

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ**

**ELIANE DOS SANTOS**

**A RELAÇÃO ENTRE LUDICIDADE, BRINCADEIRAS E JOGOS NO  
DESENHO ANIMADO**

**MARINGÁ**  
2011

**ELIANE DOS SANTOS**

**A RELAÇÃO ENTRE LUDICIDADE, BRINCADEIRAS E JOGOS NO  
DESENHO ANIMADO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
UEM - Universidade Estadual de Maringá -  
como requisito parcial para obtenção do título  
de Licenciado em Pedagogia

Orientador: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Regina Lúcia Mesti

**MARINGÁ**  
2011

**ELIANE DOS SANTOS**

**A RELAÇÃO ENTRE LUDICIDADE, BRINCADEIRAS E JOGOS NO  
DESENHO ANIMADO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
à UEM - Universidade Estadual de Maringá -  
como requisito parcial para obtenção do  
título de Licenciado em Pedagogia.

Aprovado em \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

COMISSÃO EXAMINADORA

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Regina Lúcia Mesti  
Universidade Estadual de Maringá - UEM

---

Prof<sup>ª</sup>. . Dr<sup>ª</sup>. Tânia dos Santos Alvarez da Silva  
Universidade Estadual de Maringá - UEM

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Eloiza Amalia Bergo Sestito  
Universidade Estadual de Maringá - UEM

A minha família,

Aos meus pais, minhas irmãs, que sempre me deram  
carinho e incentivo para nunca desistir.

Ao meu noivo,

Pela paciência, motivação e carinho que foram essenciais  
para a conclusão do curso.

## **AGRADECIMENTOS**

A todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização deste trabalho.

Meu especial agradecimento aos meus professores, pelas diferentes contribuições, que diretamente permitiram a realização deste trabalho.

Agradeço à professora e orientadora Regina Lúcia Mesti, pelo acompanhamento e revisão do estudo, permitindo assim a sua realização.

Aos meus pais, irmãs e ao meu noivo, que sempre me mostraram que a educação é o melhor caminho.

Às minhas amigas que me deram força e atenção nas horas em que precisei.

Enfim, obrigada a todos vocês!

## A relação entre ludicidade, brincadeiras e jogos no desenho animado

Eliane dos Santos \*

---

### RESUMO

Este trabalho apresenta a importância da ludicidade no desenvolvimento e na aprendizagem da criança. Neste intuito, identifica as características da brincadeira e dos jogos na infância presentes em pesquisas educacionais e identifica manifestações do lúdico no filme, em desenho animado, *Irmão Urso*. Relaciona os elementos do filme (musicalidade, enredo, personagens, sonoridade) à formação da criança enfatizando o valor pedagógico deste tipo de narrativa. Os resultados da revisão bibliográfica e da análise do filme confirmam que a criança tem na brincadeira sua principal atividade e, que os filmes de animação constroem valores, atitudes e modos de ser de uma sociedade. A narrativa fílmica pode se constituir um recurso pedagógico relevante para a formação do professor.

Palavras - chave: Ludicidade. Formação de professores. Desenho animado.

---

---

\* Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Maringá – UEM (2011). Endereço eletrônico: ra52013@uem.br / pessoaeliane@hotmail.com

## The relationship between playful, fun and games in the cartoon

---

### **ABSTRACT**

This paper presents the importance of playfulness in the development and child learning. To this end, it identifies the characteristics of play and a game present in childhood education research and identifies the manifestations of playful animated film Brother Bear. Lists the elements of the film (musicality, plot, characters, sound) to the education of children emphasizing the educational value of this type of narrative. The results of the literature review and analysis of the film confirms that the child is playing in its main activity, and animated films that build values, attitudes and ways of being of a society. The film narrative can be an important educational resource for teacher training.

**Keywords:** playfulness. Training of teachers. Movie cartoon.

---

## INTRODUÇÃO

Neste trabalho é abordada a importância da ludicidade para que a criança cresça e se desenvolva. O objeto de pesquisa ludicidade e desenho animado foi escolhido por afinidade com o ato de brincar e, em virtude da experiência da pesquisadora em brincar com crianças de 0 a 5 anos no Centro de Educação Infantil da Universidade Estadual de Maringá. Como o tema é amplo e o tempo de pesquisa pequeno este trabalho se limita a conceituar o valor das brincadeiras e jogos na formação dos pequenos, mediante a análise dos jogos, no desenho animado Irmão Urso. A pesquisadora identifica, descreve e analisa como a mensagem presente nos desenhos animados interfere na formação da subjetividade infantil. O desenho foi escolhido por ser de fácil acesso às crianças e, por conter aspectos formativos considerados relevantes à constituição da personalidade delas.

