

# VILÃO OU MOCINHO: as representações midiáticas na educação infantil

## VILLAIN OR GOOD GUY: the media representations in early childhood education

*Bruna Thailine Borges da Silva<sup>1</sup>*

*Delci Knebelkamp Arnold<sup>2</sup>*

**RESUMO:** O presente artigo visa compreender por que as mídias estão contribuindo para que as crianças representem comportamentos baseados em realidades, visto que a infância é uma fase em que a criança está aprendendo a construir significados a partir de suas vivências e experiências. Pretende-se analisar o motivo por que as crianças internalizam determinados acontecimentos presentes em filmes de ação, desenhos animados, programas televisivos, compreendendo o meio em que elas se relacionam. Também se deseja compreender e relacionar comportamentos midiáticos associados ao que a criança também vivencia em seu cotidiano.

**Palavras-chave:** Infâncias. Mídias. Representações. Comportamento.

**ABSTRACT:** This article aims to understand why media are contributing to children representing behaviors based on realities, since childhood is a phase in which the child is learning to construct meanings based on their experiences. It is intended to analyze why children internalize certain events present in action films, cartoons, television programs, understanding the medium in which it relates. We also wish to understand and relate media behaviors associated with what the child also experiences in everyday life.

**Keywords:** Childhood. Media. Representations. Behavior.

### 1 O QUE SÃO MÍDIAS?

As mídias nada mais são do que um aglomerado de meios de comunicação social, tais como emissoras de rádio e televisão, jornais, revistas e internet. Sua função é transmitir fatos, conhecimentos, descobertas e acontecimentos à população, assim como trazer meios de entretenimento aos seletos grupos sociais. Conforme Lúcia Santaella (2003, p. 25):

Ora, mídias são meios, e meios, como o próprio nome diz, são simplesmente meios, isto é, suportes materiais, canais físicos, nos quais as linguagens se corporificam e através dos quais transitam. Por isso mesmo, o veículo, meio ou mídia de co-

municação é o componente mais superficial, no sentido de ser aquele que primeiro aparece no processo comunicativo. Não obstante sua relevância para o estudo desse processo, veículos são meros canais, tecnologias que estariam esvaziadas de sentido não fossem as mensagens que nelas se configuram.

Como o ser humano é naturalmente social e comunicativo, inventaram-se as mídias na era tecnológica para dar suporte ao ato de comunicar. Assim, de certa forma, pode-se dizer que mídias sempre estiveram presentes em todas as épocas, por mais que não sejam as mesmas que nos rodeiam atualmente. Isso se deve ao fato de que, como diz Santaella (2003, p. 25), elas preci-

<sup>1</sup> Possui graduação em Pedagogia pelo Instituto de Educação Ivoti. Pós-graduanda em Psicomotricidade e Educação Infantil pela Faculdade São Luis. Atualmente é professora de Educação Infantil na Prefeitura Municipal de Campo Bom.

<sup>2</sup> Possui graduação em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (1985) e mestrado em Educação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (2006). Atualmente é professora do Instituto Superior de Educação Ivoti. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Currículo e Cultura, atuando principalmente nos seguintes temas: currículo, dificuldade de aprendizagem, avaliação, inclusão.

sam da mensagem para se configurar como meio de comunicação senão “estariam esvaziadas de sentido”. Ou seja, um veículo de comunicação precisa ter conteúdo comunicativo para não ser apenas um mero instrumento tecnológico.

Olhando para o tempo das cavernas, milhões de anos atrás, o homem fazia inscrições nas paredes das cavernas e nas pedras ao ar livre para expressar e divulgar suas atividades e costumes aos demais integrantes do bando. Os desenhos nas paredes também eram um meio para que os membros do bando pudessem lembrar os acontecimentos e sua própria história.

Por sentir a necessidade de comunicação com as demais pessoas, o meio de comunicar acabou se desenvolvendo desenfreadamente ao passar dos anos. Assim, criaram-se os jornais, os programas de rádio e televisão, com o intuito de dar conta da necessidade de passar informações às demais pessoas.

Surge então o primeiro meio midiático, qual seja, o jornal, criado e desenvolvido para informar sobre os acontecimentos que envolvem a vida do ser humano. O jornal é o meio de comunicação mais antigo criado pelo homem. O primeiro exemplar de que se tem notícia foi elaborado pelo imperador Júlio César em 59 a.C.

