

A mídia pode tudo e a criança acha que pode

Cadernos de
Pós-Graduação
em Educação, Arte
e História da Cultura

*Maria de los Dolores Jimenez Peña**
Coordenação e organização
*Tercia de Tasso Moreira Pitta***

RESUMO

Este artigo tem como objetivo levar o leitor a refletir sobre a influência da mídia em relação ao desenvolvimento infantil, nos aspectos emocionais, afetivos, cognitivos e na formação de valores. Observações serão focadas nos meios de linguagens utilizados nos diálogos ao público infantil de forma ardilosa e maquiavélica. Sugestões serão indicadas para pais e escola, evitando que este dano não seja tão devastador.

Palavras-chave: Criança. Mídia. Poder.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo sensibiliza e alerta os leitores sobre a questão da criança, telespectador mirim, ainda em formação de sua moral.

A problemática está tomando proporções gigantescas de uma forma silenciosa, as emissoras exibem uma programação violenta vista em qualquer horário, principalmente como o texto trata, a violência é o lema dos desenhos infantis imbricados nesse bojo.

Infelizmente, a televisão é um dos meios de comunicação de massa que está presente na maioria dos lares, é pelo qual as nossas crianças encontram seu lazer justificando o tempo demasiado que se ocupam diante dela.

* Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

** Aluna do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie.



MACKENZIE

Que forma de lazer é essa?

Quais as influências na formação moral de nossas crianças?

As emissoras já demonstram que transmitem qualquer coisas para ultrapassarem o Ibope e quanto maior for a violência, maior o número de audiência.

A situação merece atenção pois logo mais estaremos assistindo atos mais violentos em nossa sociedade e um dos motivos de origem nessa preocupante questão é a influência da mídia sobre a moral e a formação de valores de nossas crianças visto o resgate feito por elas em seu cotidiano, como o jogo: Bem x Mal, com a mesma postura.

Estamos discutindo diante de fatos reais, observado no espaço escolar, e busca formas de melhores tratamentos do problema.

As formas subliminares de atingir as crianças são sutis mas, são presentes nos diálogos dos personagens, nas trilhas de fundo e seus efeitos. Repensar essas apresentações com um olhar mais crítico, despertará mais atenção para quem lida diretamente com criança, pais, educadores e profissionais afins.

Juntos poderemos articular projetos que mobilizem a construção e a formação da cidadania desta geração evitando uma das causas da problemática da violência.

1.1 CRIANÇA E IMAGINAÇÃO

— João como vai? (7anos)

— *Estou bem. O médico ontem me falou que estou muito bem.*

— Que ótimo! E você, acha que está bem?

— *É, só estou ... estou um pouco nervoso.*

— Você acha que está nervoso?

— *Não, não acho, foi o médico que disse que eu estou nervoso.*

— E você está acha que está nervoso?

— *Não, estou só rapidinho.*

— Como rapidinho?

— Eu fui ao shopping escondido dos meus pais e comprei umas pílulas por R\$10,00 (dez reais). Quando tomo essa pílula, fico rapidinho. Eu tomo e pchiiuu...

Continuou ...

— *Pchiiuu... pchiii... pchiiuu...* (os sons onomatopéicos entoados com uma explosão das bochechas, acompanhado dos movimentos de seus braços que também mexiam-se sincronizadamente em ângulos retos e precisos, com ruídos fabricados por sua boca).

O mundo da fantasia ajudou João a não entrar em contato com sua realidade. Assim, ele continua a não sofrer e o seu mundo fica preservado e ilustrado pelos super-heróis que anestesiaram e permeiam sua imaginação.



Qual é a realidade de João? Por que ele não está autorizado a construir-se, ou a tornar-se autor dele mesmo e de sua história?

Acredito que sem entrar em contato com sua história, encontrará seu caos no mundo de fantasia de criança.

E agora pergunto: Para aonde foi João?

João não sabe que é filho adotivo. Seus pais nunca lhe falaram sobre a adoção. Ele não está autorizado a saber. Está preso a este segredo.