Sabe-se que a criança passa a maior parte de seu tempo brincando. Este brincar envolve elementos da imaginação, o manuseio de objetos concretos numa atividade individual ou com outras crianças. E, uma das formas de brincar da contemporaneidade é mediante a imitação de padrões de comportamento vistos na mídia televisiva. Silva (2009) aponta que a criança da contemporaneidade passa um longo tempo assistindo televisão. Nela visualiza padrões de consumo que envolve marcas, produtos, modos de se vestir e de brincar, de interagir com o outro. Os desenhos animados encantam as crianças pela riqueza de detalhes, pelas cores, pelos sons. E, mesmo sem a intenção explícita de educar, eles educam.

Para que haja comunicação, é necessário que algo ou alguém elabore uma mensagem que possa ser interpretada por outro alguém ou algo. Ao ser interpretada a mensagem, algo nela é modificada [...] (SILVA, 2009, p.15)

Sem a devida orientação elas estão sujeitas a todo tipo de conteúdo: brigas, mortes, exploração, dominação, dentre outros. É comum ver as crianças representando o que viram na tela. Segundo a pesquisadora, muitas vezes, um filme de entretenimento educa mais do que um que foi pensado com o objetivo de ensinar um determinado conteúdo. A diferença está na abordagem do professor, se ele analisar e refletir sobre o que as crianças vêem. Deste modo, o comunicar e educar se aproximam. Nós nos comunicamos o tempo todo e, sempre que geramos um sentido para as coisas ou experiências estamos aprendendo. Os dois processos necessitam que haja um receptor, um emissor e um meio. Mas, exigem a cumplicidade, a disponibilidade, o saber ouvir, a troca. Para se comunicar o homem utiliza várias linguagens;

o rádio, o jornal, a televisão, a música e o filme, dentre outros. Assim comunicar e aprender são processos que exigem a atividade das pessoas envolvidas e não a passividade.

Kishimoto (2002) estuda a brincadeira da criança e aponta que cada sociedade cria suas formas de brincar. Na contemporaneidade a criança da sociedade capitalista brinca mediada pela televisão e pelo cinema, estes espaços socializam os valores, as atitudes e as regras de conduta desta sociedade. A criança ao brincar imitando os padrões televisivos reinterpreta o que seu grupo social considera importante e reproduz situações de dominação. Deste modo, o desenho animado e os filmes destinados a ela necessitam ser escolhidos criteriosamente, por meio dos adultos, pelo conteúdo que possuem.

A mensagem expressa na narrativa fílmica necessita levar em conta que a criança é um ser histórico em processo de desenvolvimento e aprendizagem. Por isso os conteúdos violentos e degradantes da condição humana devem ser evitados. Como a imitação é uma estratégia de re-elaboração do mundo vivido, a criança tende a reproduzir o que vê, ouve e sente. Sua criatividade e imaginação recriam as situações representadas e lhes conferem sentido. Neste contexto cabe questionar: os filmes e desenhos animados são formativos? Pensa-se que estas formas de comunicação têm conteúdos diversos e, que nem todos os filmes e desenhos vistos pelas crianças e criados para elas são adequados à faixa etária de 0 a 12 anos. E, que o adulto, neste caso o professor ao optar em utilizar o desenho como recurso pedagógico deve se ater a determinados critérios para definir se deve ou não exibi-lo às crianças. Deste modo definiu-se como objetivo geral apontar a importância da ludicidade no desenvolvimento e aprendizagem infantil e, como objetivos específicos identificar as características das brincadeiras e dos jogos no filme *Irmão Urso* e, relacionar como estas manifestações lúdicas afetam a formação da criança.

