

CULTURA E SOCIEDADE

DANILA BARBOSA DE CASTILHO
(ORGANIZADORA)



CULTURA E SOCIEDADE

DANILA BARBOSA DE CASTILHO
(ORGANIZADORA)



2020 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2020 Os autores

Copyright da Edição © 2020 Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação: Lorena Prestes

Edição de Arte: Lorena Prestes

Revisão: Os Autores



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie di Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná

Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília
Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Alexandre Leite dos Santos Silva – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá
Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Msc. Adalberto Zorzo – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Prof. Dr. Adailson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Profª Msc. Bianca Camargo Martins – UniCesumar
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Msc. Cláudia de Araújo Marques – Faculdade de Música do Espírito Santo
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Profª Msc. Dayane de Melo Barros – Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Edwaldo Costa – Marinha do Brasil
 Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita
 Prof. Msc. Gevair Campos – Instituto Mineiro de Agropecuária
 Prof. Msc. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná
 Prof^a Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
 Prof. Msc. José Messias Ribeiro Júnior – Instituto Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco
 Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
 Prof^a Msc. Lilian Coelho de Freitas – Instituto Federal do Pará
 Prof^a Msc. Liliani Aparecida Sereno Fontes de Medeiros – Consórcio CEDERJ
 Prof^a Dr^a Lívia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás
 Prof. Msc. Luis Henrique Almeida Castro – Universidade Federal da Grande Dourados
 Prof. Msc. Luan Vinicius Bernardelli – Universidade Estadual de Maringá
 Prof. Msc. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
 Prof^a Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
 Prof^a Msc. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo
 Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)**

C968 Cultura e sociedade [recurso eletrônico] / Organizadora Danila Barbosa de Castilho. – Ponta Grossa, PR: Atena, 2020.

Formato: PDF
 Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
 Modo de acesso: World Wide Web
 Inclui bibliografia
 ISBN 978-65-86002-01-0
 DOI 10.22533/at.ed.010201402

1. Cultura. 2. Política cultural. 3. Sociedade. I. Castilho, Danila Barbosa de.

CDD 353.70981

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

Atena Editora
 Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

As manifestações culturais são uma das muitas características dos diversos grupos sociais. Assim, as produções cinematográficas, festejos, linguagens e religiosidades constituem-se de suma importância na elaboração de pensamentos críticos, identificações e difusão dos conhecimentos de um grupo.

Tais manifestações são permeadas por conflitos, disputas, percepções e experiências vividas, as quais precisam ser valorizadas em detrimento a imposição de uma cultura global, hegemônica e eurocêntrica. Pois em diversos momentos históricos as manifestações culturais populares foram, e ainda são, muitas vezes silenciadas e por vezes se refletem nos processos educacionais.

Os textos aqui apresentados nos proporcionam reflexões acerca das trajetórias de diferentes sujeitos, e nos motivam a descolonizar a cultura, o imaginário e as identidades.

Danila Barbosa de Castilho

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
“PROJETO BORA?”: UM INTENTO DE INSERÇÃO DA CIDADE DE TUCANO-BA NO TEXTO DO REGIONALISMO NORDESTINO	
Marcelo Cerqueira Cesar Filho	
DOI 10.22533/at.ed.0102014021	
CAPÍTULO 2	12
A ICONOGRAFIA NA PINTURA DE ALBERTO VALENÇA (1890-1983)	
Vera Spínola	
DOI 10.22533/at.ed.0102014022	
CAPÍTULO 3	25
PRODUÇÃO JORNALÍSTICA DE SENTIDOS SOBRE O DOCUMENTÁRIO FEVEREIROS	
Gilmar Adolfo Hermes	
DOI 10.22533/at.ed.0102014023	
CAPÍTULO 4	37
FERNANDO PESSOA ENTRE TRADIÇÃO E CONTEMPORANEIDADE	
Rafaela Favarin Somera	
DOI 10.22533/at.ed.0102014024	
CAPÍTULO 5	51
TEMPORALIDADE: IMAGEM E PODER NA <i>PROPAGANDA FIDE</i> INQUISITORIAL	
Geraldo Pieroni	
DOI 10.22533/at.ed.0102014025	
CAPÍTULO 6	65
TIRANDO O BLOCO DA AVENIDA: A CRISE NOS BLOCOS DE CARNAVAL DE RUA NO RIO DE JANEIRO E EM SALVADOR	
Diego Santos Vieira de Jesus	
DOI 10.22533/at.ed.0102014026	
CAPÍTULO 7	85
O <i>PRESIDENTE NEGRO</i> : EUGENIA EM MONTEIRO LOBATO?	
Erick Vinicius Mathias Leite	
Sônia Filiú Albuquerque Lima	
DOI 10.22533/at.ed.0102014027	
CAPÍTULO 8	95
CABILA E IJEXÁ: INTERCONEXÕES ENTRE RITMOS DE DUAS CULTURAS	
Adrian Estrela Pereira	
DOI 10.22533/at.ed.0102014028	

