

# TABULEIRO DE LETRAS

## **A imagem da sedução: a *Apple* como símbolo do desejo infanto-juvenil contemporâneo**

### **The image of seduction: the *Apple* as symbol wish children and youth contemporary**

Heloisa Juncklaus Preis Moraes<sup>1</sup>  
Luiza Liene Bressan<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente artigo traz uma discussão a partir de pesquisa realizada com crianças do 5º ano do Ensino Fundamental de duas escolas públicas da cidade de Tubarão, sul de Santa Catarina. O intuito era identificar a vivência do virtual por esse público, e obteve-se a constatação unânime de predominância dos dispositivos tecnológicos e, principalmente, a *Apple*, com seu *iPhone*, como objeto de desejo. Apresentamos depoimentos, imagens e uma inferência, por meio da perspectiva do imaginário (DURAND; MAFFESOLI; SILVA), do símbolo da maçã. Pelo viés teórico do imaginário, destacamos que a imagem tem a capacidade de mobilizar afetos, memória, percepções. O homem é um ser simbólico e organiza a realidade a partir do imaginário. Aqui discutimos as relações entre imaginário, consumo e pertencimento.

**Palavras-chave:** Símbolo; Tecnologia; Imaginário.

**ABSTRACT:** This article brings a discussion from a survey of children in the 5th grade of elementary school two public schools, one state and one city, the city of Tubarão, south of Santa Catarina. The aim was to identify the experience of virtual by this public, had the unanimous finding of predominance of technological devices, especially Apple, with its iPhone, as objects of desire. Thus, we present testimonials, images and inference, through the imaginary perspective (DURAND; MAFFESOLI; SILVA), the apple symbol. By the theoretical targeting of the Imaginary, we emphasize that the image has the capacity to mobilize affects, memory, perceptions. Man is a symbolic being and organizes reality from the imaginary. Here we discuss the relations between imagery, consumption and belonging.

**Keywords:** Symbol; Technology; Imaginary.

## 1. A predominância dos dispositivos tecnológicos: marca da infância contemporânea

Muito já se falou sobre as novas tecnologias da comunicação, em especial da Internet, e suas possibilidades no ambiente escolar de aprendizagem. Há mais de uma década, uma

---

<sup>1</sup> Doutora em Comunicação Social. Docente do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina. Tubarão, SC, Brasil.

<sup>2</sup> Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina. Tubarão, SC, Brasil.

pesquisa (MORAES, 2012) analisou, na prática, a relação das crianças com os conteúdos virtuais e, ainda, as apropriações e recriações do simbólico, do novo no seu cotidiano.

Até então, no início dos anos 2000, falava-se da televisão não assimilada pela escola. Esse tema gerou grandes discussões, resultando principalmente na condenação do sistema de ensino pela não habilidade de mediar os conteúdos veiculados. A Internet chegava às escolas ainda a passos lentos, principalmente na rede pública, de modo que os alunos não tinham acesso em casa. Quais eram as mediações? E a escola estava preparada para utilizar essa ferramenta? E a família? Para responder a essas e outras perguntas, realizou-se a pesquisa “A descoberta e a vivência do virtual por crianças de baixa renda: a esperança da comunicação”, posteriormente publicada sob o título “A descoberta e a vivência do virtual: experiências infantis” (MORAES, 2012). Nesse relato, tratava-se da significação e da apropriação dos conteúdos virtuais no cotidiano de crianças de baixa renda que cursavam o Ensino Fundamental. E como objeto, estava o Projeto de Inclusão Digital, parte do Programa de Gerenciamento de Desenvolvimento e Integração Social, proposto pela Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL, no *campus* de Tubarão. Esse projeto tinha como finalidade permitir, por meio de oficinas de informática, a reintegração social de indivíduos socialmente excluídos, promovendo-lhes a inclusão digital. O *corpus* de análise constituiu-se de crianças e adolescentes participantes do Projeto e que frequentavam regularmente as aulas e as oficinas. Como critério de exclusão, para fins analíticos, foram selecionadas crianças que tinham computador em casa, já que o intuito visava a analisar o que era adquirido no ambiente estudado e as apropriações fora desse espaço.

Já àquela época, chegou-se às seguintes considerações quanto à descoberta e à vivência do virtual pelas crianças (MORAES, 2012): sentiam-se estimuladas em aprender e reconhecidas e valorizadas por poderem demonstrar a criação; tornavam-se alunos mais participativos e questionadores, conseguindo relacionar conteúdos; tornaram-se referência na família e entre amigos e parentes; significavam os conteúdos à sua maneira e queriam colocá-los em prática; tornaram-se receptores mais ativos e interativos (no sentido de interagir); apropriavam-se das informações em diferentes situações, isto é, na escola, em casa, com amigos, nas brincadeiras e no próprio projeto; buscavam informações por afinidade pessoal; elevavam a autoestima à medida que eram reconhecidas pela habilidade com o virtual e; não se limitavam ao contato com a máquina, ao contrário, queriam trocar ideias, compartilhar informações e mostrar as criações. Todas essas motivações se evidenciavam, embora as crianças tivessem o acesso apenas uma vez por semana à ambiência virtual.