No Brasil, o primeiro jornal a ser desenvolvido foi o da corte portuguesa quando de sua estadia no país. Ele servia para divulgar assuntos relacionados à corte portuguesa.

Depois do jornal, veio o rádio como um instrumento de difusão de informações sonoras de diversas frequências, formado por locução e por músicas. Mesmo com toda a tecnologia existente atualmente, esse meio de comunicação chega a lugares onde a televisão não alcança. Por isso ele não deixa de existir.

A primeira transmissão de rádio, de caráter experimental, foi realizada em 1922 pela Rádio Sociedade do Rio de Janeiro. A transmissão tratava de um discurso do presidente da República em vigência sobre as comemorações do centenário da independência do Brasil. Atualmente, as transmissões de rádio dividem-se em duas frequências: a AM (Amplitude Modulada) de caráter técnico e a FM (Frequência Modulada) basicamente de estilo.

Foi consequência das transmissões de rádio que se passou a pensar em unir som e imagem, fala e movimento, fato que levou ao surgimento do meio de comunicação mais popular da atualidade, qual seja: a televisão.

## 2 CONCEITO DE MÍDIA E SUAS INFLUÊNCIAS

Mídia é um termo originado do latim *media*, adaptado da pronúncia inglesa que significa “meio”. Essa palavra é usada para fazer relação aos meios de comunicação da sociedade, englobando todos os tipos de recursos citados anteriormente. É um conceito estudado, pesquisado e desenvolvido nas universidades e faculdades, e seu princípio e dever são manter a população informada, repassando assim as notícias da forma mais fiel possível.

Esse meio exerce uma forte influência sobre as pessoas em todas as localidades e, em muitos casos, possibilita um meio educacional para com a população, que transforma e constrói, na maior parte das situações, a forma de pensar das pessoas. Em especial a influência recai sobre as crianças e os adolescentes. Dessa forma Moran (2008, p. 1) aborda que

os meios de comunicação audiovisuais desempenham, indiretamente, um papel educacional relevante. Passam-nos continuamente informações interpretadas; mostram-nos modelos de comportamento; ensinam-nos linguagens coloquiais e multimídia e privilegiam alguns valores em detrimento de outros.

Esse domínio que as mídias exercem inspira e dita modelos padronizados. Na maioria dos casos, abordam-se as realidades presentes na sociedade, de comportamento e costumes locais, regionais e mundiais. Por isso Moreira (2003, p. 1.208) afirma que

a cultura “passa” ou “acontece” cada vez mais na e por meio da mídia. Isso implica: a) que as manifestações culturais mais diversas só são reconhecidas como tais pela sociedade depois de serem “mostradas” ou incorporadas pela mídia; b) que as próprias criações, os personagens e produtos da mídia se tornam bens culturais de alcance social. Ambos os níveis interagem, de forma que a mídia se torna ao mesmo tempo acontecimento, produção e divulgação cultural.

Pelo fato da mídia trazer muitas das realidades presentes na sociedade e de certa forma não conseguir apropriar-se adequadamente e adaptar essas realidades, as crianças acabam por achar aqueles acontecimentos interessantes e legais para trazer em suas brincadeiras. Conforme Ferrés (1998, p. 84), a sedução dos recursos midiáticos é uma das formas mais eficazes de captar a atenção do telespectador, abrangendo as crianças e até mesmo os adultos. Para que essa sedução ocorra, os desenhos, filmes e novelas devem adquirir movimento, pois um objeto em estática não atrai tanta atenção quanto um objeto em movimento.

É inegável que a televisão nos conquista. Imaginemos as crianças que, por verem algo animado na televisão, se colocam na frente dessa. Não por obrigação, mas por aquela animação que atíça a curiosidade, que dá vontade de olhar mais um pouquinho. Que atire a primeira pedra quem nunca ficou horas a fio em frente à televisão por gostar muito de um seriado, desenho animado, novela e sentir a necessidade de saber: o que virá depois? É por isso que Ferrés (1998, p. 13) diz que

a televisão é o fenômeno social e cultural mais impressionante da história da humanidade. É o maior instrumento de socialização que jamais existiu. Nenhum outro meio de comunicação na história havia ocupado tantas horas da vida cotidiana dos cidadãos, e nenhum havia demonstrado um poder de fascinação e de penetração tão grande.

