muito bem, parabéns” na tela, estão presentes também na Escola Infantil, na qual as crianças são classificadas com os mesmos objetivos: fazê-las acertar e ganhar, o que gera nas crianças a competitividade e dificuldade de partilhar suas emoções, pois entendem que se tanto no jogo virtual e na escola elas precisam acertar, como ter certeza se estarão dando a resposta certa. O medo de errar, portanto, é construído nos jogos, nas falas e ações que as crianças vivenciam. Por isso, defendemos que as crianças

precisam viver livres infâncias, isso não quer dizer que elas devam estar alheias ao mundo moderno, mas sim que precisam urgentemente viver um mundo seu, sem ter sobre si as imposições que o capital coloca aos adultos. Outro ponto importante é que, se no jogo eletrônico o fabricante faz uma programação para que a criança ganhe e assim evolua de nível nas etapas e passe a consumir mais jogos, na Educação a criança precisa produzir para ser de alguma forma compensada.

Para Benjamin (2009), o brincar industrializado permite às crianças apenas uma vivência individualizada e de consumo. Embora os fabricantes de jogos e autores como Lepkison (2012) Cairoli (2010) defendam que eles possam ser brincados com outras pessoas e até mesmo contribuir na socialização, na concentração e atenção das crianças e no caso dos adolescentes o jogar em grupos possa desenvolver o planejamento de ações e estratégias, não podemos negar que esse jogo acontece através de uma tela que limita as relações humanas, não podendo substituir toque, o olhar e a aproximação entre as crianças, e que foi em sua maioria planejado para ser comercializado e gerar lucro ao fabricante. Contudo, a real intenção do fabricante de jogos fica velada, pois o jogo apresenta uma linguagem específica para as crianças que se sustenta no próprio universo infantil contemporâneo.

Para esse autor, os brinquedos artesanais, ao se valerem da técnica, anulam os comportamentos miméticos que, segundo ele, vão além da imitação das crianças. Para Benjamin (2002), a mimesis é responsável pela formação humana, visto que ela garante às crianças a apropriação dos elementos culturais adultos, na medida em que elas as imitam, reproduzem, inventam, ressignificam e internalizam o mundo.

Para Benjamin (2002), para que ocorra de fato a experiência, as crianças necessitam ter contato com narrativas, arte, linguagem e literatura, o lúdico e a mimesis como forma de conhecer o mundo em que vivem. Nesse sentido, os contos de fadas, por exemplo, assumem um papel importante na formação humana infantil, em que por meio de suas narrativas, levam as crianças a se identificarem com as problemáticas que envolvem a narrativa. Porém, as histórias infantis foram sendo adaptadas conforme o tempo, e hoje os clássicos estão adentrando ao cinema de forma deturpada, em que seus personagens são reinventados priorizando o lucro. Um exemplo disso é a nova adaptação de Cinderela, em que a fada madrinha é substituída por um fado padrinho.

Ainda existem as mais diversas adaptações do clássico Cinderela em que, inclusive, algumas se passam em um contexto moderno, como o Cinderela Pop (2019) e A Nova Cinderela (2004), em que toda a história é reestruturada, e que com certeza caberiam muito melhor como exemplo para a readaptação moderna. No entanto, o exemplo é justamente um filme em que, apesar de manter a mesma base narrativa, o incomodo com o moderno se dá pontualmente com a presença de um fado, que em nada acrescenta à narrativa.

Em se tratando de conteúdos curriculares, esses jogos cumprem seu papel de ajudar as crianças na aprendizagem pela repetição que anula a capacidade de reflexão destas, numa relação entre criança e tela. Esses apontamentos ainda não são tecidos para impedir o uso desses aparelhos pelas crianças, mas sim para conscientizar sobre o que há por trás desse brincar que se mostra inocente, mas que carrega em si a ideologia capitalista; “qualquer atividade inclusive educacional, ao não assimilar a autocritica, relativiza valores ideias e apresenta efeitos regressivos a humanização” (ZANOLLA, 2010, p. 121).

Esse brincar danificado que tem culminado na reprodução dos valores da sociedade burguesa, muitas vezes é apresentada como emancipatória pela Indústria Cultural, pela falsa aparência de liberdade de escolha, de igualdade de oportunidades e democratização da cultura. Na medida em que coloca as crianças em contato com as mesmas técnicas do mundo adulto, a sociedade acredita que as crianças são respeitadas em seus direitos e que o conhecimento na sociedade capitalista é para todos, o que mais uma vez sustenta o jogo eletrônico e os coloca como inquestionáveis aos pais.

