



FACULDADE DE EDUCAÇÃO DE TANGARÁ DA SERRA

CRISTINA VIOTTO JANUÁRIO
DAYANE MIRANDA ROMEIRA
DIANA SILVA DE MELLO
MÁRCIA ALVES DE SOUSA LARA
SOLANGE BERNARDO BRITO DOS SANTOS

MIDIA E EDUCAÇÃO: INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

TANGARÁ DA SERRA
2017

CRISTINA VIOTTO JANUÁRIO
DAYANE MIRANDA ROMEIRA
DIANA SILVA DE MELLO
MÁRCIA ALVES DE SOUSA LARA
SOLANGE BERNARDO BRITO DOS SANTOS

MÍDIA E EDUCAÇÃO: INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Especialista, no programa de Pós-graduação “Lato Sensu” em Educação Infantil da Faculdade de Educação de Tangará da Serra - FAEST.

Orientadora: Prof^a Esp. Rosinéia Andréia de Souza

TANGARÁ DA SERRA
2017

**CRISTINA VIOTTO JANUÁRIO
DAYANE MIRANDA ROMEIRA
DIANA SILVA DE MELLO
MÁRCIA ALVES DE SOUSA LARA
SOLANGE BERNARDO BRITO DOS SANTOS**

MÍDIA E EDUCAÇÃO: INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Trabalho apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Especialista, no programa de Pós-graduação “Lato Sensu” em Educação Infantil da Faculdade de Educação de Tangará da Serra - FAEST, sob apreciação da seguinte Banca Examinadora:

Aprovado em ____ de _____ de _____

Prof. Orientadora: Rosinéia Andreia de Souza
ITEC – Pedagogia / UNEMAT - Geografia

Prof.
Nome da Instituição

Prof.
Nome da Instituição

TANGARÁ DA SERRA
2017

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a nossa orientadora Prof^a Esp. Rosinéia Andréia de Souza pela paciência e sugestões de bibliografias.

Agradecemos aos nossos amigos pelos momentos vivenciados neste curso.

“Educai as crianças para que não seja necessário punir os homens”.

(Pitágoras)

MÍDIA E EDUCAÇÃO: INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

RESUMO

O presente artigo apresenta reflexões sobre a influência que a mídia exerce sobre as crianças. Os avanços tecnológicos atingiram o ápice do seu desenvolvimento, proporcionando a construção de diferentes atrativos para diferentes públicos. As crianças se tornaram consumidoras da mídia infantil. É com base nesta perspectiva que as escolas estão se tornando aliadas as novas tecnologias, proporcionando uma compreensão de mundo e da realidade que o cerca. Por isso exige que os professores estejam preparados para ensinar as crianças no mundo midiático. Sendo o objetivo de este estudo sintetizar conhecimento sobre o poder que a mídia exerce sobre as crianças e o que ela pode contribuir para promover a aprendizagem de maneira significativa. O eixo metodológico baseou-se em referências bibliográficas levando em consideração a mídia e a educação como aliadas no processo ensino/aprendizagem e análise dos dados apresentados de acordo com a fundamentação teórica.

Palavras-chave: Mídia – Aprendizagem – Influência – Criança - Tecnologia.

¹ Artigo apresentado como requisito para obtenção do título em especialista em Educação Infantil, no curso de Pós graduação oferecido pela Faculdade FAEST-UNISERRA de Tangará da Serra/MT.

ABSTRACT

This article presents reflections on the influence that the media has on children. The technological advances reached the apex of its development, providing the construction of different attractions for different publics. Children have become consumers of children's media. It is from this perspective that schools are becoming allied to new technologies, providing an understanding of the world and the reality that surrounds it. That is why it requires teachers to be prepared to teach children in the media world. The purpose of this study is to synthesize knowledge about the power that the media exerts on children and what it can contribute to promote learning in a meaningful way. The methodological axis was based on bibliographical references taking into account the media and education as allies in the teaching / learning process and analysis of the data presented according to the theoretical foundation.

Keywords: Media - Learning - Influence - Child - Technology.

