

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E EDUCAÇÃO**

SILVANA DE MENEZES PEREIRA DIAS

A INFLUÊNCIA DA MÍDIA NO COMPORTAMENTO INFANTIL

**São Borja
2025**

SILVANA DE MENEZES PEREIRA DIAS

A INFLUÊNCIA DA MÍDIA NO COMPORTAMENTO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pós-Graduação Lato Sensu – Especialização em Mídia e Educação da Universidade Aberta do Brasil/Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídia e Educação.

Orientador: Prof. Me. Maria Elaine Leon

**São Borja
2025**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

DS586i Dias, Silvana de Menezes Pereira

A INFLUÊNCIA DA MÍDIA NO COMPORTAMENTO INFANTIL / Silvana de
Menezes Pereira Dias.
18 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Especialização)-- -
Universidade Federal do Pampa, ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E EDUCAÇÃO,
2025.

"Orientação: Maria Elaine Leon".

1. Mídia-educação.. 2. Influência da mídia. 3. Escola paralela.. I. Título. D

SILVANA DE MENEZES PEREIRA DIAS

A INFLUÊNCIA DA MÍDIA NO COMPORTAMENTO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pós-Graduação Lato Sensu – Especialização em Mídia e Educação da Universidade Aberta do Brasil/Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídia e Educação.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 20/11/2025.

Banca examinadora:

Prof. Mestre Maria Elaine dos Santos Leon
Orientador
UNIPAMPA

Documento assinado digitalmente
 **MARIA ELAINE DOS SANTOS LEON**
Data: 11/12/2025 19:14:23-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr^a. Adriana Duval
UNIPAMPA

Documento assinado digitalmente
 **ADRIANA RUSCHEL DUVAL**
Data: 11/12/2025 20:22:27-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Esp. Clotilde Panciera Grazziotin
(EMEI Cecília Meireles)

Documento assinado digitalmente
 **CLOTILDE PANCIERA GRAZZIOTIN**
Data: 13/12/2025 12:05:00-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

A INFLUÊNCIA DA MÍDIA NO COMPORTAMENTO INFANTIL

Resumo

A mídia, como "escola paralela" no cotidiano infantil, reconfigura o tempo e o espaço familiar, exercendo uma influência central no desenvolvimento de crianças de 2 a 5 anos. Diante disso, essa pesquisa qualitativa, exploratória e bibliográfica buscou aprofundar o conhecimento sobre a influência da mídia no comportamento infantil, focando em: como a escola pode mediar criticamente os efeitos da mídia e transformar seu uso em uma ferramenta positiva de aprendizagem?

O objetivo dessa pesquisa foi investigar como a mídia pode influenciar positivamente o comportamento e o desenvolvimento das crianças. O estudo demonstrou que, se a mídia for usada de maneira intencional, ela tem um grande potencial. Por exemplo, nos episódios utilizados para realizar a pesquisa as crianças assimilaram hábitos saudáveis como higiene e a superação de medos como a visita ao médico.

Ao transformar conceitos complexos em práticas lúdicas e atitudes protagonistas, a prática educativa pode usar a mídia como uma ferramenta potente para aprendizagens das crianças.

Palavras-chave: Mídia-educação, Influência da mídia, Comportamento infantil.

Abstract

The media, acting as a "parallel school" in children's daily lives, reconfigures family time and space, exerting a central influence on the development of children aged 2 to 5 years. Given this, this qualitative, exploratory, and bibliographic research sought to deepen knowledge about The Influence of Media on Child Behavior, focusing on: how can schools critically mediate the effects of media and transform its use into a positive learning tool?

The objective of this research was to investigate how media can positively influence children's behavior and development. The study demonstrated that, when media is used intentionally, it holds great potential. For example, in the episodes utilized for the research, children assimilated healthy habits, such as hygiene, and overcame fears, such as visiting the doctor.

