

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ

LORRAINE DOS SANTOS ARAGÃO

**INFLUÊNCIAS E REPRESENTAÇÕES DOS DESENHOS ANIMADOS PARA AS  
CRIANÇAS: REFLEXÕES E APONTAMENTOS**

MARINGÁ

2016

LORRAINE DOS SANTOS ARAGÃO

**INFLUÊNCIAS E REPRESENTAÇÕES DOS DESENHOS ANIMADOS PARA AS  
CRIANÇAS: REFLEXÕES E APONTAMENTOS**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC,  
apresentado ao Curso de Pedagogia da  
Universidade Estadual de Maringá, como  
requisito parcial para obtenção do grau de  
licenciado em pedagogia.

Orientação: Prof. Dra. Ercília Maria Angeli  
Teixeira de Paula.

MARINGÁ

2016

LORRAINE DOS SANTOS ARAGÃO

**INFLUÊNCIAS E REPRESENTAÇÕES DOS DESENHOS ANIMADOS PARA AS  
CRIANÇAS: REFLEXÕES E APONTAMENTOS**

Artigo apresentado à Universidade Estadual de Maringá como requisito parcial para obtenção do Título de Pedagogo, sob a orientação da Professora Doutora Ercília Maria Angeli Teixeira de Paula.

---

**Prof.<sup>a</sup> Dra.<sup>a</sup>. Ercília Maria Angeli Teixeira de Paula**  
(Universidade Estadual de Maringá)

---

**Prof.<sup>a</sup> Dra.<sup>a</sup>. Regina de Jesus Chicarelle**  
(Universidade Estadual de Maringá)

---

**Prof.<sup>a</sup> Ms.<sup>a</sup>. Aparecida Meire Calegari Falco**

(Universidade Estadual de Maringá)

MARINGÁ

2016

# INFLUÊNCIAS E REPRESENTAÇÕES DOS DESENHOS ANIMADOS PARA AS CRIANÇAS: REFLEXÕES E APONTAMENTOS

## RESUMO

A presença constante dos desenhos animados na vida das crianças é uma das questões que rodeiam a infância e nos instigam. As imagens transmitidas pelos desenhos animados além de transmitirem valores e costumes, fascinam, encantam e atuam sobre as emoções, sentimentos e imaginação. Como fonte de entretenimento e diversão os desenhos animados trazem em suas narrativas elementos culturais, políticos e sociais e são fator de influência para as brincadeiras infantis, comportamentos e hábitos de consumo. Tendo como ponto de partida esta temática, a presente pesquisa teve por objetivo investigar as influências e representações contidas nos desenhos animados para as crianças. Para isso o objetivo principal foi discutir o desenho animado como parte das vivências e aprendizado infantil e apresentar a influência dos desenhos animados sobre o hábito de consumo infantil, com os objetivos específicos de discutir as influências e as representações contidas nos desenhos animados para as crianças; apresentar os desenhos animados com parte das vivências e do aprendizado infantil e verificar a influência dos desenhos animados na formação de hábitos de consumo das crianças. A metodologia de pesquisa foi a revisão de literatura sobre estudos desta temática. Nos resultados constatamos que os desenhos animados despertam emoções, estimulam a imaginação, a abstração e generalização; emitem influências na formação do hábito de consumo, apresentam modelos de comportamentos, de sociedade, de família, de romance, de escola, de infância, de gênero, dentre outros.

**Palavras - chave:** Desenhos animados. Influências. Representações.

## **ABSTRACT**

The constant presence of cartoons on children's lives is one of the issues surrounding childhood and instigate. The images transmitted by the cartoon in addition to transmitting values and customs fascinate, delight and act on emotions, feelings and imagination. As the cartoon entertainment and fun source bring in their narratives cultural, political and social are influencing factor for children's play, behavior and consumption habits. The starting point of this topic, the present study aimed to investigate the influences and representations contained in cartoons for children. For this, the main objective was to discuss the cartoon as part of the experiences and child learning and present the influence of cartoons on children's consumption habits, with the specific objective of discussing the influences and representations contained in cartoons for children; present the cartoon with some of the experiences and the children's learning and the influence of the cartoon in the formation of consumption habits of children. The research methodology was a literature review of studies of this issue. The results found that the cartoons arouse emotions, stimulate the imagination, abstraction and generalization; issue influences the formation of consumption habits, have behavior models, society, family, romance, school, childhood, gender, among others.

**Key - words:** Cartoon. Influences. Representations.

## INTRODUÇÃO

A infância é uma fase de descobertas, aprendizado, construção e entendimento do mundo. Conviver com crianças pequenas e observar o que elas fazem nos encantam. Esta é uma oportunidade para nos desdobrarmos em diversas questões que as rodeiam, as quais contribuem direta ou indiretamente para a construção de suas identidades, aprendizagens e desenvolvimento.

Como apresenta Baladeli e Rodrigues (2010) a infância está situada em diferentes lugares e várias sociedades. É preciso considerar que as infâncias são múltiplas e diversificadas, por serem constituídas em diferentes contextos, culturas, tempos e espaços de vida, as crianças de diferentes países são marcadas por situações desiguais de vida. Algumas são privilegiadas e outras são vulneráveis com os seus direitos violados. Cada grupo de pessoas em um determinado contexto e tempo histórico define infância de uma determinada maneira. Nas sociedades contemporâneas as mídias eletrônicas exercem uma influência forte na vida das crianças e adolescentes.

Como apresenta Silva (2009) em seu texto “A televisão como instrumento pedagógico”, as crianças e jovens crescem com a cultura televisiva e as mídias eletrônicas e aprendem com esses recursos. Os meios de comunicação como a televisão, as redes sociais e as mídias, muitas vezes, estão concorrendo com a família, à educação escolar e com a religião.

O desenho animado é uma das questões que indiscutivelmente é presença constante na vida de varias crianças, seja em casa ou na sala de aula. O desenho animado prende a atenção das crianças desde a mais tenra idade e até mesmo de inúmeros adultos que não conseguem desviar os olhos e a atenção de uma tela na qual se reproduz uma cena cinematográfica.