INTRODUÇÃO

A pesquisa realizada apresenta ideias sobre os avanços da tecnologia e a influência que as mídias proporcionam sobre a sociedade principalmente as crianças, que se tornaram produtos da indústria cultural.

A sociedade atual vive em momentos de grandes avanços e grande desenvolvimento tecnológico. Com as mudanças ocorridas ao longo do tempo, a forma de organização da sociedade também sofreu mudanças e o que era antes já não é mais. Da mesma forma que os meios tecnológicos mudaram a forma com que as famílias se relacionam também. Atualmente a tecnologia passou a fazer parte dos lares, as mídias passaram a exercer influência sobre o comportamento das famílias. Muitas crianças se sentem abandonadas pelos pais que se envolvem com o trabalho, deixando os filhos trancados dentro de casa, restando como refúgio da solidão a TV, os videogames, os computadores a internet.

As novas gerações vivem a era digital em que a tecnologia invadiu todos os espaços, exercendo forte influência sobre a vida em sociedade, a mídia é vista como disseminadora de valores. E para acompanhar estes avanços as escolas precisam se equipar e educar para as novas tecnologias. Proporcionando a aprendizagem onde a criança possa equilibrar o abstrato e o concreto, aproximando do ensino aprendizagem.

Em outras palavras a educação precisa se aliar as novas tecnologias, usando a seu favor metodologias diversificadas, onde os alunos entram em contato com as diferentes mídias voltadas para a aprendizagem. Diante desta perspectiva os professores também precisam se relacionar com a tecnologia e estarem preparados para auxiliar os alunos no seu processo de aprendizagem. Sendo necessário observar o contexto e abordar o tema nas escolas visando conscientizar sobre os aspectos positivos e negativos que as mídias podem proporcionar.

Com a inclusão das mídias em sala de aula o educador deixa de ser um transmissor de saberes e passa a ser um desafiador, formulador de problemas, sistematizador de experiências, coordenador de equipes de trabalhos, valorizando a participação e colaboração dos alunos para que se tenham aulas mais criativas e prazerosas, onde essas tecnologias de informação e comunicação serão capazes de

motivar os alunos á leitura por prazer, a saber, olhar e sobretudo a aprender fazer. (ANTONELI, 2013, p. 12)

O professor enquanto mediador do conhecimento precisa se aliar as mídias, promovendo a aprendizagem de forma prazerosa.

O objetivo desta pesquisa é sintetizar e propor reflexões sobre o uso das mídias e a influência que ela exerce sobre as crianças e seu desenvolvimento intelectual. O qual pode ser incentivado pelas instituições e professores, quando usado de maneira correta voltada para a aprendizagem e não para a alienação.

Quanto aos procedimentos metodológicos para atingir o objetivo desejado, foram realizados através de levantamentos sistematizados de dados teóricos de materiais já publicados sobre a temática proposta.

A pesquisa foi organizada inicialmente do despertar da preocupação quanto à mídia e sua influência sobre a aprendizagem infantil. Evidenciando assim a importância de promover aprendizagem de forma atrativa unindo as mídias ao processo educacional, incentivando o uso da criatividade, do raciocínio, não perdendo o encanto para a construção.

1 A influência da mídia no desenvolvimento infantil

A sociedade contemporânea vive momentos de grandes avanços e grandes mudanças, principalmente com a influência da mídia sobre o desenvolvimento da criança. Com a evolução da tecnologia as formas de comunicação ganharam proporções gigantescas. Assim os meios de comunicação não são vistos unicamente como transmissor verbal e de imagens, pelo contrário, a força exercida sobre as pessoas pelos meios de comunicação é cada vez maior.

Antoneli (2013) coloca que a mídia é a definição para todo meio de informação, capaz de transmitir mensagens a um grupo, fazendo parte do processo de comunicação. A mídia pode ser eletrônica que são: rádio, cinema, vídeo, televisão analógica e a mídia digital que são a internet, o celular, o videogame, telefone, TV digital, esta mídia proporciona a informação em tempo real onde o usuário tem a autonomia de mudar a forma de informação recebida.