[...] como construir um futuro, sua história, se ele não possui um passado, este passado é que irá embasar sua história.[...] aprender supõe além disso um sujeito que se historia (FERNANDEZ, 2001, p. 68).

O nosso João precisa desse passado, os pais ainda não o autorizaram. A apropriação do passado servirá para que ele possa construir seu futuro, alimentado por seu desejo de ser alguém, com história, e que passe a existir e viver realmente.

Enquanto ele não pode, resta-lhe brincar com o mundo dos super-heróis, onde tudo é permitido. Nesse mundo do faz-de-conta ele é alguém com histórias fantásticas, e assim ele não sofre.

João (7 anos) está na 1ª série, alfabetizado e com um ótimo aproveitamento.

Ele tem atitudes agressivas, sua tolerância às frustrações é pequena (já sofreu muitas delas) portanto, não aceita um **não**. Convive com seus amigos entre intrigas, brigas, jogos e brincadeiras. O seu mundo de fantasia está repleto de sons, ruídos, silêncio, imagens com histórias fantásticas.

Percebo como João se encontra no instante em que faz seus desenhos e projeta esse mundo aparentemente impenetrável e inimaginável. Suas imagens são fortes, do mesmo modo como esfrega o lápis sobre o papel, transpira muito para chegar ao efeito desejado, em algumas ocasiões rasga o papel e anula sua produção. Quando começa a contar a história dos desenhos produzidos, não é difícil imaginar qual o tema: **violência**.

Entender seu universo exige observação e muitos questionamentos, faço perguntas, ouço-o e aprendo muito.

Por que a necessidade de preencher tanto os espaços de seus desenhos?

Por que o seu mundo está tão vazio?

Conhecer uma criança sempre é um aprendizado maravilhoso. Mas essa criança, em sua especificidade, despertou-me o desejo de estudar mais, pesquisando os desenhos infantis, principalmente os seus heróis e os efeitos que esses provocam em seu comportamento em plena fase de desenvolvimento.

O mais curioso é que o seu desenho predileto era também o desenho predileto de 76% das crianças da escola. Percebi que estávamos diante de um problema sério que exigia alguns procedimentos no espaço escolar.



Assistir a um desenho de forma crítica requer uma análise à luz de algumas teorias e, por meio das mesmas, a pesquisa do tema propiciará resultados que beneficiarão a comunidade escolar e facilitarão o entendimento sobre o que acontece atualmente com nossas crianças. De certo modo, analisar um desenho possibilitará novos olhares e métodos para a nossa atuação profissional.

Pesquisar os desenhos com olhar de educador que levantará questões sobre a influência deles na formação da moral; olhá-los como o psicopedagogo que perceberá mudanças de comportamentos sociais com e suas implicações tanto na socialização, nas brincadeiras, como também no aprendizado (atenção/concentração). Ou seja, mudanças importantes no desenvolvimento infantil. Ouvir e verificar a influência da música: verificar como uma trilha sonora é utilizada para valorizar os efeitos gráficos e pictóricos interferindo num mais alto grau de tensão.

São reflexões que estarão sendo mostradas, questionadas com o objetivo de mobilizar pessoas interessadas, como pais, educadores, profissionais e pessoas que lidam com crianças.

2 EFEITOS SUBLIMINARES

2.1 LINGUAGEM DO PODER

Ligue a TV

“Toin..., Chiiii..., Bum..., ommmmmmmm...”

“Pciii..., Bummm..., aaaaaiiii.....!!!!”

“Vamos destruí-lo ?”

“Eu tenho a força !”

“Eu sou o poder, tudo é meu !”

Assim é o início de um programa infantil, reconhecido como um novo fenômeno do ibope – **Dragon Ball**, transmitido por um canal de TV aberta. As histórias possuem início, meio e fim e retratam de maneira novelesca e pesada seus personagens. Como o aspecto trágico de cada episódio é exageradamente explícito, as crianças ao assistirem a essas películas ficam expostas a situações em que suas emoções são irresponsavelmente intensificadas.