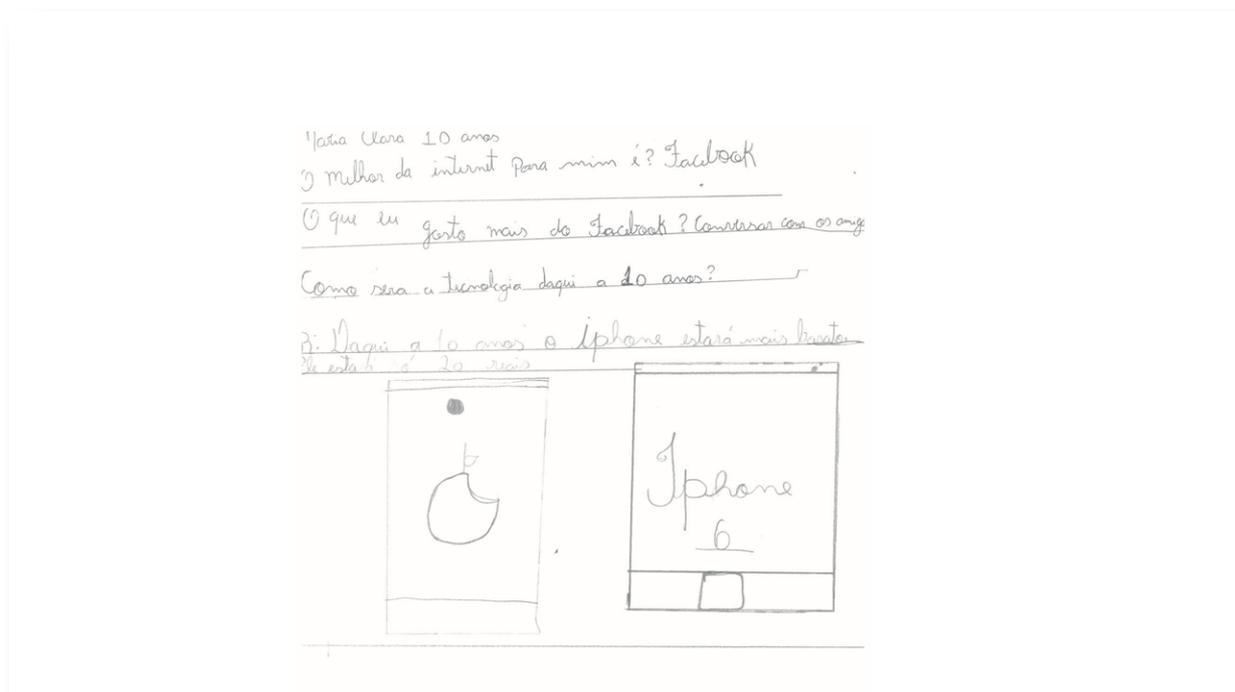
Esses dados e todos os complementares foram importantes para reconhecer uma época e a maneira como o sistema de ensino público e a sociedade (nas famílias ouvidas à época) lidavam com o virtual, suas expectativas e usos. Mas percebemos mudanças mais velozes socialmente incorporadas, surgindo daí a inquietação científica pela busca de dados os quais permitissem uma comparação. Por isso propôs-se a pesquisa de atualização dos dados realizada no ano de 2016.

A pesquisa ouviu crianças do 5º ano do Ensino Fundamental de duas escolas públicas de Tubarão, sul de Santa Catarina, a saber: Escola Básica São Judas Tadeu, 13 crianças, e Colégio Estadual João Teixeira Nunes, 15 alunos. Além de outros dados constatados sobre a vivência do virtual e a relação com a tecnologia, por essas crianças, a constatação unânime de predominância dos dispositivos tecnológicos e, principalmente, a *Apple*, com seu *iPhone*, como objeto de desejo. Assim, apresentamos alguns dados dessa pesquisa por intermédio de depoimentos, imagens e uma inferência, por meio da perspectiva do imaginário, do símbolo da maçã.