A emancipação que a sociedade burguesa anuncia é de instrumentalização técnica e está expressa nos jogos analisados. Embora alguns brinquedos e jogos pareçam se diferenciar em conteúdo e forma, para Benjamin (2012), a narrativa já foi superada em seu tempo pela modernidade. Assim, a formação e emancipação para a Teoria Crítica está além de conteúdos curriculares, como vemos nos espaços da escola infantil, mas também consiste em uma educação para que Auschwitz não se repita. Aqui está o desafio da educação: possibilitar uma formação para emancipação que culmine na reflexão que leve os sujeitos a negarem a ideologia imposta pelo capital

Se existe algo que pode ajudar contra a frieza como condição da desgraça,

então trata-se do conhecimento dos próprios pressupostos desta, bem como da tentativa de trabalhar previamente no plano individual contra esses pressupostos” (ADORNO, 1995, p. 135).

Destacamos, portanto, o direito das crianças que o capitalismo impede: de serem crianças e viverem suas livres infâncias; sem a exploração do trabalho infantil, a marginalização ou a sociedade que impõe suas brincadeiras e mimetiza a elas o mundo da competição violando seus direitos. O retrocesso à barbárie que Adorno (1995) discute não se restringe à violência observada a olho nu, mas também à barbárie que se esconde e penetra e que tanto danifica. Essa violência ainda não se expressa somente na forma física, mas na medida em que negamos às crianças uma formação para emancipação.

O debruçar sobre a Teoria Crítica e visitar as passagens que esses filósofos tratam da infância, do jogo, das brincadeiras e da formação, mostraram a urgência de uma educação desde a infância, que deve ter como base a experiência das crianças, do viver suas livres infâncias. Para Benjamin (2002) filósofo que nos leva a rememorar nossas infâncias e brincadeiras, a experiência formativa é aquela que se distânciava dos brinquedos industrializados e dos jogos eletrônicos que trazem em si o jogo pelo jogo e, para que ocorra dentro da sociedade administrada, é necessário a desmistificação da cultura. De acordo com Adorno (1995), as relações objetivas e subjetivas passaram a ser mediadas pela técnica e, nesse sentido, caberia à educação desenvolver estudos acerca da infância moderna e o papel que o jogo eletrônico ocupa na formação das crianças.

Nesse sentido, para os filósofos da Escola de Frankfurt, é preciso apresentar para as crianças as contradições e tensões sociais de seu tempo e mundo que as cerca, para que venham a reelaborar sua realidade de forma lúdica e pensar em alternativas para sua realidade. Porém, destacamos que a Teoria Crítica não apresenta uma solução universal, mas sim nos mostra que esse trabalho deve ser feito em cada espaço educativo, como por exemplo, neste trabalho.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Achar palavras para aquilo que se tem diante dos olhos – quão difícil pode ser isso! Porém, quando elas chegam, batem contra o real como pequenos martelinhos até que, como de uma chapa de cobre. Dele tenham extraído a imagem.” (BENJAMIN, 1987, p. 203).

Iniciamos nossas considerações finais com uma citação de Walter Benjamin (1987) que revela justamente como a Teoria Crítica se apresentou para a pesquisadora, como um martelinho que fica batendo, deixa marcas e muitos pensamentos, e se tornando uma via de mão única.

Ao início do trabalho, tínhamos como escopo realizar a análise crítica da forma e conteúdo dos jogos mais acessados através dos aplicativos móveis pelas crianças em idade pré-escolar. Para tanto, traçamos um percurso, a partir de uma revisão bibliográfica, que nos mostrou a ineditismo da pesquisa, e que até o presente momento, existem poucas publicações sobre o tema jogos eletrônicos na infância. Nos capítulos que se seguiram, tratamos da infância, da ludicidade, do brincar, do consumo, da Indústria Cultural e dos jogos infantis de aplicativos à luz da Teoria Crítica da Sociedade ancorada nos principais autores da primeira geração da Escola Frankfurt, a qual revelou o quão a sociedade moderna é repleta de contradições.