Quando uma criança está brincando em silêncio os pais dizem: “O que será que ela está fazendo?” “Está tão quieta!” “Alguma coisa errada ela está aprontando!”. Os pais têm dúvidas quando seus filhos estão brincando, criando ou escolheram espontaneamente sua brincadeira. Há riscos, não é seguro: no espaço do brincar, pode acontecer um acidente.

E quando as crianças estão diante da TV assistindo um desenho, ninguém questiona o perigo que há, pois elas estão quietas. No entanto, ao contrário do que se pensa, nem toda programação ou nem todos os desenhos são adequados para este público.



Os pais deixam seus filhos à mercê destas programações, as emissoras as selecionam com o objetivo de angariar patrocinadores e lucros fantásticos; o que menos importa é o desenvolvimento infantil.

Trabalhar em escola, com a faixa etária que está sendo vítima desse abuso angustia o profissional.

Vygotsky aponta a importância do pensamento e o quanto ele está relacionado ao desenvolvimento da linguagem. Para o pensador, a linguagem amplia o universo humano, reflete o mundo externo, como também desenvolve a consciência. A fala possui uma função conceitual que se desenvolve e se enriquece com a evolução dos processos psíquicos. A palavra é considerada por ele como símbolo, é através dela que a criança se torna socializada e também desempenha um papel importante, facilita o desenvolvimento na formação dos conceitos.

Quando analisamos a linguagem dos desenhos animados contemporâneos notamos que as palavras mais recorrentes são **destruir, atacar, força e poder** – seguidamente, em cada quadro, a cada minuto! E as crianças as repetem enquanto brincam... Ninguém está ouvindo?

Quais são os valores que estão sendo apreendidos?

Citar Piaget, é de importância fundamental, porque ele diz que a moral é inata na criança, ela aprende numa construção evolutiva e aprendida nas relações que tem com o grupo social. Ela vai aprendendo a agir em conformidade com o código moral do grupo no qual está inserida e nos contatos, nas trocas de idéias com as pessoas desse grupo. Fala, regras, leis e ética são conhecimentos sociais.

Piaget nos alerta sobre o desenvolvimento cognitivo porque, segundo o teórico, ele acontece desta forma; “paralelo ao desenvolvimento das estruturas cognitivas ocorre o desenvolvimento das estruturas afetivas” (WADSWORTH, 1997, p. 62).

E agora?

Qual é código moral que tem o grupo de crianças, se a grande maioria delas assiste em suas casas a aproximadamente umas três horas de desenhos?

Há alguém com as crianças, orientando-as, explicando esse mundo irreal?

Piaget diz que na fase egocêntrica a criança não aceita opiniões contrárias às suas, porque ela acredita que todos pensam como ela. Assim ela não questiona seus próprios pensamentos.

Como trabalhar essas crianças? Será que nossas intervenções têm eficácia sobre o comportamento social delas ou sobre as questões de moralidade? Ficam as questões... Mas as crianças continuam assistindo TV.

O conteúdo dos textos são perigosos! Muito mais perigosos do que se elas estivessem brincado sozinhas e quietas. O perigo é diferente, são lesões em seus comportamentos, em seus valores. E o que é pior, elas responderão num futuro próximo.

E como estarão nossas crianças daqui alguns anos? Quais valores foram construídos em sua formação?



Fazer de conta que não estamos observando tudo isso acontecer é falta de responsabilidade. Estamos diante de um fato que pode causar implicações terríveis em nossas crianças. Esse comportamento televisivo pode inibir o pensamento, conseqüentemente a linguagem, pode podar a criatividade, interferir no percurso pedagógico e nossas crianças assistem a tudo sem a supervisão de um adulto para instruí-las diante desse mundo que é fantástico e diferente da realidade.

Enquanto isso, os desenhos vão passando e as crianças...

2.2 CADÊ O TEXTO? VOCÊ OUVIU? E OS SONS?



- *Vamos lutar!*
- *Nunca vou me render !*
- *Fiquei furioso !*
- *Vou roubar sua energia !*
- *Todos sabem, a vitória é deliciosa
! Ah ! Ah ! Ah !*
- *É só vencer ! Destruir ! Ter poder
! Ter poder !*
- *EU TENHO PODER !*

Isso é repetido incessantemente através de vozes metálicas, elaboradas com de grandes efeitos especiais, com distorções sonoras e de timbres, fabricadas pelos computadores.