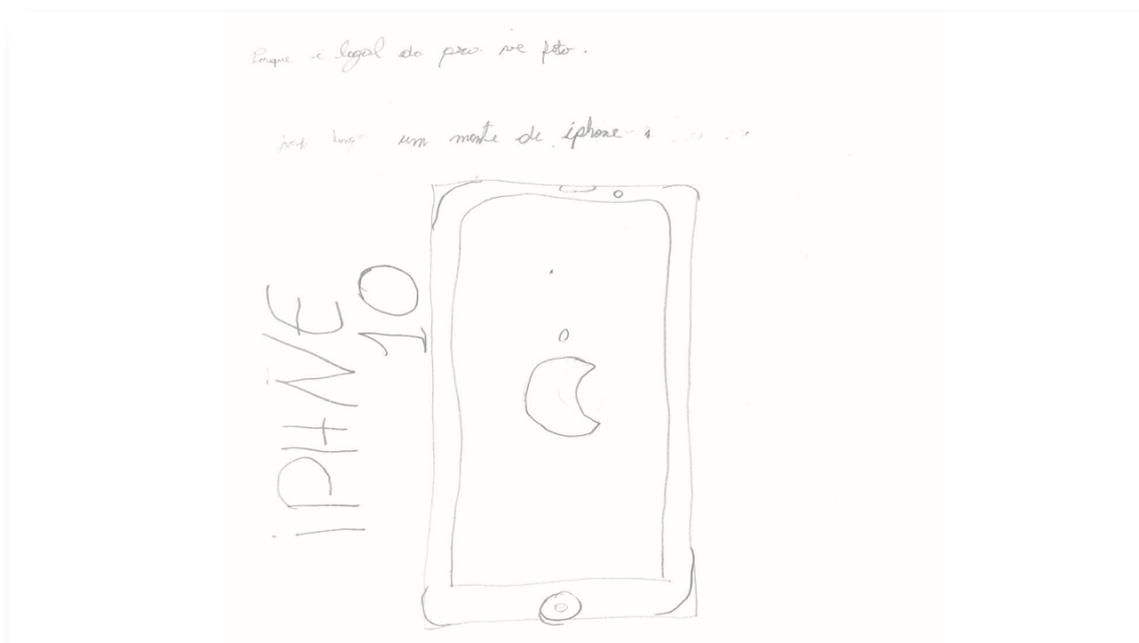
Todas as crianças ouvidas têm um dispositivo tecnológico próprio de acesso à internet sem restrições, de tempo e conteúdo, para acesso. As crianças vivenciam a tecnologia, acessam, curtem, apropriam-se e se projetam a partir das cenas do virtual. O espírito do tempo, unânime nas crianças ouvidas nos dois ambientes, é que o melhor da tecnologia é o *YouTube* e os canais de *Youtubers*. Podemos perceber nos trechos das falas das crianças, a seguir, a ilustração desta predominância: “Posso ficar o tempo que eu quiser”; “não consigo ficar sem celular”; “qualquer coisa, paro e espio o celular”; “eu copio mais rápido para ver o celular”; “quando estou fazendo tarefa, se erro, passo corretivo e, enquanto seca, vou olhar o celular”; “aquele sinal de mensagem é um ímã”.

E, como objeto de desejo, a *Apple* e seu *iPhone*. Na fala de todas as crianças, o dispositivo dessa marca é símbolo de desejo. Como se percebe, há uma sedução em torno desse aparelho. As crianças projetam tais marcas como sonho de consumo e ideal de futuro, inclusive, projetando o desejo de baixa do valor comercial do produto para torná-lo acessível. Na pergunta sobre o mundo tecnológico daqui a uma década, a maioria se colocou com um *i-Phone* acessível, com dispositivo atualizado e preço baixo. Assim, chamou nossa atenção a unanimidade do desejo, para o qual faremos algumas relações entre imaginário tecnológico, consumo e a simbologia da maçã, que representa a marca *Apple*. A seguir, demonstramos a produção das crianças sobre a vivência e os desejos frente à tecnologia, ou seja, sobre práticas virtuais no seu cotidiano.

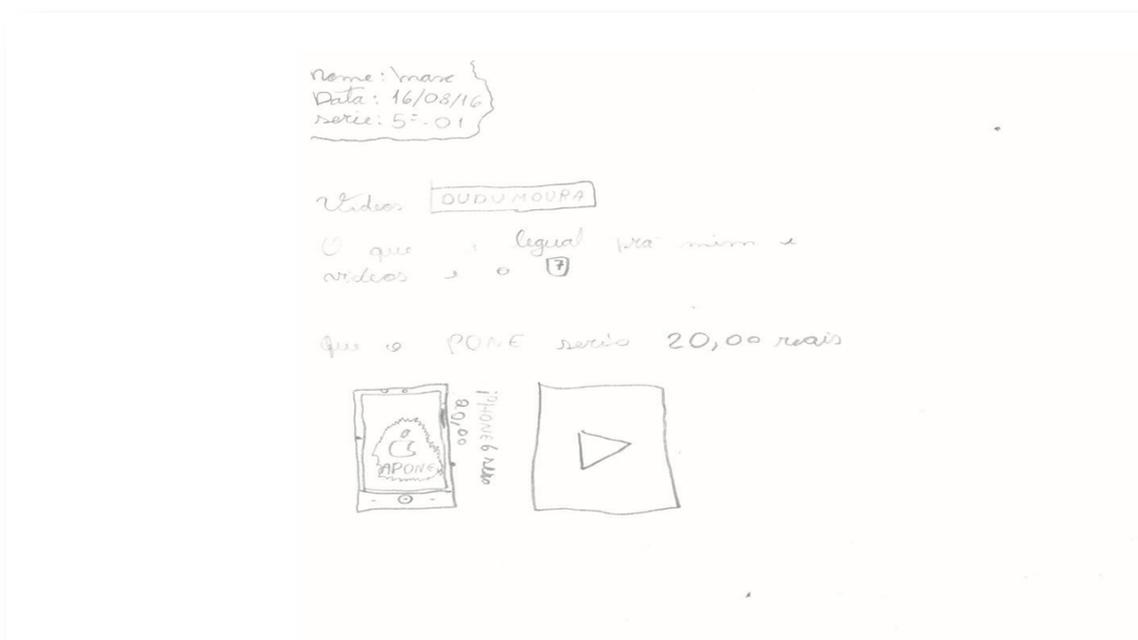
Na escrita sobre o que elas aferiam como melhor na Internet e a imaginação sobre o futuro tecnológico uma década à frente, a maioria expressou o *iPhone* como símbolo de desejo, como podemos visualizar nas três produções seguintes:



