

A INFÂNCIA NA ERA DAS MÍDIAS: CORPOREIDADE EM FOCO¹

DRA. INGRID DITTRICH WIGGERS

Programa de Pós-graduação em Educação Física, Faculdade de Educação
Física, Universidade de Brasília (Brasília – Distrito Federal – Brasil)
E-mail: ingridwiggers@gmail.com

MS. ISABELLE BORGES SIQUEIRA

Programa de Pós-graduação em Psicologia, Universidade de Brasília
(Brasília – Distrito Federal – Brasil)
E-mail: ibs.siqueira@gmail.com

MS. ÉLIA RAQUEL ALVES PORTELLA PASSOS

Programa de Pós-graduação em Educação Física, Faculdade de Educação
Física, Universidade de Brasília (Brasília – Distrito Federal – Brasil)
E-mail: eliapassos@yahoo.com.br

RESUMO

Este trabalho é uma interface de duas pesquisas realizadas com crianças em duas escolas públicas de Brasília. O objetivo foi identificar como a mídia é apropriada pelos alunos, considerando suas manifestações corporais. As técnicas empregadas foram a observação do cotidiano pedagógico e desenhos infantis. Participaram do estudo setenta crianças, entre quatro e seis anos de idade, por três meses. Constatou-se que mensagens midiáticas são exploradas no universo infantil, nas brincadeiras vivenciadas pelas crianças e foram refletidas na forma de consumismo. Os conteúdos midiáticos exercem uma função socializadora, contudo, não atuam como fonte única da cultura corporal, pois brincadeiras tradicionais foram evidenciadas.

PALAVRAS-CHAVE: Mídia; infância; corpo; escola.

1. O presente trabalho contou com apoio financeiro do Programa de Iniciação Científica CNPq/UnB.

INFÂNCIA E MÍDIA

A literatura sobre o campo social tem evidenciado o processo de sofisticação tecnológica que se encontra em curso nas sociedades modernas, a partir do século XIX (CASTELLS, 1990; SHAFF, 1995). Como uma das conseqüências desse, a experiência de aprendizagem social das crianças e jovens nos dias de hoje é feita em ambiente hipermediatizado, o que é ilustrado pelos diferentes aparelhos que os estudantes utilizam em seu cotidiano. Em um estudo feito no ensino secundário em escolas norte-americanas, por exemplo, identificou-se que os estudantes cada vez mais levam para dentro da sala de aula aparatos eletrônicos como Kindle, Nook, iPods, iPads e ainda diferentes tipos de telefones celulares por onde podem percorrer as páginas de seus livros favoritos (CLARKE; BESNOY, 2010). Esse fenômeno estrutural pode ser observado nas situações rotineiras da vida, pois a mídia impõe novas formas de ver e interpretar o mundo, modificando o conceito de infância, os modos de brincar e ainda a cultura corporal de crianças.

Acredita-se, por um lado, que as crianças de nossos dias estejam sendo submetidas a uma antecipação da “expectativa de corpo ideal”², provocada sobretudo pela mídia (WIGGERS, 2008). Em outras palavras, as crianças passariam por um processo de adultificação, visível desde a sua aparência física até a expressão corporal. Postmann (1999, p. 18) propõe a tese do “desaparecimento da infância”: “Para onde quer que a gente olhe, é visível que o comportamento, a linguagem, as atitudes e os desejos – mesmo a aparência física – de adultos e crianças se tornam cada vez mais indistinguíveis”. A mídia contribuiria, sob essa perspectiva, para uma alienação do sujeito, inibindo sua capacidade de reflexão crítica sobre a realidade (ADORNO; HORKHEIMER, 1985).

Em contraste, sugere-se que a criança seja considerada como um sujeito da experiência, que se caracteriza não por sua posição ou imposição, mas por sua exposição ao acontecimento. “O acontecimento é comum, mas a experiência é para cada qual sua, singular e de alguma maneira impossível de ser repetida” (LARROSA, 2002, p. 27). A criança como o sujeito que se expõe ao acontecimento e abre-se à perspectiva de transformação que ele carrega, lançando-se no mundo e ocupando seus espaços de forma lúdica. Cada uma de nossas experiências possui um conteúdo que é conferido a partir de nosso espírito, disse Benjamin (2002). Os autores salientam o despojamento das crianças para explorar, por meio da brincadeira, o mundo da cultura que as cerca, incluindo-se a cultura corporal de movimento.