Neste sentido o trabalho ganha relevância ao identificar no filme *Irmão Urso*, os elementos formativos. Nele são apontados a tipologia dos personagens, as situações de conflitos, disputas, os jogos e as regras e o que eles ensinam de uma dada cultura. O enredo, a música, os personagens, as falas ensinam valores importantes à nossa sociedade. No trabalho é realizada uma abordagem qualitativa e descreve-se os principais aspectos da narrativa. A

análise do filme é feita com base na Semiótica<sup>1</sup> de Peirce e em textos sobre o lúdico. A Semiótica investiga a linguagem em todas as suas manifestações (SANTAELLA, 1983). A literatura de apoio conta ainda com Kishimoto (1996; 1997; 2002; 2007), o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil RCNEI (BRASIL, 1998); os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (BRASIL, 1998) e o filme (Desenho Animado) Irmão Urso.

Para uma melhor compreensão do trabalho optou-se por apresentá-la nas seções: o lúdico e o desenvolvimento da criança; irmão urso: a ludicidade nas brincadeiras simbólicas e jogos; a linguagem fílmica e a criança e, considerações finais.

## 1. O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

A criança nasce mediada por objetos culturais de seu grupo e com eles vai se apropriando do mundo e lhe dando uma interpretação própria. Desde pequena ela brinca, inicialmente com o próprio corpo, depois com os objetos e com as pessoas mais próximas (pais, parentes e vizinhos) e, depois com outras crianças (no centro de educação infantil ou no ensino fundamental). Como aponta Didonet (1995, p. 05),

[...] o brincar é algo tão espontâneo, tão natural, tão próprio da criança que não haveria como entender sua vida sem brinquedo. É, sobretudo, uma atividade social e cultural. Desde o começo, o brinquedo é uma forma de relacionar-se, de estar com, de encontrar o mundo físico e social [...]

No processo de socialização ela utiliza a brincadeira para aprender o significado social de tudo o que lhe rodeia, manuseia objetos, nomeia coisas e pessoas, imita formas de falar, andar, jogar e brincar. Para Dohme (2009, p. 119):

---

<sup>1</sup> Para Silva (2009, p 12) (:): “A educação é processo comunicativo, também semiótico, que envolve um aprendiz, objetos a se conhecer e reconhecer e aprendizado resultante”. A Semiótica estuda os signos (experiências prévias que temos do mundo que nos afetam) e tem em Charles Sanders Peirce seu precursor. Os signos são compostos de uma imagem mental do mundo, da estrutura do objeto em si e da relação entre o que pensamos do objeto e o modo como ele se apresenta ao nosso pensamento.

[...] As brincadeiras são as grandes bolhas que envolvem a vida das crianças, dentro delas eles se sentem com mais autonomia, mais identificadas umas com as outras e se relacionam melhor. O mesmo se dá com o adulto que “entra na bolha” – ele é seu amigo, veio ao mundo da criança e, por isso, é recebido mais facilmente e de forma mais afetiva [...]

As brincadeiras são compreendidas e interiorizadas como maneiras de ler o mundo, de entender como ele funciona, o que é certo ou errado, o que pode e o que não pode socialmente. Sobre o papel da imitação no desenvolvimento infantil Kishimoto (2002, p. 142) menciona que:

[...] Ao repetir a brincadeira nos contatos interativos com adultos, a criança descobre a regra, ou seja, a sequência de ações que compõem a modalidade do brincar e não só a repete, mas toma a iniciativa, altera sua sequência ou introduz novos elementos...desenvolve a competência de recriar situações, conduta criativa tão necessária nos tempos atuais [...]

Na brincadeira e nos jogos a criança reordena o mundo e expressa seus conteúdos psíquicos, seus medos, inseguranças, alegrias, desejos, dúvidas e outros. Ela cria nova forma de compreender o seu entorno. Isto é feito com prazer e entrega pessoal. Ao brincar a criança deixa-se afetar pelo seu contexto. Ela aprende as regras sociais, a afetividade, a cooperação, a partilha, o ceder lugar ao outro e, necessita vivenciar valores básicos para o seu desenvolvimento de criança.

No processo de internalização da cultura a criança utiliza a linguagem para dar intencionalidade as suas ações, para justificar no plano real suas elaborações mentais. Segundo os elaboradores do RCNEI a brincadeira é uma ação que ocorre no plano de imaginação “para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados (BRASIL, 1998, p. 27).

Vygotsky (1998) discute o papel de brinquedos, jogos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil. Para ele na brincadeira a criança modifica a realidade, faz a ponte entre o real e o imaginário. A articulação entre a realidade e a representação dela ocorre pelo processo de imitação e este é carregado de ludicidade. O brincar é fonte de humanização. Nos jogos a criança aprende a respeitar, a esperar a vez, a ceder, a ouvir o outro, a ser gente, homem.