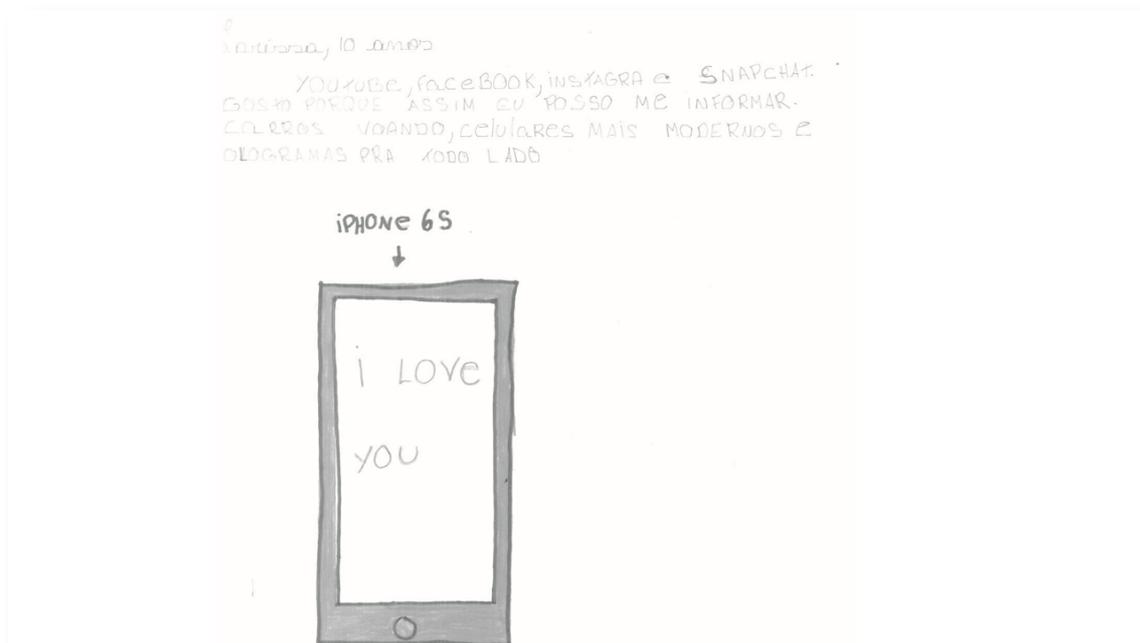
**Figura 1:** Produção infantil sobre preferência e futuro da tecnologia.  
Fonte: Coleta de dados das autoras (2016).



**Figura 1:** Produção infantil sobre preferência e futuro da tecnologia.  
Fonte: Coleta de dados das autoras (2016).



**Figura 3:** Produção infantil sobre preferência e futuro da tecnologia.  
Fonte: Coleta de dados das autoras (2016).



**Figura 4:** Produção infantil sobre preferência e futuro da tecnologia.  
Fonte: Coleta de dados das autoras (2016).

## 2. A imagem da sedução

Sabemos, pela perspectiva do Imaginário, que a imagem tem a capacidade de mobilizar afetos, memória, percepções. O homem é um ser simbólico e organiza a realidade a partir do imaginário. Ferreira-Santos e Almeida (2012, p. 34) nos explicam que a imaginação faz parte de um processo simbólico, enquanto que o imaginário é o repositório dinâmico dessa constelação de imagens. Assim, “a imaginação provê o movimento e o impulso das imagens que serão assimiladas e acomodadas às estruturas profundas do imaginário, compartilhando com a espécie seu repertório inesgotável de encantarias”.

Nesse campo do imaginário, o pensamento manifesta as imagens por meio das conexões que dão uma ideia do que é pensado, sonhado e não vivenciado, e por isso pode-se afirmar que essas conexões do real e do pensado provocam manifestações que são vistas como parte da realidade, apresentam sentido e automaticamente colocam o indivíduo em relação com o mundo e tudo o que o cerca. Nesse sentido, o imaginário ganha força quando se demonstra que ele não se distancia do real, mas que considera elementos os quais dão ao real mais complexidade. Sob esse ponto de vista, a imaginação ganha um lugar de destaque, porque passa a ser necessária à

vida humana, não por falar das coisas que não existem, mas porque essas coisas criam sentidos para a existência humana e participam da realidade (PERES, 2009). As práticas sociais se instalam porque fazem sentido para os atores envolvidos e se difundem por identificação. Logo, a pesquisa busca dar conta de um imaginário virtualizado, enquanto prática social, assim como objetiva o próprio Imaginário, segundo Durand (2002).