Desse modo, percebe-se que as mídias estereotipam desenhos e novelas, trazendo personagens construídos e planejados para que possam ser aceitos pelas crianças, e essas, por sentirem grande afeição, identificam-se com a personalidade da personagem. Assim se dá o fio condutor que desencadeia muitas representações de comportamentos midiáticos presentes já nas escolas de educação infantil.

### 3 INFÂNCIA MIDIATIZADA

A infância midiaticizada é aquela infância regida especialmente pelas mídias. Essa é levada a um constante jogo de inclusão e exclusão, no qual se constroem valores e ditam-se padrões para que sejam seguidos pela criança. Se ela não se enquadrar no que está sendo feito, automaticamente é excluída pela parcela da sociedade com a qual tem contato para ser dominada pela mídia.

Percebe-se que esse jogo de inclusão e exclusão, expande-se em proporções gigantescas, causando amplos danos, e com isso chega-se à conclusão de que as consequências podem tornar-se inevitáveis senão irreversíveis.

Nesses termos encontra-se a cyber-infância, também destacada no livro “Infâncias que nos escapam: da criança na rua à criança cyber”, da autora e pedagoga Leni Vieira Dornelles (2005). Ela faz uma reflexão da criança na rua à criança cyber, destacando características sobre essa infância que, de uma forma ou outra, literal e realmente nos escapam.

Por outro viés encontramos os nativos digitais, que, conforme Marc Prensky (2001) no artigo intitulado “Nativos digitais, Imigrantes digitais”, já estão habituados com as mais diversas tecnologias desde que nasceram. Na caracterização dos nativos digitais, trago John

Palfrey e Urs Gasser (2011) com seu livro intitulado “Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais”. São esses opostos que encontramos atualmente na sociedade e é sobre esses tipos de infância que escrevo a seguir.

#### 3.1 O CYBER-INFANTE

As representações midiáticas estão fortemente associadas ao tipo de infância que encontramos na atualidade. Destaco neste subcapítulo a produção do cyber-infante.

Esse tipo de infância caracteriza-se por ser globalizado e contemporâneo, afetado pelas novas tecnologias e produtor de uma infância perigosa. Segundo Dornelles (2005, p. 78), essa infância nos escapa, e nenhum conhecimento é suficiente para controlá-la e melhor governá-la.

A existência desse tipo de infância traz grandes preocupações, pois há medo com a perda do controle da situação considerada correta e tranquila. A criança dessa infância está desde pequena em contato com as novas tecnologias e, à medida que se desenvolve, acaba por ser influenciada por elas. O quarto de um cyber-infante é composto das mais modernas tecnologias, ou seja, praticamente passa a ser um quarto multimídia. Conforme Dornelles (2005, p. 79), “na atualidade, novos espaços infantis se apresentam ou são reconfigurados para que as crianças vivam o seu dia a dia. Outros, como seus quartos, se mostram diferentes dos antigos quartos, que apenas buscavam impedir a criança do acesso à sexualidade paterna”.

Esse quarto, que antes da cybercultura tinha objetivo e função de educar para a individualidade e também de impedir o acesso da criança ao quarto dos pais e demais familiares, agora é um local de divertimento, aberta ao acesso das mídias. Desse modo, ela aprende a aderir à novas tecnologias à medida que vai crescendo e se desenvolvendo como pessoa integrante da sociedade.

Além de seu quarto, novos espaços públicos estão sendo desenvolvidos e projetados para que essa criança se sinta acomodada. Por exemplo, os shoppings têm uma área de brinquedos e diversão, sendo uma grande parcela desses brinquedos jogos de Playstation, Xbox, entre outros. Destaca-se nesses a presença de jogos de luta e competição. Percebe-se assim que, por onde a cyber criança vá e transita, sempre encontrará relações ou conexões com seu quarto.

Cabe salientar que muitas crianças que vivem suas infâncias hoje fazem parte de um mundo em que explodem informações (DORNELLES, 2005, p. 72). Essas

informações são como uma flecha atirada sem destino, alcançando o mundo da criança. Entende-se que essas informações não são devidamente filtradas, passando assim despercebidas ou não nesses lares.