A mídia passou a fazer parte do desenvolvimento da sociedade atual, ela está em todos os lugares, exercendo influência sobre os telespectadores de diferentes idades.

Segundo Lima (2010) a ideia de influência da mídia está presente principalmente entre as crianças, fase de desenvolvimento e formação da personalidade. Período em que a criança ainda não possui opinião formada sobre a vida.

A criança se desenvolve com a influência do meio em que vive e a mídia possui um papel fundamental em sua aprendizagem. Segundo Bossa (2000) a aprendizagem e a construção do conhecimento são processos naturais e espontâneos do ser humano que desde muito cedo aprende a mamar, falar, andar, pensar, garantindo assim, a sua sobrevivência. A aprendizagem escolar também é considerada um processo natural, que resulta de uma complexa atividade mental, na qual o pensamento, a percepção, as emoções, a memória, a motricidade e os conhecimentos prévios estão envolvidos.

É neste processo de aprendizagem que a mídia pode exercer a influência de construir ou desconstruir. Como afirma Lima (2010), atualmente a infância é cercada por computadores, games, brinquedos digitalizados, substituindo brincadeiras, contatos físicos, contradizendo os conceitos básicos da formação da infância,

voltados para o lúdico e o imaginário, que são capazes de despertar o raciocínio, a coordenação motora, a socialização. Não que a mídia não proporcione todos esses conceitos, mas ela tem o poder de construir crianças sedentárias por causa da falta de atividade física. Os brinquedos já vêm pronto e facilita o acesso, diferente dos brinquedos antigos que era necessário construí-los, as brincadeiras eram realizadas nas ruas, nos campos, incentivando o movimento corporal.

Os brinquedos da sociedade contemporânea são outros, segundo Bick, et. Al, (2013) as crianças da atualidade têm um jeito diferente de brincar, pensar, agir, sofrer e construir sua realidade infantil. Diante deste novo contexto as brincadeiras do mundo real como cobra cega, pega-pega, esconde-esconde, entre outras se tornaram fabulas do passado, deixaram de ser praticadas e assim a infância que antes era praticada nas ruas, passou a ser confinada ao isolamento, confinadas a uma quarta, onde estão os computadores, internet, videogames e a televisão, que ganham a aceitação das crianças que se encantam e passam interagir com os meios tecnológicos.

Um fator muito importante que deve ser observado é a frequência como a violência é abordado nos vários programas de televisão, até mesmo os jogos de luta, se tornando normal ver um personagem agredindo o outro utilizando armas, bombas como se toda essa violência fosse normal. Lembrando que as crianças passam a achar divertida toda essa violência, os personagens lhes servem de modelos e logo tentarão reproduzir a violência. São crianças que podem apresentar hostilidades e dificuldades de relacionamento e aprendizagem, muitas vezes atentando contra a própria vida.

Os jogos virtuais estão repletos de violência, e na maioria das vezes os pais acabam por não fiscalizar o que os filhos estão fazendo na internet. Um erro cometido pelas famílias que podem ter resultados alarmantes de violência entre crianças e jovens que poderão reproduzir até mesmo na vida adulta.

Cabe a família observar, fiscalizar o que as crianças estão acessando, conscientizando sobre valores, transmitindo atitudes éticas e valores verdadeiramente importante para a vida em sociedade e para a formação da identidade das crianças.

O lúdico durante muito tempo fez parte da construção da infância das crianças, permitindo as brincadeiras e com elas a construção do desenvolvimento. A

atividade do brincar é mais presente na infância, que pode ser desenvolvida na escola, na casa ou até mesmo nas ruas.

Gouvea (2009) afirma que o princípio básico da infância saudável é considerado o estímulo ao caráter imaginário e a atividade do brincar se dá mediante a comparação com o mundo adulto, pois ela tem a capacidade de reinventar.

As crianças estão desenvolvendo verdadeiro fascínio pelas imagens e estão cada vez mais influenciadas pelas redes tecnológicas e informatizadas, interagindo através da internet e das redes.