CAPÍTULO 9	105
ENFRENTAMENTO À VIOLÊNCIA DOMÉSTICA E FAMILIAR CONTRA A MULHER EM ESCOLAS PÚBLICAS DE ENSINO MÉDIO EM SÃO LUÍS	
Christianne Rose de Sousa Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.0102014029	
CAPÍTULO 10	108
REFLEXÕES SOBRE O MACHISMO NA ETNOGRAFIA DOMÉSTICA DE KARIM AÏNOUZ: O “PATRIARCADO SEM HOMENS” EM SEAMS	
Everaldo Asevedo Mattos	
DOI 10.22533/at.ed.01020140210	
CAPÍTULO 11	121
A PRESENÇA DO RACISMO NA TRAJETÓRIA DE MULHERES NEGRAS NO MUNDO DO TRABALHO: POSSÍVEIS CONTRIBUIÇÕES DA PSICOLOGIA	
Taíse Dos Anjos Santos Taynan Alves Filgueiras	
DOI 10.22533/at.ed.01020140211	
CAPÍTULO 12	142
JOVENS NEGROS NA ESCOLA, DA EXISTÊNCIA AS REEXISTÊNCIAS: REFLEXÕES TEÓRICAS	
Maria Valdete Vitoria da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.01020140212	
CAPÍTULO 13	152
INFÂNCIA E TECNOLOGIA: PRÁTICAS DE UMA CULTURA DIGITAL	
Pedro Almeida Silva	
DOI 10.22533/at.ed.01020140213	
CAPÍTULO 14	162
DESAFIOS E PERSPECTIVAS PARA A INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO	
Bianca de Paula Santos Carmen Lúcia da Silva Santos	
DOI 10.22533/at.ed.01020140214	
CAPÍTULO 15	174
AQUARIUS: EDIFICANDO O DESCOLONIAL	
Jacqueline Gama de Jesus Ana Lúgia Leite e Aguiar	
DOI 10.22533/at.ed.01020140215	
CAPÍTULO 16	188
LOBO ANTUNES: UMA VOZ LUSÓFONA QUE REPRESENTA A MEMÓRIA DA GUERRA COLONIAL EM ANGOLA EM TEMPOS PÓS-COLONIAIS	
Romilton Batista de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.01020140216	

CAPÍTULO 17	197
'PORTUGALIDADE' NA(S) LUSOFONIA(S): UM CONTRASSENDO	
Vitor de Sousa	
DOI 10.22533/at.ed.01020140217	
CAPÍTULO 18	219
DA AUSÊNCIA À PRESENÇA: O EXEMPLO DO TACHO DO MUSEU GRUPPELLI, PELOTAS - RS	
Davi Kiermes Tavares	
José Paulo Siefert Brahm	
Diego Lemos Ribeiro	
Juliane Conceição Primon Serres	
DOI 10.22533/at.ed.01020140218	
CAPÍTULO 19	234
DESCOBRINDO USPANU	
Surama Sulamita Rodrigues de Lemos	
Thiago Augusto Oliveira de Souza	
DOI 10.22533/at.ed.01020140219	
CAPÍTULO 20	239
PERVERSÃO: CONCEITO E CONCEPÇÕES SOBRE A PEDOFILIA	
Ivana Suely Bezerra Paiva Mello	
Ana Kalline Soares Castor	
Leda Maria Maia Rodrigues Carvalho	
Mylena Menezes de França	
Silvana Barbosa Mendes Lacerda	
Daniela Heitzmann Amaral Valentim de Sousa	
DOI 10.22533/at.ed.01020140220	
CAPÍTULO 21	253
SUBSÍDIOS TEÓRICOS PARA MENSURAÇÃO DA SEXUALIDADE EM PESQUISAS PSICOMÉTRICAS	
Alexandre de Oliveira Marques	
José Augusto Evangelho Hernandez	
DOI 10.22533/at.ed.01020140221	
CAPÍTULO 22	265
A DIVERSIDADE CULTURAL PELO OLHAR KAINGANG	
Claudio Luiz Orço	
Elizandra Iop	
DOI 10.22533/at.ed.01020140222	
SOBRE A ORGANIZADORA	280
ÍNDICE REMISSIVO	281

INFÂNCIA E TECNOLOGIA: PRÁTICAS DE UMA CULTURA DIGITAL

Data de aceite: 31/01/2020
Data de submissão: 04/11/2019

Pedro Almeida Silva

Universidade Federal da Bahia - UFBA

Salvador – Bahia

<http://lattes.cnpq.br/0223898367007218>

RESUMO: Num mundo em constante desenvolvimento tecnológico, no qual as plataformas digitais e inteligências artificiais estão cada dia mais presentes nas relações humanas e nas práticas lúdicas de todas as faixas etárias, entender melhor como estão se dando estas relações mediadas pelas e para tecnologias digitais, se faz essencial. Este artigo busca discutir um pouco das concepções contemporâneas da infância imersa no mundo virtual. Alguns conceitos como cyber-infância (Dornelles, 2005) e infância virtual (Levin, 2007) dão subsídio a essa discussão. A partir desta emergente compreensão de infância alguns exemplos etnográficos de práticas lúdicas de infâncias imersas nas culturas digitais são trazidos para dar luz aos conceitos no contexto de uma cultura da infância de setores privilegiados da região metropolitana de Salvador, Bahia.

PALAVRAS-CHAVE: infância virtual, cyber-infância, práticas lúdicas.

**CHILDHOOD AND TECHNOLOGY:
PRACTICES OF A DIGITAL CULTURE**

ABSTRACT: In a world with technology is constantly in development, in which new digital platforms and artificial intelligences are more present in human relations and ludic practices of all age groups, a better understanding of how digital technology is mediating the social interaction, is essential. This text aims to discuss the contemporary conceptions of a childhood immersed in a virtual world. Some concepts, as cyber-childhood (Dornelles, 2005) and virtual childhood (Levin, 2007) structure this comprehension. Starting from these childhood theories, we relate them to one ethnography of the social privileged children of Salvador's metropolitan region, Bahia.