As imagens transmitidas pelos desenhos animados e pelo cinema de entretenimento, além de vincularem e construírem cenas de um determinado assunto/tema, encantam e fascinam, tendo um poder expressivo na vida de quem mergulha nesse mundo de ficção.

Neves (2009) define o que são os desenhos animados. Para essa autora, eles são, em alguns casos, construídos por imagens desenhadas e fotografadas uma a

uma, e reproduzidas em grande velocidade, ficando assim gravados em nossa memória.

[...] o poder da imagem vinculada pelos desenhos animados são inigualáveis, não só por conta do resultado estético, mas principalmente porque sua eficácia se realiza por meio de um mecanismo físico e biológico denominado ilusão ótica. As imagens são desenhadas, fotografadas uma a uma, e reproduzidas em grande velocidade. Nesse processo, elas -as imagens- ficam retidas, por frações de segundo, na retina ocular, e o cérebro as interliga, criando a ilusão do movimento, e o cinema de animação (NEVES, 2009, p. 77).

Entendemos que as mídias eletrônicas atuam em nossa mente agindo sobre nossos pensamentos e sentimentos: “o cinema de entretenimento sempre afeta os espectadores, provocando risos, lágrimas, sustos, espantos, gritos entusiasmados e o confronto de um final feliz”. (BUENO, 2009, p.60) o autor aponta ainda o cinema como um aliado do desenvolvimento das capacidades cognitivas superiores como a abstração e a racionalidade e é capaz de transformar as emoções em sensações.

As crianças são os principais sujeitos que estão em contato constante com os desenhos animados e estão inclusas no cinema de entretenimento. Elas são os maiores alvos desta arte cinematográfica que atua sobre a consciência e atinge os sentimentos, as percepções, assim como favorece a imaginação, a memória, a abstração e a generalização. Com isso “[...] entendemos que a imaginação pode ser enriquecida por meio da experiência com o cinema. Ativa nossa capacidade combinatória de estabelecer relações, de nos afetar emocionalmente, despertar sensações.” (NEVES, 2012, p. 99). O cinema e o desenho animado de acordo com Neves (2009) emitem uma forte influência sobre as pessoas:

[...] Os desenhos animados permitem problematizar as situações de disciplinarização mental e de reprodução do conhecimento. Por isso nos interessa; porque, com eles, na escola, podemos construir relações educacionais nas quais a prioridade não é a de ensinar ou de dar respostas, mas a de proporcionar meios para produção de questões, para a construção do conhecimento, para que as perguntas se realizem, para que a aprendizagem se torne, tanto quanto possível, menos reprodutora e sim singular e criadora (NEVES, 2009, p.90).

As animações, assim como as histórias em quadrinhos, a decoração de ambientes e livros de literatura, estão entre os itens que mais atraem as crianças

com informações vivas e coloridas. Eles estimulam a imaginação, a fantasia e fazem a incursão pelo desconhecido, assim como trazem a oportunidade de leitura de mundo (BONIM; KIRCHOF; SILVEIRA, 2010).

Os desenhos animados são uma das atividades de entretenimento das crianças e criam um ambiente divertido e comunicativo. As animações envolvem conteúdos sociais, pois agem no imaginário infantil por meio das imagens como reflexo da sociedade. Os desenhos animados exercem grande influência na formação e desenvolvimento dos sujeitos e podem levar a formação e promoção de diferentes tipos de comportamentos dentre os de hábito de consumo até os de comportamentos de violência. Eles também promovem a aprendizagem e a imaginação.

Nesta perspectiva de refletir sobre as questões que cercam as crianças hoje é que me proponho a pensar sobre o tema desenho animado e as diferentes maneiras com as quais as crianças se relacionam com estes como a internet, mas em especial os transmitidos por meio da televisão e suas influências e representações para as crianças. Este trabalho surgiu em razão das minhas preocupações, observações e do contato que as crianças têm com desenhos animados, seja em casa ou na escola e pelo interesse pessoal pelos desenhos animados.

Questiono qual a influência que os desenhos animados podem exercer sobre a vida das crianças? Também levanto como hipótese que o desenho animado pode provocar influências para a aprendizagem das crianças e pode contribuir para a construção de valores e hábitos bem como atuar na formação das suas identidades.

O objetivo geral desta pesquisa foi investigar nas produções acadêmicas as representações e influências que os desenhos animados podem exercer na aprendizagem, valores e hábitos das crianças. Os objetivos específicos desta pesquisa foram discutir as influências e as representações contidas nos desenhos animados para as crianças; apresentar os desenhos animados com parte das vivências e do aprendizado infantil e verificar a influência dos desenhos animados na formação de hábitos de consumo das crianças.

Em razão da presença dos desenhos animados na vida das crianças inclusive dentro dos Centros de Educação Infantil e das escolas do Ensino Fundamental, se percebe a necessidade de um maior entendimento sobre o tema e estudos que investigam suas influências para a formação e desenvolvimento da criança. O

professor é uma pessoa que se faz presente na constituição da personalidade e identidade infantil. Ele precisa conhecer e compreender bem o que transmite às crianças, de maneira direta ou indireta. Desta forma, ele precisa ter clareza sobre quais conteúdos que irá trabalhar com as crianças e as influências que podem gerar dentro e fora da escola. No caso das mídias eletrônicas o professor precisa saber o que selecionar para seus alunos e as suas implicações.

Este tema “Desenho animado: influências e representações para as crianças” é de suma importância para a formação dos profissionais da educação, pois ele pretende mostrar as influências dos desenhos animados em diversos aspectos da vida das crianças e como eles podem interferir no comportamento, aprendizagem e hábitos. Este trabalho também pretende mostrar que o professor precisa estar atento, compreender e analisar as influências dos desenhos televisivos, para trabalhá-los de forma que possa contribuir para a formação integral da criança e atue para o aprendizado de valores e hábitos.