Bachelard nos alerta que o símbolo deve ser julgado pela sua força e não pela sua forma. A forma evoca um sentido que está para além. Com esse entendimento, buscamos uma reflexão em relação à maçã, símbolo da marca *Apple*. Para Cirlot (1984, p. 359), a maçã, como forma quase esférica, significa uma totalidade. É símbolo dos desejos terrenos, de seu desencadeamento. Por isso a proibição de comer maçã vinha da voz suprema, que se opõe à exaltação dos desejos materiais. “O intelecto, a sede de conhecimento é – como sabia Nietzsche – uma zona apenas intermediária entre a dos desejos terrenos e a da pura e verdadeira espiritualidade”.

Há um forte apelo pela simbologia da *Apple*, pois a maçã mordida evoca esses sentidos. Não há como não relacionar o símbolo à passagem bíblica de Eva a Adão, cena de sedução, que traz a conotação do proibido, mas sedutor. Tal relação fica nítida ao associarmos isso à sedução da tecnologia, especialmente ao desejo de possuir produtos *Apple*.

Com essa constatação, expressa aqui por trechos de narrativas, imagens e o símbolo da marca, denotamos o estilo de vida contemporâneo, estilo do cotidiano. Percebemos a estilização da existência nas prosas compostas, construídas e tecidas em conjunto. Para Azevedo (2016, p. 95), estamos vivendo uma mudança de paradigma pela virtualidade em nosso cotidiano, que tem resultado em influência no nosso modo de pensar e agir. Para a autora, atualmente “agimos impulsionados pela emoção fundamentada na sedução”. E complementa, ao afirmar que “as tecnologias não são meramente auxílios à atividade humana, mas também forças poderosas agindo para remodelar as atividades e seu significado” (AZEVEDO, 2016, p. 98).

Maffesoli, em sua obra *Ritmo da Vida* (2007, p. 179), enfatiza que as imagens e sua teatralidade das aparências são coisas suspeitas na tradição cultural ocidental, mas as vê como estruturas essenciais à vida social. O que Debord (1998) enfatizava como fim dos tempos, Maffesoli articula como o mundo “tal como ele é”, discutindo as “variações sobre o imaginário pós-moderno”. O Imaginário, para Maffesoli (2001), é o estado de espírito de um povo, uma “aura” coletiva que tem força social (de construção mental). O real é acionado pelas construções imaginárias. É impalpável, mas real: “todo imaginário é real. Todo real é imaginário” (SILVA, 2003). Assim, vemos ainda em Silva que podemos pensar o Imaginário como uma “bacia

semântica”, na qual armazenamos imagens, valores, vivências, significados, perspectivas que acumulamos durante a vida. E é dessa bacia que retiramos as motivações para guiar nosso trajeto antropológico, nossa rota, o caminho que vamos percorrendo ao longo da vida.

Inegável que o Imaginário Coletivo das gerações mais contemporâneas está marcado (e, muitas vezes, determinado) pela tecnologia. Inúmeras são as mudanças no cotidiano em função das tecnologias. As mudanças simbólicas têm efeitos reais. O resultado das ações virtuais (social, trabalho, estudo, informação) extrapola esse ambiente e dita relações para além do virtual. A relação homem e técnica faz parte do Imaginário. Une, cria uma sensibilidade comum, sensação compartilhada. Voltemos à tribalização em Maffesoli. A lógica da ação virtual não está na aferição da verdade, mas nas experiências compartilhadas, nas formas de sociabilidades estabelecidas (MARTINO, 2007, p. 179). Por conseguinte, o desejo de um parece ser desejo de todos. O desejo é compartilhado. O desejo, nesse caso, tem um símbolo. A maçã, da *Apple*, simboliza o desejo do *iPhone*.

### 3. Imaginário, Consumo e Pertencimento

Estar na moda implica consumir produtos que estejam na moda. E vivenciar a moda é uma prática presente em vários espaços sociais, como família, trabalho, lazer e, nesse sentido, entre pré-adolescentes, o espaço da escola torna-se um ambiente de trocas ou de exclusão. Trocam-se objetos valorados socialmente. Excluem-se aqueles que não participam dessas trocas. A simbiose entre os participantes de um mesmo grupo compartilhando os objetos que estão na moda se aproxima do que Maffesoli (1988) considera o “divino social”, ou seja, aquilo que se aproxima do partilhado pelo grupo. As crianças pesquisadas partilham o desejo de um objeto.

Esse estar na moda é estar sintonizado com seu tempo. Expressa a contemporaneidade dos objetos e, por esse motivo, os produtos da marca *Apple* tornaram-se objeto de desejo e de consumo. Usar produtos da marca *Apple* é estar sintonizado em seu tempo, aceito em sua tribo. É uma espécie de desejo coletivo que desencadeia a ideia de pertencimento. Se possuo o objeto do grupo, também dele faço parte.

Bauman (2008, p. 29) acredita que ocorre um fetiche pela mercadoria, uma fantasia associativa criada ao produto, cuja sensação é o fator que leva os indivíduos ao consumo, reforçando que “o fetichismo da subjetividade que assombra a sociedade de consumidores se baseia, em última instância, numa ilusão”.