By transforming complex concepts into playful practices and proactive attitudes, educational practice can utilize media as a powerful tool for children's learning.

Keywords: Media Education, Media Influence, Child behavior

1 INTRODUÇÃO

Os diversos meios de comunicação têm provocado mudanças comportamentais e culturais. Nota-se que a percepção da realidade e o desenvolvimento dos processos mentais são alterados pela forma como a mídia apresenta os significados. Neste trabalho, você encontrará reflexões sobre o tema.

Sendo que os meios de comunicação alteram significativamente os padrões comportamentais e cognitivos, instalando-se como uma "escola paralela" que reconfigura o tempo e o espaço familiar. A mídia manifesta-se em diversas formas (caixa mágica, babá eletrônica), criando vínculos complexos na vida doméstica. Dada a significativa exposição de crianças em idade pré-escolar (2 a 5 anos) às telas, torna-se crucial investigar o impacto dessa presença.

A pesquisa tem como objetivo geral investigar como a mídia pode ser utilizada como uma ferramenta para influenciar positivamente o comportamento e o desenvolvimento infantil na escola. Através de um referencial teórico e da análise da pesquisa, trazendo informações sobre recepção dos programas infantis, buscamos identificar formas lúdicas de apropriação midiática. O foco é compreender a influência da mídia no comportamento das crianças, diminuindo a crescente dependência das telas e os relatos de frustração/ansiedade, mas promovendo um uso consciente e saudável da tecnologia.

2 METODOLOGIA

Este estudo adota uma abordagem qualitativa, exploratória e bibliográfica. A pesquisa exploratória visa proporcionar uma visão geral e aprofundar o conhecimento sobre a temática da influência da mídia na educação infantil. A pesquisa bibliográfica, por sua vez, será realizada a partir de um levantamento de

referenciais teóricos sobre mídia-educação, desenvolvimento infantil e o papel da tecnologia na contemporaneidade.

3.1. Procedimentos e Técnicas de Coleta de Dados

Para a coleta de dados, serão utilizadas as seguintes técnicas:

- **Análise Documental:** Análise de artigos científicos, livros, documentos oficiais (como a BNCC) e estudos sobre a relação entre mídia e infância.
- **Levantamento de Conteúdos:** Seleção de uma amostra de programas televisivos infantis, a partir de sua relevância e popularidade junto ao público pré-escolar.
- **Categorização:** Classificação dos conteúdos midiáticos selecionados de acordo com temas, linguagem e recursos visuais e sonoros.

3. ANÁLISE DE DADOS

A análise dos dados será realizada por meio da Análise de Conteúdo, conforme a metodologia de Laurence Bardin. Essa técnica permitirá uma abordagem sistemática e objetiva das informações coletadas, com o objetivo de identificar padrões, temas recorrentes e significados presentes nos programas analisados.

3.1. Delimitação da Amostra

A amostra de programas escolhida para análise incluiu as séries "O Show da Luna!", "Peixonauta" e "Doutora Brinquedos", representando a diversidade de gêneros da mídia infantil atual. A seleção dos episódios deu-se por meio do interesse das crianças, que trouxeram suas curiosidades para a sala e, junto à pesquisadora, definiram o material.

Foram analisados: "O Show da Luna!" (Produção brasileira, TV PinGuim, ca. 2016): Episódio "Uma Mão Lava a Outra" (11 min.), focado em germes. "Peixonauta" (Produção brasileira, 2009): Episódio "O Caso da Criatura Perdida" (12 min.). Doutora Brinquedos (2016): Episódio "A Doutora Fica Doente" (22 min.).

A escolha baseada no interesse infantil garantiu uma investigação mais relevante e engajada.

3.2. Questões Norteadoras da Pesquisa

Esta pesquisa foi guiada pela seguinte questão:

- Como a escola pode mediar criticamente os efeitos da mídia e transformar o seu uso em uma ferramenta positiva de aprendizagem?