O cyber-infante, ao sentar para assistir televisão, seriado ou desenho animado, seja por meios tradicionais ou até mesmo pelo computador, *tablet* ou telefone, faz essa escolha de um modo consciente. Assim,

a imaginação infantil não se porta como as células do corpo, com respostas somáticas e previsíveis. Jogar um jogo ou optar por um programa de TV é uma escolha consciente, uma ação individual. Faz parte de um intercâmbio complexo entre o que a criança precisa e o que o entretenimento oferece (JONES, 2004, p. 40).

É por essas características acima mencionadas que diferenciamos o cyber-infante do nativo digital.

### 3.2 O NATIVO DIGITAL

O nativo digital é a criança que desde o momento de seu nascimento já convive com as mais variadas tecnologias. Diferentemente do cyber-infante, esse não é mais aquele com quem estamos acostumados e não é mais o mesmo de antes.

O adolescente de hoje é a primeira geração de nativos digitais que cresceram juntamente com as novas tecnologias. Por crescerem com elas, não conseguem viver sem, ou seja, são integrantes em suas vidas. Esse adolescente processa as informações bem diferentemente das gerações anteriores.

Conforme Marc Prensky (2001, p. 1), especialista em tecnologias da educação, em seu artigo intitulado “Nativos Digitais, Imigrantes Digitais”, os nativos digitais

representam as primeiras gerações que cresceram com esta nova tecnologia. Eles passaram a vida inteira cercados e usando computadores, videogames, tocadores de música digitais, câmeras de vídeo, telefones celulares e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital.

Cabe salientar que essa criança e esse adolescente agem diferentemente do cyber-infante, pois já estão acostumadas com as tecnologias ao seu redor. A criança nativa digital domina a linguagem digital dos mais diversos meios tecnológicos, estando devidamente alfabetizada ou não.

Em muitas situações, as crianças aprendem a mexer com as novas tecnologias com base no exemplo dos pais ou de alguém próximo. Não é um critério saber ler os códigos, mas sim entender os símbolos presentes nesse contexto.

Desse modo, “os nativos digitais estão acostumados a receber informações muito rapidamente. Eles gostam de processar mais de uma coisa por vez e realizar múltiplas tarefas” (PRENSKY, 2001, p. 2).

John Palfrey e Urs Gasser (2011) são professores atuantes nas universidades de Harvard e St. Gallen, respectivamente. Escreveram o livro intitulado “Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais”. É a partir desse livro que explico mais detalhadamente o comportamento dos nativos digitais.

Eles defendem que a era dos nativos digitais está mudando constantemente, de modo especial nas questões sobre as interações realizadas pela internet. Desse modo, esses indivíduos têm que aprender a administrar e construir a sua própria identidade conforme os modelos impostos pelo mundo digital. Os autores ressaltam que

quando os Nativos Digitais entram na adolescência, um número crescente deles está criando perfis on-line como um marco de suas identidades. Para alguns, a primeira presença na *web* é seu *blog*, uma webpage muito simples com uma mistura de texto e fotos. Muitos jovens incluem fotos suas, talvez tiradas com a câmera do celular, e se um usuário clica na foto de capa do *blog*, é apresentado seu perfil. Um perfil-padrão lista seu primeiro nome, seus interesses [...], e o vincula ao MySpace e às páginas do Photobucket, onde podem ser encontradas mais informações sobre ele (PALFREY; GASSER, 2011, p. 36-37).

O nativo digital adolescente, por estar completamente conectado às plataformas digitais, acaba por estar com suas informações pessoais e sociais expostas em demasia, fazendo com que qualquer pessoa consiga informações precisas sobre sua vida e também pode ser alvo de *hackers* e de grandes empresas despretensiosas. Os autores afirmam que

uma das grandes diferenças entre o que os Nativos Digitais estão fazendo na criação e experimentação de suas identidades e na interação com seus pares on-line e o que seus pais faziam quando adolescentes falando no telefone ou se encontrando no shopping center local é que as informações que os jovens estão colocando nos formatos digitais são facilmente acessadas por qualquer um, incluindo pessoas que eles não conhecem. Versões dessas identidades e interações provavelmente vão estar por aí durante um longo tempo. Não é segredo que o meio digital é caracterizado por um alto grau de acessibilidade e persistência (PALFREY; GASSER, 2011, p. 39-40).

