

CRIANÇAS E MÍDIAS DIGITAIS: ENTRE RÓTULOS E EXPLICAÇÕES

Neuvani Ana do Nascimento

Resumo:

Esse artigo aborda diferentes percepções e posicionamentos assumidos por estudiosos acerca das relações dos sujeitos sociais com as tecnologias, analisando-se, principalmente, as relações estabelecidas pelas crianças pequenas com as mídias digitais e da influência destes recursos no desenvolvimento infantil. Assim, parte-se dos estudos apresentados pelos pesquisadores Postman (1999), Buckingham (2007), Tapscott (1999), Veem e Vrakking (2009) e Prensky (2010), articulando os conhecimentos produzidos por eles com a análise sociológica dos usos e apropriações empreendidas por Cardon (2005), Belloni (2010) e Peixoto (2012). Pesquisa bibliográfica, realizada em nível de mestrado, com análise qualitativa, cujo objetivo principal foi conhecer estudos desenvolvidos em torno da integração das mídias digitais ao cotidiano das crianças.

Palavras-chave: Criança, mídias digitais, desenvolvimento infantil

Introdução

O enfoque ora apresentado constitui-se em pequeno recorte de uma pesquisa em nível de mestrado cujo objetivo principal foi conhecer estudos desenvolvidos em torno da integração das mídias digitais ao cotidiano das crianças. Tema que se constitui em objeto de debate em diferentes perspectivas e por diferentes setores da sociedade, despertando, assim, uma série de interrogações acerca do acesso das crianças - cada vez mais cedo - às diversas mídias. Tais estudos buscam compreender o alcance das possibilidades oferecidas pelas mídias digitais à formação da criança e de como esses recursos podem, efetivamente, contribuir para a motivação da aprendizagem.

No debate sobre este tema, delineiam-se estudos em diferentes perspectivas teóricas que, ao mesmo tempo, buscam entender as mudanças sociais geradas pela integração das TIC às diversas práticas sociais e que interrogam sobre as potencialidades e prejuízos dessa integração no comportamento das crianças. Trata-se de um tema investigado por estudiosos da comunicação, da sociologia, da psicologia, da antropologia, da educação e de áreas afins.

Crianças e mídias digitais

Há uma grande diversidade de conteúdos presente nas pesquisas envolvendo essa temática. Encontram-se estudiosos cujas pesquisas apresentam fortes argumentos na defesa da integração das TIC à educação das crianças, vendo-as como uma fórmula mágica, capaz de contribuir para a superação da crise que vive a educação brasileira. Essas pesquisas atribuem aos instrumentos tecnológicos um caráter transformador. Outros estudiosos seguem uma linha investigativa cujos resultados demonstram uma visão pessimista dessas possibilidades, colocando a criança em uma posição de vulnerabilidade diante do desenvolvimento desses recursos. Em uma terceira

perspectiva, estão pesquisadores que buscam entender a relação das crianças com as TIC a partir das formas de apropriação, considerando a configuração de relações recíprocas entre as tecnologias e os sujeitos.

Buckingham (2007), que desenvolveu suas pesquisas com crianças do Reino Unido, aponta questões importantes a respeito da influência das mídias digitais no desenvolvimento da criança.

Segundo o autor, o surgimento das novas formas de comunicação e informação vem causando reações quase esquizofrênicas naqueles que de alguma forma estão ligados às crianças, sejam pais ou profissionais que atuam com elas. Destacam-se, em seus estudos, duas correntes antagônicas que, embora se assemelhem por apresentarem em sua essência um determinismo tecnológico, fazem uma análise ambivalente das causas e consequências do acesso das crianças às novas mídias.