Na revisão de literatura encontramos os diferentes teóricos que discutem os desenhos animados e suas influências em diversos aspectos para as crianças. No que diz respeito às análises sobre infância essa questão é discutida por: Bonim; Kirchof; Silveira (2010), Pereira (2008), Postman (2012), Rodrigues; Baladeli (2010) e Salgado; Souza (2008). O desenho animado é tratado por: Barbosa; Gomes (2013), Gomes; Silva (2009), Neves (2009) (2012), Pereira (2001) e Siqueira (1998). O cinema é discutido por: Bueno (2009), Gomes; Silva (2009) e Neves (2009) (2012). Sobre a mídia, a publicidade e consumismo infantil são apresentados e debatidos pelo Instituto Alana (São Paulo, 2015) com Baader; Souza (2012) Sartori; Souza (2012), Kamers; Sartori; Souza (2011) e Buckingham (2006) e o currículo é discutido por Giroux (2001).

Todos esses autores fizeram parte das referências para construção desse trabalho e trouxeram contribuições sobre os desenhos animados, suas representações, contribuições e influências sobre diversas áreas do aprendizado e desenvolvimento infantil.

Esta pesquisa é relevante para minha formação como profissional da educação, pois entendo que cabe a nós educadores o conhecimento das diversas questões que envolvem as crianças na atualidade e as influências que exercem no desenvolvimento dos alunos.

A metodologia da pesquisa foi a da revisão bibliográfica que foi realizada por meio da revisão de literatura em livros e artigos. Foram encontradas várias produções que discutem os significados dos desenhos animados e seu papel no aprendizado das crianças. A pesquisa bibliográfica segundo Meneses e Silva (2005, p.38) “é aquela baseada na análise da literatura já publicada em forma de livros, revistas, publicações avulsas, imprensa escrita e até eletronicamente, disponibilizada na *Internet*”:

A revisão de literatura/pesquisa bibliográfica contribuirá para: obter informações sobre a situação atual do tema ou problema pesquisado; conhecer publicações existentes sobre o tema e os aspectos que já foram abordados e verificar as opiniões similares e diferentes a respeito do tema ou de aspectos relacionados ao tema ou ao problema de pesquisa. (MENESES; SILVA, 2005, p.38)

Tipo de pesquisa que possibilita atingir os objetivos deste trabalho por possibilita a leitura de diferentes obras já elaboradas sobre o tema proposto.

A seguir descreverei como na história da infância as crianças foram se relacionando com os meios de comunicação e as representações contidas nos desenhos animados.

## **1. Infância, representações e influências contidas nos desenhos animados**

As diferentes facetas das infâncias perante as diversas sociedades nas quais elas se apresentam e a sua construção ao longo da história está presente no livro “**História da Infância no Brasil**”, organizado por Rodrigues (2010). O livro também apresenta informações das razões as quais a infância foi adquirindo, as características que possui hoje.

Baladeli e Rodrigues (2010) afirmam que os significados da infância são construções sociais que resultam das possibilidades oferecidas por determinado período histórico em uma determinada sociedade. Sendo assim, é preciso considerar que a infância não foi constituída como uma categoria social de uma só vez e de maneira igual em todas as sociedades em um mesmo tempo:

Os significados da infância variam segundo quem profere discursos acerca dela [...]. Crianças do ponto de vista biológico serão

encontradas em qualquer parte do universo onde se tenha um grupo de pessoas, mas a definição que cada grupo atribuirá para a infância será distinta (RODRIGUES; BALADELI, 2010, p.16).

As características diversificadas da infância em diferentes lugares e tempo também são apontadas por Postman (2012). Ele afirma que a infância possui um aspecto singular de acordo o cenário econômico, religioso e intelectual em que está situada e este cenário é muito complexo. A infância apresenta uma base biológica que a diferencia das demais fases da vida, mas somente a base biológica não concretiza a infância. As crianças se desenvolvem em ambientes sociais que as ativam e alimentam.

Para Pereira “A infância constitui um grupo social autônomo que se destaca e transforma histórica e culturalmente, estando longe de corresponder a uma categoria universal, natural e de significável obvio” (PEREIRA, 2008, p.228). Alguns autores como Sarmiento (2008) consideram que não existe uma infância única e universal. Ele descreve que existem diferentes infâncias e crianças e que elas estão relacionadas ao contexto nos quais as crianças vivem.

Fica claro a existência de diferentes concepções de infância e as influências dos contextos nos quais elas se desenvolvem. Essa concepção contribui para entendermos o que faz parte, e o que influencia esta fase da vida. As crianças são sujeitos concretos situados em determinados tempos e lugares, com costumes e hábitos que as influenciam.

As autoras Neves; Silva e Mesti, (2009) em seu livro “**Educação, Comunicação e Mídia**” apontam a maneira como o cinema foi construído ao longo da história e como a temática cinema e animação está presente e é alvo de discussões e análises também dentro da área educacional. Elas apresentam conhecimentos e ações do cinema de entretenimento em especial dos desenhos animados, na mente e nas emoções dos sujeitos.

O cinema é uma poderosa arma midiática, em especial o cinema de animação e os desenhos animados. Essas animações apresentam modelos de comportamento, de consumo e influenciam na construção de modelos de sociedade, de famílias, de romances, de escolas, infâncias de relações de gênero, dentre outras.

Siqueira (1998) aponta em seus estudos que nos anos 1980 o desenho animado já se apresentava como líder na preferência das crianças. Para ela a

animação como cinema de entretenimento cria uma expectativa em quem assiste e, posteriormente, um anseio em reproduzir aquilo que se viu.

O desenho também possibilita para que as pessoas continuem a sentir as mesmas sensações que se tiveram ao observar aquela tela rica em informações.

O cinema de entretenimento [...] alimenta aquela esperança de vivermos um momento inesperado que esperemos tanto. Ele nos permite acreditar em heróis voadores e uniformizados que, vestidos com uma capa colorida e dotados de super poderes, salvam toda a humanidade de uma grande catástrofe cósmica. [...] é aquele que nós faz dar gargalhadas com certas, tropeções e situações inusitadas. Ele nos faz vibrar com perseguições, corridas e fugas sensacionais (BUENO, 2009, p.59-60).