KEYWORDS: virtual childhood, cyber-childhood, ludic practices.

Neste texto buscamos relacionar a cultura da infância e suas práticas lúdicas com as tecnologias digitais cada vez mais abundantes. Em um mundo em constante desenvolvimento tecnológico, no qual as plataformas digitais e inteligências artificiais estão cada dia mais

presentes nas relações humanas e nas práticas lúdicas de todas as faixas etárias, entender melhor como estão se dando estas relações mediadas pelas e para tecnologias digitais, se faz essencial.

Quando falamos na categoria geracional infância, o desenvolvimento de sujeitos envolvidos por um mundo de práticas tecnológicas digitais e muitas vezes online, é cada vez mais comum, principalmente nos centros urbanos. Para estes sujeitos imersos na lógica digital o entendimento sobre como e quando utilizar as tecnologias eletrônicas e também como e onde se encontram os limites do virtual e do real ganha novo sentido.

Alguns autores vêm propondo categorias que elucidam algumas características destes sujeitos. Algumas destas elaborações conceituais estão presentes nas categorias “infância multimídia”, “cyber-infância” “*millenials*”, “*prossumidores*” e “infância virtual” (Dornelles 2005, Levin 2007, Kelly 2011). Independente dos pontos de similaridade ou distanciamento destas propostas conceituais, o que se evidencia é que há uma emergência de um novo entendimento de infância e juventude que está altamente atrelado a artefatos tecnológicos digitais. Porém, vale a pena ressaltar, que mesmo havendo um grande número de crianças imersas na lógica digital, esta não é uma unanimidade na realidade brasileira, mesmo se considerarmos apenas os contextos urbanos.

Dornelles (2005) salienta que a infância da atualidade não é só a infância das novas tecnologias, há também aquela infância que é diferente da idealizada, aquela que está à margem de tudo, ou seja, das novas tecnologias, dos *games*, da Internet. Crianças e adolescentes que estão muitas vezes fora de casa, sem acesso a produtos de consumo cotidiano e sobrevivem nos bueiros da vida urbana. Dornelles denomina essas crianças como “crianças ninjas”, argumentando que estas crianças:

São vistas diariamente nas esquinas como sinaleiras fazendo malabarismos, vendendo coisas, pedindo esmolas, isso marca um tipo de infância inventada como marginal, perigosa, aquela que, mesmo sem o adulto para protegê-la e ampará-la, produz um cotidiano que possibilite sua sobrevivência. Infância que apavora porque consegue viver sem o adulto. (2005, p. 78).

Bem distante socialmente desta infância citada, mas muitas vezes próxima geograficamente, há a cyber-infância, que trata da infância globalizada contemporânea, aquela infância afetada pelas novas tecnologias, muitas vezes vista como perigosa pelos adultos, que possuem um sentimento de medo diante dessa infância, pois ela escapa, e certamente esse medo surge porque os adultos supõem não possuir um saber suficiente para controlá-la ou porque não se consegue melhor governá-la.

Pensar acerca da cyber-infância é pensar problematizando os efeitos dos fenômenos intelectuais e culturais que afetam as infâncias atuais. Pensar sobre estas infâncias é pensar diferente do que pensava antes. Pensar a infância naquilo que ela nos incita, nos perturba, nos marca, nos atormenta, nos cativa. (DORNELLES, 2005, p.79).

Neste texto de cunho etnográfico busco discutir um pouco da relação entre culturas das infâncias urbanas contemporâneas e as atividades lúdicas do mundo virtual, muito comum nas chamadas *cyber-infâncias*. Porém, antes de adentrar algumas características de culturas infantis imersas na *cyber* cultura, iremos navegar por alguns conceitos relacionados a esta nova infância que emerge na era digital, o que insere este debate na cultura da infância e nos estudos sobre humanidades digitais contemporâneas. Na segunda parte do texto, intitulada “brincadeiras digitais: relatos etnográficos” a intenção é dar vida às análises teóricas a partir de interações etnográficas realizadas com crianças da região metropolitana de Salvador, Bahia, nos anos de 2016 a 2018.

A pesquisa etnográfica que deu origem aos dados de pesquisa aqui expostos, foi realizada como parte de uma análise antropológica que buscava entender como crianças de setores privilegiados da região de Salvador habitavam o meio urbano, no que inclui a escola, a residência e na maioria dos casos, todos os ambientes que as crianças se faziam presentes ao longo de sua vida cotidiana.

Mesmo que as relações entre infância e tecnologia não fosse o foco da pesquisa realizada, a grande presença das tecnologias eletrônicas e práticas lúdicas em ambientes digitais da rotina das crianças estudadas se tornou um dado relevante de pesquisa e aqui compartilho um pouco desta análise

EMERGÊNCIA DE UMA NOVA INFÂNCIA

A infância e os brinquedos dos centros urbanos brasileiros, em grande parte estão imersos em uma lógica global e contemporânea. Entre os produtos ofertados às crianças, encontramos os mais diversos produtos tecnológicos, produtos que surgem a partir da demanda do trabalho adulto, facilitando o jogo do mercado capitalista, porém adentram no mundo da infância como objetos de consumo. São eles: computadores, *smartphones*, videogames, *tablets*, câmeras digitais e uma grande variedade de dispositivos eletrônicos que a cada dia se apresentam mais inteligentes, interativos e atraentes ao universo infantil.