2. Expressão retirada de Silva (1999).

Ou seja, as crianças são inclinadas de modo especial a procurar todo e qualquer lugar de trabalho onde visivelmente transcorre a atividade sobre as coisas. Sentem-se irresistivelmente atraídas pelo resíduo que surge na construção, no trabalho de jardinagem ou doméstico, na costura ou na marcenaria. Em produtos residuais reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e para elas unicamente (BENJAMIN, 2002, p. 104).

Portanto, compreende-se, por uma via, que as crianças quando chegam ao mundo são dependentes do que a sociedade tem a lhes oferecer. Sob essa perspectiva sabemos que os meios de comunicação de massa constituem parcela expressiva da formação cultural infantil nos dias de hoje. Por outra, considera-se que as crianças não seriam meramente seres pequenos, frágeis e tímidos. Essa geração não é apenas uma fase de maturação biológica e de desenvolvimento humano intermediário, mas também uma categoria social relevante, que é continuamente modificada por elementos que compõem sua realidade, destacadamente as mídias (SARMENTO, 2005).

Destarte, o trabalho apresenta a interface entre os resultados de duas pesquisas realizadas com crianças, que visam analisar a relação entre o brincar e a mídia, com enfoque na corporeidade de crianças. Tem como objetivo principal identificar como a presença da mídia é apropriada por crianças, considerando-se especialmente suas manifestações corporais. Busca-se, assim, entender processos de significação corporal experimentados por elas em ambiente escolar.

CAMINHOS PERCORRIDOS NA PESQUISA DE CAMPO

Com vista a examinar o objeto de estudo, partiu-se para uma pesquisa de campo, de nível descritivo, mediada por observação participante. Nesse delineamento, o pesquisador realiza o trabalho empírico por meio da observação direta de fenômenos cotidianos, ao mesmo tempo em que compartilha a vivência dos sujeitos pesquisados. A produção dos dados foi feita coletando-se informações nos espaços naturais dos participantes, que constituem, por sua vez, a sua realidade histórica e cotidiana (BOGDAN; BIKLEN, 1994). Dessa forma, acredita-se, com base em Costa e Nascimento (2009), que o contexto social dos sujeitos poderá ser entendido e melhor analisado, conferindo significado às evidências empíricas.

A produção dos dados aconteceu em duas instituições de educação infantil da rede de ensino. A primeira instituição era pública e seguia os parâmetros curriculares oficiais, caracterizando-se por oferecer ensino inclinado à linha tradicional. A segunda pertencia a uma cooperativa de pais e professores, sendo que sua orientação pedagógica seguia, de forma geral, preceitos construtivistas. Esta, por sua vez, se situa em um projeto alternativo de educação infantil. As observações ocorreram

durante atividades educativas desenvolvidas nas escolas, tanto dentro da sala de aula quanto em outros momentos do cotidiano da instituição, tais como a hora do lanche e a chegada e saída dos alunos da escola. As visitas transcorreram ao longo de cerca de três meses, com duração de duas a três horas diárias em cada uma das instituições. Foram escolhidas as turmas mais avançadas dos jardins de infância, de acordo com a disponibilidade oferecida pelas instituições. Foram observadas cerca de setenta crianças, entre quatro e seis anos de idade. A observação do ambiente escolar foi registrada em diário de campo, cujo objetivo foi o de discriminar os acontecimentos que mereciam destaque, para serem mais aprofundados. Como complemento à observação, estabelecemos, sempre que possível, conversas informais com as crianças, visando enriquecer o material coletado.

Para melhor entendimento da cultura infantil, além das observações da prática educativa aplicou-se a técnica de coleta de desenhos produzidos pelas crianças. O trabalho com os desenhos ocorreu da seguinte forma: foram disponibilizados para as crianças folhas de papel A4 e lápis de cor. Em cada uma das metades da folha, as crianças produziram um desenho de acordo com os seguintes títulos: "Eu sou assim" e "As minhas brincadeiras preferidas".

De acordo com Gobbi (2002), os desenhos infantis representam um instrumento metodológico apropriado para trabalhar com crianças de zero a seis anos de idade. Essa técnica possibilita responder perguntas de pesquisa, quando se deseja desvendar e conhecer o mundo da infância a partir dos olhares das crianças. Entretanto, é recomendável que o desenho seja conjugado à oralidade, pois desse modo pode-se ampliar informações acerca de como os indivíduos concebem o contexto histórico e social no qual estão inseridos.