De um lado uma corrente pessimista que atribui a essas mídias um poder de influenciar negativamente o comportamento das crianças, principalmente nas relações sociais, culturais, afetivas e cognitivas. Os teóricos dessa linha de pensamento, tais como Postman (1999), responsabilizam os meios de comunicação, principalmente a televisão, por um suposto desaparecimento da infância. Muitos buscam nas pesquisas desenvolvidas por Postman (1999) fundamentos para sustentar suas posições contrárias ao acesso das crianças aos conteúdos midiáticos. Esse por sua vez buscou, nos pressupostos teóricos apresentados por Philippe Ariès, acerca do surgimento da ideia de infância, argumentos para demonstrar onde, em que período histórico surge a ideia de infância e porque, com o desenvolvimento tecnológico o conceito de infância ficou obsoleto.

Postman (1999) faz uma análise do surgimento e evolução do conceito de infância, bem como, das causas, de seu desaparecimento. Para tanto, o autor percorre um caminho histórico da gênese do conceito de infância, defendendo-o como um artefato social, criado pela modernidade, que foi, de acordo com cada época, “enriquecida”, “negligenciada”, “degradada” (POSTMAN, 1999, p. 66), dependendo, assim, de cada nação e dos cenários sociais, econômicos, culturais e feitos históricos. Em sua perspectiva, a criação e desenvolvimento da prensa tipográfica e, conseqüentemente, a difusão dos conhecimentos escritos, influenciou diretamente na construção da ideia de infância. Dessa forma, assevera que com o desenvolvimento desse novo veículo de disseminação da linguagem escrita, a leitura passou a constituir-

se em uma espécie de ponte de acesso à vida adulta, que dar-se-ia pela capacidade ou não de dominar a linguagem escrita.

Nessa análise, ele apresenta elementos que demonstram o porquê desse desaparecimento estar intimamente ligado ao acesso das crianças, ainda precocemente, às mídias e do impacto desses meios no seu desenvolvimento. Ele afirma que “as janelas para o mundo” estão abertas para as crianças em razão de todo tipo de informação – antes controladas pelos adultos – está cada vez mais disponível. Isto implica também em malefícios, por exemplo, no que diz respeito ao encurtamento das fronteiras entre infância e a idade adulta.

O autor é enfático em afirmar que a disseminação da informação, decorrente, principalmente, da televisão (um dos meios mais difundidos de comunicação) fez com que a infância fosse ficando obsoleta, já que desaparece a *linha divisória entre adulto e criança*. Os costumes e comportamentos, a linguagem, os desejos, atitudes e percepção da realidade, bem como os jogos e brincadeiras tradicionais e tipicamente infantis são, nessa análise, afetados e desaparecem com a disseminação dos conteúdos midiáticos.

Dessa forma, ele apregoa, veementemente, os malefícios do acesso indeterminado das crianças aos recursos de mídias, principalmente à televisão. Esse veículo e suas mensagens constituem o principal objeto de pesquisa dos estudos e publicações do referido autor, bem como, de inúmeros outros trabalhos que, incansavelmente e por muito tempo, buscaram tematizar o poder negativo das mídias na formação das crianças.

Observa-se que a ideia de infância como uma construção social norteia os trabalhos desenvolvidos pelo autor, hora referido, todavia há que se perguntar qual o lugar que a infância ocupa nessa análise, quando é apresentada como uma construção social e histórica, porém passível de ser radicalmente transformada pela influência dos conteúdos veiculados nas mídias? Não persiste aí uma visão universalizada da criança, vista como sujeito frágil, imaturo, inocente, dependente e vulnerável.

A tese do desaparecimento da infância e a vinculação desse fenômeno ao desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação, evidencia em seu percurso argumentativo uma apreensão da infância como uma categoria natural, universalizada com base em um determinado padrão de criança, bem como, das formas de educa-las. Buckingham (2007) aponta que são posições moralistas, conservadoras, unidimensionais e generalizadas.

A busca por compreender a relação entre crianças e o desenvolvimento das mídias digitais resulta em trabalhos apresentados em diferentes áreas de conhecimento e a partir de diferentes temas, tais como: alerta para os perigos apresentados nas mensagens televisivas; estímulo à sexualidade precoce; inversão de valores; consumismo infantil; violência; interferência nas relações sociais; interferência no desenvolvimento psicológico e cognitivo, além de questões envolvendo as relações das crianças com as mídias.