Na pré-adolescência o desejo de aceitação em determinado grupo vem associado a todas as outras transformações que se processam nesse período. O ritual de passagem é sempre um período complexo do qual emanam muitas emoções e com as quais nem sempre os pré-adolescentes sabem lidar. Pitta (1984, p. 49) faz a seguinte reflexão sobre os ritos de passagem: “É que toda passagem é essencialmente difícil, semeada de obstáculos e com um ponto de chegada obscuro, inseguro”. Alunos de escolas públicas, das duas pesquisadas, têm seus celulares e *smartphones* com acesso ao ambiente virtual. Apesar disso, todos expressam o mesmo sonho de consumo. Foram unânimes. Esse sonho projeta-se no futuro.

Nesse contexto de insegurança, própria da pré-adolescência, ter o sentimento de pertencimento a um grupo é uma das ferramentas que os ajudam a fazer a travessia. Nesse caso, o *iPhone* torna-se um instrumento que faz dessa passagem um rito compartilhado. Ainda que o símbolo de comunhão seja um desejo.

Nesse imaginário grupal o sentimento de pertencimento a um grupo está conectado aos objetos de marca. Se a questão é tecnologia, quanto mais inovadora, maior o *status* que representa possuir um objeto o qual denota modernidade, mesmo que seja líquida essa ideia de modernidade, pois é efêmera a permanência da novidade. Logo haverá outro *iPhone*, mais arrojado, mais veloz, mais tecnológico. E então a busca pelo novo objeto de desejo recém-lançado moverá as conversas, os intervalos, atingirá a família, que é pressionada a esses desejos. Sobre essa experiência, assim se manifesta Miklos (2014):

A tecnologia avançou extraordinariamente na linha de produção de bens de curta duração e isso daria a pós-modernidade a característica de pós-industrial, entendendo-se por industrial a fase que prevalecia a indústria pesada e a produção de bens de longa duração. O mundo transformou-se numa grande vitrine- um supermercado global-, em que milhões de produtos diferenciados e de marcas do mesmo produto são oferecidos ao comprador (MIKLOS, 2014, p. 68).

Para os pré-adolescentes, essa grande vitrine global é um apelo ao consumo, a gigantesca onda que os move rumo ao novo, ao aparato tecnológico no qual quanto mais se produz o bem, mais obsoleto este vai se tornando, impulsionando as vendas em escala desenfreada.

Contrera (2005) nos alerta para o que chama de “armadilha do nosso tempo”, aquela que nos faz crer, pela força do sistema dos objetos, que todo sonho é representável. Lança a necessidade de buscarmos o potencial, esquecido, da imaginação, da qual falaremos a seguir.

#### 4. Novas experiências de aprendizado: possibilidades?

Em décadas passadas, a inserção de tecnologias em sala de aula mobilizou forças antagônicas entre os profissionais da educação. Ora a tecnologia era compreendida como dispositivo que auxiliava no processo de ensino e aprendizagem, ora era vista como uma vilã a atrair os pré-adolescentes que trocavam as longas e expositivas aulas pela interatividade dos programas televisivos, dos filmes em DVD, dos primeiros aparelhos de telefonia móvel etc. Os professores, por sua vez, em alguns casos, alheios a esses processos, se tornaram reféns de sua própria didática de ensino. Aqueles que ainda que não compreendessem, de fato, a revolução trazida pelas tecnologias da comunicação e informação, arriscavam-se a navegar nas águas instáveis dessa rápida revolução, foram incorporando tais aparatos a seu fazer pedagógico e romperam uma visão mais estática de ensino, dinamizando a sala de aula com pesquisas breves, na tentativa de inserir essas ferramentas ao cotidiano escolar.

Nessa perspectiva, Souza (2009) assevera o seguinte:

A escola, como ambiente de formação do sujeito, abriga representações e simbolismos que atuam direta ou indiretamente nas produções de sucesso, fracasso, aprendizagem e construção de identidades. Seus artefatos, seus objetos carregados de significados, as formas de relações, os signos, a linguagem unem-se num todo articulado que vem a compor o inconsciente coletivo e as formas pelas quais vemos e projetamos o conceito de educação. (SOUZA, 2009, p. 152).

O conceito de educação no terceiro milênio está carregado de fragmentações que exigem um educador flexível ante as mudanças paradigmáticas de nosso tempo. É urgente entender, como nos ensina Castoriadis, (2007) que:

A práxis [...] se apoia sobre um saber, mas este é sempre fragmentário e provisório. É fragmentário, porque não pode haver teoria exaustiva do homem e da história; ele é provisório, porque a própria práxis faz surgir constantemente um novo saber, porque ela faz o mundo falar numa linguagem ao mesmo tempo singular e universal... um outro aspecto da práxis é que seu próprio sujeito é transformado constantemente a partir desta experiência em que está engajado e que ele faz, mas que o faz também. (CASTORIADIS, (2007, p. 95).