3.3. Resultados

A pesquisa foi realizada em uma turma de Educação Infantil de 5 a 6 anos, em uma escola pública no turno da manhã, composta por 15 crianças (9 meninos e 6 meninas).

O ponto de partida da investigação foi o desafio da higiene e autocuidado. Observou-se que as crianças apresentavam resistência e questionamentos ao serem solicitadas a lavar as mãos, especialmente após tocarem o rosto. Ao serem informadas pela pesquisadora sobre a presença de "sujeira e germes" nas mãos, a turma questionou: **"O que são germes?"¹**

A partir dessa curiosidade, iniciou-se uma investigação. O grupo foi convidado a escolher entre o livro "Cid, o Pesquisador" ou o episódio "Uma Mão Lava a Outra" da série "O Show da Luna!". As crianças escolheram o episódio, que serviu como ponto de partida para questionamentos sobre os lugares onde os germes poderiam estar. A investigação se desdobrou em propostas práticas, como o uso do computador e do microscópio para verificar o que poderia ser encontrado nas mãos.

Outros episódios foram utilizados para explorar temas trazidos pelas crianças: "Peixonauta", "O Caso da Criatura Perdida": Este episódio levou as crianças a investigarem como se localizar com a bússola. A investigação surgiu após a turma buscar informações sobre animais que coexistiram com os dinossauros (como o ornitorrinco) e expandiu-se para a leitura de mapas e o uso da bússola em experiências de localização.

Doutora Brinquedos, "A Doutora Fica Doente": O episódio que trata da visita ao médico foi fundamental para reforçar a importância do autocuidado e da higiene antes das refeições, um ponto que a turma precisava ser constantemente lembrada.

¹ Pergunta dos alunos.

O processo demonstrou a eficácia de utilizar a mídia como ponto de ignição, transformando o conteúdo assistido em um rico processo de investigação e aprendizagem ativa.

Dessa maneira, a mídia, é a parte essencial da cultura contemporânea, são cruciais na produção e transmissão de conhecimento. Ela atua como sofisticados dispositivos de comunicação que exercem grande influência social, funcionando como uma "escola paralela" que molda a percepção da realidade, o aprendizado e a forma como as novas gerações compartilham informações. Portanto, a capacidade de usá-las de forma crítica e criativa é indispensável para o pleno exercício da cidadania.

É possível utilizar esses recursos de forma intencional e educativa. O programa animado "O Show da Luna!", por exemplo, usa uma linguagem simples para apresentar conceitos científicos, estimulando a reflexão nas crianças. No episódio sobre "Germes", elas são desafiadas a levantar hipóteses e aprendem conceitos complexos de forma divertida e acessível, demonstrando o potencial da mídia para incentivar o pensamento crítico.

De forma semelhante, "Peixonauta" se alinha perfeitamente com a ideia de usar a mídia como ferramenta de educação. O programa explora a curiosidade das crianças sobre o fundo do mar de uma maneira envolvente, apresentando informações científicas de maneira simples e acessível. A narrativa de "Peixonauta" estimula a investigação, o raciocínio lógico e o trabalho em equipe, transformando o entretenimento em um processo de aprendizagem ativo.

Ao apresentar esses programas para crianças de 5 anos, foi possível observar uma grande curiosidade e um engajamento notável. Os vídeos as auxiliaram a compreender o mundo de forma científica e as incentivaram a levantar hipóteses e formular questionamentos. Ao trabalhar o tema dos germes com "O Show da Luna!", por exemplo, uma criança questionou se haveria germes e bactérias na saliva ("Prof, os germes também estão no **cuspi**²?"). Esse questionamento iniciou uma nova investigação, comprovando o potencial da mídia para sanar e, sobretudo, desencadear novas curiosidades nas crianças.

