

ALGUMAS INFLUÊNCIAS DAS MENSAGENS SUBLIMINARES DOS DESENHOS ANIMADOS INFANTIS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DAS CRIANÇAS

Some influences from children's subliminal cartoon messages in children's cognitive development

Daniele Manteze¹; Carlos Antônio da Silva².

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia - URI Erechim. *E-mail*: danii_manteze@hotmail.com

² Professor do Departamento de Ciências Humanas - URI Erechim. *E-mail*: scarlos@uricer.edu.br

Data do recebimento: 24/07/2018 - Data do aceite: 29/09/2018

RESUMO: Amparando-se no Estatuto da Criança e do Adolescente (2001), nas contribuições de vários autores que estudam a temática principal deste artigo, percebeu-se a importância do desenho animado infantil na construção do desenvolvimento cognitivo das crianças de 3 a 5 anos de idade. Diante disso, buscou-se verificar a existência de mensagens subliminares nos desenhos animados infantis e as interferências ocultas no desenvolvimento cognitivo das crianças, como adultização, erotização precoce, questões étnicas, entre outras, afetando diretamente o desenvolvimento social, afetivo e comportamental das mesmas. Para tal fim, foram analisados desenhos animados infantis exibidos em canais abertos e fechados. Pode-se afirmar que a maioria dos autores consultados conhece a importância do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação na educação e no entretenimento das crianças, tendo os recursos audiovisuais como grandes aliados no desenvolvimento de novas metodologias para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem das crianças, entretanto, sugerem resguardar o uso deliberado quanto aos desenhos infantis apresentados na mídia televisiva.

Palavras-chave: Desenho animado infantil. Crianças. Mensagem Subliminar. Desenvolvimento Cognitivo.

ABSTRACT: Based on the Statute of the Child and the Adolescent (2001), in the contributions of several authors who study the main theme of this article, it was realized the importance of children's cartoon in the construction

of cognitive development of children from 3 to 5 years of age. Therefore, we tried to verify the existence of subliminal messages in children's cartoons and the hidden interferences in children's cognitive development. For this purpose, children's cartoons exhibited in open and closed channels were analyzed. It is possible to affirm that most of the consulted authors know the importance of the use of Information and Knowledge Technologies in the education and the entertainment of the children, having the audio-visual resources as a great ally in the development of new methodologies to assist in the teaching and learning process of the children, however, suggest safeguarding the deliberate use of children's drawings presented in the television media.

Keywords: Children's cartoon. Children. Subliminal message. Cognitive Development.

Introdução

As tecnologias digitais e midiáticas, de um modo geral, vêm tomando cada vez mais espaço em propostas pedagógicas com as crianças. A televisão, por sua vez, vem representando uma grande aliada na interação das crianças com a informação e o entretenimento durante os espaços educacionais e momentos familiares. O contato com a mídia televisiva, muitas vezes não orientada, acarreta comportamentos adversos, oriundos de possíveis mensagens subliminares que o inconsciente não percebe enquanto assiste-se à televisão.

Os desenhos animados são uma das principais fontes de conhecimento para as crianças, afirmam Berleze, Tolfo e Kunz (2015, p.1):

[...] conseguimos chegar ao resultado de que as crianças, ao ter o contato com o desenho animado, estimulam a imaginação através de brincadeiras, recriando movimentos dos personagens. E é durante as brincadeiras que as crianças conseguem aprender, e estimular a sua imaginação. Podemos então concluir que a interação criança e desenho animado pode ser positivo para o desenvolvimento da criança,

estimulando a imaginação, havendo uma influência na criatividade e até estimulando o brincar e o Se-Movimentar, que são fundamentais para a criança.

É por meio dele que a criança imagina, entretém-se e cria formas de condutas para seu dia a dia. O desenho animado também é grande suporte de mensagens ocultas enviadas pelas mídias televisivas. O impacto desses ocultamentos acontece quando há uma interferência no desenvolvimento cognitivo das crianças oriundo do mau uso do recurso. Andrade (2012, p.177) contribui:

Assim sendo, ao se disponibilizar um desenho animado para que a criança assista, deve-se ter o cuidado de não limitar as indagações que a mesma poderá fazer acerca de eixos outros que extrapolam o da temática abordada, bem como se deve até incentivar o olhar múltiplo, interdisciplinar e intertextual da mesma a fim de estimular o desenvolvimento de seu pensamento crítico, o qual deve ser, sobretudo, global. Ao assistir a desenhos animados, a criança amplia seus horizontes, faz transposições (ainda que rudimentares) e estabelece relações intra e interpessoais, que poderá ou não colocar em prática no seu dia a dia.