Em adição Widlöcher (1971) afirma que o desenho expressa uma visão de mundo infantil. Diante da imagem desenhada encontramos um viés para buscar compreender o universo da infância de modo mais abrangente. O desenho, sobretudo, pode ser visto como uma gestualidade, tendo a linguagem corporal como seu elemento fundamental evocada pelas características peculiares dos primeiros desenhos infantis. "Na criança, o desenho é antes de mais nada motor; a observação de uma criança pequena desenhando mostra bem que o corpo inteiro funciona e que a criança sente prazer nesta gesticulação" (MÈREDIEU, 1997, p. 6).

A partir do material empírico, criaram-se categorias de codificação para organização e análise dos dados obtidos, de acordo com as referências de Bogdan e Biklen (1994). Foram estabelecidos padrões entre os tópicos das categorias e, assim, classificados por suas semelhanças. Com base no aporte teórico, foi possível fazer uma interlocução entre teoria e a produção dos dados, buscando-se desenvolver uma discussão dos indicadores empíricos comuns observados nas duas escolas.

Apresentamos a seguir os resultados e discussões que consideramos mais significativos a partir do trabalho de campo desenvolvido em ambas as instituições, visando ampliar as perspectivas sobre o tema.

AS PEÇAS ENCONTRADAS

A partir das observações em campo, destacaram-se algumas evidências acerca da relação entre o brincar e a mídia, com enfoque na corporeidade das crianças. Conforme anteriormente assinalado, o principal objetivo do trabalho foi identificar como a presença da mídia é apropriada por crianças, considerando-se especialmente suas manifestações corporais. Ao se movimentar, as crianças produzem sentidos das situações vivenciadas em seu cotidiano, experimentando as mais diferentes formas de interpretar o que acontece em seus mundos (MUNARIM, 2007).

Inicialmente, evidenciaram-se características observáveis de maneira imediata no cotidiano infantil, como o uso generalizado de roupas, calçados, mochilas, brinquedos, lanches e adesivos, objetos que revelam a presença marcante do fetiche da mercadoria e do consumismo no universo infantil. No dia-a-dia das escolas visitadas, as crianças portavam mochilas e lancheiras de personagens, como, por exemplo, “Backargdigans”, “Ben 10”, “Hot Wills”, “N-Tek”, “Moranguinho”, “Hello Kitty”, “princesas da Disney” e “bonecas Polly”. Entre os meninos a preferência pelo boneco “Ben 10” era demonstrada ainda nas sandálias, camisas e bermudas, que também representavam outras influências, como as ficções “Carros”, “Batman”, “Homem-aranha” e “Era do Gelo”. As meninas desfilavam as sandálias das bonecas “Barbie” e alguns itens do vestuário também refletiam a estampa das “Bailarinas”.

À criança, atualmente, são dedicados anúncios publicitários exclusivos, o que integrou-a ao *status* de cliente. Desse modo, é estimulado o aparente insaciável desejo infantil por mercadorias. De acordo com Brougère (2000), a televisão tem grande influência sobre a imagem dos brinquedos e sobre a forma de seu uso. Segundo o autor, os brinquedos mais vendidos são aqueles que fazem parte de campanhas publicitárias televisivas. A experiência do consumo sugere prazeres absolutos e ao mesmo tempo se apresenta como a “[...] condição de inserção em um mundo que promete a satisfação de desejos que ele mesmo produziu” (SOUZA *et al.*, 2000, p. 442).

Para além disso, a mídia foi evidenciada na cultura corporal de movimento e em diversas atividades lúdicas infantis. Interessante observar em campo que o uso de roupas e acessórios tornava-se ainda uma ferramenta para as crianças “entrarem” na brincadeira. Os meninos quando se vestiam com motivos do personagem “Ben 10”, por exemplo, comportavam-se tal como o super-herói e acionavam

imaginariamente os seus poderes sobrenaturais. Ao comando, o relógio era “acionado” para emitir raios na luta do bem contra o mal:

– Relógio poderoso do bem! Força poderosa para combater os alienígenas mutantes (Aluno, 5 anos, observações de campo em 2010).