O surgimento da chamada “*cyber-infância*” está diretamente relacionado ao desenvolvimento tecnológico e o surgimento dos “*cyber-brinquedos*”. Se as relações sociais mudam e se adaptam a novos contextos, sendo resignificados com o tempo, o que inclui novos processos de economia e aquisição de renda, novas práticas de pesquisa social, novas formas de comunicação, novas metodologias educacionais, a prática lúdica do universo infantil e os artefatos utilizados como brinquedos também ganham novas formas, práticas e significado com o passar do tempo.

Após a Primeira Revolução Industrial, e de forma mais intensa ao longo do último século, houve um aumento exponencial no ritmo do aperfeiçoamento e sofisticação dos brinquedos, o que levou as crianças a brincadeiras novas, imersas numa nova

lógica. As tecnologias eletrônicas e digitais vêm revolucionando as possibilidades do brincar, trazendo práticas, crenças e artefatos novos de forma tão constante que no espaço de poucas gerações é possível ver um abismo em conhecimentos sobre o mundo lúdico.

Se no século XX as tecnologias eletrônicas permitiram a evolução do carrinho de rolimã ao carrinho de controle remoto. O século XXI vem democratizando a realidade virtual, e as suas infinitas possibilidades no meio digital, fazendo o carrinho de controle remoto evoluir para o meio de transporte da preferência da criança, e em muitos casos ainda customizado com as preferências do usuário. E a pista de corrida? Pode ser em qualquer lugar do mundo, as vezes até fora dele, havendo aqueles que ainda criam suas próprias pistas de corrida com uma recursividade técnica impressionante.

Não quero dizer aqui que a criação de um novo brinquedo e uma nova forma de brincar aniquila a existência dos seus predecessores, como poderia sugerir a ideia de que o carrinho de controle remoto fosse totalmente substituído pelos games de corrida nos grupos de crianças urbanas contemporâneas. As tecnologias e brinquedos de épocas diferentes coexistem. Aqui levamos em conta a multiplicidade e complexidade social enfrentada na realidade urbana. Alguns brinquedos e brincadeiras populares em anos anteriores ainda estão presentes entre as crianças em diferentes escalas a depender do grupo analisado, mas também existem aquelas que caem no esquecimento do imaginário coletivo e se perdem no filme da história com o passar das gerações.

Na nova lógica do brincar, relacionada à “infância virtual” (LEVIN, 2007) ou “cyber-infância” (DORNELLES, 2005) em muitos casos não é a criança que imagina e inventa, mas sim o brinquedo que comanda seus passos na brincadeira, basta apenas seguir os seus comandos. Lynn Alves (2004, pg. 30-38), em sua tese “*Game over: Jogos eletrônicos e violência*”, trata com detalhes o desenvolvimento do videogame desde 1958 até o início do século XXI. Além de contextualizar a emergência dos videogames em suas diferentes fases, Alves trata da constituição do videogame como uma nova lógica de brinquedo, e também como uma nova mídia que além de criar outras mídias e possibilidades de narrativas, estabelece interlocução com outras linguagens.

Os brinquedos sofisticados da era digital sem dúvida atraem a atenção da criança e se posiciona como uma das brincadeiras mais desejadas pelas crianças dos grupos urbanos brasileiros. Mas a lógica do brincar requerida pelos novos brinquedos trazem preocupações.

Depois de tão alto grau de aperfeiçoamento, o objeto-brinquedo acaba por brincar sozinho; com efeito, ele se torna protagonista de uma brincadeira solitária que é auto-suficiente, não sendo necessário que a criança brinque. Para que ela iria brincar, se o brinquedo brinca sozinho? A criança é privada do prazer de brincar inventando, de criar encenando ao acaso, ficando então fixa, imóvel, estática, enquanto o objeto é que se movimenta, age, fala, canta brinca e faz por ela. (LEVIN, 2007, p. 25).

Os videogames com sua variedade de modelos, plataformas e jogos, é um

grande símbolo desta nova geração de brinquedo e nova realidade virtual do brincar. A relevância dos videogames nas práticas lúdicas das crianças e jovens é tamanha que diversos autores vêm dedicando suas pesquisas a este tema.

Segundo Levin (2007) o que atrai as crianças nestes jogos virtuais é o poder, elas brincam de ter os poderes da imagem, elas têm a sensação de serem livres, de fazer o que bem quiserem com o aparelho, quando na verdade a sequência e o curso do jogo estão matematicamente predeterminados do princípio ao fim. Essas novidades causam efeitos como a alienação da criança que se apega à tela, a qual cria e recria uma realidade virtual pela qual a criança acaba sendo afetada.

Neste contexto, o computador e os jogos digitais ganham a preferência das crianças. É difícil a competição entre os jogos inanimados tradicionais e os jogos coloridos e interativos ofertados pelos dispositivos eletrônicos. Os brinquedos e jogos, inanimados, podem até atrair a curiosidade da criança caso ela tenha sido estimulada pela família a utilizar e se divertir com tais recursos em sua experiência anterior, mas invariavelmente os jogos, cores, sons, recursos multimídia, o teclado, o mouse, a possibilidade de apertar botões e acionar programas, abrir janelas e variar as brincadeiras irão fazer com que o dispositivo eletrônico digital ganhe a disputa.