Chiuuuuu..., Chiuuuuu..., Bummm !

Ah ! Ah ! Ah ! Ah ! Ah ! Ahhhh ! Risadas monstruosas.

Eu sozinho ! Eu controlo o mundo inteiro !

Montanhas de cadáveres ! Consegui !

Sons, imitações de sopros, ritmo pulsante, rapidez, telespectador mirim cada vez mais angustiado... A pulsação e a corrente sanguínea alteradas. A música soa de forma subliminar para acompanhar o combate travado entre o bandido e o mocinho. É uma música sem linha melódica definida, deixa o telespectador ainda mais atordoado, nervoso, em função desta estrutura melódica não concluída, com intervalos sonoros e tensos. Risadas monstruosas de fundo, uma guitarra que faz um solo agudo irritante, explosões elaboradas por instrumentos de percussão, tudo ao mesmo tempo. Quanto tempo dura? Aproximadamente de 5 a 15 minutos, ou até mais. É luta, ataque. Não param de lutar.

E o texto?

Continua, e no fundo sons alucinantes, as falas:



- *Eu só quero destruir!*
- *Eu comandarei tudo!*
- *Pode dizer adeus para sempre!*
- *Eu vou formar um mundo perfeito!*
- *Olhem! Este é o gás do medo!*
- *Socooooorro!*

Percussão em ritmo mais rápido, leva o espectador às mais diferentes sensações, e mais fabricação de adrenalina. São momentos mágicos acompanhados de expectativas.

Quantos efeitos de imagens... Quantos textos fortes e violentos... Quantos efeitos sonoros...

Tame (1975) mostra em pesquisa realizada no Festival de Woodstock, o quanto são prejudiciais para o nosso organismo determinados tipos de sons. Eles podem causar lesões sérias. Uma de suas experiências foi colocar ovos crus ao lado de uma caixa de som do citado Festival, e depois de um determinado tempo, o ovo exposto aos decibéis, estava cozido.

É o poder oculto da música ou do som? O efeito sonoro ainda não foi divulgado como os pesquisadores gostariam, principalmente, o que ocorre com as crianças nesta discussão, em fase de desenvolvimento. Precisamos estar atentos! Nossas crianças hipnotizadas assistem e...

- *Todos estão levados pelo medo!*
- *Capitão Medonho é o dono do gás destruidor.*

Todos eles são poderosos... não... super-poderosos... Imortais!

Sabem construir um mundo perfeito, mas o verbo *é destruir*.



MACKENZIE

2.3 IMITAÇÃO

Onde estão os corpos!

Texto: “LUTEM! NÃO PERCAM AS LIGAÇÕES COM OS SEUS CORPOS”!

Para o psicopedagogo essa frase é motivo de discussão. Quem não deve perder a ligação com o próprio corpo? A criança? O herói que se eternizou na película?

Nossas crianças enquanto assistem parecem anestesiadas. Sim, elas assistem anestesiadas, diante de tantos efeitos sonoros e plásticos. Só há guerra de poder e as estratégias para os heróis serem poderosos não são elaboradas meticulosamente e muito menos são inteligentes. Há luta. Luta. E a luta é em nome do “bem” mesmo que haja violência e destruição.

No pátio da escola, as crianças surgem como os heróis e super-heróis, não têm medo do perigo, pois são indestrutíveis, ganham a vida e a morte várias vezes, ganham a fama e o ibope dos amigos, **destruindo** e praticando as leis (valores) do universo das animações que regem a sociedade dos fantásticos e indestrutíveis personagens. A crianças acabam por encarnar tais personagens e encenam lutas, poderes e posses. Naquele instante, tudo indica que elas estabeleceram códigos em seus movimentos que são sincronizados e alternados, como se fosse um bailado, uma coreografia. O mais interessante é quando vamos questioná-las e respondem:

— “Nós estamos brincando e elas são do “mal”. “Vamos destruí-las”!