No mundo tecnológico dos *iPhones*, objeto de análise do presente estudo, esse saber fragmentário e provisório ganha contornos ainda maiores, haja vista a efemeridade de sua modernidade. Assim, urge que a práxis educativa torne-se uma atividade prática poiética, no

sentido da *poiésis*, conforme descreve Córdova (1994, p. 43): “A autêntica criação que está presente na alteridade, na autoalteração e na gênese ou posição do inédito; práticas se refere à práxis, processo de desenvolvimento da autonomia humana através do próprio exercício da autonomia”.

A pesquisa desenvolvida com os alunos do Ensino Fundamental comprova a necessidade de se inserir essas ferramentas tecnológicas ao fazer pedagógico, pois um *iPhone* se constitui com parte integrante do corpo do pré-adolescente, uma extensão da própria mão. Dessa forma,

a tarefa da educação é de transformar o “caos” (o indefinido/ o indeterminado) em “cosmos”, (o relativamente definido/provisoriamente “quanto ao uso” determinado) velar para que a *hubris* (o excesso/ o destempero) não prevaleça sobre a *diké* (a justiça, a temperança), sabendo, de antemão, que antes de uma certeza, está diante de um desafio, de uma questão a ser enfrentada na práxis (CÓRDOVA, 1994, p. 43).

Cumprir dizer, ainda, que o caos poderá reorganizar a práxis cotidiana do fazer docente e que a escola e suas tecnologias precisam se presentificar no fazer dos pré-adolescentes os quais devem mirar o professor como um vanguardista de uma história construída por muitas mãos, ainda que essas mãos sejam tecnizadas a partir do uso dos *iPhones*. Azevedo alerta-nos (2016, p. 106) que as crianças já sabem lidar com naturalidade e criatividade frente às tecnologias. Já os adultos demandam uma aprendizagem não somente na área cognitiva, mas também na afetiva e psicomotora. Além disso, há uma aura de desejo e sedução simbolicamente materializada pela tecnologia, como bem retratou o resultado de nossa pesquisa.

O avanço da utilização da tecnologia vem se dando não somente pelas facilidades que permite como uma extensão das capacidades humanas mas, também, porque passou a ser no imaginário social do brasileiro um objeto de desejo, como um indicador de status social e intelectual, haja vista a utilização atualmente de telefones celulares como acesso às redes eletrônicas. Está se chamando imaginário social, as representações mentais que são o substrato de nossos pensamentos e ações (AZEVEDO, 2016, p. 107).

Com as vivências virtualizadas, cabe à imaginação essa aproximação com o simbólico. “Redescobrir a imaginação e seu potencial de nos reconduzir ao simbólico será certamente essencial tanto para a reconstrução de um sentido possível à vida, quanto para a tarefa de resiliência a qual o atual cenário mundial de convulsões sociais e ambientais nos convoca” (CONTRERA, 2015, p. 70). Essa mesma autora nos traz Jung, ao falar de uma energia psíquica

mobilizada pelo símbolo. A imagem simbólica, com “sua realidade como portadora e mobilizadora de energia”.

Essa energia pode ser vital ao dinamismo do imaginário coletivo, especialmente no ambiente escolar, e às práticas virtualizadas, autônomas e de autoria que já fazem parte do cotidiano infantil. Vale, agora, o aproveitamento dessas possibilidades como competência afetiva do simbólico.

Frente a esse espírito do tempo contemporâneo, diante das narrativas tecidas sobre os desejos tecnológicos e práticas cotidianas, urge pensar em alternativas que permitam uma aproximação entre os cenários que se mostram diferentes, ou seja, o imaginário tecnológico infantil e o imaginário escolar. A experiência inicial foi a proposição de um minicurso ofertado pelo Grupo de Pesquisas do Imaginário e Cotidiano, da Universidade do Sul de Santa Catarina, no VIII Simpósio de Formação de Professores. Com o título “A imagem da descontração: canais infanto-juvenis no *Youtube* como prática de inovação na escola”, buscamos discutir os dados da pesquisa, o imaginário tecnológico, os símbolos de desejo e os usos e mediações possíveis da tecnologia como dispositivo de autoria e criação.

As tecnologias de sedução ao Imaginário Social atingem o caráter ético (motivação) e o estético (apreciação) das produções, tais como os canais dos *Youtubers*. O caráter estético é essencial para conquistar a audiência; o ético, para mantê-la. A popularidade, visualização, enfim, a grande audiência de vídeos não profissionais faz parte da socialidade e do Imaginário pós-moderno, o que temos chamado de “espírito do tempo”. Os estudiosos de um imaginário pedagógico alertam-nos que as imagens do discurso educativo precisam estar dotadas de uma intensidade expressiva, capaz de atrair – quer pela cumplicidade, quer pela surpresa – os interlocutores, provocando nestes um efeito semântico, mas também afetivo das imagens. Assim, o minicurso e as ações desenvolvidas frente aos dados da pesquisa têm por objetivo contextualizar esse cenário que envolve as tecnologias e as crianças e jovens, bem como apresentar ferramentas de criação de canais no *Youtube* como prática de inovação pedagógica, aproximando o interesse e a competência infanto-juvenil de criação e autonomia para assuntos e reflexão de conteúdos curriculares. As ações têm envolvido professores dos ensinos Fundamental e Médio com interesse em conhecer e aplicar tais ferramentas na prática escolar.