Segundo Adorno (1999) a indústria cultural identifica seus consumidores e adaptam seus produtos ao consumo de massa e determina o próprio consumo. Assim a indústria cultural se não for pensada exclusivamente para a educação ela pode desconstruir firmando seu papel de portadora da ideologia dominante, sendo aliada da ideologia capitalista.

Massificação e solidão são características da globalização da indústria cultural. A mídia modela as posturas e cria necessidades levando ao consumo do supérfluo. Isso é feito não só por meio de estratégias de publicidade e marketing, como também por meio de estratégias subliminares, que desfilam diariamente em todos os gêneros televisivos. (LIMA, 2009, APUD, PACHECO, 2009, p.30)

Com as mudanças ocorridas na sociedade os adultos mudaram seus hábitos, aumentando suas jornadas de trabalho e diante deste novo cenário as crianças se tornaram alvo do isolamento social, tendo que ficar mais tempo trancadas em casa, fugindo da violência existente nas ruas, e assim o brincar ganhou novos conceitos, novos aliados como a tecnologia.

As crianças estão perdendo sua infância muito cedo, sendo necessários vários estudos voltados para a compreensão de como ficarão essas crianças na fase adulta. Em meio ao desaparecimento da infância, emerge a tecnologia e seus aliados, mudando o modo de vida das crianças de forma desenfreada. As crianças se adaptam as mudanças com muita facilidade, e assim elas passam a brincar e pensar cada vez menos.

Na sociedade atual as crianças constroem relação profunda com os meios tecnológicos. Segundo Bick et. Al (2013), a mídia é o coração da sociedade moderna se tornando produto do sistema capitalista. Quem detém o controle da mídia exerce o poder sobre ela, e assim modifica a forma como as pessoas se

relacionam e pensam. A mídia também manipula as informações transmitindo somente aquilo que ela quer que a população saiba.

Saber compreender essas informações que envolvem o ser ou não ser verdade é complicado para as crianças que ainda estão em desenvolvimento.

Segundo Costa (2009) a mídia cria e reproduzem valores, crenças e levam as crianças a acreditar nas imagens nos objetos, as crianças recebem tudo pronto e passam a reproduzir o que recebem.

Assim as crianças passam a obedecer e a agir, pensar, vestir e se comportar como a mídia ensina. Se tornando o objetivo da mídia a manipulação consciente de forma negativa. Incentivando ao consumismo, principalmente nos comerciais em que a mídia dita regras, estabelece o que a criança deve usar e comprar.

A televisão, a internet, os games, se tornaram os novos grandes amigos das crianças, e o contato com os adultos se tornaram cada vez mais distante, um muro construído com base nas mudanças da sociedade atual. A educação, a cultura e o contato físico foram deixados de lado.

Desta forma a televisão passou a ser a mais nova forma de entretenimento e lazer apreciado por grande parte da sociedade que ao ser privados do contato real, veem nos meios tecnológicos uma forma de se aproximarem do mundo através das imagens fornecidas. Sendo o fator responsável às condições financeiras vividas por grande parte da sociedade, os quais não têm recursos financeiros para contemplar tudo que é vendido pela mídia. Diante desta perspectiva a televisão passa a exercer poder sobre as crianças, ela não rouba ou transforma valores, pelo contrário, ela passa a adaptar a uma nova realidade.

Nos dias de hoje viver sem a tecnologia parece ser impossível, pois a sociedade está tão dependente desses meios tecnológicos que muitos ficam sem saber o que fazer, como se a vida parasse.

Os meios de comunicação, a mídia se desenvolveu ao longo do tempo, e com seu desenvolvimento foi ganhando espaço nas casas das famílias, as quais se habituaram às programações. Para atender os diferentes públicos, foram criadas programações diversificadas, como: novelas, jogos, show, programa humorísticos, jornalismo e as crianças ficaram com os desenhos animados, onde os personagens ganham vida, animais, plantas se comunicam, os super-heróis passaram a ganhar admiradores entre as crianças, as quais tentam imitar. E assim tudo que os personagens fazem as crianças reproduzem.