Porém, muitas dessas abordagens, tendem, ao discutir o tema, colocar as crianças em posição de vítimas e/ou receptoras passivas dos conteúdos desses meios, demonstrando uma visão cética a qualquer efeito positivo resultante dessa relação ou de qualquer poder de reação da criança. Evidenciam, ainda, uma posição de denunciante dos efeitos negativos do acesso precoce das crianças a esses meios, não ultrapassam, em suas discussões, o simples ato de denunciar. Ao fazê-la, corre-se o risco de fundar-se, em resultados definitivos, em experiências localizadas, com base em uma suposta neutralidade dos recursos tecnológicos, bem como, na passividade dos sujeitos que fazem uso desses instrumentos.

Engajados nessa discussão, porém em outra direção, encontram-se abordagens que consideram as mídias digitais como meios potencializadores de novas formas de aprendizagem, como se tais recursos se constituíssem em formas libertadoras de criatividade inatas, de desejos de aprender, de imaginação e sede de saber. Autores como Tapscott (1999), Veem e Vrakking (2009) e Prensky (2010) defendem a riqueza dos benefícios trazidos pelas mídias digitais, segundo eles, não prevista por Postman. As mídias ajudariam no desenvolvimento da criança em todas as suas dimensões: motora, cognitiva, afetiva, social e cultural, além do desenvolvimento da linguagem escrita e oral, fortalecimento da autoestima e outras vantagens, segundo eles, encontradas no mundo interativo.

Esses autores desenvolveram seus estudos considerando as crianças como conhecedoras de tecnologias, possuidoras - segundo eles - de habilidades naturais para lidar com os aparatos tecnológicos. Segundo essa abordagem, convivemos, hoje, com uma geração de nativos digitais (PRENSKY, 2010) ou geração digital (TAPSCOTT, 1999), formada por pessoas que já nasceram em um mundo marcado pela cultura digital, que crescem em contato com diferentes aparatos tecnológicos, devendo o espaço escolar ser reconfigurado para atender a uma nova geração que apresenta facilidade para interagir com o mundo virtual, para lidar com a linguagem, com a cultura digital e as

novas formas de acesso a informações. Esses teóricos sugerem a existência de um abismo cultural entre gerações, uma vez que as pessoas nascidas antes do desenvolvimento das tecnologias digitais não possuem o poder de lidar com elas da mesma forma que essa chamada geração digital.

Um entusiasta radical do uso das tecnologias digitais, Tapscott (1999) defende que todas as necessidades das crianças são providas pelos espaços virtuais.

O desenvolvimento infantil inclui a evolução das habilidades motoras, habilidades de linguagem e habilidades sociais. Inclui também o desenvolvimento de cognição, inteligência, raciocínio, personalidade e, durante a adolescência, a criação da autonomia, um sentido de individualidade e valores (...) tudo isso intensificado num mundo interativo. Quando controlam seu meio, em vez de observá-lo passivamente, as crianças se desenvolvem mais rapidamente. (TAPSCOTT, 1999, p.7)

O autor sugere que as crianças podem se beneficiar das possibilidades trazidas pelas mídias digitais uma vez que, por meio delas, podem comunicar, brincar, experimentar, aprender, trabalhar, desenvolver a autoestima, adquirir conhecimento, desenvolver novas formas de pensamento, socializar-se, conhecer e criar novas culturas. Tudo isso por meio da interação virtual que, segundo Tapscott, favorece as descobertas das crianças.

Dessa forma, essa corrente de pesquisadores, deixa clara sua posição a respeito da complexa relação das crianças com as mídias digitais, sugerindo que essa relação não pode ser vista como um problema e que todos seus benefícios são bem vindos ao desenvolvimento da criança.