Efetivamente, foram analisados dez desenhos animados infantis apresentados em canais abertos e fechados na programação para o público infantil de 3 a 5 anos. Os desenhos têm duração de 5 a 30 minutos e são exibidos no período da manhã, tarde e à noite.

Para análise, foram escolhidos desenhos com maiores índices de telespectadores e todos os exibidos nos horários selecionados dos canais abertos da televisão. Para tais fins, foram assistidos diversos episódios dos desenhos animados selecionados, observando cenas que pudessem, de forma subliminar, interferir no processo de desenvolvimento cognitivo das crianças.

Recorreu-se a estudos bibliográficos, utilizando-se o método hermenêutico que consiste na discussão das principais ideias dos autores pertinentes à temática posta, especialmente os autores Brito e Costa (2017), Castro (2015) e Silva (2015), os quais retratam a influências das mensagens subliminares nos desenhos animados infantis.

Iniciando a Conversa...

O Estatuto da Criança e do Adolescente, no art. 74, cita que: “O poder público, por meio do órgão competente, regulará as diversões e espetáculos públicos, informando sobre a natureza deles, as faixas etárias a que não se recomendem, locais e horários em que sua apresentação se mostre inadequada”. No art. 75 encontra-se: “Toda criança ou adolescente terá acesso às diversões e espetáculos públicos classificados como adequados à sua faixa etária”. E no art. 76: “As emissoras de rádio e televisão somente exibirão, no horário recomendado para o público infantojuvenil, programas com finalidades educativas, artísticas, culturais e informativas.” (BRASIL, 2001, p. 37).

Para Levy (1994, p. 11-18), os textos, imagens, mensagens e sons são cada vez

mais produzidos de forma digital e servem como instrumentos de informação, mas acabam “banalizando” a atividade humana. O desenvolvimento de novos instrumentos de comunicação impulsiona e ultrapassa as gerações, mas põe novas bases de problemas do laço social. Então, esse sistema de comunicação deveria propor um compartilhamento de conhecimentos e possibilidades de transformação da sociedade, permitindo a inteligência coletiva.

Castro (2016, p. 13) diz que o uso de recursos eletrônicos como ferramenta na educação, facilita a aprendizagem, complementa e auxilia na assimilação dos conteúdos abordados, uma vez que podem ser estimulados diferentes sentidos, o que torna o aprendizado mais criativo e motivador, despertando nos alunos a curiosidade de fazer novas descobertas. Esses recursos permitem a reprodução da imagem criando a ilusão de movimento, prendendo a atenção dos alunos, possibilitando o entendimento de conteúdos que, por vezes, é difícil de assimilar por textos.

A mídia televisiva, para Moran (2013), é um instrumento que auxilia na educação da criança, pois a relação com a mídia é prazerosa, onde se aprende vendo histórias dos outros e as histórias que os outros nos contam. Durante o período escolar a mídia mostra o mundo de forma mais fácil, agradável, compacta, sem precisar fazer esforço. A televisão é cada vez mais interativa, a criança está sendo educada enquanto está assistindo.

Ainda nessa perspectiva, o autor acima afirmou que os meios de comunicação, principalmente a televisão e o cinema, desenvolvem formas sofisticadas multidimensionais de comunicação sensorial, emocional e racional, superpondo linguagens e mensagens que facilitam a interação com o público, tendo as ideias embutidas na roupagem sensorial, intuitiva e afetiva. Combinam a dimensão

espacial com a cenestésica, onde o ritmo torna-se cada vez mais alucinante, dentro de um contexto comunicacional afetivo, facilitando a predisposição a aceitar facilmente as mensagens.

Moran (2013) prossegue, dizendo que a imagem na televisão, no cinema, no vídeo é sensorial, sensacional e tem um grande componente subliminar, isto é, passa muitas informações que não se capta claramente. A força da linguagem audiovisual está no fato de ela conseguir dizer muito mais do que se capta, de ela chegar simultaneamente por muitos mais caminhos do que conscientemente percebe-se e de encontrar dentro de nós uma repercussão em imagens básicas, centrais, simbólicas, arquetípicas, com as quais se identifica ou se relacionam conosco de alguma forma.

Para Kenski (2014), as novas tecnologias de comunicação, sobretudo a televisão e o computador, movimentaram a educação e provocaram novas mediações entre a abordagem do professor, a compreensão do aluno e o conteúdo vinculado. A imagem, o som e o movimento oferecem informações mais realistas em relação ao que está sendo ensinado. Quando bem utilizadas, provocam a alteração dos comportamentos de professores e alunos, levando-os ao melhor conhecimento e maior aprofundamento do conteúdo estudado.