Segundo Antoneli (2013) as crianças deixam de usar a imaginação e criar seus próprios brinquedos, pois para elas é mais fácil sentar em frente a TV, computador ou videogame, que já está pronto o personagem. A influência da mídia possui os pontos negativos e os pontos positivos.

Antoneli (2013) afirma que as crianças se tornaram o público dos maiores consumidores, diante desta perspectiva os produtores da mídia passaram a lançar uma infinidade de produtos para incentivar o consumo. Geralmente os produtos são: entretenimento, filmes, desenhos, musicas, calçados, vestuários, alimentos, brinquedos e materiais de escola. A fascinação é tanto que o comportamento de consumo é visível.

Muitos pais acabam atendendo aos pedidos dos filhos, tentando de alguma forma suprir a ausência, acabam incentivando o desejo de consumo das crianças. São considerados pequenos grandes consumidores.

1.1 A mídia e a aprendizagem da criança

Com a grande influência da mídia sobre seu público infantil, muitos programas foram desenvolvidos para atender esta faixa etária, como os games, os desenhos infantis, jogos pedagógicos, programas educativos. A chegada dos programas infantis proporcionou este primeiro contato, onde os personagens criados passaram a transmitir mensagens de mundo. Muitos programas influenciam e manipulam, mas também existem os programas infantis que contribuem com o ensino e a aprendizagem das crianças.

Em outras palavras não são só espinhos, também tem os pontos positivos, historinhas infantis como “O sitio do pica-pau amarelo” de Monteiro Lobato foi criado com o intuito de levar as crianças a pensar sobre família, despertar a imaginação, a criatividade e ao mesmo tempo que a criança se diverte ela aprende com os personagens criados.

Segundo Gouvea (2009) a ideia de ensinar implica o uso da imaginação, estimulando o lado criativo, onde a criança passa a imaginar o ambiente e a relacionar com o seu cotidiano, como: a casa, a escola, os animais de estimação, brincadeiras e outros que assemelham com a realidade. A criança não vive em

busca de resultados e razões, e sim buscam prazer e alegria que podem ser encontrados no simples ato de brincar.

São poucos os programas infantis que contribuem para o desenvolvimento do conhecimento das crianças, sem manipular, são os programas educativos que ajudam com informações sobre alguns temas, que ensinam as crianças a pensar, até mesmo a solucionar problemas relacionados às atividades desenvolvidas na escola.

Segundo Lima (2010) as crianças precisam estar em contato com as mudanças sociais, sendo possível incentivar através do caráter imaginário da infância, seja através de livros, ou programas educativos da televisão.

Pacheco (2009) afirma que a indústria cultural está mudando completamente os valores na sociedade e a massificação reflete nas mudanças de comportamento.

Távola (2009) acredita que a era digital pode contribuir com a aprendizagem, a partir do imaginário, pois os livros não chegam até as crianças com tanta facilidade como os meios eletrônicos.

Os meios de comunicação estão presentes nos lares exercendo influência e adaptando os valores com o passar do tempo. Todas as programações transmitem alguma informação, ensino algo ao seu público.

Quando olhamos para os pontos positivos dos meios de comunicação sobre o processo de desenvolvimento da aprendizagem das crianças é importante se atentar para a seleção dessas programações, são considerados educativos alguns jogos, programas que falam sobre o corpo humano, preservação do meio ambiente, ensina sobre animais, biomas evitando a violência e programas que incentive o consumo.

Segundo Antoneli (2013) é através da mídia que as crianças tem acesso a todos os conhecimentos possíveis, buscam diversão e também criam sua identidade. Sendo necessário ser supervisionado pelos adultos para não fugir do controle, se é programa adequado para a idade ou não.

1.2 Mídia e ação pedagógica

Os meios de comunicação precisam ser vistos como aliados da aprendizagem pelos professores, pois eles passaram a fazer parte da vida em sociedade, estando presente nos lares, na escola e em todos os lugares. Segundo Antoneli (2013) é

responsabilidade dos pais e dos professores ensinar as crianças o que é certo e o que é errado, o que é bom e o que é ruim.