Ao iniciar a pesquisa sobre o tema "Germes" "cuspi", utilizamos como recurso motivador o desenho animado "Doutora Brinquedos". A série se mostrou altamente eficaz ao auxiliar as crianças na compreensão da importância do trabalho em

² Fala literal do aluno.

equipe, da amizade, e, principalmente, do autocuidado, da higiene pessoal e do bem-estar.

A mediação do desenho estimulou a brincadeira de faz de conta, na qual as crianças passaram a protagonizar cenas de cuidado. Ao brincarem de "Doutora Brinquedos", reproduziram falas de conscientização, como a importância de "cuidar das bonecas", "ir ao médico" e "tomar os remédios corretamente".

O episódio demonstrou o potencial da mídia em fomentar a assimilação de hábitos saudáveis e a superação do medo do ambiente médico, transformando conceitos complexos em práticas lúdicas e atitudes protagonistas.

De acordo com Belloni e Gomes (2008), o papel do educador não é afastar a criança da tecnologia, mas sim mediar e qualificar essa interação. Ao entender que os pequenos se apropriam dessas "máquinas maravilhosas" com a mesma curiosidade com que exploram o mundo físico, o professor pode integrar a tecnologia de forma intencional e criativa, transformando-a em uma ferramenta potente para o desenvolvimento e a construção de novos saberes.

Os estudos de Piaget (1936) são cruciais para entender que a relação da criança com a tecnologia não é um fenômeno novo, mas uma manifestação de processos cognitivos já existentes. A forma como a criança explora um *tablet*, por exemplo, é análoga à maneira como ela investiga um objeto, um animal ou um fenômeno natural para dar sentido ao mundo. Dessa forma, as mídias se tornam mais um dos elementos que a criança usa para construir seus conceitos e desenvolver, em paralelo, a compreensão de seu entorno e de si mesma.

4 CONCEITOS GERAIS E REVISÃO DE LITERATURA

Podemos dizer que a mídia tem sucesso porque é dirigida a determinados esquemas mentais, capacidades cognitivas, estruturas perceptivas e sensibilidades previamente existentes no indivíduo; ela também potencializa e modifica tais esquemas, estruturas, capacidades e sensibilidades.

A mídia em geral, sendo celular, tablete, rádio ou a televisão, transformam os hábitos perceptivos dos telespectadores infantis, quando cria a necessidade de uma hiperestimulação sensorial para captar a sua atenção.

Uma das manifestações mais evidentes de modificação das experiências perceptivas é justamente a multiplicação dos estímulos visuais e auditivos, acelerando o retorno das imagens e os sons.

Na simples estimulação sensorial, na magia dos efeitos visuais obtidos por meio dos mais sofisticados procedimentos eletrônicos interagindo com a música, já dentro do útero materno; somos envolvidos por um ambiente sonoro intenso e estimulante.

A Mídia e a leitura não deveriam ser consideradas práticas opostas, e sim complementares, pois, são atividades culturais e recreativas compatíveis, no entanto seguem parâmetros comunicativos radicalmente diferentes e ativam processos mentais diversos.

A televisão, junto com os celulares, forneceu a gratificação sensorial visual e auditiva; o livro fornece a reflexão. A linguagem verbal é uma abstração da experiência; a imagem é uma representação concreta da experiência.

Se o livro fornece o conhecer, a imagem fornece o reconhecer; o texto oral é especialmente indicado para explicar, o audiovisual é indicado para associar. As diferenças ficam evidentes nas expressões LER e VER. O leitor enfrenta um mundo abstrato de conceitos e ideias; o telespectador enfrenta um universo concreto de objetos e realidade.

A decodificação da imagem é quase automática, instantânea; a decodificação dos símbolos escritos exige complexas operações analíticas e racionais. O leitor deve identificar símbolos abstratos e convencionais, interpretá-los em seu contexto gramatical e memorizar o seu significado, potencializando a capacidade de pensamento lógico, linear, sequencial.