Picelli e Gomes (2009) conceituam a ludicidade como a capacidade de transformar os conhecimentos de mundo em realidade vivida, no equilíbrio entre o mundo interno e o externo. Pela brincadeira as crianças podem vivenciar situações que enfrentarão no dia a dia como relacionamento com colegas, a alegria, o prazer, realizar negociações, vivenciar regras, trabalhar perdas e angústias, reconhecer e superar frustrações, medos e tomar decisões. A brincadeira estimula a curiosidade intelectual, o desenvolvimento da autoestima e conhecimento dos limites.

Kishimoto (2002) ressalta que o lúdico se manifesta nas brincadeiras de faz-de-conta, de imitação, nos jogos de construção, nos jogos tradicionais e nos jogos didáticos. Existem uma infinidade jogos e estes são agrupados segundo sua especificidade (de regras, jogos livres, pelo número de jogadores).

No início do século XXI a imagem de infância<sup>2</sup> sofre a influência da globalização e a criança é bombardeada por estímulos da mídia, da escola, dos espaços de lazer, dentre outros. A brincadeira se modifica e o lúdico é reinterpretado porque a mídia filtra aquilo que considera relevante à manutenção e reprodução social. A cultura lúdica<sup>3</sup> contemporânea privilegia o egoísmo, esperteza, o individualismo. Estes valores são socialmente construídos e a brincadeira uma mediadora social.

Kishimoto (2002) analisa a importância da brincadeira no contexto escolar. Ela é percebida como inerente à criança e se constitui numa estratégia de cidadania, pois, a aprendizagem dos princípios e valores é social e quando mediada pela brincadeira e pela experiência com outras pessoas tende a ser interiorizada e reinterpretada em outras situações sociais. Ao brincar aprende-se a ser homem, a conviver com o outro, a respeitar o diferente, forma-se a identidade pessoal. Esta perspectiva respeita a singularidade de cada um e as contribuições dos diferentes sujeitos à sociedade. A criança age ativamente sobre e no mundo, elabora hipóteses sobre os eventos sociais, e as testa na brincadeira e nos jogos.

---

<sup>2</sup>De acordo com Kishimoto (1996, p. 19) a imagem da infância é reconstituída pelo adulto por meio de um duplo processo: de um lado, está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade, e, do outro, depende de percepções próprias do adulto que incorporam memórias do seu tempo de criança.

<sup>3</sup>A cultura lúdica, segundo Brougère (2002) produz realidade que difere do cotidiano, compreende estruturas gerais, que são produzidas pelas interações sociais, do contato direto ou indireto.

A educação de qualidade é uma meta do poder público. A criança é prioridade nas Políticas Públicas e a ela deve ser conferida uma formação básica comum (BRASIL, 1996). Isto significa que não são todos os conteúdos sociais que devem permear suas aprendizagens. Cada faixa etária tem necessidades específicas e estas devem ser respeitadas. Em 1998 o governo lançou o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil como um documento norteador das práticas e saberes em educação infantil. Para o RCNEI brincar é:

[...] apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada (BRASIL, 1998. p.28).

Pensa-se apoiada em Kishimoto (2002) que o brincar é modelo de toda atividade cultural, dotado de uma significação social que como outras atividades necessitam de aprendizagem. A brincadeira deve ser mediada pelo professor, família ou por meio do espaço social e cultural em que a criança está inserida.

### **3. IRMÃO URSO: A LUDICIDADE NAS BRINCADEIRAS SIMBÓLICAS E NOS JOGOS**

Nesta seção é apresentada a sinopse do desenho animado Irmão Urso e são identificadas as brincadeiras e jogos que compõem a história de Kenai e seus irmãos.

O desenho animado Irmão Urso da produtora Walt Disney Pictures (2003) foi dirigido por vários produtores, entre eles destacam três principais cineastas, o produtor Chuck Williams e os diretores Aaron Blaise e Bob Walker. A narrativa proporciona ao expectador ser envolvido pela harmonia e emoção transmitida pelos personagens e pela música que os acompanha. Os cantores Phil Collins e Tina Turner emprestaram suas vozes a composição de cinco canções que acompanham o desenrolar da história. As letras e os arranjos das músicas ajudam a compor o cenário do filme e a atingir as crianças, lhes ensinando valores morais, sociais e culturais.