É relevante ressaltar que a tela influencia diretamente no desenvolvimento da personalidade infantil. Segundo Levin (2007), a imagem, a tela, aprisiona a criança e interfere diretamente na sua experiência infantil. O autor afirma que a imagem provoca nas crianças uma determinada passividade corporal e também uma quebra no imaginário infantil. As imagens digitais são tantas que as crianças ficam inseridas diretamente nelas, provocando um enclausuramento no imaginário. Esse enclausuramento, por sua vez, provoca uma alienação nas crianças, uma vez que não conseguem diferenciar o real do virtual.

As críticas sobre as relações cada vez mais estreitas entre crianças e realidades virtuais é abundante, mas falamos de um caminho que pelo menos hoje nos parece sem volta. A cultura digital está cada dia mais imbricada à cultura urbana. Pensar acerca da cyber-infância é pensar problematizando os efeitos dos fenômenos intelectuais e culturais que afetam as infâncias atuais.

Com o fortalecimento do capitalismo global nas grandes metrópoles do Brasil, é possível encontrar um outro fenômeno das práticas lúdicas da infância: a acumulação de brinquedos que não brincam. Com produtos cada vez mais descartáveis o que vale não é a relação (com o brinquedo), mas a posse, e é necessário ter “sempre mais”. Diante desses brinquedos, a infância do século XXI brinca menos que as anteriores, pois os brinquedos de hoje se constituem em objetos de valor, de posse e hierarquia. São brinquedos para possuir e não para brincar, são brinquedos que não promovem a ação da criança.

Nessa nova infância, há um novo espaço para as crianças. Na atualidade, novos espaços se apresentam ou são reconfigurados para que as crianças vivam o seu dia a dia. Outros, como os seus quartos, se mostram diferentes dos antigos quartos

que apenas buscavam impedir a criança do acesso à sexualidade paterna. Agora o quarto dos infantis se transforma em uma sala informatizada, um quarto/lan house globalizado e cheio de aparatos tecnológicos, muitas vezes repletos de brinquedos os quais quase nunca brincam.

Estes espaços configuram a infância contemporânea, visto que “a construção de espaço é eminentemente social e se entrelaça com o tempo de forma indissolúvel, congregando simultaneamente diferentes influências mediatas e imediatas, advindas da cultura e do meio onde estão inseridos seus autores” (HORN apud DORNELLES, 2001, p. 79 e 80). Em outras palavras o espaço social reflete o espaço físico e vice-versa.

Conforme Dornelles, esta nova concepção de infância faz “parte das pedagogias culturais que concorrem para engendrar as crianças numa variedade de espaços sociais, incluindo e não se limitando ao espaço escolar” (DORNELLES, 2001, p. 81). Veremos na próxima seção alguns exemplos da materialização desta cyber-infância no espaço habitado por algumas crianças.

BRINCADEIRAS DIGITAIS: RELATOS ETNOGRÁFICOS

Nesta seção trarei relatos de alguns estudos de caso realizados na região metropolitana de Salvador, Bahia. Estes relatos estão presentes em minha dissertação de mestrado intitulada “Entre infâncias e espaços urbanos: Uma etnografia do habitar das crianças do Atlântico Norte, região metropolitana de Salvador” (2018).

Mesmo que as reflexões antropológicas da pesquisa mencionada não tivessem como intenção se aproximar das relações entre criança e tecnologia, ao adentrar a vida cotidiana destas crianças, foi inevitável perceber o quanto a tecnologia digital e o mundo virtual estão presentes nas práticas cotidianas das crianças.

Vale a pena ressaltar que as crianças estudadas foram escolhidas a partir de um recorte geográfico urbano ocupado por setores sociais privilegiados. Então, a forma de habitar, estudar e o acesso às tecnologias destas crianças não reflete uma realidade da maioria quantitativa das crianças da região metropolitana de Salvador.

Para a realização dos estudos de caso etnográfico realizados entre os anos de 2016 e 2018 com as crianças de faixa etária entre 6 e 11 anos foram realizadas “atividades lúdico-interpretativas” (SILVA, 2018, pg. 12-15) como estratégia metodológica para adequação dos meios de pesquisa às demandas de uma pesquisa etnográfica com crianças de setores privilegiados.

As atividades lúdico-interpretativas foram realizadas para direcionar a produção dos dados de pesquisa. Estas atividades lúdico-interpretativas, posicionadas como estratégia metodológica para pesquisa etnográfica com crianças, foram desenvolvidas a partir de uma variedade de contribuições teórico-metodológicas das Ciências Humanas. Além de ajudar no desenvolvimento dos laços de confiança entre pesquisador e pesquisado, gerar ambientes agradáveis para as interações guiadas e

acionar recursos lúdicos, estas atividades sugerem um roteiro de atividades a serem realizadas com as crianças interlocutoras. Mais detalhes consultar as páginas 12 a 15 de SILVA (2018).

No primeiro encontro nas casas das famílias pesquisadas, antes mesmo de iniciar a aplicação das 6 atividades lúdico interpretativas, foram realizadas visitas guiadas, que consistiram em um passeio de conhecimento dos espaços da casa, guiado pelas crianças. Ou seja, elas indicavam os caminhos a serem tomados e descreviam os espaços com suas percepções. Abaixo tratei um pouco da percepção espacial de crianças estudadas e como ao descrever suas práticas lúdicas, o mundo virtual ganha vida e preponderância para entendimento desta cultura infantil.