Como a internet é um meio midiático que constantemente se atualiza, os nativos digitais também acabam se modificando de tempos em tempos. Tendências

de moda, comportamento e atitudes são cada vez mais encontradas nos *sites* e *blogs*, visto que os jovens estão cada vez mais conectados. Assim, a cada nova ampliação e abrangência de tendências, essas que surgiram a partir da era industrial, as noções de identidade modificam-se e nos preocupam.

Assim como a identidade digital de um Nativo Digital é ao mesmo tempo rica, interessante e fácil de criar, é também frágil e vulnerável à manipulação e à falsificação. No processo de passar tanto tempo nesse ambiente de conexão digital, os Nativos Digitais estão deixando mais de si – mais das suas identidades emergentes – em espaços efetivamente públicos – “públicos digitais” ou “esfera pública na rede” (PALFREY; GASSER, 2011, p. 42).

As mudanças relacionadas à identidade desses jovens nos preocupam, pois cada vez mais se observam atitudes fora de suas realidades. Muitos desses se espelham em outras pessoas, assim moldando sua identidade cuidadosamente e podendo mudá-la no decorrer do tempo para que se incorporem modos de agir e de ser, para que essa seja e se sinta efetivamente percebida na sociedade midiática.

Levando em consideração os tipos de infância apresentados e suas características, atendo-me aos cyber-infantes.

#### 4 AS REPRESENTAÇÕES

As representações na infância são fortemente associadas aos meios midiáticos. As mídias, em especial a televisiva, criam desenhos animados que chamam a atenção da criança, fazendo com que essa apresente comportamentos similares aos dos personagens do desenho.

Muitos desses personagens apresentam um comportamento adulterizado, provocando na criança a sensação de que tudo o que acontece no desenho pode ser efetuado na vida real, sem consequência alguma. Assim, ela não compreende o sentido do desenho e acaba representando esses momentos e acontecimentos na escola. Brincadeiras de luta, em que um é o mocinho e outro o vilão, são muito frequentes na educação infantil, visto que a criança sente a necessidade de identificação com um personagem de desenho. Sendo assim, o comportamento das personagens do desenho assistido e em sua grande maioria de cunho agressivo é idolatrado pela criança. Para Joan Ferrés (1998, p. 105),

a criança que escuta um conto ou vê um filme não se identifica com o herói bom porque é bom, mas porque é herói, porque encarna algumas necessidades psíquicas das quais ela não é consciente.

Muitas vezes acontece algo similar com o espectador adulto. Quando um espectador se identifica com um personagem que encarna uma ideologia ou uma ética que não são suas, é porque a energia emocional pesa mais do que sua energia racional. É o fascínio emotivo que leva a aderir ao herói e a tudo o que representa.

Esses tipos de narrativa fazem com que a criança acabe se identificando com algo que assiste diante da televisão, tais como propagandas, desenhos animados, entre outros. Para David Buckingham (2007, p. 38), ao simplificar o acesso das crianças à informação, a TV abre-lhes as portas a experiências antes reservadas aos adultos. Desse modo, a criança passa assim a assistir coisas impróprias para a sua idade, tais como situações de violência verbal e física e intimidação sexual, sendo que ela ainda não consegue discernir entre o que é permitido socialmente e assim considerado certo do errado.

Percebendo isso, Gerard Jones (2004, p. 42) destaca que está claro que há uma verdade básica comum a esses experimentos: todo mundo sabe, por experiência própria, que, se uma criança vê algo estimulante na TV, a tendência é que imite o que viu em suas brincadeiras imediatamente subsequentes.

Conforme o autor, a criança que não assiste a desenhos que relatam tipos de agressividade não consegue liberar a raiva contida. Partilho dessa ideia, pois esse ato de trazer em suas brincadeiras algo visto diante da televisão é muito mais do que apenas uma representação qualquer. Representar as realidades presentes na sociedade é uma forma da criança se sentir bem consigo mesma, de conseguir liberar e extravasar emoções que muitas vezes guarda para si. Por isso a importância das representações nas escolas de educação infantil. Elas trabalham as questões emocionais que muitas crianças não conseguem exteriorizar.