Em outro momento, na brincadeira de “estátua”, uma dança era coordenada por uma das crianças. Na pausa da música, as meninas em geral se congelavam em manequins e os meninos em super-heróis, denotando um processo de reprodução das mensagens midiáticas. Considerando que a mídia propala as manequins como modelos de corpos femininos “perfeitos” e os super-heróis como os seres fortes, imbatíveis e capazes de acabar com o mal, não é de se surpreender que as crianças expressem o desejo de tornarem os seus corpos semelhantes aos padrões que lhe são apresentados. Em estudo anterior foi evidenciado que crianças tendem a reproduzir em desenhos de figuras humanas as formas corporais propagadas pela mídia, demonstrando as influências sociais e culturais mais marcantes por meio das quais elas forjariam a construção de sua cultura corporal (WIGGERS, 2008).

Os dados empíricos registrados em campo indicaram que a televisão se destacou como o meio de comunicação mais presente nas manifestações corporais das crianças. Essa realidade particular corresponde ao cenário social mais abrangente, pois, de acordo com a literatura, a televisão tornou-se hegemônica como meio de comunicação nos lares brasileiros. A mídia televisionada exerce fascínio extraordinário sobre as crianças, “transportando-as” a diversos lugares, sem, contudo, que as crianças tenham que sair do sofá da sala da própria casa. Dessa forma atua como rica fonte de novidades, nutrindo a imaginação infantil (GIRARDELLO, 2008). Os desenhos animados representam as preferências das crianças participantes de ambos os trabalhos. Entre eles se destacam o “Ben 10”, além do “Pica-pau”, “Cavaleiro do Zodíaco”, “Star Wars”, “Doki” e “Angelina Ballerina”, como denota a fala a seguir:

– Angelina Ballerina é o desenho que eu mais gosto. Ela ensina a dançar balé (Aluna, 5 anos, observações de campo em 2010).

Durante as falas das crianças, uma delas despertou o tema da violência entre os colegas de turma. No âmbito da conversa sobre o filme “Piratas do Caribe”, as opiniões se revelaram divididas. Com efeito, a representação da violência poderá variar de acordo com o contexto familiar e social em que cada criança está inserida. Sobretudo, parte-se do pressuposto de que a violência faz parte da realidade humana. Por meio da cultura infantil, é que as crianças se confrontam simbolicamente com a violência.

- Eu já assisti Piratas do Caribe - Zona da Morte. É muito bom. (No filme) tem um baú de onde saem monstros...
- É violento. É feio.
- Não é violento.
- Esse é violento, sim.
- Quem é violento é o personagem e não o filme todo (Diálogo entre alunos de 5 anos, observações de campo em 2010).

Na atual sociedade, a televisão é um integrante enraizado do ambiente escolar e se aplica como a forma mais poderosa da mídia (COSTA; BETTI, 2006). Para Girardello (2008), a função da televisão é uma variável de acordo com a vida de cada criança e da qualidade de seu cotidiano. Como estrutura do cotidiano, consideram-se os seguintes fatores como mais importantes: a extensão do tempo que a criança passa assistindo a TV, o tipo de mediação do adulto e o conteúdo da programação. De acordo com a pesquisadora não é plausível considerar que a mídia é alienante, pois o modo como é recebida por cada usuário pode variar. Por conseguinte, deve ser assumida como papel da escola, a mediação e a intervenção adulta adequada diante da mídia na vida das crianças.

As mensagens midiáticas como mediações de interatividade das crianças também foram identificadas em campo. Entre diversas figuras, o “Ben 10”, como anteriormente citado, foi o que mais se destacou no processo de apropriação da mídia para formação do universo simbólico das crianças. É muito interessante ver como um personagem, capaz de se transformar em diversas criaturas, encanta tanto meninos quanto meninas. Um herói de um desenho animado é o bastante para as crianças ajustarem comportamentos e entrarem de forma igualitária em uma brincadeira. O desenho se mostrou como um instrumento de integração entre os alunos, pois para iniciar uma conversa ou brincadeira bastava “tornar-se” um ser muito forte, chamado o “Besta”, que, segundo o entendimento das crianças, é um sapo sem olhos, mas capaz de enxergar.