Castro (2015) diz que a televisão é utilizada como entretenimento dentro e fora da escola. Empregar o desenho de animação no ambiente escolar como ferramenta pedagógica, imbuída no auxílio do processo educacional, é muito importante, e o educador deve ter alguns cuidados na seleção destas animações, sopesando o conteúdo contido no currículo e nas mensagens subliminares que estão presentes nas produções do tipo, e que atinjam aspectos sociais, econômicos, religiosos, étnicos e de gênero. Enquanto recurso audiovisual, o desenho de animação constitui

um elemento definidor de conceitos, que as crianças têm livre acesso no seu cotidiano, dentro e fora da escola. É um instrumento que permeia o imaginário infantil e deve ser utilizado como aporte educacional pela escola e pais.

Soler (2015) afirmou que há uma profunda necessidade de objetivar, analisar e qualificar as práticas pedagógicas com o uso da televisão no cotidiano das crianças. Para a autora há uma presença de referência televisiva em conversas, brincadeiras e práticas das crianças, que influenciam no processo de cognição. Assim, família, escola e órgãos públicos devem ser preparados para o uso consciente desses dispositivos tecnológicos, por meio de práticas que auxiliem no processo de construção do conhecimento.

Para Embratel Star One (2017), a televisão é um dos mais importantes meios de comunicação no Brasil e sempre teve um forte papel integrador, sendo um agente de cultura e entretenimento. Com uma forte penetração popular, mais de 90% dos domicílios brasileiros recebem informação e se integram ao contexto brasileiro pela televisão. Em algumas localidades, esse é o único meio de comunicação existente.

Souza e Sartori (2013) afirmaram que não há mais a distinção em assistir, ler, conversar pessoalmente ou utilizar de um meio de comunicação digital para isso. Os desenhos animados são os principais produtos midiáticos destinados ao público infantil, desafiando os professores a lidarem com as demandas e expectativas. Esse convívio com a linguagem audiovisual faz surgir novas formas de pensar, agir, ser ou viver das crianças. Assim, professores precisam propor a educomunicação, por meio de diálogo e envolvimento com as tecnologias, assim, fazendo significação e contribuindo para o desenvolvimento das dimensões linguística, intelectual, social, cultural e motora.

Vasconcellos (2015) disse que os desenhos animados são ao mesmo tempo reflexo e formador de representações, sejam elas de formas, de comportamentos, ou de pensamentos da sociedade na qual foram produzidos. Mesmo pertencendo ao público infantil, não há imagens inofensivas, pois toda e qualquer produção tem um objetivo, uma intencionalidade.

Freitas (2015) afirmou que há muitos desenhos animados voltados ao público infantil que não agregam significados no processo de desenvolvimento das aprendizagens na escola, mas há em outros uma provocação, instigação e imaginação por parte das crianças que fazem da curiosidade uma forma de aprendizado. Para a autora, o desenho animado deve ser utilizado como ferramenta de aprendizagem, pois há uma riqueza pedagógica nos produtos da mídia por meio dos desenhos que circulam pela mídia televisiva, pois estes artefatos, a todo o momento ensinam determinadas condutas, formas de ser, usar, de conviver.

É fato comum, entre os autores estudados, que houve um avanço do uso de tecnologias em práticas pedagógicas. Esses meios, preferencialmente a televisão, proporcionam uma forma mais lúdica e prazerosa da compreensão das aprendizagens que estão sendo desenvolvidas, ou seja, as crianças aprendem enquanto se entretêm. Diante disso, refletiu-se o uso inadequado dessa ferramenta, sendo que podem ocorrer influências no processo de desenvolvimento cognitivo das crianças. Concebe-se que ainda há uma falta grande em práticas que ensinem como desenvolver o uso sadio dos multimeios por parte dos pais, responsáveis e professores. Há em cada recurso um universo inteiro de mensagens e informações que devem ser observadas, analisadas e aplicadas de modo que os telespectadores não sejam influenciados, mas que sejam autônomos em buscar as informações com criticidade.

Onde estão as Interferências?

Na sexualidade

A infância é umas das fases de grande importância para o desenvolvimento da sexualidade, pois é um período de curiosidades e descobertas, fazendo-se como parte integrante na vida de cada pessoa, contribuindo na construção da identidade ao longo da vida. A sexualidade está ligada às experiências de cada indivíduo, tornando-se mais prazerosa para uns do que para outros. Então é a partir do modo social que a sexualidade corresponde ao lado erótico, pois é por meio da cultura e das crenças que se adotam regras e formas de conduta, influenciando no modo de agir.