A sociedade esquece de perceber que representar algo é significativo e saudável. É uma parte importante, uma vivência que deveria ser explorada mais amplamente nos ambientes em que a criança passa.

Criança feliz e plena é aquela que consegue liberar todas as emoções, outrora contidas, e explorar em suas brincadeiras. Ao representar, a criança está combatendo seus monstros interiores. A brincadeira representada não deve ser considerada algo agressivo, mas sim uma forma de liberar tensões.

Desta forma, “crianças agressivas podem se sentir mais atraídas a formas agressivas de entretenimento exatamente porque precisam de uma alternativa convincente à sua atuação: precisam dar forma a seus próprios sentimentos agressivos” (JONES, 2004, p. 34).

Esses sentimentos classificados como agressivos precisam ser de alguma forma liberados pela criança. No momento em que a criança assiste a um determinado tipo de desenho e assimila características suas ao personagem, ela mesma desencadeia a vontade de explorar esse sentimento.

Constata-se então que a criança que é, de certa forma, “podada” por familiares em casa acaba por representar muitos dos acontecimentos midiáticos na escola. Representa por perceber que em casa não há consenso sobre se pode ou não fazê-lo, uma vez que os pais entendem que o que viu na televisão não é bom para ela. Pais desinformados não sabem que, ao negar essa vivência, eles estão impedindo que ela consiga explorar sua imaginação e combater os males que ela encontra ou encontrará em seu percurso de vida.

Atualmente, ao visitarmos uma loja de brinquedos, tanto nos centros comerciais como nos shoppings, não encontramos mais aqueles que rodeavam a infância dos atuais adultos. Gerard Jones (2004, p. 47) afirma que

a indústria de brinquedos, que recebeu tantas críticas antiviolença quanto a televisão, virou as costas radicalmente para qualquer coisa que sugerisse morte ou equipamento militar. Revólveres, espadas e até mesmo pistolas de raios desapareceram das prateleiras de comerciantes de brinquedos de renome.

Verifica-se também que muitas escolas entendem que brincar com armas de brinquedo e até espadas é sinônimo de agressividade. Ouvem-se professores discutirem sobre o entretenimento da criança com brinquedos considerados violentos que fazem com que a criança desenvolva aspectos agressivos e futuramente possa vir a ser um assaltante e trazer problemas para a sociedade. Ainda se veem também opiniões de que tal escolha pode deixar de encaminhar a criança para um futuro promissor. Ouve-se também o motivo de que a sociedade está um caos e na desordem, porque as crianças têm livre acesso a conteúdos midiáticos e que a grande culpada desses acontecimentos é a televisão.

Desconstruir essas questões é considerado por muitos como sendo uma afronta, pois é mais fácil acreditar na comodidade do que buscar as verdadeiras razões através de conhecimento que justifiquem os acontecimentos antissociais e de bem comum. Compreender essas representações é um grande desafio para a atualidade. Entender que as épocas mudam e que, por esse motivo, algo pode mudar também faz com que se pode aproximar da ideia de que as realidades se modificam e

que esse movimento sempre será um desafio na atualidade.

## **5 POR QUE AS CRIANÇAS REPRESENTAM CONTEÚDOS MIDIÁTICOS NA ESCOLA?**

A criança da atualidade, se utilizarmos a teoria da esponja, absorve cada vez mais para si acontecimentos e conhecimentos do mundo adulto. Isso acontece devido ao fato de que elas cada vez mais assistem a conteúdos de ação e de caráter sexual, muitas vezes sem a intenção dos pais, mas deliberados pelos meios midiáticos. Ferrés (1998, p. 60) aponta que

na primeira metade deste século, a criança não tinha outros modelos além dos provenientes da própria família ou do seu meio mais imediato. Atualmente, e graças sobretudo aos meios de massas audiovisuais, a quantidade de modelos a observar se incrementou extraordinariamente. E, além disso, incrementaram-se possibilidades de apresentar esses modelos com um grande poder de atração.