Como aponta Siqueira (1998) os desenhos animados são fonte de entretenimento, e são apresentados como diversão infantil. Eles não excluem a importância do lúdico e da comunicação como espaços sociais e educativos. A autora ainda apresenta que: “[...] esse divertimento não é vazio de conteúdos simbólicos. O elemento lúdico, nos produtos culturais, é sempre envolvido por conteúdos outros: político, cultural, social, religioso, econômico.” (SIQUEIRA, 1998, p.110).

Estudos de Gomes e Silva (2009) mostram as contribuições, as influências e representações das imagens dos desenhos e apontam que “As imagens falam por si e demonstram vários significados, os aspectos variam de acordo com o olhar crítico” (GOMES; SILVA, 2009, p.38). Eles revelam ainda o cinema como um meio de comunicação de massa que abrange rapidamente a sociedade. Ressaltam que “[...] o grande potencial dos desenhos animados como forma de aprimorar o desvelamento e a representação para a inclusão do indivíduo na sociedade e na formação de sua identidade” (GOMES; SILVA, 2009, p.41).

As representações dos desenhos suas narrativas, subjetividades e ideologias são importantes para a formação humana. A indústria cultural da qual o desenho animado faz parte está presente em todos os momentos, incluindo no cotidiano escolar.

A produção de sujeitos sociais produzidos pela cultura de massa se faz presente em filmes, novelas e propagandas, condicionando o comportamento e formas de expressões com influências do imaginário estereotipado (GOMES; SILVA, 2009, p.40).

Siqueira (1998) em “**Ciência e poder no universo simbólico do desenho animado**” apresenta dados sobre os conteúdos simbólicos presentes nas representações dos desenhos animados que segundo a autora exercem função formadora nos sujeitos:

Assim, como um produto da cultura de massa, o desenho reflete a sociedade e seu imaginário na tela da televisão e pode refletir sua construção na sociedade por intermédio das crianças. Dessa forma, o desenho animado pode refletir e reproduzir ideologias, violência, relações de poder e transmitir valores (SIQUEIRA, 1998, p.111).

Os desenhos animados influenciam na construção do imaginário e agem de maneira formadora. Na maioria das vezes eles atuam por meio das representações vinculadas por suas imagens, que já existem na sociedade e são por elas mesmas reproduzidas e transmitidas com um caráter persuasivo próprio da comunicação de massas.

Como apontam Gomes e Silva: “O cinema é como um dos veículos que abrange as massas mais rapidamente, tendo grande importância na sociedade [...] As imagens denotam vivências do nosso cotidiano.” (GOMES; SILVA, 2009, p.40). As autoras ressaltam que os desenhos animados possuem um grande potencial para formar e aprimorar a identidade dos sujeitos e são um meio de facilitar o aprendizado. Pereira (2001) sugere que a mesma diversão presente nas animações que levam ao consumo e veiculam a violência também podem instigar a inteligência e gerar aprendizado e cultura:

É visível que a educação necessita de novos meios para garantir a interação e a formação de identidade do cidadão na sociedade. Enfim, ideologias contidas em desenhos animados e suas representações sócio-artísticas e culturais são relativamente relevantes para o desenvolvimento infantil. Embora existam aspectos negativos, a maioria refere-se ao cotidiano vivido em sociedade (GOMES; SILVA, 2009, p.41).

As histórias infantis presentes nos desenhos animados são formadoras de identidades e contém subjetividades que condicionam as crianças. Como apontam as autoras Gomes e Silva (2009) as imagens falam por si e transmitem ideologias, crenças, costumes, hábitos na formação humana. Assim os relatos contidos nas animações podem contribuir para a formação das identidades das crianças e

interferir em seus hábitos, por meio das subjetividades e ideologias contidas em seus contextos.

Desta maneira, na próxima seção serão apresentados pesquisadores que discutem o contato das crianças e suas vivências com a televisão, em especial, com os desenhos animados na contemporaneidade.

## **2. Desenhos animados como parte das vivências e do aprendizado infantil**

Os desenhos animados prendem a atenção das crianças desde pequenas “[...] Cada desenho possui suas características particulares que chamam a atenção da criança e determinam a sua preferência.” (BARBOSA; GOMES, 2013, p.12)

Nas sociedades modernas os desenhos animados exercem um verdadeiro fascínio para o público infantil devido às suas informações históricas, estéticas e culturais dos desenhos. A infância atual é repleta de informações e novidades.

Silva (2009) aponta a educação de crianças e jovens como responsabilidade da família e da, no entanto a escola é tomada pelos meios de comunicação em especial pela cultura televisiva, que se faz presente no crescimento desses sujeitos e exerce influência sobre seu aprendizado.

Em consonância com as ideias do referido autor, Salgado e Souza (2008) discutem que os produtores da cultura infantil globalizada usam os meios de comunicação especialmente os relacionados ao público infantil para educar crianças.

A educação vinculada especialmente pelos desenhos animados compõe a cultura lúdica de nossa época e possibilita o imaginário infantil com novos personagens, fantasmas, cenários, atitudes, ideias e valores, os quais são referências para conversas, jogos, convivências, assim como demarcam práticas sociais. Os desenhos animados são artefatos educativos dedicados a formar a atual geração de crianças e jovens.

As crianças passam muito tempo em contato com televisão, “o aparelho televisivo é um artefato do século XX” (SILVA, p.33, 2009). Este meio de comunicação promove o processo de socialização e atua como mediador para o conhecimento de outras realidades. A TV é um elemento do meio em que a criança está, e assume um espaço de tempo importante no seu cotidiano. As crianças na

modernidade também têm acesso aos computadores, tabletes e celulares. Mas a TV é ainda muito presente.