Uma das crianças estudadas, que chamarei aqui de Rafa, ao apontar os lugares preferidos na casa em que morava, as brincadeiras realizadas na sala de estar foram as mais bem explicadas. Primeiramente ele explicou os *games* jogados no *Playstation* que fica conectado à televisão da sala de estar. Dentre os *games* mais jogados por ele estão *Battleship*, *Crash Bandicoot*, *Gran Turismo Sport*, *Lego*, *Marvel Super Heroes* e *Dragon Ball*. Rafa não joga seus *games* apenas no equipamento conectado à TV, outro caminho para acessar jogos digitais de realidade virtual é o iPad. Rafa conta que gosta de jogar no iPad deitado no sofá da sala, e os principais aplicativos acionados para esses jogos são *Roblox*, *Angry Birds* e *Transformers*. Além de acessar jogos o iPad é usado para acessar vídeos no YouTube, principalmente tutoriais para *Minecraft*, o jogo preferido do Rafa, mas que é jogado em um computador.

Além de espaço legitimado para as brincadeiras com jogos eletrônicos, a sala de estar da família é o lugar em que Rafa e sua irmã mais nova assistem televisão. Dentre os diversos desenhos dos canais infantis da “televisão fechada” assistidos por eles, *Cartoon Network*, *Nick* e *DisneyXD*, são apontados como os canais mais assistidos pelos irmãos da família e o desenho *Pokémon* foi mencionado como o desenho preferido.

Além de ter como brincadeiras preferidas aquelas que se relacionam à cultura digital, como os *games* jogados em *Playstation*, Computador, iPad e *Gameboy*, assistir televisão e vídeos do YouTube, quando se trata dos ambientes de educação formal, Rafa se interessa mais também por aquele que o permite estar mais perto das telas. Dentre as aulas extraclasse realizadas por ele, a de lógica de programação é a preferida. Realizada numa instituição que carrega em seu nome o anglicismo “*Geek*”, a paixão pelas tecnologias digitais e pelo mundo virtual ficam evidentes em Rafa e apontam um tendência buscada por muitas crianças e jovens.

Outro exemplo de uma criança que ao apresentar sua casa e suas preferências quanto a brincadeiras e demais práticas lúdicas, valorizou os aspectos tecnológicos da casa e as práticas virtualizadas, foi um garoto de 10 anos que aqui chamarei de Lucas. Assim como percebido no primeiro exemplo, dentre os espaços da casa da família existe um lugar que chamou atenção diante das fotografias produzidas em uma das atividades lúdico interpretativas, as falas e práticas dos filhos da família: a

sala de televisão. Este é um lugar chave na casa desta família.

Ao longo do trabalho de foto elucidação – uma das atividades lúdico-interpretativas realizadas nos estudos de caso – o Lucas e sua irmã tiraram diversas fotos do sofá, da televisão, do iPad e do quarto como um todo. Sem dúvidas este é um ambiente central para o entretenimento dos filhos desta família. Das diversas fotos tiradas pelas crianças neste espaço, Lucas em ao menos três dias diferentes registrou ângulos deste cômodo e sua irmã em quatro dias diferentes.

As atividades praticadas pelas crianças na sala de televisão da família variam bastante, passam por assistir um desenho animado na televisão, brincar de bonecas no sofá, jogar um jogo no iPad, desenhar, jogar jogos de tabuleiro no tapete do chão ou qualquer outra atividade acompanhada do ruído e imagens do televisor que está constantemente ligado, seja com programações infantis selecionadas pelas crianças ou com programações selecionadas por um dos pais da família.

A maioria dos encontros para conversas ou realização das atividades com os interlocutores desta família ocorreram também nesta sala de televisão que se encontra repleta de brinquedos ou objetos de fim lúdicos. Vale a pena citar que em duas oportunidades Lucas teve a ideia de ligar o televisor ao longo de uma das atividades lúdico interpretativas. Em um dos casos passava *Power Rangers* e no outro Pokémon. A televisão assim que ligada já emitia as imagens e sons dos desenhos que pelo visto sempre estão entre os canais de escolha da família. O poder de atração da atenção deste dispositivo é impressionante. Em ambos os casos o televisor captou as crianças de tal forma que passei a ser praticamente ignorado ao longo do restante do encontro.

Dentre as atividades praticadas pelas crianças nesta sala, está o uso do *tablet*, tanto Lucas como a irmã mais nova citam o iPad como uma das brincadeiras preferidas. Os irmãos compartilham um único dispositivo e pelo que conta a mãe da família a divisão deste iPad rende boas brigas entre os irmãos. Os dois irmãos fizeram questão de tirar fotos do dispositivo ao longo da atividade de foto elucidação, atribuindo grande valoração ao dispositivo.

Lucas e sua irmã contam que usam o iPad para assistir vídeos no YouTube. A caçula diz gostar de assistir vídeos tutoriais e alguns desenhos, já Lucas prefere buscar vídeos sobre alguns dos *games* que ele joga. Com relação aos aplicativos de jogos que os filhos da família gostam de acessar, a mais nova prefere os aplicativos de personalização estética, como o *Nail Art* e *Superhero Beauty Frenzy 2*. Lucas prefere jogos de aventura e ação, como por exemplo *Temple Run* e *Subway Surfers*.