Com efeito, observou-se o simbolismo em diversas brincadeiras protagonizadas pelos alunos. Nas cenas observadas, uma criança montada em cima de outra agachada se transformava em peão de touro; massinhas modeladas representavam “comidinhas” apetitosas; um caixote se transformava em “super-carro”; a calculadora em um lindo celular, e vários heróis e personagens de desenhos animados se revelavam como produto do imaginário das crianças.

O imaginário infantil é uma dimensão onde as crianças reagem às novidades do mundo pressentindo ou esboçando possibilidades futuras. É por meio da imaginação nas brincadeiras e narrativas que as crianças resgatam elementos para enfrentar o desconhecido (GIRARDELLO, 2008). É importante registrar que o conteúdo da

imaginação provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças em diferentes contextos. Durante a brincadeira, ao mesmo tempo em que a criança se apropria de imagens e representações diversas da sua cultura, tem a oportunidade de reinventá-las (BROUGÈRE, 2000).

Em adição, observou-se em ambas as instituições pesquisadas a vivência de brincadeiras tradicionais por parte das crianças, como “pular corda”, “Escravos de Jó”, “corre-cotia”, “pique-pega”, “pega-ajuda”, “pique-esconde” e “amarelinha”. Entre essas se destacou ainda a brincadeira de “casinha”, que se constituía de uma imitação bastante sofisticada do ambiente familiar. A estrutura da casa foi composta por justaposição de carteiras e cadeiras da sala de aula, formando uma espécie de caixa com abertura. As paredes, por sua vez, foram representadas por meio de lençóis. As crianças organizaram o ambiente de acordo com o hábito particular de cada uma delas, incluindo disposição de brinquedos, embalagens vazias de alimentos e de produtos de limpeza e, a partir dessa organização do espaço, desenvolviam um faz de conta da vida doméstica.

As brincadeiras aconteceram por meio de propostas das educadoras que transmitiam as tradições durante suas intervenções pedagógicas. Além disso, notamos que os alunos se divertiam com tais brincadeiras e oportunamente insistiam em repetir as vivências, realizando-as em seus momentos livres e sem o comando das professoras. Essas considerações corroboram Cunha (2007), que em seu campo de pesquisa percebeu que os velhos jogos ainda fazem parte da ludicidade infantil, atribuindo, tanto às brincadeiras antigas como às relacionadas à mídia, valor como elementos para enriquecer a vivência dos jogos infantis.

ALGUNS ARREMATES

As duas pesquisas demonstraram que as mensagens midiáticas estão integradas ao mundo das crianças e são refletidas, em primeiro plano, na forma de consumismo, evidenciado nas roupas, acessórios e brinquedos. Sobretudo, as mensagens amplamente veiculadas pela mídia tornam-se importante conteúdo de brincadeiras infantis. A televisão destacou-se como o meio de comunicação mais apreciado pelos participantes. Os desenhos animados, por seu turno, representam o tipo de programação mais fértil nos processos de interação entre as crianças, bem como de seu imaginário. Pode-se concluir, nesse sentido, que os conteúdos midiáticos exercem uma função socializadora entre as crianças, caracterizando-se como referências comuns na criação de suas experiências lúdicas. Contudo, não atuam como elementos determinantes e fonte única da cultura corporal infantil, pois as brincadeiras tradicionais também foram evidenciadas como elementos de seu interesse.

Diante do impacto das tecnologias de informação e comunicação em todos os setores das atividades humanas, torna-se cada vez mais necessário, de acordo com Orozco (1997) e Belloni (2005) que as instituições escolares estejam preparadas para reflexões cujo tema seja mídia. As atividades de Educação Física escolar, que tem como objeto a cultura corporal de movimento, necessitam da mesma forma se integrar a projetos de mídia-educação.

Childhood in the Age Of Media: Corporality in Focus

ABSTRACT: This work presents the interface between two researches conducted with children in two public school in Brasília. We aimed to understand corporal signification processes experienced by the students. The main research technique used was the observation of daily practices and children's draws. We observed seventy children, between four and six years of age, for three months. We observed that media messages were explored in the childhood universe, in the experienced games and were reflected in the form of consumerism. The mediatic content has a socialization function, however, did not act as single source of childhood corporal culture, because traditional games were also highlighted.

KEYWORDS: Media; Childhood; Body; School.