Os argumentos dos autores otimista acerca dos benefícios do acesso da criança às mídias não param por aí. Porém, parecem acreditar que as novas tecnologias por si mesmas carregam consigo todo esse poder. Desconsiderar-se, pois, a complexidade do processo de aprendizagem e desenvolvimento e constituição humana das crianças da chamada geração digital, dos estudos desenvolvidos nessa área, bem como da relação desses benefícios com o processo ensino aprendizagem. O que fica evidente é o protagonismo das tecnologias e a homogeneização dos usos, bem como, do processo de aprendizagem e desenvolvimento.

Os pesquisadores Veem e Vranking (2009), Prenski (2010) e Tapscott (1999) apresentam em suas publicações argumentos contundentes quanto às vantagens trazidas pela interação das crianças, adolescentes e jovens com as mídias digitais. Para eles, o cotidiano das crianças e adolescentes, suas ações e formas de lidar com a realidade do

mundo contemporâneo, estão intensamente mediados pelos recursos trazidos pelo desenvolvimento tecnológico.

Os “nativos digitais”, termo criado por Prenski (2010), estão acostumados a lidar com as tecnologias digitais, pois nasceram e se formaram inseridos em uma sociedade marcada pelo desenvolvimento tecnológico, assim, as relações que estabelecem com recursos como computadores, internet, *tablets*, *games*, celulares, câmeras digitais, *Smart Phones* e outros acontecem de forma natural e autônoma.

Veen e Vrakking (2009) reafirmam a posição de Prensky (2010) quanto à relação de intimidade que as crianças, adolescentes e jovens estabelecem com a tecnologia, visualizando aí a infinidade de possibilidades trazidas pelos múltiplos recursos tecnológicos, bem como, as múltiplas formas como são usados por esses sujeitos, definidos pelos autores como *Homo zappiens*. Entre outras características o *homo zappiens* apresenta-se como um processador ativo de informação, que resolve problemas de maneira hábil, usando estratégias de jogos, sabendo se comunicar muito bem, demonstrando comportamento hiperativo, aprendendo por meio do brincar. Trata-se de um sujeito autônomo, interativo, que consegue executar múltiplas tarefas. Ou seja, são aqueles que tiveram ou tem todo seu desenvolvimento formativo influenciado pelos usos das tecnologias digitais.

Para Buckingham (2007) a crianças deixam de ser vistas como vítimas passivas e passam, nessa perspectiva, a condição de agentes ativos, possuidoras de habilidades inatas, naturais. No entanto, alerta o autor, que ávidos para mostrar os benefícios das mídias eletrônicas, seus defensores não deixam claro de que tipo de criança, adolescente e jovens estão falando. Além de não demonstrarem que tipo de pesquisa sustenta seus argumentos negligenciam os contextos social, cultural e econômico do fenômeno analisado.

Ao discorrer sobre as características das crianças e de como elas se desenvolvem, não deixa claro em que concepção de criança, de infância e de aprendizagem e desenvolvimento baseiam seus argumentos. Tampouco apresentam-os dentro de uma análise contextualizada, que relacione os benefícios trazidos pelas TIC com os aspectos históricos, sociais e culturais, com isso acabam por apresentar dados homogêneos e generalizados.

Na tentativa de entender as afirmações de que todo desenvolvimento da criança, ou seja, das habilidades motoras, criativas, cognitivas, sociais, de raciocínio, entre outras, “são intensificadas no mundo interativo” ou que “as crianças que não tem acesso

a esse novo meio ficarão em desvantagem, prejudicadas em seu desenvolvimento” Tapscott (2009), intenta uma reflexão sobre como, em seus estudos, são tratadas essas categorias.

As afirmações, acima destacadas, devem ser pensadas considerando-se três pontos fundamentais. Primeiro pensar como as crianças aprendem e reelaboram as aprendizagens desenvolvidas não só no mundo virtual, mas, principalmente, em seu cotidiano, incluindo aqui o papel da escola e do ensino. Segundo, em que abordagem teórica, sobre aprendizagem e desenvolvimento, estão embasadas e se estão. Terceiro se foi considerada a interdependência entres esses processos.