O estudo revelou dados importantes: o brincar através do jogo eletrônico é uma realidade. Ao nascerem em uma sociedade altamente tecnológica, as crianças ainda muito pequenas são colocadas em contato com o universo digital e isso tem marcado uma nova infância e uma nova cultura infantil. Tendo contato cotidianamente com esses aparelhos, as crianças têm tido acesso, vigiado ou até mesmo livre, aos aparelhos tecnológicos usados pelos adultos próximos a elas, e essa nova cultura oferece ao mesmo tempo às crianças novas formas de interação e brincadeira como exige também que as crianças dominem essas ferramentas e seus conteúdos.

Levando em consideração as análises procedidas dos jogos para construção deste estudo, destacamos que não há dados de quais foram os jogos mais acessados pelas crianças de 4 a 5/6 anos no ano de 2020, o que pode ser justificado pelos interesses de mercado em um grupo de consumidores em idade superior; outra possibilidade é que por esses jogos se apresentarem como educativos e de

aprendizagem não são atrativos para pesquisas e rankings que divulgam os jogos, visto que os que foram localizados como os mais jogados em 2020 foram classificados, em sua maioria, para crianças acima de 8 anos de idade, como o *Roblox*, *Minecraft*, *Mario Kart 8 delux*, *Among Us* e muitos outros que não são produzidos para crianças de 4 a 5/6 anos, mas que são comentados por elas em canais de Youtube, pois tem contato com eles e jogam ao verem irmãos mais velhos, primos ou pais jogando.

Assim, os jogos analisados partiram não dos mais jogados, mas sim daqueles mais sugeridos para o período de pandemia. Nos *sites*, *blogs*, revistas eletrônicas e canais do Youtube, os jogos para crianças em idade escolar apareceram como forma de entreter, distrair, ensinar, aprender, passar o tempo e acalmar as crianças durante o período de isolamento. Após o levantamento de jogos sugeridos, estes foram buscados no aplicativo de compras do *Google Play*, e através dos comentários e número de *downloads* selecionamos os jogos mais sugeridos para 2020. É importante destacar que não é possível identificar se foram crianças ou adultos que fizeram o *download*, porém, nos comentários tecidos sobre os jogos, estes foram elogiados por ensinar ou ser um reforço na aprendizagem de conteúdos escolares

As análises dos jogos revelaram que tanto os aplicativos “Comidas Divertidas 2” e “Colorir e Aprender” são jogos direcionados às crianças pequenas e são produzidos com o objetivo de ensinar os mesmos conteúdos da escola infantil, tais como as cores, letras, números, pintar dentro do desenho, ler, adição, subtração, multiplicação, tabuada, formas geométricas, que já vem prontos, dão pistas e direcionam as crianças para as respostas corretas ainda usam o estímulo e recompensa durante os jogos.

Sobre esses jogos podemos dizer que cumprem seu papel em termos de conteúdos e trazem em si as formas de um ensino pautado no método tradicional de educação em que a aprendizagem se dá pela repetição. Esses jogos, tidos como educativos são capazes de entreter as crianças, pois trazem em si os elementos que compõe o universo infantil com cores vibrantes, músicas, personagens animados e engraçados, animais e objetos que apresentam atitudes humanas; esses elementos que são trazidos para o jogo como forma de entreter as crianças, passar o tempo e controlar os corpos que socialmente vem cada vez mais sendo imposto às crianças e, com isso, são entregues à administração da Indústria Cultural.

Destarte, destacamos o aplicativo de jogos *Play Kids* que, embora selecione quem serão as crianças que terão acesso aos melhores conteúdos de jogos, a plataforma apresenta-se como potencializador formativo já que favorecem a aprendizagem não por meio da repetição, mas da variedade de temas que envolvem não só os conteúdos escolares, mas também a solidariedade, respeito, diversidade, amor, trazendo uma metodologia já utilizada na escola infantil. Os jogos no aplicativo ainda priorizam a objetividade, a utilização de um ambiente amigável, que transmite segurança, com personagens que reproduzem o real. Ainda que esse ambiente de jogo seja condicionado, as avaliações do *Google Play Store* e comentários no *Youtube* confirmam que as crianças demonstram motivação e prazer ao acessarem os jogos e demais atividades da plataforma.