Se vamos conversar com o grupo do “mal”, ele dará a mesma resposta.

— “Matar”! “Destruir”!

A lei é universal, todos matam e destróem, não importa quem ou o que seja.

No brincar, fica clara a representação dos valores, ética e linguagem do grupo. Quando uma criança ainda não pertence a este meio televisivo, ela está naturalmente excluída do grupo. Seus companheiros dizem:

— “*Você não sabe brincar!*” “*Não é assim que brinca!*”!

Segundo Piaget, a imitação é o primeiro passo para o aparecimento do esquema simbólico da criança e a partir dele é gerado o comportamento simbólico: a criança brinca sem que ela tenha necessidade do objeto ou de que a pessoa imitada esteja presente. O jogo simbólico serve para transformar alguma coisa real naquilo que é desejado, ele é espontâneo.

O mais preocupante é que as crianças sabem que os super-heróis têm uma longa vida, têm poderes. No bailado, em qualquer ação perigosa, eles acionam seus super-poderes que lhes trarão à vida novamente. Eles voam, circulam numa velocidade alucinante. Nascem em seus corpos armamentos que podem destruir o inimigo. Afinal eles têm o poder. Nada irá lhes acontecer.

Nos dias de hoje, os “heróis” têm corpos metálicos, com parafusos que emendam as peças que foram construídas para formar os seus corpos indestrutíveis. São



peças que são adaptadas, transformadas em membros com terminações pontiagudas. São fabricadas, não têm alma e podem morrer e viver quantas vezes forem necessárias.

Os olhares são congelados, não piscam e provocam uma sensação estranha. Eles têm características próprias e suas histórias são violentas. Em todos os desenhos do gênero os personagens têm olhos grandes, congelados, não piscam, os cabelos são espetados para cima, elevando a tensão, são coloridos em cores quentes, elevando ainda mais a adrenalina.



Segundo a Gestalt, o movimento é a resposta de todo o organismo, ele é concebido como uma totalidade ao estímulo interno ou externo. Qualquer movimento ou mudança que ocorre nele ou em suas partes influi no funcionamento e na expressão de todo o organismo.

Outro teórico que estudou sobre o corpo foi Wallom. Ele trata de psicomotricidade e afetividade e diz que as emoções são proprioplásticas; conforme é a personalidade de uma pessoa, suas emoções ou seu modo de ver como a vida modelam o seu corpo.

Em suma, os teóricos trazem algumas respostas a respeito do desenvolvimento infantil, mas nossas crianças passam por um momento diferenciado na história de sua época, a tecnologia a serviço do homem, trouxe determinadas questões que ainda estão sendo analisadas, discutidas e infelizmente não estamos prontos para enfrentá-las. As consequências serão vistas nas próximas gerações, e quem sabe alguém lembrará de que uma das causas da violência de que estará sendo vítima é a exposição a que as crianças de hoje estão submetidas. Um elenco de temas impróprios e sem censura com que a mídia contemporânea não se preocupou.

Enquanto isso: Como está o corpo das nossas crianças ?

Triglicérides não são mais coisas de adultos! Elas passam mais de quatro horas por dia diante do fenômeno, deixam seus corpos aprisionados aos modelos irreais que tudo podem. Acabam se destruindo, vitimadas pelo sedentarismo. Em suas mentes continuam a fazer movimentos que na realidade jamais conseguirão.

2.4 OUTROS EFEITOS SUBLIMINARES?

Como o antigo marinheiro Popeye, que também toma seu espinafre, para ter a mulher amada e tirá-la de seu eterno rival, Brutus. Os desenhos usam muito dos recursos das vitaminas, mas só que em estilos mais modernos, elas se transformaram em cápsulas.



MACKENZIE

O herói ingere anunciando seu desejo: “*Vou tomar três pílulas que são suficientes para obter meus poderes!*” (poderes estes, que estão além das possibilidades normais de um ser humano).