A história Irmão Urso é baseada em mitos da cultura indígena. Ela relata momentos da vida de três irmãos (Kenai, Sitka e Denahi), companheiros e unidos pelo amor. Além dos

personagens indígenas o filme conta com um elenco basicamente composto de animais, que falam, cantam, discutem, reclamam e se emocionam como se fossem humanos. A exposição da personalidade de cada um e os valores que eles passam ao público permite que história se aproxime do gênero fábula. Resumidamente pode-se sintetizar o enredo como segue:

Os irmãos (Kenai, Sitka e Denahi) são alegres e divertidos, brincam e brigam por qualquer motivo. Kenai o caçula, ao receber o totem do amor (guia espiritual) fica desapontado, pois o totem de seus irmãos é de águia e o outro da sabedoria. No decorrer do filme um urso rouba a cesta de peixes que Kenai amarrou na árvore, seu irmão Denahi fica furioso por ele não ter amarrado bem a cesta, de tal modo, que Kenai parte a procura do urso. A partir disso começa uma trajetória de perseguição ao urso, e seus irmãos também o procuram. Quando Sitka encontra Kenai percebe que ele está em situação de risco, pois, o urso está indo em sua direção. Assim Sitka chama a atenção do urso e para salvar seus irmãos faz com que uma geleira desmorone e Sitka cai no rio, com o urso. Kenai resolve ir atrás do urso que causou a morte de seu irmão, começa novamente uma perseguição atrás do urso até encontrá-lo e matá-lo. No filme espíritos da floresta se revoltam e transformam Kenai em urso.

Denahi chega ao topo da montanha e avista o urso Kenai, este cai no rio pelo reflexo de um raio. Assim no decorrer do filme, Kenai enquanto urso foge do caçador seu irmão que o persegue por acreditar que ele é o responsável pela morte de seus “irmãos”. No caminho o urso (Kenai) tenta falar com os animais, no entanto, esses sentem medo dele. Kenai vê dois alces (Rutt e Tuke) conversando e pede ajuda para eles, os alces fingem que estão escondidos e falam “a gente não está aqui”. O urso Kenai conversa com eles e diz que foi transformado e os alces brincam dizendo que o urso está maluco e que eles também não são alces, um diz “eu sou um esquilo e o outro “eu sou um vira lata, que rosna”.

O urso Kenai, em sua trajetória encontra o ursinho Koda e no decorrer do filme vivem muitas aventuras de superação. Em um momento quando fogem do caçador, Koda diz “quando eu fico muito bravo me transformo em um bicho feroz e fico muito macho”. No dia seguinte Koda brinca frente a uma pedra de gelo de ora magrinho, ora gordão. No caminho a corrida do salmão Koda brinca de imitar a cara do urso Kenai, e nesta passagem eles comem; passam por um campo de flores; caem na lama; e dormem. Encontram os alces, e pegam carona com os mamutes.

Ao passarem por um campo de árvores, os alces brincam de adivinha: um diz “adivinha o que é uma coisa verde”, outro diz “árvore”; “adivinha o que é uma coisa alta”, outro “árvore”; “adivinha o que é uma coisa que tem casca”, o outro “árvore”; “adivinha é uma coisa que tem um tronco vertical”, outro “árvore”). E no final Kenai decide ficar transformado em urso, pois, o ursinho Koda está sozinho e sem família. Vale ressaltar, que do início até o término do desenho, os personagens, mostram seus valores, seus sentimentos, desejos e o amor entre os personagens.

A narrativa é envolvente e faz com que as crianças se identifiquem com as travessuras e peripécias dos personagens. Mediante a sinopse apresentada é possível identificar o lúdico nas brincadeiras e jogos que aparecem no filme. Estes são expressos mediante uma linguagem figurada.

Para a análise do filme retomarei alguns trechos, já descritas na sinopse do desenho animado. No filme o menino Kenai tem o desejo de se transformar em homem por ouvir histórias de seus ancestrais, contadas pelos anciões; Em outro trecho do filme, o pequeno urso Koda está andando na floresta com Kenai, e conta sua aventuras dizendo “quando entro numa briga fico muito macho e me transformo em um bicho feroz”.