O jogo eletrônico na modernidade passou a ser uma das formas frequentes de brincar das crianças na modernidade. Ainda, chama-se a atenção para a violência no jogo eletrônico que não aparece de forma explícita, que emerge de dentro da tela e viola o direito de formação das crianças, na medida em que idealiza a interação entre criança e tela, de forma sutil falseando as contradições da realidade e tem culminado em diferentes formas de barbárie.

Em uma sociedade que enfraquece as possibilidades de enfrentamento contra a frieza nas relações humanas e acabam culminando em novas formas de barbárie, cabe-nos possibilitar às crianças desde a primeira infância uma formação para resistência. A Indústria Cultural não volta atrás em seus feitos, nem tão pouco é possível, pois as crianças vivem e são impactadas pelas mudanças sociais e culturais de cada tempo, mas cabe à escola estar atenta ao brincar das crianças pelas telas, além de formar as crianças desde a tenra idade para o exercício da autonomia e emancipação.

A realização do estudo ainda demonstrou que, as discussões realizadas até então acerca do jogo digital entre as crianças em idade pré-escolar se limitam entre as áreas da psicologia e didática revelando uma ausência de estudos acerca do brincar no campo filosófico, assim destacamos a necessidade de pesquisas científicas que tratem do brincar eletrônico na infância.

Acreditamos que a escola infantil deva ser um espaço de descobertas, de resistência e transformação, espaço de possibilidades formativas e lúdicas às crianças com aquilo que a própria modernidade tem criado. Sendo assim, a Escola Infantil precisa ter o compromisso com aquilo que de fato para a Teoria Crítica vem a

ser o brincar, e de romper com os processos de (des) potencialização formativa e lúdica na Infância para humanização.

REFERÊNCIAS

ABRAS BRASIL. **Comércio eletrônico deve crescer 32% em 2021, estima XP investimentos.** [s.r]. Disponível em: <https://www.abras.com.br/clipping/tecnologia/72405/comercio-eletronico-deve-crescer-32-em-2021-estima-xp-investimentos>. Acesso em: 19 abr. 2021.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. *In*: ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Trad. Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. p. 113-156.

ADORNO, Theodor W. **Educação e emancipação**. Trad. Wolfgang L. Maar. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.

AGRELLA, Danilo. **Como trabalhar conteúdo infantil no VOD com Danillo Agrella**. Youtube, 2017. Disponível em: https://youtu.be/aUwcqx_XdY4. Acesso em: 13 mai. 2021.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1998.

BARONI, Vivian. Para além do unidimensional: Marcuse e a educação estética. **Linhas Críticas**, Brasília, DF, n. 46, p. 784-800, set. /dez. 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/22702531/Para_al%C3%A9m_do_unidimensional_Marcuse_e_a_educa%C3%A7%C3%A3o_est%C3%A9tica. Acesso em: 15 jul. 2021.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação**. 2. ed. São Paulo: Duas cidades; Editora 34, 2009.

BENJAMIN, Walter. **A Hora das Crianças**. Narrativas Radiofônicas. Rio de Janeiro: Nau, 2015.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Trad. Arlene Caetano. 16. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

BONA, André. Aplicativos educativos para crianças: 5 opções para brincar e aprender. **André Bona**, Negócios e Tecnologias, 28 nov. 2019. Disponível em: <https://andrebona.com.br/aplicativos-educativos-para-criancas-5-opcoes-para-brincar-e-aprender/>. Acesso em: 12 jan. 2021.

BRAZIL JOURNAL. **Conheça o Roblox: metade das crianças nos EUA está jogando**. [s/r]. 2021. Disponível em: <https://braziljournal.com/conheca-a-roblox-metade-das-criancas-nos-eua-esta-jogando>. Acesso em 22 abr.2021.

CAIROLI, Priscilla. A Criança e o Brincar na Contemporaneidade. **Revista de Psicologia da IMED**, Passo Fundo, v. 2, n. 1, p. 340-348, jun. 2010. Disponível em: <https://seer.imed.edu.br/index.php/revistapsico/article/view/45>. Acesso em: 09 nov. 2021.

COSTA, Alda Cristina Silva da. PALHETA, Arlene Nazaré Amaral Alves. MENDES, Ana Maria Pires. LOUREIRO, Ari de Sousa. Indústria Cultural: Revisando Adorno e Horkheimer. *Movendo Ideias*, Belém, v.8, n. 13, p.13-22, jun.2003. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/161523059.pdf>. Acesso em 26 mai.2021.