Novamente temos que concordar com Buckingham (2007), que Tapscott, ao demonstrar uma “crença exacerbada” no poder dessas mídias, principalmente do computador, como meios de acesso à cultura, parece mais preocupado em atender um anseio mercadológico do que com o desenvolvimento dos sujeitos que delas fazem uso, aтем-se, principalmente, em apresenta-los como “uniformemente bons”. Não apresenta evidências de que tenha se baseado em estudos sobre o desenvolvimento humano, tampouco da especificidade do desenvolvimento infantil.

Nesse trabalho, compreende-se aprendizagem e desenvolvimento a partir dos pressupostos da psicologia do desenvolvimento humano empreendida por Vygotsky (2007), que a apresenta não como resultado da somatória de fatores inatos, mas das interações sujeito-objetos estabelecidas pelo sujeito, ação socialmente mediada pelo meio sociocultural. O desenvolvimento humano não é resultado de um determinismo biológico ou social, a constituição humana se dá pelo entrelaçamento desses dois fatores, mediados pela apropriação da cultura historicamente construída pela humanidade. Nessa perspectiva, a escola e o ensino assumem papel preponderante, uma vez que, como afirma Libâneo (2004, p. 6), “a educação e o ensino se constituem em formas universais e necessárias do desenvolvimento mental, em cujo processo se ligam os fatores socioculturais e as condições internas dos indivíduos.”

Interessa, particularmente aqui, afirmar que o homem não é determinado pela cultura de seu meio, mas se desenvolve pelas interações e apropriação que dela faz. Logo, seu desenvolvimento não é determinado pela mera imersão, na maioria das vezes individualizada, na mesma, como sugerido nas afirmações de Tapscott. Ressaltamos, também, que uma análise do processo de desenvolvimento infantil não pode basear-se em um modelo idealizado de criança, mas, de um sujeito concreto em relação com o outro e com o meio natural e social.

No entanto, observa-se nas duas abordagens teóricas acerca da relação das crianças e adolescentes com as mídias, que esses são vistos como indivíduos cujas formas de pensar, agir e aprender são determinadas por uma cultura digital que independe do contexto cultural, histórico e sócio afetivo, bem como, das condições econômicas de cada grupo. Assim, como destaca Peixoto (2012, p.4) trata-se de uma visão determinista que considera que “(...) os sujeitos são moldados pelas características e funcionalidades técnicas dos objetos dos quais fazem uso”.

A fim de evitar estas generalizações e a padronização das práticas digitais, os pesquisadores da chamada sociologia dos usos (CARDON, 2005; BELLONI, 2010) vêm insistindo na necessidade de considerar a dimensão sociocultural na análise dos usos que os sujeitos fazem dos objetos técnicos. Desta forma, ampliam o debate a um contexto social mais amplo, analisando aspectos sócio afetivos, desigualdade de acesso aos recursos tecnológicos, escolarização, diferenças culturais e a abrangência do fenômeno em setores diferentes da esfera social e o tipo de mídia que atinge cada esfera.

Essa análise deve partir dos modos como a mídia é usada e dos contextos e processos sociais de que participa. Acima de tudo, é preciso entender que nem todas as crianças participam dessa cultura digital de forma igual, já que podem viver em contextos econômicos, culturais e sociais nas quais a tecnologia digital não se apresenta com uma acessibilidade tão natural. Mesmo vivendo em uma época marcada pelo desenvolvimento tecnológico, há crianças que não tem a “tecnologia digital com parte integrante de suas vidas” (PRENSKY, 2010, p.58), pelo menos, não as TIC, como realçado pelas abordagens que as caracterizam como nativos digitais, geração Net, geração interativa e outros tantos termos criados para definir essa geração. É necessário que as crianças e jovens tenham acesso a essa cultura digital para, em condições favoráveis, aprender com elas.