Se pararmos para pensar, até o século XIX, a criança só tinha referências dos modelos dos familiares e pessoas mais próximas. A representação que ocorria naquele tempo era visualmente com base no que essas pessoas realizavam. Então não tinha muito o que representar, visto que as famílias não eram tão amplas. Com o surgimento da televisão e dos recursos midiáticos atuais podemos ver vários tipos de representações recorrentes do que a criança vivencia e assiste por qualquer plataforma midiática.

Essa criança da atualidade não é mais aquela simbolicamente inocente e pura do século XIX. Atualmente, é percebida como detentora de um conhecimento que ainda não compreende bem e já possui uma curiosidade nata.

Se pensarmos sobre esses assuntos, certamente nos perguntaremos sobre o porquê da necessidade das crianças brincarem com personagens advindos dos programas de televisão e assim representá-los na escola. A resposta é muito simples. As crianças assumem brincadeiras midiáticas a partir do momento em que sentem a necessidade de ser aprovadas pelo grupo, ou seja, para se sentir pertencentes a um lugar. Desse modo, [...] a televisão, que é o reino das experiências vicárias, desempenha um papel decisivo na apresentação de modelos que incidirão na escolha da direção do comportamento (FERRÉS, 1998, p. 55).

A partir dessa aceitação, a criança passa a brincar coletivamente, e essa brincadeira funciona como um descarregar de emoções e felicidade pela aceitação do

grupo. A representação das mídias pela criança é uma forma dela autoafirmar-se boa o bastante para todos.

Os adultos, muitas vezes por não conhecerem as novas tecnologias, brincadeiras e jogos, apresentam-se deficientes na compreensão desse mundo infantil e passam a sentir e ver as tecnologias aliadas às mídias como algo que está levando a educação da criança ao caos num mundo sem nexos e sem sentido. Nesse sentido,

se prestarmos atenção, veremos que as fantasias delas expressam o que acham que precisam atingir. Mas precisamos olhar além de nossas expectativas e interpretações adultas e enxergá-las através dos olhos de uma criança. Primeiro, precisamos começar a desembaraçar os medos e preconceitos que nos impedem de fazê-lo (JONES, 2004, p. 23).

Esses preconceitos e medos destacados na citação acima se referem ao posicionamento da sociedade referente à exposição midiática na infância. Muitas pessoas não costumam observar que todas as situações têm dois lados da moeda, ou melhor, dois pontos de vista que divergem de um mesmo ponto em comum.

Posiciono-me a favor das representações de conteúdos midiáticos na educação infantil porque não a vejo com olhares maldosos e cheios de crítica como alguns costumam fazer. Em cada representação desencadeada pela criança pode ser observada toda uma construção consciente de valores e sentidos que ela deseja obter por trás dessa brincadeira.

Trouxe neste capítulo evidências de que as influências midiáticas não devem ser consideradas o estopim das representações na educação infantil. Os modos de brincar imaginados pela criança não devem e nem podem ser relacionados com comportamentos agressivos. Desenvolver uma brincadeira baseada em algo que assistiu pela televisão é uma forma de liberar as tensões existentes e extravasar seus sentimentos.

Não é por acaso que a criança escolhe determinado personagem dos meios televisivos. Simplesmente ela se autorreconhece em alguma característica desse sujeito ou muitas vezes quer ter essa característica para si. Essas formas de reconhecimento são consideradas saudáveis na atualidade.

Jones (2004, p. 45), preocupado com a falta de compreensão e conhecimento acerca desse universo, aponta que

quando deixamos de considerar o significado do comportamento infantil, isto é pior do que inutilizar a pesquisa. Corremos o risco de lê-la ao contrário, de ver coisas negativas onde deveríamos ver aspectos positivos, negando às crianças, dessa

maneira, ferramentas que as ajudariam a lidar com os mesmos problemas com os quais nos preocupamos.

As famílias que percebem essas pequenas características na criança, sabendo que esses momentos fazem parte do imaginário infantil e por esse motivo não as “podam” no momento dessas brincadeiras, fazem com que essa criança cresça saudável nos aspectos físicos e emocionais.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver um artigo que contemple uma realidade que as crianças estão acostumadas a presenciar foi e é, sem dúvida, um grande desafio. Poder compreender o desenvolver das representações midiáticas através das brincadeiras que a criança cria e recria em diversos momentos do dia continua a me inquietar cada vez mais.