Para Frutuoso (2013, p.9) é comum encontrar-se a sexualidade humana nas crianças e contribui dizendo:

Dentro do cotidiano educacional, em especial o da Educação Infantil, é comum nos depararmos com cenas e situações que envolvam a sexualidade humana (descoberta corporal, masturbação, homossexualidade, etc.), cenas essas que, na maioria das vezes mal compreendidas ou mal conduzidas pelo adulto que as presenciam. Essa inadequada compreensão, por parte da pessoa adulta, pode estar relacionada a pelo menos dois fatores. 1) Por não reconhecer que a criança possui um sexualidade; 2) E por não entender que a mesma (criança) encontra-se nesta faixa etária (0 a 5 anos) marcada pela constante descoberta, seja em relação ao seu corpo, ou ao corpo do outro.

Os adultos são imprescindíveis nessa fase e devem orientá-las, usando do conhecimento científico, não reprimindo o comportamento da criança. Para isso o educador não deve

expô-las a cenas sexuais para desenvolver a sexualidade.

Os professores devem compreender que a criança está em processo de construção de identidade e torna-se vulnerável às experiências vivenciadas dentro ou fora da escola. As práticas dos adultos tornam-se exemplos de comportamentos referentes às crianças, onde o que as mesmas presenciarem e observarem tornaram-se moldes de condutas. Nessa perspectiva, as mídias tornam-se influenciadoras no processo de construção da identidade das crianças, pois promovem um amadurecimento precoce e, por muitas vezes, distorcido sobre a sexualidade, subjetivando tais formas de condutas.

Para Pacheco e Mello (2014, p. 661), os diferentes meios de comunicação influenciam o modo das crianças verem o mundo e significarem o que as mensagens transmitem, assim contribuem dizendo que:

[...] Muitas vezes as crianças que recebem tais informações são muito pequenas, como é o caso da Educação Infantil, e ainda incapazes de tecer por si mesmas relações críticas com esses meios, mas, mesmo assim, sempre interpretam e criam significados com as mensagens absorvidas, mesmo que isto não seja plenamente percebido pelos educadores e educadoras.

Uma das principais linguagens midiáticas voltadas ao público infantil é o uso do desenho animado, que por muitas vezes é utilizado em momentos de entretenimento e como suporte didático. É por meio deste que as crianças aprendem e divertem-se ao mesmo tempo, auxiliando no processo de identidade das mesmas, pois o uso das imagens e sons faz com que a criança imagine, crie, reconheça-se nos personagens e aprenda com os mesmos. Mas, infelizmente o uso dos desenhos animados sem as percepções e a identificação das mensagens subliminares

que o mesmo transmite, podem interferir nesse processo de construção e desenvolvimento da criança.

O desenho do Bob Esponja, por exemplo, foi criado para atrair o público de crianças e adultos, trazendo o personagem infantil no mundo dos adultos. As situações representadas e o modo de vida dos personagens fazem com que algumas insinuações fiquem despercebidas pelo público mais jovem, assim usando de situações, palavras e referências que os telespectadores infantis não entendem, como, por exemplo, o órgão genital masculino ereto, na cena em que o personagem coloca sua calça virada na cabeça e seu nariz faz com que imite um pênis. Em algumas cenas, as crianças são subliminarmente conduzidas a momentos de erotização precoce, pois a criança não apresenta estruturas emocionais e psíquicas para entender e significar o que se está exibindo, o que segundo Ribeiro (2017) o conteúdo impróprio pode interferir negativamente na formação da criança, podendo comprometer o direcionamento e o desenvolvimento da mente e a exposição demasiada a conteúdos impróprios para a idade como cenas de sexo ou violência pode levar a uma erotização precoce, induzir à agressividade, ao aumento de condutas opositoras e desafiadoras, ou até mesmo a confusão de fantasia com a realidade. O desenho descrito não se restringe apenas a essas cenas, mas também à associação do trabalho doméstico e à fragilidade com a mulher.

A construção da sexualidade infantil não se deve limitar só nas formas de condutas estipuladas pela sociedade, mas sim ser um enredo onde a criança, dentro de suas percepções cognitivas, possa atribuir significados as suas experiências vividas. O meio em que a criança está inserida deve favorecer esse desenvolvimento, buscando relacionar que não existem espaços destinados só para meninas ou meninos, mas que ambos possam defini-los sem preconceitos e rejeições.