Para Pereira (2008) a atividade de ver TV motiva atitudes e comportamentos e mostra às crianças diferentes pessoas, lugares e acontecimentos que elas não teriam acesso se não fosse por ela. A TV conta-lhes histórias, movimenta a imaginação e fantasia e possibilita que elas saiam do tempo e do espaço real. A autora afirma que a televisão tira o tempo das crianças para a realização de outras atividades, como a leitura, a realização das tarefas escolares. Para ela, esses aspectos prejudicam o sucesso escolar e impedem o diálogo na família: “o estudo da relação criança-televisão levanta inevitavelmente questões sobre as funções culturais e sociais da televisão, bem como sobre a forma como a infância é definida e construída.” (PEREIRA, 2008, p.222).

Pereira (2008) também constata que existem preocupações sobre os efeitos negativos que a televisão pode exercer no comportamento das crianças, em seu desenvolvimento mental e em suas atitudes. A TV é considerada, na maioria das situações, uma influência “nefasta” na vida das crianças, em razão dos comportamentos violentos que podem ser influenciados por ela. Os desenhos animados são em sua maioria exclusiva e programação predileta das crianças. Mas é preciso compreender também outros aspectos positivos da TV.

Postman (2012) aponta que as crianças começam a ver TV com atenção sistemática aos três anos de idade. Nesta fase é o período em que elas assistem e têm seus programas favoritos. Elas cantam os comerciais e pedem os produtos que são anunciados.

O autor concebe a televisão como uma tecnologia com entrada franca, onde não há qualquer restrição, seja física, econômica, cognitiva ou imaginativa. Para ele a TV é um meio de comunicação igualitário. Segundo o autor, a partir do momento em que a velocidade de transmissão descontrolou a própria informação, a imagem produzida e transmitida em massa passou a ser discursiva, apresentacional e emotiva.

A emoção estética leva as crianças contemplarem a TV em especial os desenhos animados de uma maneira envolvente. Eles as deixam “vidradas” nas cenas, o que conseqüentemente as levam a reproduzir fatos mais marcantes e os comportamentos que lhes chamaram a atenção, expressando suas emoções.

Para Barbosa e Gomes (2013) a TV, principalmente os desenhos animados, possuem uma função importante na vida das crianças e nos seus momentos de lazer e são uma companhia, com uma função de promover divertimento e estimular sua cultura lúdica, estando sempre presente no cotidiano das crianças.

Nos estudos de Siqueira (1998) nos anos 1980 o desenho animado já se apresentava como líder da preferência das crianças, sendo fonte de entretenimento e diversão infantil. Esse fato não exclui a importância do lúdico e da comunicação expressa nesses materiais como espaço social e educativo.

As crianças escolhem ver TV porque esta lhe proporciona prazer e satisfação. Elas são alvos da arte cinematográfica dos desenhos animados que atuam sobre a consciência e a inconsciência atingindo os sentimentos e percepções, favorecem a imaginação, a memória e a abstração.

Pereira (2008) aponta que a razão da presença constante da televisão no cotidiano das crianças é pelo fato delas não realizarem outras atividades de lazer, além de verem televisão, porque outras atividades não estão ao seu alcance. Com isso, boa parte do tempo das crianças é dedicada a ver televisão.

A TV assume o papel de companheira, em razão das circunstâncias em que as famílias habitam, da inexistência de uma oferta de atividades alternativas, da falta de possibilidades, das carências dos pais ou/e recursos, assim como da falta de espaços onde as crianças possam ficar em segurança. A TV favorece para que muitas delas utilizem seu tempo livre assistindo TV.

De acordo com o pensamento da autora anteriormente citada o contexto e as condições nas quais se desenvolvem as crianças e suas socializações influenciam o uso que as crianças fazem da mídia. A maneira e a quantidade de horas que as crianças utilizam do material televisivo podem ser influenciadas por vários fatores: a idade, o sexo, o desenvolvimento sociocognitivo, o nível sociocultural da família, as características do meio de habitação, os ritmos e estilo de vida que ela e seus familiares assumem. É impossível determinar o papel exato de cada fator no hábito de ver TV.

Estes fatores mostram-nos o uso que crianças fazem da televisão é bastante heterogêneo. Existem diferentes padrões de utilização da TV no seio da vida familiar. Eles revelam também que as práticas relacionadas com a televisão são resultados de um conjunto de aspectos, todos fundamentais para a compreensão da infância na atualidade.

Postman (2012) constata que as brincadeiras de crianças, antes tão presentes nas ruas das cidades estão desaparecendo e que os jogos infantis são uma “espécie ameaçada”. Para ele “os efeitos da tecnologia são sempre imprevisíveis. Mas não são sempre inevitáveis” (POSTMAN, 2012, p.38).

As brincadeiras atuais se mostram influenciadas do componente televisivo, como é o caso dos desenhos animados criando situações imaginadas para suas brincadeiras.

As crianças se apoderam desses desenhos e os trazem para o seu mundo lúdico, neles se inspiram e as instigam constantemente a brincar, chegam a aprender com eles, por estarem embebidos nessa magia, mostrando a riqueza da dimensão dramática, lúdica e estética da brincadeira. (BARBOSA; GOMES, 2013, p.19)

A televisão e os personagens possibilitam diferentes formas de ação para as crianças e exercem influência em suas conversas, brincadeiras, nas formas de se comportar, reagir, se relacionar e de vestir.

E na maioria das vezes é a partir da TV que surgem suas histórias, fantasias e desejos, já que a mesma é considerada uma forma de entretenimento que influencia diretamente a vida social dessas crianças, se tornando um espaço de aprendizagem brincante. (BARBOSA; GOMES, 2013, p. 9)

Salgado e Souza (2008) consideram que as brincadeiras hoje são conectadas aos desenhos animados, aos videogames, aos filmes e formam um sistema de comunicação e informações. Essas brincadeiras estão em convergência com as mídias incluindo as eletrônicas e representam um dos principais aspectos da cultura lúdica infantil contemporânea.

É preciso destacar também a influência do consumo embutida nas propagandas dos desenhos infantis. Como apresenta Postman (2012) a televisão traz às crianças às alegrias do consumo desde muito cedo e elas usam de comerciais, em especial das imagens que afetam suas emoções para pedir aos pais o que querem.