## 5. Considerações Finais

A pré-adolescência é a fase de profundas transformações, tanto no aspecto biológico quanto no emocional. É uma etapa da vida na qual se busca a identificação em grupos, em tribos com comportamentos e gostos semelhantes. Um desses comportamentos é uso da tecnologia portátil, como os *iPhones* e similares.

Joel de Rosnay, citado por Pitta (1999, p. 3), comenta que em breve nos locomoveremos em autoestradas eletrônicas: "A rede mundial Internet é o esquema dos novos ciberespaços coletivos – definidos como "Espaço-tempo eletrônico criado pelas redes de comunicação e as interconexões entre computadores multimídia" – nos quais circulariam clones virtuais, agentes inteligentes .... "Cria-se então uma *Cultura Fractal*: "cultura que traz em si os germes de sua própria construção". E os pré-adolescentes se situam nessa cultura em construção, traçando novos espaços míticos que nos tornam animais simbólicos e que a expressão do *iPhone*, simbolizados pela maçã, logomarca da *Apple*, configura-se como expressão da cultura em que circulam e se forjam as identidades.

É possível manter apegos infantis mesmo depois desse período da vida. Em nossa sociedade contemporânea os pré-adolescentes são deixados à mercê de si próprios para fazerem seu ritual de passagem sozinhos, quando quiserem, como se fosse algo natural. O peso psicológico dessa passagem é grande, as migrações de uma fase à outra não acontecem de forma natural. O resultado é que a passagem acontece de forma casual e mediada pelo consumo cada vez mais sacralizado das tecnologias de informação e comunicação.

Cabe a nós, pesquisadores, debater e propor reflexões e ações de atualização do imaginário social em relação à utilização da tecnologia, especialmente para ações de aprendizagem, pois ela, a tecnologia, encontra-se incorporada ao cotidiano das pessoas e aparece como símbolo de *status* e sedução.

## Referências

AZEVEDO, Nyrma Souza Nunes de. Pesquisa e reflexões sobre redes sociais. In AZEVEDO, Nyrma Souza Nunes de; SCOFANO, Reuber Gerbasi. **Estilhaços do Imaginário**. Campinas: Alínea, 2016.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para Consumo**. A transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

CASTORIADIS, C. **A Instituição Imaginária da Sociedade**. 6. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007.

CIRLOT, Juan-Eduardo. **Dicionário de Símbolos**. São Paulo: Moraes, 1984.

CONTRERA, Malena Segura. **A Imagem Simbólica na Contemporaneidade**. Anais do II Congresso do CRI2i. A teoria geral do Imaginário 50 anos depois: conceitos, noções e metáforas. Porto Alegre, Brasil, 29 a 31 de outubro de 2015.

CÓRDOVA, R. Imaginário Social e Educação: criação e autonomia. **Em Aberto**, Brasília, ano 14, nº 61, p. 24-44, jan/mar. 1994.

DURAND, Gilbert. **As Estruturas Antropológicas do Imaginário: introdução à arquetipologia geral**. Lisboa: Presença, 2002.

MAFFESOLI, Michel. **A Contemplação do Mundo**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

\_\_\_\_\_. **O Tempo das Tribos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Estética da Comunicação: da consciência comunicativa ao “eu” digital**. Petrópolis: Vozes, 2007.

MIKLOS, Jorge. A Religião da Tecnologia. In: MOREIRA Alberto da Silva *et al.* (Orgs.). **Religião, Espetáculo e Intimidade: múltiplos olhares**. Goiânia: Editora da PUC, Goiás, 2014.

MORAES, Heloisa Juncklaus Preis. **A Descoberta e a Vivência do Virtual: experiências infantis**. Florianópolis: DIOESC, 2012.

PERES, Lúcia Maria Vaz; EGGERT, Edla; KUREK, Deonir Luís. **Essas Coisas do Imaginário: diferentes abordagens sobre narrativas (auto) formadoras**. São Leopoldo: Oikos; Brasília: Liber Livro, 2009.

PITTA, Daniele Perin Rocha (org.) **O Imaginário e a Simbologia da Passagem**. Recife: Massangana, 1984.

\_\_\_\_\_. A Expressão Mítica na Complexidade dos Espaços Imaginários. Disponível em: </ru.ffyl.unam.mx/bitstream/handle/10391/3453/03\_Espacios\_Imaginarios\_MNL\_1999\_Perin\_Danielle\_49\_63.pdf. 1999>.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado; DALPIZZOLO, Jaqueline. Considerações sobre uma estética contemporânea. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, 2007.

SILVA, Juremir Machado da. **As Tecnologias do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SOUZA, Carla C. Silveira de. Representações Sociais, Imaginário, Cotidiano e Escola. In: AZEVEDO, Nyrma N. de e SCOFANO, Reuber Gerbasi (Orgs.). **Recortes do Imaginário**. Campinas, SP: Alínea, 2009.

Recebido em: 18 de abril de 2017.

Aceito em: 30 de junho de 2017.