A imagem potencializa o pensamento visual, intuitivo e global. A leitura favorece a capacidade de distanciar-se dos símbolos, a imagem favorece o envolvimento emocional com os símbolos.

Na leitura é o sujeito quem controla a experiência, na televisão ou em outro tipo de mídia como celulares, computador e tablet, são eles que controlam a experiência.

4.1 Revisão de literatura

A mídia impõe-se de fora para dentro; a palavra escrita exige um esforço de penetração, uma atitude de concentração; ao contrário, para os meios eletrônicos basta uma atitude de abertura. Provavelmente uma atitude concentrada dificulta a decodificação dos estímulos eletrônicos. É mais provável ainda que a abertura aprendida durante a exposição dos meios audiovisuais dificulte a concentração exigida pela leitura. É lógico que o espectador assíduo tenha dificuldade para a leitura, ou para a escola em geral.

Tais características levam a crer que a televisão provoca um estilo impulsivo de pensamento ao invés de um estilo reflexivo, assim como a falta de persistência nas tarefas intelectuais. Ferrés, 1996, p. 28).

Nesse contexto, torna-se compreensível que, segundo avaliação nacional do processo educativo, o raciocínio dedutivo das crianças está decrescendo sensivelmente. A mídia desenvolveu sistemas perceptivos diferentes do que a leitura e ativos processos mentais distintos; é lógico que ela crie um outro tipo de respostas se ela favorece a percepção acima da abstração, o sensitivo sobre o conceitual, é natural que tende a provocar respostas mais emotivas do que racionais, com isso as respostas solicitadas pela televisão estão mais certas do “gosto-não-gosto” do que do “concordo-não-concordo”. O intuitivo e o emocional terão primazia sobre o intelectual e o racional.

Segundo Ferrés (1996), a tecnologia acaba com a perspectiva, o observador separado da experiência, do ponto de vista fixo e objetivo, incluindo todas as pessoas em uma mesma experiência envolvendo como a música, uma mudança constante, instantânea. Os movimentos fascinam e envolvem ao mesmo tempo. Buñuel, citado por Ferrés (1996) falava que esses sentimentos de caráter adormecedor bloqueiam a capacidade reflexiva e crítica diante das realidades representadas, uma atitude tátil, de tato visual, fazendo uma aproximação afetiva aos objetivos e subjetivos, até conseguir tocá-los com os olhos, como se o tato se antecipasse à visão:

Tudo ocorre como se o nosso olhar não fosse mais que uma extensão dos nossos dedos, uma antena à nossa frente (FERRÉS, 1996, p. 23).

Uma criança agora tem acesso a um número de informações e experiências muito superiores à de um idoso de outras gerações. As mídias multiplicam as experiências. Um acesso a experiências alheias ou mediadas ocorre, muitas vezes, em detrimento das experiências diretas, substituindo o contato direto com a realidade.

Segundo psicólogos, não nos limitamos a ter experiências, mas que são as nossas experiências. A mídia tende a produzir um efeito de igualdade entre as pessoas e suas experiências. "A cultura industrializada aumenta ao mesmo tempo a maturidade nas crianças e a infantilidade nos adultos" (FERRÉS, 1996, p. 24).

Vai além quando considera que a influência da mídia, está conduzindo ao desaparecimento da infância, quando oferece a todos os acessos de uma forma indiscriminada, as informações que antes estavam reservadas ao adulto, tendem a apagar os sinais particulares da infância.

A gratificação sensorial, proveniente de um bombardeio de estímulos visuais e sonoros. As formas, as luzes e as cores tornam-se gratificações em si mesmas, assim como as músicas e os sons.

Segundo a empresária francesa Germaine Dulac (1994), o cinema compartilha com a música a capacidade de despertar emoções no público pelo simples movimento e ritmo. Contudo, essa gratificação sensorial é potencializada pela exibição constante de personagens sedutores, com suas roupas luxuosas, joias, carros magníficos e banquetes em restaurantes requintados.