CRAIDY, Carmem; KAERCHER, Gládis E. (Org). **Educação Infantil: Pra que te Quero?** Porto Alegre: ARTMED, 2001.

DIAS, Raphael. Pixel Art: Tudo que Você Precisa Saber para Começar. **Produção de Jogos**, [2021]. Disponível em: <https://minimolgames.com/>. Acesso em: 02 fev. 2021.

CRIANÇA, a alma do negócio. Documentário. Direção: Estela Renner. Produção Executiva: Marcos Nisti. Direção de Produção: Juliana Borges. Produção: Camilla Bastos. São Paulo: Maria Farinha Produções, 2009. 1 vídeo (49 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ur9llf4RaZ4>. Acesso em: 10 nov. 2020.

DRUMOND, Jeannine Pook de Almeida. **O Nazismo na Percepção dos Apoiadores de Hitler**: um estudo sobre as cartas enviadas ao Nsdap e ao estado Nazista (1925-1939). 2017. 269 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Goiás, Goiás, 2017. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/8210>. Acesso em: 08 maio 2021.

FERREIRA, Aurélio. **Novo Aurélio século XXI – o dicionário da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FIND MY KIDS. Aplicativo de supervisão, monitoramento e localização online, 2016. Disponível em: <https://findmykids.org>. Acesso em: 08 maio 2021.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Cultura Lúdica e Comportamento infantil na Era Digital**. Pátio, nº 40. Julho 2014. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/187313/000912579.pdf?sequence=1>. Acesso em jan. 2021.

FRÓIS, Érica Silva. **As práticas das crianças na contemporaneidade: o brincar analógico e digital: uma perspectiva acerca do corpo no processo de subjetivação infantil**. 2010. 131 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia). Universidade Católica de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2010.

REVISTA CRESCER. **Crianças na pandemia: cresce o consumo de alimentos saudáveis- e de doces também**.2021. Revista digital. Disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/>. Acesso em: 02 jul. 2021.

HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Fragmentos filosóficos. 2. ed. Trad. Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.

JARDIM, Claudia Santos. **Brincar: um campo de subjetivação na infância**. São Paulo: Annablume, 2003.

KANT, Immanuel. **Resposta à pergunta: O que é o Esclarecimento?** 1783. Tradução Luiz Paulo Rouanet. Disponível em: <https://www.airtonjo.com/download/Kant-Esclarecimento.pdf>. Acesso em: 26 jul. 2020.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.) **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

KRAMMER, Sônia. Infância, Cultura Contemporânea e a Educação contra a Barbárie. **Revista Teias**, v. 1, n. 2, 2020.

KUHLMANN JUNIOR, Moysés; FERNANDES, Rogério. Sobre a história da infância. *In*: FARIA FILHO, Luciano Mendes (Org.). **A infância e sua educação: materiais, práticas e representações**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 15-33.

LEPIKSON, Bianca Becker. **Brincando na web: descrição e análise das atividades lúdicas desempenhadas por crianças de cinco a 12 anos na internet 2012**. 131 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal da Bahia, 2012. Disponível em: https://pospsi.ufba.br/sites/pospsi.ufba.br/files/bianca_lepikson.pdf. Acesso em: 13 out 2021.

TAGIAROLI, Guilherme. LARA, Rodrigo. **Por que as propagandas nos ‘perseguem’ na web? É perigoso? Como se livrar?** Tilt Uol.2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2021/07/27/propagandas-perseguem-voce-na-web-saiba-como-esses-anuncios-funcionam.htm> Acesso em 03 abr 2021.

LEITE FILHO, Aristeo. Proposições para uma educação infantil cidadã. *In*: GARCIA, Regina Leite; LEITE FILHO, Aristeo (Org.). **Em defesa da educação infantil**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001. p. 29-58.

LINN, Susan. **Crianças do Consumo: a infância roubada**. Trad. Cristina Tognelli. São Paulo: Instituto Alana, 2006.

LIRA, Aliandra Cristina Mesomo. **Problematizando o uso dos jogos e das brincadeiras na educação das crianças de 0 a 6 anos: uma análise de propostas exemplares**. 2009. 176 f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade de São Paulo. São Paulo, 2009.