Os jogos do iPad foram os únicos jogos eletrônicos mencionados pela irmã do Lucas como brincadeiras de sua preferência. Porém Lucas além de jogar *games* no iPad, costuma jogar em seu *Gameboy*, no *Playstation* e também no computador. Dentre os jogos preferidos de Lucas estão *Zelda*, *Minecraft*, Pokémon e *Grand Theft Auto*. Para jogar no computador e no *Playstation*, Lucas utiliza o quarto dos brinquedos da casa, que fica no segundo andar, próximo ao quarto dividido pelos

irmãos.

Nas duas famílias analisadas existe na casa um quarto destinado para os brinquedos e pensado pelos pais das famílias como o principal lugar para a brincadeira dos seus filhos. Porém ao acompanhar as crianças em algumas visitas a suas casas e ouvi-las quanto as suas preferencias, evidenciou-se que o cômodo que possui televisão, vídeo game e sofá é o espaço de destaque para as crianças.

A rápida análise das práticas lúdicas preferidas pelos filhos destas duas famílias, evidenciam como existe uma variedade grande de *games*, brinquedos, dispositivos e mídias digitais que fazem parte do repertório de práticas cotidianas destas crianças. Não foi possível trazer neste breve relato outros casos que exemplifiquem o estado de relacionamento das crianças pesquisadas com o mundo virtual, mas com os exemplos aqui presentes e em maior quantidade e profundidade em SILVA (2018), é possível chegar a algumas considerações sobre a cultura da infância contemporânea e suas relações com as tecnologias.

É possível afirmar que as meninas e meninos do grupo estudado se relacionam com a tecnologia cotidianamente através de plataformas diversas e com finalidades específicas, mas com hábitos distintos por grupos de gênero. Existem tendências com relação a tempo de práticas lúdicas no meio digital e a tipo de entretenimento buscado. Os meninos tendem a gastar mais tempo que as meninas em práticas lúdicas digitais, e costumam jogar mais *games* de RPG, corrida, luta, violência e construção. Os jogos preferidos pelas meninas envolvem personalização, RPG e estética. Ambos os grupos passam bastante tempo assistindo vídeos no YouTube e programas de TV.

Sobre as práticas lúdicas cotidianas das crianças, assim como em quase todos os aspectos de suas vidas, é possível perceber a influência da rede parental. A filosofia de vida dos pais, reflete não apenas no lugar e estrutura das casas destas crianças, assim como também nos tipos de brinquedos, brincadeiras e lazer das crianças. Mesmo falando de crianças que habitam um mesmo bairro, estudam na mesma escola, têm a mesma idade e vêm de famílias com poder de compra semelhante, como é o caso desta pesquisa, é possível ver crianças apaixonadas por fazer compras e ir ao shopping center, outras que preferem ir à praia e brincar com terra no condomínio, outras que preferem assistir desenhos e jogar videogame em casa. São distintas as preferencias para as práticas lúdicas, e estas costumam se assemelhar às preferencias de lazer de seus pais.

Por mais que seja evidente que as preferencias das famílias se reflitam nas práticas cotidianas das crianças, nas quais se incluem o brincar, em todos os casos estudados as crianças citaram algum dispositivo eletrônico como seu brinquedo favorito. E todas as crianças estudadas possuem em sua rotina semanal mais de um momento em que estão se relacionando com alguma tecnologia eletrônica por “vontade própria”.

Aproximarmo-nos dos mundos da infância significa também a compreensão da dimensão interativa Criança-Tecnologia. A própria noção de infância deve ser

encarada como uma categoria “em movimento” e a atividade das crianças vista como integrante das mudanças do mundo. Existe uma inter-relação e constituição mútua entre tecnologia e Infância. Logo, conhecer as crianças e as tecnologias presentes em suas vidas contribuem para o aprofundar o nosso conhecimento sobre a própria infância. Sempre levando em conta os contextos e a alteridade.

A análise das novas concepções de infância nas quais a realidade virtual e as tecnologias eletrônicas de forma geral são pontos essenciais para entendimento do sistema de significação do mundo das crianças, assim como a constatação de que nos setores privilegiados da região metropolitana de Salvador (BA), os “espaços das crianças” (RASMUSSEN, 2004) e suas práticas lúdicas preferidas refletem a lógica da cyber-infância, evidencia que esta é uma realidade da infância contemporânea, mas pouco se conhece e poucos são os estudos que vêm tomando as crianças como principais interlocutores de pesquisa social, para compreensão desta nova cultura da infância que vem emergindo com rapidez.

A reflexão sobre as tecnologias digitais, mundo virtual e cyber cultura inevitavelmente recaem sobre aspectos de culturas da infância urbana contemporânea, então discutir cultura da infância nos centros urbanos brasileiros, é também falar de tecnologia. As análises etnográficas aqui presentes buscam trazer mais um exemplo que valida a necessidade de articular tecnologia e práticas tecnológicas ao próprio entendimento de infância e brincar para o século XXI.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn Rosalina. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. Salvador, 2004, Tese (Doutorado em Educação) Universidade Federal da Bahia, Salvador.
- DORNELLES, Leni Vieira. **Infâncias que nos escapam: da criança na rua à criança cyber**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.
- KELLY, Kevin. **Inevitável: As 12 Forças Tecnológicas que Mudarão o Nosso Mundo**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011.
- LEVIN, Esteban. **Rumo a uma infância virtual?: a imagem corporal sem corpo**. Trad. Ricardo Rosenbush. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3ª edição. Tradução de Carlos Irineu da Costa São Paulo: Editora 34, 2010.
- RASMUSSEN, Kim. Places for Children - Children's places. In. **Childhood**, London, Thousand Oaks and New Delhi, v. 11, n. 2, p. 155-173, 2004.
- SILVA, Pedro Almeida. **Entre infâncias e espaços urbanos: Uma etnografia do habitar das crianças do Atlântico Norte, região metropolitana de Salvador (2018)**. Dissertação (Mestrado em Antropologia) Universidade Federal da Bahia, Salvador.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Alberto Valença 12, 13, 16, 17, 20, 22, 23, 24