Derivada das fábulas e das fantasias, que satisfazem uma necessidade básica: "O mundo da fantasia, dos sonhos, da poesia e das fábulas é tão necessário para a saúde mental como o alimento para o corpo" (FERRÉS, 1996, p. 35).

O indivíduo precisa dos mitos para viver assim como do ar para respirar. Já nos primórdios da humanidade os homens reuniam-se em torno dos primeiros jogos para brincar e contar histórias. Narrativa como evasão, como trégua no combate da vida, era uma forma de dar sentido a ela. "O homem precisa complementar a realidade como um mundo real" (FERRÉS, 1996, p. 98).

A identificação produz-se quando o espectador assume emotivamente o ponto de vista de um personagem, ao considerá-lo um reflexo da sua própria situação de vida ou de seus sonhos ou ideais.

A projeção, no entanto, produz-se quando o espectador coloca uma série de sentimentos próprios (amor, ódio, compaixão, desejo...) sobre alguns personagens

da ficção, o inimigo é odiado e a mulher é desejada, o personagem infeliz é digno de compaixão.

Xavier (2021), ao introduzir o pensamento de Münsterberg, destaca a projeção de sentimentos não sincrônicos no exemplo daqueles despertados por uma criança que ri e brinca à beira de um precipício: o espectador não consegue se identificar com a sua alegria, projetando, ao contrário, sentimentos de medo por um risco do qual a criança não tem consciência.

Todos os espetáculos ativam esses mecanismos psicológicos de uma peça de teatro tem interesse em mobilizar os sentimentos íntimos do espectador e envolvê-lo emocionalmente na história.

No audiovisual o prazer aumenta, com a intensa participação psíquica e afetiva produz-se sem necessidade de compromissos nem riscos, o espectador pode participar de forma indireta em situações perigosas, sofrendo graves perdas, superando obstáculos e usufruindo de um final feliz sem correr o mínimo risco. Em oposição a sua passividade motora, obtêm uma intensa atividade emocional e vice-versa. Foi comprovado que tais mecanismos funcionam de forma inconsciente, independentemente da vontade consciente do receptor. Por exemplo, quando o espectador assiste a um filme ou novela envolve-se emocionalmente na história evitando o sofrimento ou alegria junto dos personagens.

Os espetáculos de humor exemplificam com perfeição os mecanismos de transferências, quando passamos a rir de humoristas cujas humilhações ridicularizamos.

Passamos a rir daquilo que nos humilha, envergonha... Esse processo de transferência ocorre também nos concursos de televisão, os participantes são selecionados tendo em consideração as suas habilidades ou conhecimentos, mas também o seu envolvimento e a sua tolerância à humilhação. Assim, pode-se provocar no espectador todo o tipo de transferência, desde a identificação com o vencedor ou o envolvimento pelo ambicioso até o sadismo com o humilhado.

O sucesso dos concursos e dos jogos na mídia explica-se também pelo envolvimento emotivo que geram em consequência do seu carácter simbólico, limítrofe, contraditório, paradoxal, sempre a meio caminho entre a razão e a sua ausência, a lógica e a imaginação, o acaso e a habilidade, a capacidade e a sorte, liberdade e a regra, a vitória e o fracasso, o esforço e o destino. Os espectadores os vivenciam, de forma inconsciente, como expressão metafórica da sua própria vida.

"Todo o jogo é a representação longínqua da perda de si mesmo para ganhar mais, para ser mais" (FERRÉS, 1996, p. 123).

A existência desse inconsciente coletivo e seu afloramento por intermédio dos meios de comunicações audiovisuais manifestam-se, por exemplo, na existência das estrelas ou no sucesso de alguns tipos de programas demonstra que os mecanismos de identificação e projeção frequentemente funcionam socialmente e não apenas o reflexo de um inconsciente individual, mas também coletivo.