É fato que as constantes transformações sociais e culturais vividas pela humanidade, ao longo da história, estão ou estiveram, de certa forma, ligadas ao desenvolvimento de tecnologias, uma vez que esse fenômeno tem gerado grandes transformações nas formas de produção e organização dos conhecimentos criados historicamente pela humanidade. No entanto, faz-se importante entender que esse fato, não se deu apenas pelo desenvolvimento do recurso técnico e suas funcionalidades e sim pelo uso intencional do homem e significados atribuídos por ele a partir de um contexto histórico, social e cultural.

Com as mudanças geradas pelo desenvolvimento das TIC, principalmente as verificadas nas últimas décadas, não é diferente. As perdas, ganhos e possibilidades trazidas por esse desenvolvimento tem gerado um diálogo ininterrupto entre os teóricos que estudam o tema, pesquisadores do desenvolvimento infantil e diferentes setores da sociedade que estão, direta ou indiretamente, envolvidos com o processo de formação da criança. Ressalta-se, porém, a relevância desse diálogo para a compreensão das mudanças vividas pelas crianças, com a entrada em cena das tecnologias digitais e tudo que as acompanha. Buckingham a firma:

(...) mais do que simplesmente lamentar as consequências negativas das experiências 'adultas' cada vez mais frequentes na vida das crianças, ou do que celebrá-las como uma forma de liberação. Ao contrário, precisamos entender a extensão – e as limitações – da competência que as crianças têm de *participar* do mundo adulto. Em relação às mídias, temos de reconhecer a habilidade que as crianças têm de avaliar as representações daquele mundo disponíveis a elas; e identificar o que elas ainda precisam aprender para fazê-lo de forma mais plena e produtiva. (BUCKINGHAM, 2007, p.278)

O que se questiona é a adoção de um discurso centrado nas tecnologias, como se elas se desenvolvessem desvinculadas do contexto sócio-histórico-cultural. Mesmo aqueles que consideram esse contexto tendem a considerar o poder determinante dos objetos técnicos, como se, por si só, eles fossem determinantes das transformações que vem ocorrendo no mundo em que as crianças vivem, bem como, em seu comportamento e nas formas de relacionamento com o conhecimento.

O contexto é parte integrante do uso: tanto ou mais do que a funcionalidade técnica. O que as pessoas fazem e também o que elas dizem que fazem, tornam aparentes as estreitas articulações entre os objetos técnicos, os lugares e as situações. Diversos fatores estão em jogo, e não apenas as questões de ordem técnicas: a mudança do contexto, a natureza dos objetos e a natureza dos conteúdos. Tudo isso se articulam em configurações complexas e não apenas em relação de causa e efeito. (PEIXOTO, 2012, p. 8)

As considerações de Peixoto (2012) permitem entender que fatores devem estar em jogo ao se propor uma análise das relações que os sujeitos estabelecem com os recursos tecnológicos, sem cair em uma lógica onde as funcionalidades técnicas assumem centralidade, como se elas, afirma essa autora, determinassem os usos que dela são feitos. Assim, o alerta sugere que um estudo dessa temática precisa estar aliado ao meio sócio-histórico-cultural, aos conteúdos e sentidos atribuídos pelos sujeitos que se apropriam dos recursos tecnológicos.

Os discursos, entusiasmados ou céticos, acerca do acesso das crianças às mídias digitais, na maioria das vezes, evidenciam uma visão da criança como sujeito acrítico, sem expressividade ou capacidade de lidar com as mídias a que têm acesso de forma criativa e transformadora, como se recebessem acriticamente tudo que lhes é oferecido.