Compreender o motivo pelo qual a criança representa determinados conteúdos midiáticos que assiste na televisão em específico ainda é visto com maus olhos. Asseguro desse modo que a criança necessita representar realidades em seu cotidiano, e isso faz parte, tanto social como biologicamente, da natureza humana.

Foi possível constatar nessa pesquisa que as representações midiáticas não ocorrem de uma hora para outra. Para que elas sejam internalizadas pela criança, há de se criar e desenvolver o costume por assistir determinado conteúdo midiático. A partir desse desenvolvimento é que a criança sentirá o desejo de representar realidades advindas dos meios midiáticos. E elas por si só nos trazem respostas acerca dos costumes e vivências individuais de cada criança.

A exposição demasiada requer tempo para ser interiorizada pela criança. Por isso considero que as mais significativas representações de realidades midiáticas ocorrem depois de um longo tempo de exposição do motivador que se tem interesse.

A criança da atualidade está saturada de informações por onde quer que ela passe. Essas informações, em sua grande maioria, incitam o desejo precoce. Por isso presenciam-se comportamentos e costumes adultizados na grande maioria das representações midiáticas presenciadas.

Considerando a complexidade das representações midiáticas, afirmo que elas se associam a tudo o que a criança representa no ato de brincar. Sabe-se que não devemos tratar as brincadeiras de representar como algo totalmente ruim. Elas são necessárias para o desenvolvimento dos sentimentos e conflitos que futuramente

possam existir na criança. É desse modo que o cérebro assimila e compreende as coisas.

Toda informação e realidade midiática nova que vem ao conhecimento da criança em muitos casos causa espanto e também medo. Essa, dependendo do tipo de exposição e frequência em que é disponibilizada, aos poucos se torna algo que não causa mais tais sentimentos. Isso devido ao condicionamento que esse tipo de aparato desenvolve na mente do espectador.

Vale ressaltar que o atributo da moldagem do espectador é vista subliminarmente nos conteúdos midiáticos. Cada vez mais, encontram-se realidades midiáticas em que se atribuem valores e características inalcançáveis à realidade humana. Também uma doutrinação e supervalorização de tudo o que foge a mesma realidade que se deseja apresentar.

Tudo o que vemos passar pela televisão é muito bem escolhido, esse que ambienta situações e acontecimentos contemplados a uma pequena parcela das classes social brasileira.

Por certo compreender tais acontecimentos é simplesmente como trocar os óculos embaçados para que desse modo possamos enxergar melhor. Muitas vezes, mudar a perspectiva faz-se necessário em um mundo onde nada mais é uma verdade absoluta.

## REFERÊNCIAS

- BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Loyola, 2007.
- DORNELLES, Leni Vieira. **Infâncias que nos escapam**: da criança na rua à criança cyber. Petrópolis: Vozes, 2005.
- FERRÉS, Joan. **Televisão subliminar**: socializando através de comunicações despercebidas. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- JONES, Gerard. **Brincando de fazer monstros**: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de fazer-de-conta. São Paulo: Conrad, 2004.
- MORAN, José. As mídias na educação. **Desafios na Comunicação Pessoal**. 3. ed. São Paulo: Paulinas, 2007. p. 162-166. Disponível em: [http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias\\_eduacao/midias\\_educ.pdf](http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacao/midias_educ.pdf). Acesso em: 16 jun. 2017.
- MOREIRA, Alberto da Silva. Cultura midiática e educação infantil. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 24, n. 85, p. 1203-1235, dez. 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v24n85/a06v2485.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2017. <http://dx.doi.org/10.1590/S0101-73302003000400006>.
- PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011. Disponível em: <http://dependenciadeinternet.com.br/palfreyap01.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2016.
- PRENSKY, Marc. **Nativos digitais, imigrantes digitais**. De On the Horizon (NCB University Press, Vol. 9 No. 5, Outubro 2001). Tradução do artigo "Digital natives, digital immigrants", cedida por Roberta de Moraes Jesus de Souza: professora, tradutora e mestranda em educação pela UCG, 2001.
- SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Tecnologias do imaginário. Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 22, p. 23-32, dez. 2003. Disponível em: <http://vaipav.xpg.uol.com.br/Material/HUMANIDADES/Texto%20Lucia%20Santaella.pdf>. Acesso em: 12 nov. 14.