Na Indução ao Consumismo Infantil

As mídias de massa são os principais incentivadores do consumo inconsciente. Não se difere o gênero, nacionalidade, crenças, poder aquisitivo ou faixa etária, o consumismo é umas das principais características da sociedade atual. É inerente sendo uma ideologia forjada pela mídia. As crianças, por estarem mais vulneráveis que os adultos, são as principais vítimas relacionadas com o consumismo.

Ao se referir ao consumismo infantil, o Instituto Alana (2009) alerta que a intensificação do acesso das crianças às mídias vem seguindo a lógica da comercialização da infância. A descoberta de que estas constituem mundialmente um mercado rentável tem ocasionado o desenvolvimento do *marketing* infantil e a intensificação da publicidade dirigida a este segmento.

São estimuladas cada vez mais ao consumo e propensas a seguir modelos e comportamentos aliados aos personagens do *marketing* infantil. O desenho animado, por sua vez, incentiva o comércio do consumo por meio dos personagens que apresentam inúmeros acessórios e objetos referentes ao gosto e comportamentos dos mesmos. Nesse sentido, o desenho animado da Barbie retrata características e comportamentos consumistas.

No final dos anos oitenta, a Barbie recebeu uma produção de desenho animado, que além de seus vestuários da moda, incorporou mais de 80 trabalhos e profissões. A boneca possui um namorado, personagem que se assemelha à boneca, mas com aspectos masculinos. São inúmeros os acessórios e vestimentas que induzem a percepção nobre de ser uma princesa. Busca-se também a relação com o mundo cor-de-rosa apresentado, uma cor bem marcante e representativa principalmente ao público infantil. O Instituto Alana (2009) manifesta-se dizendo que esse *marketing*

infantil agrava as definições da identidade, de modelos corporais e de comportamentos, uma vez que, ao divulgar tais imagens, estas se tornam “modelos” para milhões de crianças, em termos físicos e psicossociais.

Caso semelhante é o da Boneca Polly, uma adolescente rica e vocalista de uma banda de *rock*. Seus pais são apresentados como proprietários de uma rede de apartamentos em que a personagem e suas amigas passam as férias. No desenho Polly possui uma rival que tenta destruir sua reputação.

Na Adultização da Infância

Conforme o consumo infantil é estimulado pela mídia, mais comportamentos extremos vão sendo produzidos. As crianças usam do acúmulo dos bens materiais, da aquisição de novos produtos dos personagens preferidos, como meio de aceitação do grupo em que estão inseridos, onde a importância do consumo sobressai às experiências vividas.

Para Silva (2014) o consumismo faz com que a criança adquira um imediatismo, quando não correspondido, trará traumas que farão parte da vida toda: “Essa questão traz várias consequências para as crianças como a obesidade, falta de criatividade e falta de imaginação para brincar com jogos simples. As crianças passam a se comparar muito, causando *bullying*, além de ficarem descontroladas, pois não conseguem lidar com o não.” (SILVA, 2014, p. 6).

Nas Questões Étnicas

Os personagens negros sempre estiveram em desvantagens em relação aos estereótipos brancos apresentados nos enredos das mídias televisivas. Quando estão presentes, assumem papéis inferiores, dificilmente são protagonistas, assumem papéis de empregado, para servir aos personagens brancos. Embora Castro (2015) relate que a maioria

dos desenhos em que os personagens negros são destaques é produzida em canais fechados de TV, e isto resulta no não acesso da maioria da população.

O contato, desde cedo, com estereótipos brancos dominantes pelas crianças faz com que assumam ideologias e comportamentos que induzem à discriminação racial. Há uma convicção que a discriminação racial não se faz presente na educação infantil por serem pequenas e incapazes de proferir o preconceito de seus pertencimentos raciais. Mas o que se deve levar em conta é que nessa etapa as crianças constroem sua identidade, exercendo uma relação com o seu corpo e com o grupo que pertencem.

A proximidade com materiais e imagens que produzem a interação entre as diferenças étnicas e a valorização do negro como sujeito histórico podem auxiliar no respeito e na aceitação dos fenótipos. O visionamento de personagens negros em papéis destinados geralmente para personagens brancos pode contribuir na quebra de estereótipos estabelecidos pelo preconceito, gerando a igualdade racial.

O desenho Doc McStuffins, no Brasil Doutora Brinquedos, apresenta uma menina negra doutora de brinquedos. No enredo, quando a doutora coloca o estetoscópio seus brinquedos ganham vida, assim a personagem pode os consertar. Há a alusão aos elementos da cultura estadunidense, não trazendo as características da cultura africana.