Ao longo da história o indivíduo tem admirado personagens enriquecidos de forma imaginativa por dons aos quais ele aspira e dos quais se vê privado: beleza, fortuna, fama, amor... Deuses do Olimpo, heróis do estádio, cavaleiros, aventureiros ou artesãos... Hoje os heróis são os mitos do cinema, das mídias, da música, do esporte, dos jornais.

A mística da estrela é frequentemente marcada pela tragédia pessoal, visto que a figura pública é condenada a um destino social predefinido. A celebridade deve imitar e até encarnar um papel mítico que a sociedade lhe designou, sacrificando, em muitos casos, o preço de sua própria felicidade em nome dessa representação.

O êxito social do cinema de terror manifesta também os mecanismos de projeção coletiva, é a visão do sofrimento alheio como fonte do próprio bem-estar. Uma espécie de exorcismo, mas, ao mesmo tempo, o espectador projeta sobre os monstros da tela fantasias e angústias, porque de alguma forma esses monstros o fazem lembrar dos seus sentimentos de ódio, inveja, destruição... É tranquilizador que os monstros da tela sejam destruídos por um herói em quem o espectador projeta as dimensões mágicas ou positivas da sua própria personalidade.

O caráter compensatório da experiência de ser espectador torna-se evidente pelo fato de que, tanto individual como coletivamente, quanto mais frustrante ou dura for a realidade, maior será a necessidade de sonhos.

O fato de que os programas exibidos nas mídias de sucesso sejam um reflexo do inconsciente individual e coletivo permite ao educador analisá-los partindo de uma perspectiva psicológica e sociológica, com o envolvimento estético e ético que dela deriva.

O espectador tem consciência de que está assistindo uma ficção, mas vive as sensações como se fosse realidade, isso ocorre porque ele precisa ser enganado para alimentar sua fantasia e imaginação, aceitando as mentiras como se fossem

verdadeiras porque se envolvendo emocionalmente pode elaborar e liberar os seus próprios conflitos internos.

Os sonhos também são vividos como uma realidade, a prova está que os pesadelos provocam terror e medo.

Entre o saber e a credibilidade o espectador envolve-se emocionalmente, mas uma parte de sua mente permanece à margem, encontra-se imerso numa situação semelhante à esquizofrenia, dividido entre o conhecido (sabe que aquilo é uma fantasia) e a credibilidade (precisa vê-lo como se fosse real).

Apesar de saber que os monstros da tela não existem na realidade e nunca poderá existir aceita sua presença na ficção como real, até o ponto de provocarem emoções profundas.

O prazer e o desprazer produzido pelos programas podem ser analisados do ponto de vista do envolvimento emocional do telespectador, satisfazendo suficientemente os seus fantasmas conscientes e inconscientes, de forma a saciar as suas pulsões e, ao mesmo tempo mantendo as dentro de alguns limites, não ultrapassando o ponto mobilizador das suas angústias ou rejeições.

Quando um programa não agrada de forma suficiente o id do telespectador, ou seja, suas pulsões; nesse caso, ele considerará o programa uma obra banal ou monótona. Ou pode ocorrer que o programa satisfaça tão fortemente o id que o superego se sinta obrigado a intervir, nesse caso o telespectador fará uma referência à obra como algo grosseiro ou de mau gosto.

Segundo (FERRÉS, 1996), as preferências dos telespectadores provêm tanto de um exercício da sua inteligência como de seus sentimentos, quando ele escolhe seus heróis ou heroínas, está manifestando as suas ideias, interesses, pulsões, esperanças e problemas. Quando avalia um programa está avaliando a si mesmo, procura na pequena tela um refúgio para sua realidade e acaba se encontrando, mesmo que de uma forma inconsciente.