Alma 19, 37, 39, 43, 44, 45, 47, 48, 177, 219, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 232, 233, 278

Aluno 13, 142, 144, 145, 165, 167, 171

América Latina 88, 97, 109, 174, 175, 176

Aquarius 174, 175, 176, 177, 179, 182, 183, 184, 185, 186, 187

Audiovisual 1, 2, 4, 10, 109, 110, 112, 117, 179

B

Bahia 1, 2, 3, 4, 5, 10, 12, 13, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 31, 67, 75, 76, 80, 83, 84, 93, 95, 97, 99, 104, 107, 121, 142, 144, 152, 154, 157, 161, 174, 188, 189, 217, 219

C

Carnaval 33, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 100

Carnaval de Rua 65, 66, 67, 69, 70, 71, 72, 73, 75, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84

Clave 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104

Critérios amostrais 253

Cultura material 164, 219, 220, 228, 232, 233, 275

Cyber-infância 152, 153, 154, 155, 156, 157, 161

D

Descolonial 174, 175, 176, 179, 182, 183

E

Economia criativa 65

Educação especial 162, 163, 165, 167, 170

Educação inclusiva 162, 165, 167, 168, 172

Espírito 42, 48, 88, 190, 204, 206, 208, 209, 211, 219, 221, 222, 223, 224, 225, 228, 229, 232, 266

Eugenia 85, 86, 87, 88, 89, 91, 92, 93

F

Fernando Pessoa 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48

G

Guerra Colonial 188, 189, 193, 195, 204

I

Identidade 1, 3, 9, 11, 17, 37, 38, 40, 42, 45, 72, 78, 91, 92, 104, 110, 115, 126, 127, 128, 129, 130, 136, 140, 141, 145, 146, 147, 150, 175, 181, 183, 191, 192, 195, 212, 213, 223, 233, 235, 237, 245, 256, 257, 259, 260, 261, 268, 276

Inclusão 9, 32, 41, 139, 145, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 170, 171, 172, 173

Infância virtual 152, 153, 155, 161

J

Jovens negros 142, 147, 149

L

Legislação educacional 162

Literatura 4, 30, 31, 32, 37, 38, 39, 40, 48, 49, 85, 88, 89, 93, 108, 144, 151, 174, 183, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 195, 196, 260, 261

Literatura Brasileira 85, 174

M

Mito 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 57, 83, 201, 202, 207, 209, 210, 212

Museu Gruppelli 219, 220, 221, 226, 230

Música Afro-Brasileira 95, 97, 98

N

Necessidades especiais 162, 165, 166, 167, 168, 170, 171

O

Orientação sexual 118, 253, 254, 255, 256, 257, 260

P

Pintura Iconográfica 12

Práticas lúdicas 152, 153, 154, 156, 158, 160, 161

Psicometria 253, 255

R

Racismo 85, 86, 92, 93, 121, 122, 123, 124, 126, 128, 133, 134, 135, 136, 138, 139, 140, 143, 145, 146, 147, 150, 193

Regionalismo 1, 2, 8, 9

Relação étnico-racial 142

Relações étnico-raciais 85, 86, 151

Religião 31, 37, 42, 45, 46, 48, 49, 104, 137, 268, 270, 271, 273, 274, 276, 277

Representação 1, 16, 19, 30, 39, 40, 45, 48, 53, 59, 63, 68, 83, 86, 99, 100, 101, 102, 117, 127, 129, 144, 151, 175, 181, 188, 189, 190, 191, 195, 219, 220, 228, 269

Rio de Janeiro 10, 12, 13, 14, 18, 19, 20, 24, 35, 49, 50, 63, 65, 66, 67, 69, 70, 71, 72, 75, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 86, 90, 112, 119, 140, 141, 161, 162, 170, 173, 183, 188, 195, 204, 233, 238, 250, 251, 253, 261, 278, 279

Ritmo Cabila 95

Ritmo Ijexá 95, 96, 100, 101

S

Salvador 3, 11, 12, 13, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 43, 65, 66, 67, 69, 72, 73, 74, 75, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 93, 95, 96, 97, 100, 104, 108, 121, 122, 123, 124, 125, 135, 139, 140, 141, 151, 152, 154, 157, 161, 208, 233

Sebastianismo 37, 38, 40, 45, 46, 47, 48, 49

Sertão 1, 2, 3, 4, 8, 9

T

Tacho 219, 220, 221, 222, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232

Trauma 188, 189, 190, 191, 192, 193, 195

V

Violência 81, 105, 106, 107, 128, 139, 142, 144, 148, 149, 155, 160, 161, 179, 181, 192, 196, 206, 244, 246, 250, 252, 274

 **Atena**
Editora

2 0 2 0