Mas, enquanto desenho, o personagem *vai poder tudo*.

E as nossas crianças o que pensam? Lembram do João 7 anos, no início do texto? Ele pensa que pode ficar “rapidinho”!

Para adquirir poderes eles colocam seus pés no chão, enterrando-os e a terra treme, como se fosse um terremoto, mas o efeito especial do filme para significar a força do poder é transmitido por uma mexida na película no sentido vertical. Paralisam a imagem do herói e o desenho fica oscilando, acompanhado “da música de efeito”. Agora ele tem poder !

Alguma semelhança com as drogas?

Neste mundo fictício, onde o poder só é adquirido se houver destruição, ou onde o poder significa comandar para ter tudo. Mais triste, o poder significa matar ou morrer, não tem importância. Logo após na próxima cena o vilão já está recuperado, construindo outra arma indestrutível para combater o lado do bem, que por sua vez, busca armadilhas ou armas para combater o mal sem importar quantos foram mortos.

Como as crianças vêm isso ?

Alguma coisa mais séria pode acontecer com elas. Dados recentes revelam o que ocorreu no Japão no dia do lançamento do Pokemon: ao utilizar uma certa combinação de cores, as crianças tiveram reações neurológicas e o número de convulsões foi assustador. O que acontecia durante um ano, foi registrado apenas numa só noite.

Este fato foi constatado por físicos, que analisaram a combinação de luzes coloridas que eram emitidas do coração do inofensivo animalzinho e provocou tal surto. Imediatamente a empresa modificou as cores e não houve mais o efeito.

As crianças são cobaias dessa Indústria ?

3 BRINCAR E UM MODO DE FUGIR DA REALIDADE?

Ferrés (1998) diz que a televisão, de alguma forma, substitui a função materna, além de ocupar um lugar de destaque dentro do lar. Como uma mãe apática que não exige nada em troca, só que fiquemos sentados, passivos. Não precisa questionar. Ela alimenta o imaginário infantil com todo tipo de fantasia ou contos. E sem dúvida, hoje estamos sendo alvo de um tipo de desenho que tem o poder de anestesiarmos nossos filhos, enquanto nós, pais, nos ocupamos dos nossos afazeres.

[...] a doutrina da imaginação na infância, é necessário enumerar de forma resumida os principais momentos do desenvolvimento da consciência da criança desde a infância precoce e acompanhar sua evolução. Estes momentos são vários. Piaget, assim como os demais pesquisadores, é tributário de Freud. Segundo esse ponto de vista, a forma primária de imaginação é constituída pela atividade subconsciente, distinta do



pensamentos realistas, que é uma atividade subconsciente, distinta do pensamento realista, que é uma atividade consciente. Para estes autores, a diferença consiste em que no pensamento realista a pessoa se dá conta dos objetivos, das tarefas e dos motivos que põe em ação. Em contrapartida, o pensamento que rege a fantasia não tem consciência das tarefas, objetivos e motivos principais – tudo isso permanece na esfera subconsciente na atitude diante da realidade. A consciência realista desenvolvida prepara nossa atividade relacionada com a realidade. A imaginação é uma atividade que, neste sentido, manifesta por completo o princípio do prazer, ou seja, sua função é outra. A terceira diferença consiste para eles em que o pensamento realista pode ser comunicado com palavras, é social e verbal (VIGOTSKY, 1999b, p. 116).

Os brinquedos estão abandonados em suas caixas. Os quintais, as praças ou *play-grounds* estão sem os gritinhos conhecidos da alegria do brincar. **Nossas crianças não sabem mais brincar.**

O que eles fazem e aprendem enquanto isso? Talvez eles produzam o prazer de saber e sentir-se integrados dentro de uma coletividade que tem poder.

Alguns estudiosos mais radicais vêem a TV como uma nova religião. Como se não bastassem prometem o paraíso.

Um modo de fugir da realidade ?

Por que eles fazem tanto sucesso ?

Os desenhos animados, no Japão, têm como objetivo, uma diversão ou um modo de fugir da rotina, muitas vezes ela é pesada para os adolescentes e adultos inseridos em um mercado de muita competição.