Percebemos assim, nos trechos citados, a presença da cultura lúdica revelada através das experiências vividas pelos personagens conforme apontam Picelli e Gomes (2009). Na sociedade, essa cultura é construída no meio social e natural que criança habita, no caso de Kenai, foi instituída por morar na aldeia onde os anciões têm a prática de recontar as histórias dos ancestrais e por meio deste aprendizado ele adquiriu a ludicidade através dos recursos da imaginação, e o desenvolvimento de Koda foi resultado de conviver na floresta com outros animais ferozes.

Na criança esta cultura lúdica se desenvolve em qualquer lugar social e cultural, por meio da imaginação e interação com outras pessoas, deste modo, é através de brincadeira e jogo que essas experiências são solidificadas em conhecimento para que se efetive o aprendizado. Brougère (2002, p. 25) ressalta que a cultura lúdica “diversifica-se segundo numerosos critérios, a cultura em que está inserida a criança e a sua cultura lúdica; o meio social; a cidade; e o sexo da criança”. Vimos na representação fílmica, o lúdico no desejo dos

meninos da tribo, na “transformação” de menino em homem, nota-se que o pensamento lúdico também acontece com as crianças na infância, em que, os meninos têm o desejo de ser o “super homem”, e as meninas a “cinderela” da ficção.

Na sequência do filme após o menino Kenai ter se transformado em urso, ele encontra dois alces (Rutt e Tuke) e conversando pede ajuda para os alces, que ficam com medo do urso e combinam de esconder-se atrás de um tronco de árvore, fingem que estão escondidos e falam “a gente não está aqui”. Deste modo, percebe-se a presença do jogo lúdico entre os personagens da ficção, no caso, de esconde-esconde, em que, mesmo os alces sabendo que o urso estava ali, eles se escondem, ainda que possam ser vistos atrás do tronco. A autora Kishimoto (2002, p. 149) salienta a importância do jogo na construção e interpretação das atividades humanas, uma vez que:

O jogo livre oferece à criança a oportunidade inicial e a mais importante para atrever-se a pensar, a falar e ser ela mesma. Combinar momentos de brincadeira livre e atividades orientadas parece ser estratégia recomendada pelo autor.

Em outro momento do filme Kenai (urso) conversa com os alces, estes não acreditam na transformação do menino e diz que o urso é maluco e que eles também não são alces, um diz “eu sou um esquilo” e o outro “eu sou um vira lata, que rosna”. Nota-se, que os alces ao negarem suas identidades e dizer ser outro animal imitando-os, percebe-se a presença de um jogo de imitação, de faz de conta. Para criança o jogo é importante para o desenvolvimento de sua cultura lúdica, visto que, é necessário ter pré-requisitos para o desenvolvimento do jogo, mediante esta análise Brougère (2002, p. 22) aponta:

[...] Há estruturas preexistentes que definem a atividade lúdica em geral e cada brincadeira em particular, e a criança as apreende antes de utilizá-las em novos contextos, deste modo, considera a presença de uma cultura preexistente que define o jogo e faz dele uma atividade cultural que supõe a aquisição de estruturas para cada nova atividade lúdica [...]

Vimos que a criança ao realizar o jogo possui mecanismos preexistentes que lhe possibilitam desempenhar um novo aprendizado por meio de jogos e brincadeiras. Na ficção, verifica-se que a representação dos personagens (animais) assemelha-se com as reproduções realizadas pelas crianças, ao realizar imitações de adultos, animais ou um objeto qualquer. No longa-metragem, ao encontrar uma rocha de gelo, o pequeno urso Koda brinca de fazer

caretas em frente á rocha e de se ver através dela como urso ora magrinho e ora gordão. Também brinca de imitar o caminhar e a cara de bravo do urso Kenai; imita um alce para os animais da floresta e juntos brincam de rolar em um campo de flores. Segundo o RCNEI (BRASIL, 1998, p. 21) a imitação é:

[...] o resultado da capacidade de criança observar e apreender com os outros e de seu desejo de se identificar com eles, ser aceita e de diferenciar-se. É... como reconstrução interna e não meramente uma cópia ou repetição mecânica[...]

Na representação fílmica Kenai e Koda simulam fazer penteado um no outro; divertem-se quando são carregados pelos mamutes; e brincam também de rolar na grama. Nota-se que as brincadeiras na narrativa ocorrem de várias formas, e quando se trata de crianças, é por meio deste espaço que criam sua cultura lúdica, com significações sociais com a realidade, não se limitando com o real. O RCNEI (BRASIL, 1998, p. 23) aponta que:

[...] o brincar é, assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente [...]