No Sítio do Picapau Amarelo o mundo da imaginação e do faz de conta objetiva divertir e educar, tornando as crianças leitores e descobridores do mundo, resgatando a mitologia grega. Monteiro Lobato usa estratégias inteligentes para provocar e educar o público infantil pela leitura, com o auxílio das fábulas. Além das mensagens positivas transmitidas, a série tem como personagens, entre outros, Tia Nastácia, uma senhora negra

empregada do sítio, sempre servindo algum prato de comida aos personagens brancos da trama. No enredo, a personagem tem o importante destaque por ter confeccionado a boneca de pano Emília. Tio Barnabé é o ajudante nos trabalhos do sítio. É um homem negro da roça que ensina as crianças a caçar o saci, um menino de uma perna só, negro, que usa uma carapuça vermelha na cabeça, que tem como fama fazer diversas travessuras.

Para Lecci e Passos (2018), as representações acerca da figura do negro na mídia televisiva podem desencadear ações discriminatórias e afirma que a veiculação desse tipo de representação demonstra seu descaso com a formação do povo brasileiro mediante uma educação antirracista.

O Saci Pererê é um personagem do folclore brasileiro que possui como uma de suas principais características as travessuras que comete com os animais e os humanos. No enredo do Sítio do Picapau Amarelo, o menino negro sempre aparece quando há algo adverso na rotina da casa e nas artimanhas das crianças em alvo de sua captura, incentivadas pelo Tio Barnabé. Mas o personagem possui um contexto histórico importante para a cultura negra do Brasil, que no enredo do desenho fica subliminar, pois não há de fato a apropriação de seu histórico, ficando aliado apenas na fama de travesso, maldoso e vingativo,

Para Moraes (2018), a representação do folclore trazido pelo personagem no desenho tem profunda importância na apropriação da cultura, uma vez que a figura original do Saci – garoto índio – sofreu alterações por ocasião da inserção, na cultura brasileira, de elementos africanos e europeus, trazidos para cá pelos negros escravos importados da África e pelos colonizadores. O Saci se transformou em um garoto negro de características físicas africanas. Alguns acreditam que a ausência da perna se deveu a uma perda sofrida

em uma disputa de capoeira, luta praticada pelos negros africanos. Também ganhou um cachimbo, típico dos costumes africanos. Da cultura europeia ganhou um elegante barrete vermelho que, reza a lenda, é a fonte de seus poderes mágicos.

Agressividade Infantil

O comportamento agressivo infantil é considerado como um sofrimento psíquico. Como na infância a criança ainda precisa desenvolver alguns elementos de comunicação e formas de resolver seus problemas, utiliza da agressividade como uma maneira de comunicar-se, expressar seus sentimentos, que muitas vezes são despercebidos pelos adultos. Esses comportamentos podem resultar de inúmeras explicações, como a separação dos pais, a chegada de um irmão, a televisão, o videogame e o computador. (SANTOS, 2015).

Um dos desenhos no qual está presente a incitação à agressividade é o desenho Ben 10. O personagem é um garoto de 10 anos de idade que, ao passar as férias com sua prima e avô, avistou um objeto cair do céu e, ao encontrar o relógio, o mesmo gruda em seu braço. Esse objeto, o “Omnitrix”, carrega o DNA de 10 espécies de alienígenas com características e formas diferentes. Ben 10 passa então a lutar contra vilões usando seus 10 grandes poderes.

A animação Tom e Jerry também ilustra a violência em seu seriado. Miranda (2014) coloca que o desenho animado conta a história das tramoias de um gato na perseguição de um rato. Segundo Terra (2015), o desenho animado chegou a ser considerado politicamente incorreto por conta da violência das surras que Tom e Jerry trocavam entre si. Apesar disso, a animação continua nas programações infantis e completa 75 anos de exibição. Nas histórias exibidas, tanto o gato quanto o rato trocam inúmeras pancadas,

socos, acabando por acreditar que as soluções dos problemas só se resolvem com a violência física. Na animação, exibe-se na maioria dos episódios, “Mammy”, que obriga o gato na caça do rato, castigando-o muitas vezes por seu comportamento em relação à captura do Jerry, com vassouradas, tapas, chutes ou a expulsão da casa. A personagem é a dona da casa onde moram e nunca mostra seu rosto, sendo exibido no desenho seu corpo do pescoço para baixo. Em diversos episódios a dona da casa também propaga atos violentos ou acaba sendo vítima dos mesmos.