Cada sociedade oferece, à sua maneira, mecanismos de fuga para seu povo. Como o Brasil oferece o futebol, o Japão oferece *o manga* – histórias em quadrinhos e os desenhos animados (animês). Eles são dirigidos às diversas idades e cada uma com suas características. Na verdade, os desenhos animados não são feitos apenas para as crianças. Normalmente, os mais violentos são voltados para o público masculino e jovem, desde adolescentes até pessoas com cerca de 20 anos. Estes estilos de desenhos são os que mais fazem sucesso no Brasil, e esses nossas crianças assistem, os que são destinados para os adolescentes, com exceções como *Pokemon*. Portanto, quem faz a programação das TVs brasileiras tem boa parte de responsabilidade, não se importa com o código de censura, exhibe uma série que, inicialmente foi concebida para a faixa dos adolescentes, para um público de faixa etária menor, o que é inadequado e desrespeitoso.

As histórias voltadas aos garotos enfatizam a competição, mas o herói enfrenta tudo com o espírito do samurai, aquele guerreiro japonês para quem a honra e a lealdade são valores muito importantes. Esse espírito está presente, seja em tramas envolvendo esportistas ou até mesmo lutadores salvadores do mundo, como é o caso de *Goku* em *Dragon Ball Z*. O desenho mais assistido de 2003, conforme a pesquisa feita na escola é *Yu-Gui-Ho*.

Para as adolescentes japonesas, os desenhos trazem uma fuga de realidade, pois elas são submissas em suas relações amorosas com os homens e suas heroínas demonstram independência.



Em ambos os sexos, os desenhos mostram os sonhos dos adolescentes, pode-se notar a vontade que eles têm em fugir das cidades grandes. A maior queixa dos pais e até da imprensa é a exposição às cenas de lutas provocadas pelos “animês”. Por que haveria tantas batalhas nos desenhos, geralmente associados às crianças?

4 E AGOOOOORA?

Jimenez Peña (1999, p. 40) comenta:

Nessa sociedade de incertezas e provisoriedade é preciso que o homem assuma um papel ativo, situando-se corretamente diante dos fatos e do próprio conhecimento de modo a não se deixar levar, de forma desgovernada, pela corrente da mudança desenfreada em que se vê envolvido.

Os avanços tecnológicos que tratamos, aliados a globalização, de fato, são questões atuais que precisam ser debatidas com certa urgência em todos os setores da sociedade, pois atinge uma boa parcela da população mundial em fase de desenvolvimento.

Pais e educadores estão muito desinformados com relação aos desenhos infantis. Precisamos tornar mais críticos esse olhar e essa escuta, porque fatos trágicos têm acontecido com uma certa brevidade e ficamos estarecidos, quando sabemos que uma de nossas crianças os cometeu.

Infelizmente, a programação oferecida ao público infantil não leva em consideração uma fundamentação teórica dos elementos pedagógicos e/ou dos psicológicos. Sua meta é verificar como está o seu elemento principal, o Ibope, que retorna em lucros, muito lucros. E assim, as nossas crianças assistem TV, programas acima de sua faixa etária, sem que ninguém os comente. “Dominar a linguagem da televisão para não ser dominado pôr ela. Perceber os truques da telinha, compreender suas técnicas de persuasão, desmontar sua magia para ver como funciona” (BELLONI, 2001, p. 68).

Quais as influências desses efeitos em nossas crianças?

Como poderemos trabalhar tais questões?

O que ocorre entre essa máquina e a criança?

Por que será que o mundo está tão violento?

Não é o caso de procurar e encontrar os culpados por esses fenômenos, mas gostaria de sensibilizar as pessoas responsáveis pelas crianças que estão agora assistindo, anestesiadas, a tais desenhos.

O mal não está na televisão, mas sim no que não está sendo feito para que as nossas crianças vivenciem momentos lúdicos mais saudáveis.

É necessário, com uma certa urgência, sentar junto, criticar estas formas de desenhos.



E a escola pode ajudar seus alunos e os pais.