Conforme ressalta Fischer (2001, p. 113), a urgência do estudo da televisão no contexto educacional é inegável:

Dado que a televisão nos alcança em todo tempo e em toda parte, dado que nenhuma faixa etária, nenhum campo de atuação, nenhuma classe de renda fica imune a ela, dado que a maior parte da população brasileira não tem acesso regular a outras fontes de informação, além do rádio e da TV, não sei que outra realidade contemporânea mereceria, mais do que essa, um tratamento de prioridade educacional.

A mídia-educação é fundamental para a socialização das novas gerações e dos adultos, atuando como um processo de educação ao longo da vida.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo aborda a influência da mídia na vida familiar e infantil, descrevendo-a como uma "escola paralela" que modifica comportamentos e percepções. A mídia se torna um elemento constante no lar, alterando a organização do tempo e do espaço.

O artigo destaca a preocupação com o tempo de tela para crianças de 2 a 5 anos, citando as recomendações da SBP e da AAP de limitar o uso a 1 hora por dia e enfatizando a importância da mediação parental para um uso saudável e consciente da tecnologia.

A mídia-educação está sendo apresentada como um processo essencial e contínuo, tanto para crianças quanto para adultos, que visa promover o uso crítico e criativo da mídia. O texto conclui que a investigação sobre o impacto das mídias é crucial, pois a crescente dependência das telas está ligada ao aumento da frustração e ansiedade nas crianças.

18Além de que a mídia/educação tem um papel importante como um processo contínuo e essencial para a cidadania, destacando que as mídias influenciam na percepção e no aprendizado.

A mídia pode ser utilizada de forma intencional e educativa, citando como exemplos os programas infantis "O Show da Luna!" e "Peixonauta". Ambos são apresentados como ferramentas que usam linguagens simples para estimular a curiosidade, o pensamento crítico e o raciocínio lógico em crianças, transformando o entretenimento em um processo de aprendizagem ativo.

O estudo também ressalta, com base em Belloni e Gomes (2008), que o papel do educador é mediar a relação da criança com a tecnologia, e não afastá-la. A conexão com a teoria de Piaget reforça essa ideia, mostrando que a interação da criança com as mídias é uma manifestação natural de seus processos cognitivos de exploração do mundo.

REFERÊNCIAS

- BELLONI, Maria Luiza; GOMES, Nilza Godoy. Infância, mídias e aprendizagem: autodidaxia e colaboração. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 29, n. 104, p. 717-746, out. 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/TnqxLwrqkSJc6CmgLf8dMgg/>. Acesso em: (11 de agosto de 2025, às 17:46)
- BELLONI, Maria Luiza; BÉVORT Evelyne ; **Mídia-educação: Conceitos, História e Perspectivas"**, de foi publicado em setembro/dezembro de 2009, na revista *Educação e Sociedade*, vol. 30, n. 109.
- COLODA, Santos Carlos / VIAN, Itamar Navildo. **Cinema e TV no ensino**. Porto Alegre, Sulina, 1972.
- DULAC, Germaine. **Écrits sur le cinéma (1919-1937)**. Paris: Éditions Paris Expérimental, 1994.
- FERRÉS, Joan. **Televisão sublimar: socializando através de comunicações despercebidas**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1998.
- FERRÉS, Joan. **Televisão e educação**. Tradução de Fátima Murad. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.
- FUSARI, Maria Felisminda de Rezende: **O educador e o desenho animado que a criança vê**. Coleção educar, 3. São Paulo, Loyola, 1985.
- PENTEADO, Heloísa Dupas: **Televisão e escola: conflito ou cooperação?** Coleção Educação Contemporânea. São Paulo, Cortez, 1991
- PIAGET, Jean. **O Nascimento da Inteligência na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, [1936](#).
- SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA (SBP). **Manual de Orientação: #MenosTelas#MaisSaúde**. São Paulo: SBP, 2019. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/22246c-ManOrient_-_MenosTelas_MaisSaude.pdf . Acesso em 15 out. 2025.
- XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.