Por estar propensa a estímulos da agressividade, a criança passa a desenvolver a sua comunicação por meio da mesma, sendo que a enxerga como forma de pedir por ajuda, assim seu desenvolvimento na fala é mais tardio por possuir esses traços de agressividade. Dionne (2015) contribui, afirmando que os comportamentos agressivos da criança podem tornar um adolescente/ adulto dependente de drogas.

Na Moralidade Infantil

Compreender o porquê existe deveres a seguir-se em uma sociedade é uma questão que deve ser bem desenvolvida na criança. Formar cidadãos críticos e autônomos, que saibam viver em ambientes sociais, tem muito haver como a moralidade desencadeada na idade infantil. A mídia televisiva, nesse caso, torna-se ainda mais acessível à diversidade de condutas, normas e regras sociais presentes na atualidade, como reforça Lopes (2014), dizendo que a mídia televisiva é uma das alternativas que influenciam no processo moral das crianças.

Comportamentos que apresentam a impunidade também são encontrados no desenho animado Peppa Pig, muito assistido por crianças de 0 a 5 anos de idade. O enredo conta a história do cotidiano de uma porquinha cor-de-rosa que vive com sua família. No

desenho a personagem principal Peppa, uma garotinha de 5 anos de idade, passa seu dia brincando em saltar em poças de lama ou na casa da árvore, atividades que uma criança humana faz. Geralmente está acompanhada de seu irmão, seus colegas ou seus pais, onde sempre há uma aventura a se seguir.

Na maioria dos episódios o que se pode observar é que a personagem, em determinados momentos, passa a reproduzir algumas atitudes adversas que propagam a má criação e o desrespeito com os adultos mais velhos. A garotinha consegue o que quer por conta de seu jeito teimoso e persistente, pois seus pais não tomam posições frente aos atos da mesma.

Moralidade é saber compreender que alguns comportamentos realizados em determinados ambientes podem ou não serem aceitos pela sociedade, faz com que a criança se torne dona de seus atos e que haverá ou não uma consequência para o mesmo. A interpretação do correto e do errado tornará a criança um adulto crítico e reflexivo, que a partir de suas condutas se tornará um cidadão consciente.

O desenho animado neste sentido deve mostrar para a criança a realidade vivenciada pela mesma com a animação. O desenho animado Masha e o Urso aborda a infância como um espaço de aprendizagem, no qual o erro sempre produz uma consequência que acabará por ser refletido na vida da personagem.

O desenho animado Masha e o Urso é baseado em um conto tradicional do folclore Russo, em que uma garotinha vive na floresta e vivencia aventuras ao lado de um urso de circo aposentado. A garotinha tem três anos e suas aventuras sempre acabam gerando confusão e aflição ao seu amigo Urso. No enredo das histórias a criança bagunça, quebra os objetos, cai, ri muito, tira a paciência dos animais da floresta e nem sempre se dá bem no final da história.

Quando a criança vivencia acontecimentos, histórias e situações que botam à prova o que é certo ou errado, passa a ter entendimento que pertence a um grupo social, seus comportamentos, a partir daí, podem ou não ser aceitáveis, pois as consequências dos mesmos a tornaria não mais pertencente do grupo. O autoconhecimento, a identificação das condutas corretas e compreensão da importância e do significado que tudo isso tem são construídas pela moralidade infantil.

Considerações Finais

Pode-se constatar que os desenhos animados são recursos audiovisuais muito presentes no contexto das crianças e que possuem em seu enredo algumas mensagens subliminares que influenciam direta ou indiretamente no desenvolvimento cognitivo infantil.

Também é possível afirmar que a mídia televisiva, por meio dos desenhos animados, potencializa os comportamentos, as condutas e jeitos de viver, transferidos pelos personagens infantis assistidos pelas crianças.

Infelizmente, este recurso muitas vezes é utilizado como fonte de “passatempo” e não visto como fonte de conhecimento e desenvolvimento pelas crianças, transferindo para a programação a responsabilidade de cuidar e segurar as crianças na frente de uma tela enquanto os responsáveis estão ocupados. A exibição de conteúdos inadequados ou impróprios para o público infantil fica à disposição quando não há uma análise e um acompanhamento de um adulto, assim deixando as crianças cercadas de influências indesejáveis.

As crianças constroem o seu jeito de ser a partir do que acham relevante e significativo, criando e internalizando tudo o que vivem. Neste sentido, os desenhos animados infantis

devem ser fonte de informação e construção do desenvolvimento infantil, porém, adequados à faixa etária.