O desenho animado Irmão Urso traz uma linguagem figurada, vinculada ao senso comum. É cômica e divertida. O enredo da narrativa se desenvolveu mediante aos fatos que foram surgindo, partiu-se então do recebimento do totem, logo, a procura do urso; a transformação do menino indígena para urso; a busca do desfecho da mudança; a amizade com o ursinho e terminou na harmonia entre os personagens.

Os diálogos entre os personagens ocorrem de modo natural, uma vez que, este tem a função de criar o clima e a atmosfera do filme. As falas dos personagens são muito próximas ao que as crianças dizem no cotidiano. Os alces são cômicos e divertidos, meio atrapalhados eles se envolvem na aventura de Kenai de forma inesperada e deixam a narrativa muito engraçada.



Por meio da linguagem eles brincam, expressam o que pensam e o que sentem, criam uma atmosfera de proximidade, de cumplicidade e amizade. Os diálogos e as imagens ensinam valores. Isto está de acordo com o que pensa Silva (2009, p. 18). Para ela “conhecemos porque fomos afetados por um processo comunicativo educativo, deixamos-nos afetar porque, de alguma forma, tivemos a humildade de não saber”.

As imagens apresentadas no filme mostram um belo e surpreendente cenário. As representações são coloridas, isso faz com que algumas imagens se destaquem pela cor diante de outras, uma vez que, as cores também constroem significados.



A originalidade e ousadia do desenho fazem com que as imagens revelem emoção e entusiasmo para a cena seguinte. Elas parecem falar mais do que as palavras.

Os personagens da narrativa fílmica revelam seus valores e suas crenças indígenas, como mostra o ancião da aldeia que conta histórias revelando os valores tradicionais daquela época, da ficção. Os animais que vivem na floresta, todos possuem traços fortes e expressões marcantes. Os nativos possuem cabelos escuros e olhos repuxados com linhas orientais. Kenai o protagonista é amoroso e valente. Denahi é cômico e determinado, e Sitka é o líder e passa sabedoria aos irmãos.

#### **4. A LINGUAGEM FÍLMICA E A CRIANÇA**

Os elementos (musicalidade, enredo, personagens e sonoridade) empregados na narrativa são formativos, uma vez que, constroem valores relevantes para a formação da criança. A musicalidade no filme traz concepções proeminentes, visto que, esta dá sentido e

direção da narrativa, seu papel é despertar sentimentos éticos e moral de modo positivo ou negativo. Huizinga (2004, p. 181) menciona que a música tem “função técnica, psicologia e, sobretudo moral perfeitamente definida”, e assim por meio da melodia, o ritmo e a cena apresentada no filme. A música revela aquilo que é necessário para determinada situação, e através desses códigos criam-se valores éticos e educativos, a partir de estímulos, equilíbrio e do prazer.

O filme *Irmão Urso* revela cinco músicas originais que deixam o filme surpreendente e emocionante. As canções foram compostas por Phil Collins e Mark Mancina com a participação da cantora Tina Turner. As canções expressam sentimentos, valores e os momentos que perpassam o filme, criam vocabulário através do qual os códigos visuais são entendidos.

A primeira intitulada “Espíritos Ancestrais”, apresenta a união e o amor dos três irmãos; a fraternidade e a paz entre a comunidade indígena. Exibem um panorama deslumbrante aonde vivem os personagens. A segunda canção “pé na estrada” é iniciada pelo personagem Koda, é uma canção inspirada na sua caminhada. Evidenciando o começo de uma grande amizade entre os personagens. A terceira música “bem vindos” é executada no momento em que o urso Kenai e o ursinho Koda chegam à corrida de salmão, e neste momento, os ursos mostram que “ali” é a casa de todos os ursos.

Os ursos mostram no decorrer da terceira canção que são unidos e que todos são bem vindos, e também são apresentados mediante a linguagem visual os valores de uma família. A quarta música “irmão magoei você” revela ao espectador um momento triste e de muita dor, pois, o ursinho Koda percebe que o urso Kenai, no momento seu melhor amigo, foi quem matou a sua mãe quando era humano. Percebe-se o sincero amor que se estabeleceu entre os personagens. A quinta canção é cantada no final do filme, quando, de certa forma, tudo está resolvido e sem magoas e culpas. Deste modo, é por meio dessas músicas que a história vai se delineando, revelando a construção dos personagens, as expressões e os diferentes valores éticos e morais. Visto que, cada melodia tem uma harmonia despertando sentimentos de tristeza, alegria e também há os ritmos que sugerem o conflito, a calma, a coragem e outros.