E nos espaços universitários, os professores precisam trabalhar com os futuros pedagogos, médicos, advogados

A escola pode trabalhar criticamente as formas de desenhos com os seus alunos.

Podemos abrir um espaço para discussão. Nele nem só as nossas crianças estão envolvidas, todos estarão envolvidos, quase todos nós somos telespectadores anestesiados.

O telespectador espera, a emissora mostra, ela marca encontro a todo momento, o telespectador anestesiado faz sua agenda de acordo com ela. Ela o hipnotiza. Dita normas de comportamentos e valores, subliminarmente, faz a ditadura da moda e o telespectador assiste a tudo insatisfeito. Mas tem uma solução: continuar anestesiado, agendando novos horários.

Vamos seguir anestesiados sabendo mais da vida dos artistas e atores do que de nossos filhos ?

Ou morar na casa dos artistas? Ou ser espião do *Big Brother* ?

Estamos assim. Nossas crianças e nós...

A mídia assume uma ocupação em nosso dia-a-dia.

NÓS VAMOS DEIXAR ?

É para pensar?

Em 1966, quando esse tema foi abordado mobilizou o espaço da escola com grande polêmica, principalmente por parte dos pais, porque novos olhares surgiram em relação aos programas infantis.

Barbosa (1999) diz que a família e a escola ainda desempenham um forte papel importante na formação da criança, e ambos podem, e devem assumir a tarefa de aprender e de ensinar as crianças a aprenderem a assistir TV.

Uma das maneiras, seria levar os programas às salas de aula, e/ou os pais assistirem TV com seus filhos, sendo parceiros da escola, falando uma mesma linguagem, com informações obtidas nas reuniões de pais e mestres sensibilizando-os para ver como os seus filhos estão se divertindo.

Não podemos deixar nossas crianças como o João, que acredita no mundo dos desenhos e fica nervoso quando explicamos a técnica que é elaborada. Ele não admite, quer continuar acreditando que seus heróis são reais.



Media can do everything but children think they can

ABSTRACT

This article has as objective to take the reader to reflect on it influences of the media in relation to the infantile development in the emotional aspects affective, intelligence, and the formation of values. Comments will be located in the used ways of languages in the dialogues, images, sounds and gestures lived up drawing display the irresponsibility to them that the codes are worked and directed the infantile public of machiavellian form. Suggestions will be indicated for parents and schools preventing that damage is not so bad.

Keywords: Children. Midia. Power.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. *Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: Pioneira: Thompsom Learning, 2002.

ARIÈS, Pierre. *A história social da família e do adolescente*. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1998.

BELLONI, Maria Luiza. *A formação na sociedade do espetáculo*. São Paulo: Loyola, 2002.

_____. *O que é mídia-educação*. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

BOCK, Ana Mercês B.; FURTADO, Odair; TEXEIRA, M^a de Lourdes T. *Psicologias*. São Paulo: Saraiva, 1999.

FERNANDEZ, Alicia. *A inteligência aprisionada*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001

FERRÉS, Joan. *Televisão e educação*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

IBERNÓN, Francisco. *Formação docente e profissional: formar-se para a mudança e a incerteza*. São Paulo: Cortez, 2002.

JIMENEZ PEÑA, Maria de los Dolores. Novos modos de conceber o aprender. In: _____. *Formação continuada de professores na escola: o desafio da mudança a partir da avaliação da aprendizagem*. 1999. Tese (Doutorado)—Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1999.

SPERLING, A.; MARTIN, K. *Introdução à Psicologia*. São Paulo: Pioneira, 1982.

TAME, David. *O poder oculto da música*. São Paulo: Cultrix, 1975.



VIGOTSKY, L. S. *O desenvolvimento psicológico na infância*. São Paulo: Martins Fontes, 1999a.

_____. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1999b.

WADSWORTH, Barry J. *Inteligência e afetividade da criança na teoria de Piaget*. São Paulo: Pioneira, 1997.

WALLOM, Henri. *A formação do pensamento na criança*. São Paulo: [s. n., s.d.].