Fica evidente que é necessário observar o comportamento das crianças frente às situações vivenciadas no seu cotidiano a fim

de orientá-las sempre que necessário. Para isso é fundamental o comprometimento dos adultos em relação às crianças, para que elas construam a sua identidade com condutas adequadas.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, C.B. Ler as imagens dos desenhos animados: **um hábito a ensinar e aprender na escola**. UEFS. n. 13, p. 173-181, 2012.
- BERLEZE, D. J. TOLFO, J.C. KUNZ, E. O brincar e se-movimentar influenciado pelo desenho animado. Ensenada. PCIA. Buenos Aires. 2015.
- BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente**: Lei federal n. 8.069, de 13 de julho de 1990, Lei n. 8.242, de 12 de outubro de 1991. 3. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Coordenação de Publicações, 2001.
- _____. **Infância e consumo**: estudos no campo da comunicação. Instituto Alana. Brasília. 2009.
- CASTRO, H. E. R. **Multimeios**: uso dos recursos na Escola Estadual de Ensino Médio Engenheiro Roberto Bastos Tellechea- RS. Rio Grande do Sul, 2016.
- CASTRO, N. S. **Desenhos de animação para pensar nas relações étnico-raciais**. XI Seminário do Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade. Feira de Santana- Bahia, 2015.
- DIONNE, G. **Crianças com comportamento agressivo**. Eu sem fronteiras. 2015. Disponível em <<https://www.eusemfronteiras.com.br/criancas-com-comportamento-agressivo/>> Acesso em: 25 mar. 2018.
- EMBRATEL STAR ONE. **Televisão**: disponível em: <<http://www.starone.com.br/internas/televisao/>> Acesso em: 23 ago. 2017.
- FREITAS, M. I. **Bob Esponja Calça Quadrada**: A Biologia narrada no desenho animado. Florianópolis, 2015.
- FRUTUOSO, C. O. **Sexualidade na educação infantil**. Florianópolis. 2013.
- KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: O novo ritmo da informação. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- LECCI, A. C. L. PASSOS, L. A. A negação do Brasil: Estereotipagem e identidade negra. **Educação, artes e inclusão**, v. 14, n. 2. p. 117-134, 2018.
- LOPES, J. F. **Picapau**: análise exploratória sobre a noção de justiça que permeia as ações do personagem. Rio Claro. 2014.
- LEVY, P. **L'intelligence collective**: Pour une anthropologie du cyberspace. La Découverte, Paris, 1994.
- MIRANDA, R. G. **Informática na educação**: representações sociais do cotidiano. 3. ed. São Paulo, Cortez, 2014.

MORAN, J. M. MASSETO, M. T. BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 2013.

MORAES, R. R. A. **A lenda do Saci Pererê**. Info Escola, navegando e aprendendo. 2018. Disponível em < <https://www.infoescola.com/folclore/a-lenda-do-saci-perere/>> Acesso em: 23 mar. 2018.

PACHECO, R. V. MELLO, S. M. M. A Influência de filmes da Barbie sobre a educação sexual das crianças: na busca da compreensão de professoras sobre o tema. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. 9, n. 3, p. 656- 667, 2014.

RIBEIRO, W. **A negatividade da formação psíquica na criança que é exposta a sexo e erotização precoce, até no Youtube**. 2017. Disponível em <http://www.rubensjunior.net.br/2017/11/a-negatividade-da-formacao-psiquica-na.html> Acesso em: 28 fev. 2018.

SANTOS, D. S. **Mídia e Racismo**: Uma análise da Representatividade Negra no Seriado “Sexo e as Negas”. Brasília. 2015.

SILVA, M. R. **Mercantilização da infância**: uma abordagem do consumismo infantil frente aos apelos da publicidade. Brasília. 2014.

SOLER, S. **Se chover assistimos TV**: práticas e mediações pedagógicas em relação a televisão na educação infantil. Florianópolis/SC, 2015.

SOUZA, K. R. de; SARTORI, A. S. Educomunicação e Desenhos animados: Reflexões sobre a construção do conceito de prática pedagógica educacional desde a educação infantil. **Revista Humanitaris**, v.1, n. 1, p. 92-109, 2013.

Tom e Jerry. **Politicamente Incorreto?** Tom e Jerry completa 75 anos. Terra. 2015. Disponível em < <https://www.terra.com.br/diversao/tv/politicamente-incorreto-tom-e-jerry-completa-75-anos,b9c7607f4f47b410VgnVCM4000009bcceb0aRCRD.html>> Acesso em: 27 mar. 2018.

VASCONCELLOS, A. C. Desenho animado, uma fonte histórica. **Encontros-anos**, v. 13, n. 24, 2015.