La infancia en la era de los medios de comunicación: corporeidad en foco

RESUMEN: Este trabajo científico presenta la relación de dos investigaciones realizadas con niños en dos escuelas públicas de Brasília. El objetivo fue identificar como los mensajes mediáticos son incorporados por los niños en sus manifestaciones corporales. Las técnicas utilizadas fueron la observación de la rutina pedagógica y dibujos infantiles. Participaron del estudio setenta niños, entre cuatro y seis años, durante tres meses. Fue percibido que los mensajes midiáticos son explorados por el universo infantil, en los juegos vivenciados por los niños y fueron reflejados en forma de consumismo. Los contenidos mediáticos tienen una función socializadora, pero, no actuaron como fuente única de la cultura corporal, pues juegos tradicionales fueron evidenciados.

PALABRAS CLAVES: Medio de comunicación; infancia; cuerpo; escuela.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

BELLONI, M. L. *O que é mídia-educação?* 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2005.

- BENJAMIN, W. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo, Summus, 2002.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto, 1994.
- BROUGÈRE, G. *Brinquedo e cultura*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CLARKE, L. W.; KEVIN, D. Connecting the old to the new: what technology-crazed adolescents tell us about teaching content area literacy. *Journal of Media Literacy Education*, Kingston v. 2, n. 1, p. 47-56, 2010.
- COSTA, A.; BETTI, M. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. Campinas, v. 27, n. 2, p. 165-178, jan. 2006.
- COSTA, L. C.; NASCIMENTO, J. O “bom” professor de Educação Física: possibilidade para a competência profissional. *Revista da Educação Física/UEM*, Maringá, v. 20, n. 1, p. 17-24, 1. Trim. 2009.
- CUNHA, C. Mídia e criança: a permanência dos jogos tradicionais. In: XV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE e II CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 15, 2007, Recife. *Anais...* Recife: CBCE, 2007, v. 1, p. 1-8.
- GIRARDELLO, Gilka. Produção cultural infantil diante da tela: da TV à internet. In: FANTIN M.; GIRARDELLO, G. (Orgs.). *Liga, roda, clika: estudos em mídia, cultura e infância*. Campinas: Papyrus, 2008. P. 127-144.
- GOBBI, M. Desenho infantil e oralidade: instrumentos para pesquisas com crianças pequenas. In: FARIA, A. L. G.; DEMARTINE, Z. B. F.; PRADO, P. D. (Orgs.). *Por uma cultura da infância: metodologias de pesquisa com crianças*. Campinas: Autores Associados, 2002. P. 69-91.
- LARROSA, J. Notas sobre a experiência e o saber. *Revista Brasileira de Educação*. Campinas, n. 19, p. 20-28, jan./abri. 2002.
- MÈREDIEU, F. O desenho infantil. São Paulo: Cultrix, 1997.
- MUNARIM, I. Televisão e brincadeira: as mediações e o imaginário na cultura de movimento das crianças. XV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE e II CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 15, 2007, Recife, *Anais...* Recife: CBCE, 2007, v. 1, p. 1-9.
- OROZCO, G. Professores e meios de comunicação: desafios, esteriótipos. *Comunicação e Educação*. São Paulo, v. 10, p. 57-68, set./dez. 1997.
- POSTMAN, N. *O desaparecimento da infância*. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.
- SARMENTO, J. Gerações e alteridade interrogação a partir da sociologia da infância. *Revista Educação e Sociedade*, Campinas, v. 26, n. 91, p. 361-368, maio/ago. 2005.

SILVA, A. M. O corpo do mundo: reflexões sobre a expectativa de corpo na Modernidade. Florianópolis, UFSC: 1999. Tese doutorado.

SCHAFF, A. *A sociedade informática*. São Paulo: Brasiliense, 1995.

SOUZA, S. J. et al. A infância na cultura do consumo. CONGRESSO INTERNACIONAL "OS MUNDOS SOCIAIS E CULTURAIS DA INFÂNCIA", 2000, Braga. *Anais...* Braga: Instituto de estudos da Criança Universidade do Minho, 2000, v. 3, p. 440-447.

WIDLÖCHER, D. *Interpretação dos desenhos infantis*. Petrópolis: Vozes, 1971.

WIGGERS, I. D. Infância e mídia: crianças desenham novas corporeidades? In: FANTIN, M; GIRARDELLO, G. (Org.). *Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância*. Campinas: Papirus, 2008, v. 1, p. 75-98.

Recebido em: 7 abr. 2013

Aprovado em: 7 ago. 2013