_____. LIRA, Aliandra Cristina Mesomo. **Jogos Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil: a construção da infância moderna**. EEDUCERE- Congresso

Nacional de Educação. Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Curitiba, 2011. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/4542_2517.pdf. Acesso em 12 jun. 2021.

_____. **Reflexões sobre o jogo, o brincar, as brincadeiras e os brinquedos na contemporaneidade.** In: X CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO-EDUCERE, 10. Curitiba. **Anais** [...]. Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2011. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2011/4542_2437.pdf. Acesso em: 02 abr. 2021.

MALACHEN, Julia. Cultura, processo de humanização e emancipação humana: definição e compreensão a partir da teoria marxista IN: **Formação, ensino e emancipação humana: desafios da contemporaneidade para educação escolar/** BARROS, Marta Silene Ferreira; PASCHOAL, Jaqueline Delgado. PADILHA, Augusta. (Organizadoras) -Curitiba: CRV, 2019.

MASCARENHAS, Ana Cristina Belém. A relação educação e trabalho na infância In: **Educação, Cultura e Infância.** Campinas, SP: Alínea, 2012.

MORENO, Lupion Gilmar. **A relação professor-escola-família na educação da criança de 4 a 6 anos:** estudo de caso em duas instituições de ensino da cidade de Londrina. 2012. 344 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

MORENO, Montserrat. **Como se ensina a ser menina:** o sexismo na escola. São Paulo: Moderna, 2003. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/382478480/Livro-como-se-ensina-a-ser-menina-pdf> Acesso em: 25 set. 2020.

MOMO, Mariangela; COSTA, Marisa Vorraber. **Crianças Escolares no Século XXI: para se Pensar uma Infância Pós-Moderna.** Cadernos de Pesquisa, v. 40, n. 141, p. 965-991, set. /dez. 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/cp/v40n141/v40n141a15.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2021.

MONTEIRO, Rafael. **China limita tempo de jogos para jovens a apenas três horas por semana.** Techtudo, outubro, 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/08/china-limita-tempo-de-jogo-para-jovens-a- apenas-tres-horas-por-semana.ghtml>. Acesso em: 30 ago. 2021.

NOBRE, Marcos. **A Teoria Crítica.** Rio de Janeiro: Zahar, 2004. (Coleção Filosofia Passo a Passo 47). Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4993606/mod_resource/content/1/Aula%2011b_NOBRE-Marcos-A-Teoria-Critica.pdf. Acesso em: 12 jun. 2021.

NOVINSKY, A. **Janusz Korczak e a esperança perdida.** São Paulo: centro universitário Maria Antônia, 2002.

OLIVEIRA, Diene Eire de Melo. **Discutindo as possibilidades do uso da internet por crianças e jovens a partir da perspectiva histórico-cultural**. 2009. Disponível em: https://alb.org.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais17/txtcompletos/sem16/COLE_1589.pdf. Acesso em 17 maio 2021.

OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de. **A lógica do consumo na sociedade contemporânea e sua influência no processo de formação do pensamento infantil**. 2011. 293 f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Estadual de Maringá. Maringá, 2011. Disponível em: http://www.ppe.uem.br/SITE%20PPE%202010/teses/2011%20%20Marta_Furlan.pdf. Acesso em: 20 mar. 2020.

_____. **Educação e Trabalho Docente à luz dos conceitos de semiformação e Indústria Cultural: algumas reflexões**. Educere: Congresso Nacional de Educação. Pontifícia Universidade Católica. Curitiba, 2015. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/16262_7264.pdf. Acesso em 04 fev. 2021.

OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de; AGOSTINI, Nilo. **Sociedade Multitela e a Semiformação: um desafio ético de grande monta**. Revista Eletrônica de Educação, v. 14, p. 1-13, e3753069, jan./dez. 2020. Disponível em <http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/3753>. Acesso em: 08 jun. 2020.

PESCADOR, Cristina M. **Tecnologias digitais e ações de aprendizagem dos nativos digitais**. In: CINFE - CONGRESSO INTERNACIONAL DE FILOSOFIA E EDUCAÇÃO. CAXIAS DO SUL-RS, 5., maio 2010. Disponível em: <https://www.ucs.br/ucs/tp/cinfe/eventos/cinfe/artigos/artigos/arquivos/eixo tematico7/TECNOLOGIAS%20DIGITAIS%20E%20ACOES%20DE%20APRENDIZAGEM%20DOS%20NATIVOS%20DIGITAIS.pdf>. Acesso em: 10 out. 2021.