Mostrando até que ponto os meios tecnológicos podem contribuir com a aprendizagem evitando a manipulação e o consumismo por parte das crianças. Ou seja, a mídia pode estar associada ao processo educacional, desde que seja usada corretamente. É necessário preparar as crianças para a realidade que envolve os meios de comunicação. A mídia mostra que na atualidade pode tudo, um mundo sem regras.

É neste momento que recai sobre a família e a escola a conscientização sobre o uso das mídias e as questões de regras. A era do imediatismo provoca distorções de valores, evitando os contatos diretos entre as pessoas da sociedade.

As escolas da atualidade estão equipadas com os meios tecnológicos voltados para o uso pedagógico, uma maneira adotada de aproximar os alunos da realidade. Mesmo em pleno século XXI ainda existe alguns professores que usam o método tradicional e evitam o uso dos meios tecnológicos. Mas as informações estão em todos os lugares e os alunos da atualidade já não são mais os mesmos de anos atrás. Se tornando necessário repensar a ação pedagógica.

Com a tecnologia voltada para a aprendizagem os professores vão contar com mais um aliado. A internet pode ser entendida como um meio de construção de ensino e aprendizagem, tanto para o aluno, quanto para o professor, onde ambos possam conhecer o mundo, novas culturas através dos computadores.

Antoneli (2013) afirma que a tecnologia na escola pode oferecer o desenvolvimento pessoal, profissional e grupal, mas é necessário ter conhecimento sobre elas e assim educar para as mídias.

Gagné (1971) acrescenta que as mídias se tornaram componentes do ambiente da aprendizagem que podem estimular os alunos, através do entretenimento, do visual, do diversificado.

O despertar para a aprendizagem faz com que a criança desperte a curiosidade indo em busca de novos conhecimentos. Assim o professor ao usar a mídia na sala de aula precisa apresentar um objetivo para que está sendo aplicada determinada mídia, saber direcionar o assunto com a realidade que se vive. Se tornando um mediador entre aluno/mídias/aprendizagem.

Um ambiente virtual pode ser usado no processo de aprendizagem de forma estimuladora voltado para a realidade vivida em sociedade, evitando os programas

que possam manipular. Pois a mídia pode educar ou deseducar, influenciar no comportamento de uma criança.

Levando em consideração que esta influência que a mídia exerce sobre a formação da personalidade das crianças deve ser analisada pela família e principalmente pelos professores.

As mídias podem ser utilizadas para a aprendizagem desde que seja usada de maneira correta, mas quando se perde este foco ela pode provocar alienação estimulando o consumo e distorcendo valores construídos na sociedade. Antoneli (2013, p. 32) “a sociedade hoje cobra que sejam sempre bons filhos, bons alunos, mas essa sociedade que os julgam não os apoiam, por isso há as trocas, os pais lhe compram os brinquedos para dizer que estão ali, mesmo não estando.

E a escola precisa passar a mensagem que as mídias não são objetos que devem ser usados somente nas casas e sim aliar ao uso pedagógico na sala de aula. Ajudando a estabelecer critérios e reconhecer as programações que podem ser consideradas educativas e de qualidade.

Os educadores são mediadores do conhecimento, estimuladores do saber, capazes de proporcionar metodologias que possam levar os educandos a questionamentos e compreensão do que é certo ou errado, bom ou ruim. Lembrando que a mídia tem o poder de dividir opiniões, formular conceitos, estabelecer relações e modificar o comportamento dos seres humanos. Sendo o grande desafio das instituições escolares prepararem pessoas que possam dominar tais informações, compreender os impactos que o mundo virtual promove sobre a vida em sociedade. As mídias podem promover respostas, mas não promovem questionamentos. Que a imagem de perfeição vendida pela mídia não é a realidade do cotidiano das pessoas.