A narrativa fílmica é um recurso pedagógico relevante para o professor, se escolhido

com critérios, porém é necessário que o professor seja um pesquisador de material com qualidade, para que este possa ser trabalhado em suas diversas dimensões. Deste modo, a produção cinematográfica de filme deve fazer parte da prática educativa no cotidiano escolar, pois, estes trazem regras e valores. E, diante das imagens são revelados os recursos expressivos que passam as emoções e sentimentos que orientam e organizam o filme.

Deste modo, é de grande relevância que a narrativa trabalhada apresente valores sociais, afetivos e culturais, para que estimule na sala de aula a socialização, a fraternidade, a colaboração e a interação entre os alunos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A realização desta pesquisa por meio da revisão bibliográfica possibilitaram-nos analisar a brincadeira como principal atividade no desenvolvimento da criança. Podemos constatar que os filmes de animação constroem valores, atitudes e modos de ser de uma sociedade. A narrativa fílmica pode se constituir um recurso pedagógico relevante para a formação do professor.

O desenho animado Irmão Urso é rico em detalhes e a sua mensagem às crianças é extremamente formativa. Os valores de solidariedade, o respeito, a amizade, a disponibilidade, o prazer de estar juntos, a sabedoria, a interação, a liderança são construídos na relação afetuosa entre os personagens. Ao final, o amor vence todas as barreiras e vida aparece como uma grande brincadeira, cheia de desafios e alegrias. Nela os vínculos de amor e amizade superam todos os obstáculos e transcendem. Pensamos que a mensagem é muito positiva para as crianças em formação e, os conteúdos como o do desenho Irmão Urso devem ser mais explorados pela mídia e pela escola.

O filme quando utilizado adequadamente com recurso didático pode dar um novo tom a aprendizagem e ao desenvolvimento da criança. Aos professores fica a tarefa de aprender a trabalhar com este recurso, pois, quando se assiste a um filme, entra-se nele. A criança se vê nos personagens, as situações da narrativa parecem reais. Deste modo, o professor precisa refletir com seus alunos o conteúdo dos filmes e desenhos para que elas aprendam a escolher bons conteúdos, boas histórias e a partir delas aprendam a pensar sobre as coisas do mundo

real.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume 1: introdução.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume 2 : Formação social e pessoal.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume 3: Conhecimento de mundo.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

DIDONET, V. O. O Direito de brincar. In:\_\_\_\_; **O brinquedista**. Ed. N7. Associação Brasileira de Brinquedotecas, 1995. P 4-7.

DISNEY, Walt. Irmão Urso. Videolar, 85 min, colorido, 2003.

DOHME, V. **Atividades lúdicas na educação**: o caminho de tijolos amarelos no aprendizado. 2.ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. In: **Formas lúdicas da arte**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, T. M. (Org). O jogo e a educação infantil. In: **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez. 1997.

\_\_\_\_\_. Vídeo univep. A importância do brincar. 2011. Disponível em: <[http://www.univesp.tv.br/site/programas/207?content\\_id=138&media\\_id=1489](http://www.univesp.tv.br/site/programas/207?content_id=138&media_id=1489)> acesso em: 26 de Agosto de 2011.

BROUGÉRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T.M (Org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

PICELLI, L. A.; GOMES, M. F. O brinquedo, o jogo e a brincadeira. In: CAMARGO, J. S.; ROSIN, S. M. (Org). **Psicologia da Educação e os Processos de Aprendizagem e de Desenvolvimento**. 2 ed. (Formação de Professores EAD, v. 12). Maringá: EDUEM, 2009, p. 59 a 66.

SANTAELLA, L. **A assinatura das coisas**. Rio de Janeiro: Imago, 1992.

SILVA, Ana C. T. da. Comunicar e educar como signos recíprocos. In: SILVA, Ana C. Teodoro da., NEVES, Fátima M., MESTI, Regina L. (Org.). **Educação, Comunicação e Mídia**. Maringá: Eduem, 2009, p 11-20.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução de José Cipola Neto, Luis S. M. B. e Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALLON, H. **Psicologia e Educação da criança**. Lisboa: Vega/Universidade, 1979.