Barbosa e Gomes (2013) perceberam em seus estudos que as crianças sempre estiveram sujeitas as influências do meio social de sua época, e é por meio das interações como o meio social que elas se constituem, quer seja na família, na escola e nas suas atividades de entretenimento dentre elas, vendo a televisão em

especial os desenhos animados. Assistindo aos programas infantis as crianças constroem as suas personalidades, os seus valores, as suas culturas e seus repertórios lúdicos. Já como apontado por Siqueira (1998) pode-se reproduzir na sociedade ideologias, violências, valores e relações de poder por meio dos desenhos animados.

Buscamos, portanto, através dessas reflexões, esboçar a constatare relação entre crianças e televisão em especial com os desenhos animados e analisamos as suas influências nas diversas áreas da vida de crianças como aprendizagem e desenvolvimento. Essas questões contribuem para a formação das pessoas e servem de referência para suas atitudes, comportamentos e brincadeiras.

A seguir descreveremos considerações sobre a formação do hábito de consumo infantil por ocasião da influência dos desenhos animados.

### **3. Desenho animado e formação de hábitos de consumo infantil**

Nessa seção apresentamos algumas informações divulgadas *online* pelo Instituto Alana (São Paulo, 2015) sobre o consumo infantil:

O **Alana** trabalha para encontrar caminhos transformadores para as novas gerações, buscando um mundo sustentável e de excelentes relações humanas. [...] O **Instituto Alana** é uma organização da sociedade civil, sem fins lucrativos, que reúne os projetos que escolhemos apostar na busca pela garantia de condições para a vivência plena da infância. Criado em 1994, o Instituto conta hoje com projetos próprios e com parceiros [...] e é mantido pelos rendimentos de um fundo patrimonial desde 2013. Tem como missão “honrar a criança” (SÃO PAULO, 2015, p.1).

Dentre os projetos do Instituto Alana está o Projeto Criança e Consumo (São Paulo, 2015) que tem o objetivo de “divulgar e debater ideias sobre as questões relacionadas à publicidade dirigida às crianças, assim como apontar caminhos para minimizar e prevenir os prejuízos decorrentes dessa comunicação mercadológica.” Este projeto considera que o consumismo não é algo que nasce com o sujeito, mas é uma ideologia, um hábito mental que se constrói e constitui uma característica cultural fortemente presente na sociedade, independente da classe social do sujeito, sua idade, gênero ou crença e é estimulado pelas mídias.

O Instituto Alana (2015) aponta que as crianças que se encontram em uma fase da vida de desenvolvimento e vulnerabilidade estão inclusas no processo de consumismo e suas conseqüências. O consumismo infantil é uma questão preocupante e que nos instiga a investigar seus fatores.

A publicidade televisiva é considerada pelo Instituto Alana (2015) como uma das ferramentas utilizadas pelo mercado de consumo para a persuasão das crianças. Muitas delas estão sendo utilizadas para induzir as crianças a participarem do universo de consumo mesmo sem estarem preparadas para essa prática. As crianças tendem a escolher os produtos que querem a desenvolvem ou fortalecer na família esse hábito de consumo na maioria das vezes inconsciente. Em muitos casos os produtos de desejo do consumo infantil estão relacionados a personagens famosos o que nos remete a influência que os desenhos animados exercem sobre elas.

Sartori e Souza (2012) em uma publicação realizada pelo Instituto Alana, apontam que a escola e a família são alvos da mídia, em especial a televisão. Ela tem o papel de ser promotora de fantasias e é uma referência de cultura para as crianças. As suas programações influenciam nos cotidianos.

[...] a programação televisiva, por sua popularidade – percebemos que suas narrativas reúnem elementos como imagem, som, movimento, fala, escrita, enfim, linguagens que possibilitam que as crianças se identifiquem com suas histórias e personagens. (SARTORI; SOUZA, 2012, p.2)

As autoras consideram que os hábitos de consumo infantis podem ser percebidos por meio da presença de personagens de programas televisivos, filmes, livros e desenhos animados que fazem parte das práticas sociais e culturais do cotidiano das crianças. Elas entendem “que a televisão representa significativo papel na constituição do sujeito, assim como os contextos da escola, da família e da religião, estes tidos como referências formais” (SARTORI; SOUZA, 2012, p.2)

A construção do sujeito engloba também diferentes aspectos que constituem os hábitos de consumo que podem ser influenciados pelo hábito de ver TV em especial desenhos animados. Mas é preciso considerar que outras mídias também influenciam na formação humana.

Criança e desenho animado são apontados por Baader e Souza (2012) em uma publicação do Instituto Alana como uma combinação que ocorre em diferentes

lugares, classes sociais com diferentes idades. Todas as crianças ficam fascinadas com os personagens dos desenhos animados e seus efeitos especiais. “E na propaganda não é diferente. Personagens, desenhos animados e efeitos especiais sempre chamam especial atenção dos pequenos telespectadores.” (BAADER; SOUZA, 2012, p.7)

Outra característica descrita pelas autoras como fator de sucesso entre as crianças na propaganda é a presença de temas de ação, aventura e desafios, o que remete a cenas de desenhos animados de super-heróis e outros personagens. Além das situações que representam aventuras, perigos, mistérios, romances, vitórias dentre outras que são cenas presentes nas histórias dos desenhos animados, histórias que são reproduzidas pelas propagandas de produtos que influenciam a formação do hábito de consumo.

Giroux (2001) aponta também que os filmes de animação são como meio de comunicação de massas e apresentam um mundo imaginário para as crianças de segurança, descobertas e emoções para ele, o filme [...] “utiliza para ensinar valores e vender produtos seja seriamente considerado como local de aprendizagem e contestação, especialmente para as crianças” (GIROUX, 2001, p.72)

A animação por meio de um ambiente visual, auditivo e emotivo também possibilita uma oportunidade comercial de mercado para o consumo de produtos associados a personagens presentes nos desenhos animados.