PIASSA, Zuleika Aparecida Claro. **O conceito de diferença no currículo escolar: uma reflexão filosófica sobre os fundamentos pedagógicos da BNCC**. 2020. 197 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual Paulista Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília, 2019. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/191851>. Acesso em: 27 jan. 2021.

PLAYKIDS como trabalhar conteúdo infantil no VOD com Danilo Agrella. [S. l.; s. n.], 2017. 1 vídeo (13 min.). Publicado pelo canal Imprensa Mahon. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=aUwcqx_XdY4. Acesso em: 04 fev. 2021.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

PUCCI, Bruno; OLIVEIRA, Newton Ramos de; ZUIN, Antônio Álvaro Soares. **Adorno: o poder educativo do pensamento crítico**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTOS, Edson Luiz Nascimento dos; LEITE, Felipe Lustosa. **A distinção entre reforçamentos positivo e negativo em livros de ensino de análise do comportamento.** *Perspectivas*, São Paulo, v. 4, n. 1, p. 10-19, 2013. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2177-35482013000100003&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 09 nov. 2021.

SILVA, Anilde Tombolato Tavares da; AFONSO, Reseli de Cássia. Educação Infantil e Trabalho Docente: Novas formas de compreender a Infância *In: OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de et al. (orgs.). Formação Continuada de Professores da Educação Infantil: relatos de pesquisa do Curso de Especialização Trabalho Pedagógico na Educação Infantil da Universidade Estadual de Londrina.* Londrina: UEL, 2018. p. 203-221.

SILVA, Alex Sander da. Da crítica do conceito a crítica imanente da dialética negativa. *In: SILVA, Alex Sander da. Educação e experiência Estética: desencantamento do conceito educativo.* Criciúma: UNESC, 2018. p. 40-71.

SILVA, Anilde Tombolato Tavares da. **A infância e o brincar na era tecnológica: a escola em questão.** *In: ENDIPE - ENCONTRO NACIONAL DE DIDÁTICA E PRÁTICAS DE ENSINO*, 16. Campinas, 2012. **Anais [...]**. Campinas: UNICAMP, 2012.

SILVA, Matheus Estevão Ferreira da; BRABO, Tânia Suely Antoneli Marcelino. **A introdução dos papéis de gênero na Infância: Brinquedo de menina e/ou de menino.** *Trama Interdisciplinar*, São Paulo, v. 7, n. 3, p. 127-140, set./dez. 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/335777661_A_introducao_dos_papeis_de_genero_na_infancia_brinquedo_de_menina_eou_de_menino. Acesso em 26 abr. 2020. Acesso em: 17 mar. 2021.

SILVEIRA, Daniel. **Desemprego diante da pandemia bate recorde e atinge mais de 14 milhões de brasileiros, diz IBGE.** *G1*, Economia, 16 out. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/2020/10/16/mais-de-41-milhoes-de-brasileiros-ficaram-desempregados-diante-da-pandemia-aponta-ibge.ghtml>. Acesso em: 05 nov. 2021.

A INVENÇÃO da infância. Documentário. Produção: Lílíana Sulzbach, Mônica Schmiedt, Mônica Schmiedt. [Rio de Janeiro]: Porta Curtas, 2000. 1 vídeo (26 min.). Disponível em: https://portacurtas.org.br/filme/?name=a_invencao_da_infancia. Acesso em: 09 nov. 2020.

WOW KIDS. **Were learning is serious fun!** Disponível em: <http://wowkids.in/>. Acesso em mar. 2021.

ZANOLLA, Sílvia Rosa Silva. **Indústria Cultural e Infância: Estudo sobre a formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico.** *Educação e Sociedade*, Campinas, v. 28, n. 101, p. 1329-1350, set./dez. 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/es/v28n101/a0428101.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2021.

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. **Educação e barbárie: aspectos culturais da violência na perspectiva da teoria crítica da sociedade**. Sociedade e Cultura, Goiânia, v. 13, n. 1, p. 117-123, jan./jun. 2010. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/fcs/article/view/11182/7342>. Acesso em: 05 nov. 2021.