A ideia de aliar à escola a mídia, não é encher as escolas de computadores, mas sim mostrar todas as formas de mídia utilizadas e abstrair delas aquilo que é produtivo para a educação. E assim os educandos devem ser capacitados para se relacionar com a mídia de forma participativa e não consumidora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada apresentou reflexões sobre a influência da mídia no desenvolvimento infantil. Ficando evidente que a educação precisa analisar sua proposta pedagógica agregando a tecnologia como metodologia, evitando o uso exclusivo da proposta tradicional de ensino, propondo um novo modelo educacional em que o aluno se sinta valorizado.

A mídia exerce uma forte influência sobre as novas gerações que são os alunos da atualidade. Mediante a esta nova perspectiva de educar para as mídias as escolas e os professores precisam se adaptar a este novo modelo, transformando a aprendizagem atrativa, adaptando os meios de comunicação a sala de aula, contribuindo principalmente com a conscientização do uso dos meios tecnológicos voltados para a aprendizagem e não para a desconstrução dos valores.

As crianças que fazem parte da sociedade contemporânea estão vivendo a era digital, sofrendo influências na construção dos valores, da permissividade e principalmente do consumo, se tornando produtos da indústria cultural. Uma nova sociedade consumidora e ao mesmo tempo vivendo o isolamento social a partir do momento em que a mídia passa a ser o único atrativo, substituindo a presença e o contato com a família.

Com a invasão das mídias as crianças ficam vulneráveis sendo influenciadas facilmente. É com base nesta perspectiva que a escola passa a exercer um papel fundamental na construção dos valores, invertendo o conceito de mídia alienadora e transformando em aliada a aprendizagem de forma diversificada, atrativa produtora de conhecimento.

Enfim, a educação é compreendida como mediadora do conhecimento, dos valores, das atitudes éticas que devem ser construídas na sociedade, evitando a manipulação da sociedade. É de responsabilidade da família e da escola incentivar a percepção do certo e do errado, tanto no convívio social quanto pelos meios de comunicação. Dessa forma a influência exercida pelos adultos sobre as crianças podem contribuir para diminuir os efeitos de violência, de manipulação, de consumismo exercidos pelos meios de comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W. Adorno: vida e obra. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Editora Nova Cultura Ltda., 1999.

ALMEIDA, Fernando José de. Educação e informática – Os computadores na escola. São Paulo: Cortez, 2005.

BOSSA, Nadia A. Dificuldades de aprendizagem: O que são? Como tratá-las. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

COLL, César.(org). Desenvolvimento psicológico e educação: psicologia evolutiva. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004. COSTA, Marisa Vorraber (org). A educação na cultura da mídia e do consumo. Rio de Janeiro: Lamparina, 2009.

COSTA, Maria Eugênia Belczak. Grupo Focal. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Orgs.). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GAGNÉ, R. Como se realiza aprendizagem. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1971.

GOUVEA, Maria Cristina Soares de. Infância: Entre a anterioridade e a alteridade. In: SOUTO, Kely Cristina Nogueira, et.al. A infância na mídia. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

LEVIN, Esteban. Rumo à infância virtual: a imagem corporal sem corpo. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

PACHECO, Elza. Infância, cotidiano e imaginário no terceiro milênio: Dos folguedos infantis à diversão digitalizada. In:----- . Televisão, criança, imaginário e educação. 5.ed. Campinas: Papyrus, 2009.

SILVA, Gisvaldo B. A língua inglesa e a comodificação de sujeitos na sociedade de consumidores. In: COSTA, Marisa V. (org). A educação na cultura da mídia e do consumo. Rio de Janeiro. Lamparina, 2009.

TÁVOLA, Arthur da. TV. Criança e imaginário. In: PACHECO, Elza (Org.). Televisão, criança, imaginário e educação. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2009.

LIMA, Bianca Roesner. A Influencia da Mídia no desenvolvimento infantil Brasília DF, 2010. Disponível em: <http://repositorio.uniceub.br/bitstream/123456789/1159/2/20713860.pdf>. Acesso em 25 de Março de 2017.

BICH, Vanice Teresinha, et al. As influencias da mídia no desenvolvimento infantil. 2013. Disponível em: <file:///C:/Users/Andreia/Downloads/1105-4881-1-PB.pdf>. Acesso em 25 de Março de 2017.