Há um conjunto de produtos comercializados a partir de personagens de desenhos animados e filmes infantis. Não raro, no caminho das escolas, vemos meninas e meninos usando mochilas, roupas e calçados que trazem estampas de vários personagens. (KAMERS; SARTORI; SOUZA, 2011)

Os produtos e programas infantis vinculados pela TV participam da produção e reprodução de culturas e construções de saberes. As mídias em geral possuem recursos para prender a atenção de crianças e influenciá-las com seus princípios, conceitos e valores e aprendizagens de consumo, sendo referência para o imaginário e desejos infantis.

Buckingham (2006) constata que a produção de programas infantis como os desenhos animados, por exemplo, está cada vez mais voltada para a necessidade de gerar renda para as grandes corporações.

Na relação da criança com o desenho animado e suas influências não podemos deixar de considerar o momento histórico atual de desenvolvimento tecnológico, no qual se encontram diversos meios de informação e comunicação, que interferem na maneira de se relacionar e de conhecer das pessoas e também das crianças.

Os conteúdos midiáticos fazem parte das vivências sociais e culturais das crianças e adolescentes como revelam Kamers; Sartori; Souza (2011). Embora a televisão continue sendo o instrumento de comunicação de massas mais comum entre as famílias, as novas mídias tecnológicas estão cada vez mais presentes nas casas e ao alcance das crianças, computadores, notebooks, telefones moveis, dentre outros.

Por meio dos desenhos animados e seus personagens são desenvolvidos mercadorias, parques temáticos, vídeos, videogames, pôsteres, camisetas, além de brindes ou bonequinhos dos personagens e a era digital também torna possível como aponta Buckingham (2006) a compra de livros de historinhas animadas em CD-Rom, e jogos no computador, visita à website, dentre outros.

Para Buckingham (2006) o fato das crianças terem acesso a computadores, videogames, tecnologia de vídeos e possuírem acesso a TV a cabo e satélite favorece sua autonomia para acessar os canais especializados a programação infantil, o que inclui desenhos animados. Para nós é impossível negar a presença e o uso das novas tecnologias no cotidiano infantil e as possibilidades que oferecem as crianças de se relacionarem com o mundo dos desenhos animados e seus personagens.

Sem desconsidera a forte influência das novas tecnologias e a expansão de sua presença na vida das crianças Buckingham (2006) também aponta que “Pelo menos no caso das mídias, as novas tecnologias raramente substituem as velhas, mesmo que às vezes mudem o modo como elas são usadas.” (BUCKINGHAM, 2006, p.54).

Mesmos que as crianças utilizem computadores, notebooks, tabletes, telefones móveis dentre outros, para seu entretenimento, as temáticas que buscam, muitas vezes, estão ligadas os personagens e histórias dos desenhos animados que em algum momento conheceram pela TV.

#### **4. Considerações finais**

Por meio desta pesquisa consideramos os desenhos animados como fator de influência para as crianças em diversos aspectos como pensamentos, sentimentos, imaginação, memória, abstração, generalização, racionalidade, violência, aprendizagem, hábitos de consumo, comportamentos, costumes, atitudes, valores, conversas, brincadeiras, relacionamentos e vestuário.

Observamos por meio dos estudos teóricos que os desenhos animados são presença quase que garantida na vida das crianças em seus momentos de lazer e entretenimento. Estes vinculam imagens que fascinam, encantam, despertam emoções, sensações, estimulam a imaginação, abstração, generalização, além de emitir influência para o consumo de massas, sendo assim fatores de grande influência na formação, aprendizado e desenvolvimento do sujeito.

Constatamos que a presença do lúdico e do divertimento presente nos desenhos animados não exclui a presença de conteúdos simbólicos que apresentam modelos de comportamento, de consumo, constroem um modelo de sociedade, de família, de romance, escola, infância, de gênero dentre outros.

Sendo assim analisamos neste trabalho as representações contidas nos desenhos animados e suas influências sobre diversas áreas da vida das crianças. A mesma diversão presente nas animações pode levar ao consumo, veicular a violência, instigar a inteligência e gerar aprendizado e cultura. As animações podem interferir na formação da identidade das crianças, hábitos, ideologias e crenças.

O desenho animado como elemento televisivo e parte do cotidiano das crianças, assume espaço considerável do tempo livre destas por diversas razões e passa cada vez mais a tomar para si o papel de companhia e educadora das crianças, questão que consideramos neste trabalho, por ser o desenho animado uma atividade de entretenimento que participa das aprendizagens e desenvolvimentos das crianças exercendo influências sobre elas.

Dentre as influências que os desenhos animados podem exercer sobre as crianças destacamos a formação no hábito de consumo de produtos relacionados aos personagens dos desenhos animados. Animações que podem ser acessados

não só pela televisão, mas também pelas tecnologias atuais como computadores, notebooks, tabletes, telefones moveis, dentre outros.

Com esses apontamentos consideremos que atingimos nossos objetivos por discutir as influências e representações contidas nos desenhos animados para as crianças, pois apresentamos o desenho animado como parte das vivências e aprendizado das crianças e verificamos as influências dos desenhos animados na formação de hábitos de consumo das crianças.

Embora nosso objeto de pesquisa tenha sido os desenhos animados por meio da televisão, o uso da televisão não pode ser um fator de análise isolado. Deve-se considerar diferentes aspectos para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças e os demais fatores sociais. A televisão não é o único veículo de informação que exerce influência sobre elas. Porém, com esse trabalho, desejamos mostrar que os desenhos animados como programação televisiva não podem ser desconsiderados como parte das vivências infantis e fator de aprendizagem em diversas questões.

Ao contrário, deve-se dar atenção a todas as formas de comunicação sociais com as quais as crianças têm acesso para que possamos compreender aquilo que influencia direta ou indiretamente nas suas aprendizagens e desenvolvimento. O professor precisa estar atento a essas influências, para trabalhar com o desenho animado de maneira que possa contribuir positivamente para a formação integral da criança, e na compreensão de suas atitudes, hábitos e comportamentos.