Os que demonizam as mídias dizem que a sua disseminação vem deixando as crianças vulneráveis a vários tipos de situações nocivas à sua formação, isso em diferentes aspectos, no social, cultural, afetivo, moral, físico e também, cognitivo. Muitos atribuem às tecnologias digitais o desenvolvimento de postura, diante do conhecimento, distraída, superficial e pouco reflexiva diante do conhecimento. Discursos que caminham em direção contrária dizem que esse contato, nesse caso fundamental para o desenvolvimento da criança, vem criando uma geração diferente, que aprende de forma nova, uma vez que, os usos dessas tecnologias influenciam seu modo de pensar e de se comportar (VEEN; VRAKING, 2009), mudou os modos de aprendizagem (TAPSCOTT, 1999), tornou-se parte complementar de sua vida, por isso esta criança pensa e processa informações de uma maneira nova, alterando até mesmo o seu funcionamento cerebral (PRENSKY, 2010).

Nessas perspectivas, a criança, ora é apresentada como sujeito autônomo, capaz de aprender diretamente com as mídias, já que possui competência inata (BUCKINGHAM, 2007) para lidar com elas, ora como ser passivo e inocente, devendo ser instruída e protegida e, em se tratando da influência dos meios midiáticos, livrá-la de eventuais malefícios à sua formação. São abordagens que direcionam a questão para as funcionalidades técnicas das mídias e para os usos e efeitos desses usos de forma generalizada. Como posto nos primeiros estudos sobre os meios de comunicação, se coloca em questão, o que as mídias fazem com as pessoas que são expostas a elas, como se as circunstâncias materiais ou técnicas produzissem, por si só, as ações das crianças.

Para tanto se deve partir do reconhecimento de que as crianças, assim como todos os sujeitos sociais, não formam um grupo social homogêneo, pertencem a contextos sociais, culturais, econômicos diferentes. Considera-se, principalmente, que o processo de aprendizagem e o desenvolvimento não ocorrem de formar linear, unívoca e isolada. Este é um processo social, que se dá nas relações que os sujeitos estabelecem nesses contextos. Pensar na formação de um sujeito para saber viver em um mundo em mudanças, marcado, também, pelo desenvolvimento tecnológico exige mais do que reconhecer as habilidades para lidar com as inovações tecnológicas ou para fazer frente às transformações geradas por elas. Isto envolve uma multiplicidade de fatores,

individuais e coletivos que não estão prescritos no objeto. Requer conhecer as crianças e as formas como elas usam as mídias para além do previsto ou imediatamente dado. Daí a necessidade de, a partir da visão da criança e dos estudos produzidos cientificamente sobre seu desenvolvimento, conhecer “o que elas fazem com as mídias” (BELLONI, 2010, p. 63) a que tem acesso.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Tradução de Dora Flaksman. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

BELLONI, M. L. **Crianças e Mídias no Brasil**: cenários de mudanças. Campinas: Papirus, 2010.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Brasil: Loyola, 2007

CARDON, D. A inovação pelo uso. In: AMBROSI, A; PEUGEOT, V; PIMENTA, D. (orgs). **Desafios de palavras: enfoques multiculturais sobre a sociedade da informação**. Tunes: C&F Editions, 2005. Disponível em: <http://vecam.org/article.php?id_article=591&nemo=edm> Acesso em: 10 mai. 2013.

LIBÂNEO, J. C. A didática e a aprendizagem do pensar e do aprender: a Teoria Histórico-cultural da Atividade e a contribuição de Vasili Davydov. **Revista Brasileira de Educação** n. 27, p.5-24, 2004.

PEIXOTO, J. Tecnologia e mediação pedagógica: perspectivas investigativas. In: ASSAR, M. C. M.; SILVA, F. de C. T. (Org.). **Educação e pesquisa no Centro-Oeste: políticas públicas e formação humana**. 1ed.Campo Grande: UFMS, 2012, vol. 1, p. 283-294.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

PRENSKY, M. **Não me atrapalhe, mãe - Eu estou aprendendo!** Como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI-e como você pode ajudar! São Paulo: Editora Phorte, 2010.

TAPSCOTT, D. **Geração Digital:** A crescente e irreversível ascensão da Geração Net. São Paulo: Makron Books, 1999.

VEEN, W. e VRAKKING, B. **Homo Zappiens:** educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VYGOTSKY, L. S. **Formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.