## REFERÊNCIAS:

BAADER, C; SOUZA, L. S. **Estudos midiáticos da publicidade infantil**: proposta de análise do discurso publicitário na interface com discurso literário. São Paulo, 2012. Disponível em:<<https://pt.scribd.com/doc/112438837/Estudo-mediaticos-da-publicidade-infantil-proposta-de-analise-do-discurso-publicitario-na-interface-com-o-discurso-literario>>. Acesso em 19 de outubro de 2015.

BARBOSA, R, F, M; GOMES, C, F. **Os super-heróis em ação — podem os desenhos animados sugerirem uma orientação estética lúdico-agressiva?**. São Carlos, 2013. Disponível em:<<http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/viewFile/437/252>> Acesso em 18 de Abril de 2015.

BONIM, I, T; SILVEIRA, R.M, H; KIRCHOF, E. Representação da infância e literatura infantil-conexões a serem feitas. In: RODRIGUES, E. (Org.). **História da infância no Brasil**. Maringá: Eduem, 2010. p. 93-104.

BUCKINGHAM, D. A geração eletrônica. In:\_\_\_\_\_ **Crescer na Era das Mídias**: após a morte da infância. Florianópolis. 2006. Disponível em:<[https://www.academia.edu/2748378/Crescer\\_na\\_era\\_das\\_m%C3%ADdias\\_eletr%C3%B4nicas](https://www.academia.edu/2748378/Crescer_na_era_das_m%C3%ADdias_eletr%C3%B4nicas)>Acesso em 05 de Novembro de 2015.

\_\_\_\_\_.Mídias em mudanças. In:\_\_\_\_\_ **Crescer na Era das Mídias**: após a morte da infância. Florianópolis. 2006. Disponível em:<[https://www.academia.edu/2748378/Crescer\\_na\\_era\\_das\\_m%C3%ADdias\\_eletr%C3%B4nicas](https://www.academia.edu/2748378/Crescer_na_era_das_m%C3%ADdias_eletr%C3%B4nicas)>Acesso em 05 de Novembro de 2015.

BUENO, Z, P. Cinema, entretenimento e educação. In: MESTI, R. L; NEVES, F. M; SILVA, A. C. T. (Org.). **Educação, Comunicação e Mídia**. Maringá: Eduem, 2009. p. 59-73.

GIROUX, H, A. A Disneyzação da cultura infantil. In: SILVA, T. T; MOREIRA, A. F. (Org). **Territórios Contestados** o currículo e os novos mapas políticos e culturais. Petrópolis: Vozes, 2001. p.49-78.

GOMES, A, C, F; SILVA, T, C, R. **A importância dos desenhos animados como representação ideológica**: Formação da identidade infantil. Maringá, 2009. Disponível em:<<http://www.cesumar.br/pesquisa/periodicos/index.php/iccesumar/article/viewarticle/664>>. Acesso em: 02 de Novembro de 2014.

KAMERS, N, J; SARTORI, A, S; SOUZA, K, S. **Desenho animado, TV e YouTube**: Reflexões Sobre Educomunicação e Linguagens. Florianópolis, 2011. Disponível em:<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-0788-1.pdf>>. Acesso em: 01 de Novembro de 2015.

MENESES. E. M; SILVA. E. L. S. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação** – 4. ed. rev. atual. – Florianópolis: UFSC, 2005.138p.

NEVES, F, M.. A arte e a educação em “Kirukou e os animais selvagens”. In: NEVES, F, M; MESTI, R, L.(Org.). **Arte e Educação**. Maringá: Eduem, 2012. p. 95-112.

NEVES, F, M. A educação, a escola e o desenho animado. In: NEVES, F, M; MESTI, R, L; SILVA, A.C., T.(Org.). **Educação, comunicação e mídia**. Maringá: Eduem, 2009. p. 75-92.

PEREIRA, M, F. **As máquinas de diversão e a inteligência da criança**. São Paulo, 2011. Disponível em:< <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/152145414830431253953821344219053472968.pdf>>. Acesso em: 02 de Novembro de 2014

PEREIRA, S. Crianças e televisão: convergências e divergências de um campo de estudo. In: SARMENTO, M; GOUVEA, M, C, S. (Org.). **Estudos da infância educação e práticas sociais**. Petrópolis: Vozes, 2008. p.222-228

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 2012.

RODRIGUES, E; BALADELI, D,T. História da infância no Brasil: aproximações e leituras sobre o tema. In: RODRIGUES, E (Org.). **História da infância no Brasil**. Maringá: Eduem, 2010. p. 11-27.

SALGADO, R, G; SOUZA, S,J. A criança na idade média reflexões sobre cultura lúdica, capitalismo e educação. In: SARMENTO, M; GOUVEA, M, C, S. (Org.). **Estudos da infância educação e práticas sociais**. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 207-220.

SÃO PAULO. **Instituto Alana**. Disponível em:< <http://alana.org.br/>>. São Paulo, 2015. Acesso em 19 de Outubro de 2015.

SÃO PAULO. **Instituto Alana**. São Paulo, 2015. Disponível em:<<http://alana.org.br/project/crianca-e-consumo/>>. Acesso em 19 de Outubro de 2015.

SARTOR, A. S; SOUZA, K, R. **Fotografia de crianças e seus personagens midiáticos**: contribuições para pensarmos as práticas educacionais no contexto educacional contemporâneo. São Paulo, 2012. Disponível em:< <https://pt.scribd.com/doc/112438858/Fotografia-de-criancas-e-seus-personagens-midiaticos-contribuicoes-para-pensarmos-as-praticas-educomunicativas-no-contexto-educacional-contemporaneo>>. Acesso 19 de Outubro de 2015.

SIQUEIRA, D, C, O. **Ciência e poder no universo simbólico do desenho animado**. Rio de Janeiro, 1998. Disponível em: <[http://casadaciencia.ufrj.br/Publicacoes/terraincognita/cienciaepublico/artigos/art08\\_cienciaepoder.pdf](http://casadaciencia.ufrj.br/Publicacoes/terraincognita/cienciaepublico/artigos/art08_cienciaepoder.pdf)>. Acesso em: 02 de Novembro de 2015.