

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIÁS
CÂMPUS NORTE – SEDE: URUAÇU**

TALIA GOMES RODRIGUES

**O DESENHO ANIMADO NA EDUCAÇÃO DA CRIANÇA NOS ANOS INICIAIS DA
EDUCAÇÃO BÁSICA**

**URUAÇU-GO
2020**

TALIA GOMES RODRIGUES

**O DESENHO ANIMADO NA EDUCAÇÃO DA CRIANÇA NOS ANOS INICIAIS DA
EDUCAÇÃO BÁSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Graduação em Licenciatura Plena em
Pedagogia do Câmpus Universitário de Uruaçu, da
Universidade Estadual de Goiás.

Orientador(a): Ma. Claudia Regina Vasconcelos
Bertoso Leite.

**URUAÇU-GO
2020**

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UEG
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

RT146

Rodrigues, Talia Gomes

O desenho animado na educação da criança nos anos iniciais da educação básica
/ Talia Gomes Rodrigues; orientador Claudia Regina Vasconcelos Bertoso Leite.
-- Uruaçu: Goiás, 2020.
36 p.

Graduação - Pedagogia -- Câmpus Norte - Sede: Uruaçu, Universidade
Estadual de Goiás, 2020.

1. Criança. 2. Desenho Animado. 3. Desenvolvimento da Criança. 4. Educação
Midiática. I. Título.

TALIA GOMES RODRIGUES

**O DESENHO ANIMADO NA EDUCAÇÃO DA CRIANÇA NOS ANOS INICIAIS DA
EDUCAÇÃO BÁSICA**

BANCA EXAMINADORA:

Prof.^a Ma. Claudia Regina Vasconcelos Bertoso Leite
Orientadora da Monografia

Prof.^a Ma. Cirlene Pereira dos Reis almeida
Arguidora-Membro da Banca

Prof.^a Esp. Luciana Arminda Alves Gomes
Arguidora-Membro da Banca

URUAÇU-GO
2021

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus pais que amo e que cuidaram de mim, me incentivaram a estudar. Ao meu marido que esteve junto nos momentos de estudo e a todo os meus professores que me influenciaram ao longo de minha trajetória, em especial, a minha orientadora Cláudia Bertoso que sempre esteve me incentivando e passava muita confiança durante todo o processo da monografia.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus por toda benesse recebia por parte dos que me rodeiam, o que me permitiu chegar até aqui.

A todos os professores que fizeram parte da minha formação acadêmica e por me proporcionarem o conhecimento no processo de formação pessoal e profissional,

Agradeço a minha família pelo cuidado e amor dispensados a mim, estruturando os pilares que sustentam minha vida, especialmente minha mãe Cleusa. Meu pai Luiz e meu marido Jefferson pelo apoio incondicional em todos os momentos difíceis e a minha orientadora Claudia pela paciência, pelo carinho e sabedoria nos ensinamentos.

“Quando uma criança, brinca, joga e finge, está criando um outro mundo. Mais rico e mais belo e muito mais repleto de possibilidades e invenções do que o mundo onde de fato vive”.

Marilena Chauí

RESUMO

O presente trabalho partiu do seguinte questionamento: Como os desenhos animados podem contribuir para o desenvolvimento da criança na fase escolar inicial? E na tentativa de encontrar uma resposta, objetivamos analisar como o desenho animado influencia na formação escolar da criança. Para tanto utilizamos de uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa e exploratória quanto ao objetivo, pautada nas obras de alguns teóricos tais como: Charlot (2005), Ariès (1981), Valente (1993), Vygotsky (1996), Salgado (2005), dentre outros que contribuíram para execução deste trabalho. O referido trabalho faz uma abordagem sobre a criança nos anos iniciais do Ensino Fundamental e sua relação com o desenho animado. Ao final, alcançou-se pontos de discussão que ajudam o professor a compreender a possibilidade e a limitação do uso desse recurso no desenvolvimento da criança em fase escolar que no seu cotidiano assiste e gosta de assistir desenho animado.

Palavras-chave: Criança. Desenho Animado. Desenvolvimento da Criança. Educação Midiática.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - O Fantasmagorie	24
Figura 2 - O Gato Félix (1917)	25
Figura 3 - Pink e Cérebro	26
Figura 4 - Pókémon.....	26
Figura 5 - Armandinho e a opinião pronta	29
Figura 6 - Sapo Brothers	30

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
2	DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL E O DESENHO ANIMADO.....	14
	2.1 A Criança nos Anos Iniciais da Educação Básica	14
	2.2 A Educação e a Criança	16
	2.3 Educação e Mídias.....	21
	2.4 Educação pelos Produtos Midiáticos	21
	2.4.1 Televisão	22
	2.5 Desenho Animado.....	24
	2.5.1 Breve História do Desenho Animado	24
	2.5.2 A Influência do Desenho Animado no Comportamento da Criança	27
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
	REFERÊNCIAS.....	33

1 INTRODUÇÃO

A criação do Plano Nacional de Educação – Lei 10.172/2016, vem reforçar a meta para a universalização do Ensino Fundamental e garantia do acesso e a permanência de todas as crianças na escola. A ideia central das propostas contidas nesta Lei é que a inclusão definitiva das crianças nessa etapa educacional pode oferecer maiores oportunidades de aprendizagem no período da escolarização obrigatória e assegurar que, ingressando mais cedo no sistema de ensino, elas prossigam nos estudos alcançando maior nível de escolaridade.

Dessa forma, compreender, conhecer e reconhecer a forma particular das crianças serem e estarem no mundo e, a partir daí oferecer um ambiente que estimule, enriqueça e amplie suas possibilidades de entenderem e atuarem nele é o grande desafio da educação e de seus profissionais na atualidade, pois toda criança tem direito à educação e outros direitos fundamentais garantidos pela legislação brasileira.

Nesse sentido, em virtude da abrangência da mídia em todas as esferas da vida, a educação também tem se apropriado das informações e conhecimentos midiáticos, a fim de que alcancem todos os envolvidos no processo. Embora, o que se vê em muitas casas são crianças desde tenra idade que se apoderam dos celulares dos pais para ficarem assistindo desenho animado ou jogando, nas escolas, sua função seria outra. Um dos recursos midiáticos ainda mais utilizado nas escolas é a televisão, devido sua popularização, seu valor mais acessível, sobretudo por atingir o coletivo das crianças com um só aparelho (GUARESHI e BIZ, 2004).

De acordo com Valente (2011), entende-se por recursos midiáticos, todos instrumentos capazes de promover o conhecimento do indivíduo. Dessa forma, sendo a televisão um recurso midiático, ela tem essa capacidade. A pesquisa de Bertoso (2014) observou que nas instituições educacionais, principalmente na educação infantil, a TV é muito utilizada e dentre os programas utilizados pelos professores estão os desenhos animados ¹, os quais tem potencialidade de encantar a criança.

Todos nós já passamos pela fase do desenho animado e alguns deles até hoje nos chama atenção e nos faz parar diante da TV, no entanto, questiono mediante todo esse

¹ “Os **desenhos animados** são o fascínio das crianças e até mesmo dos adultos. O desenho animado **ou a animação** é o processo pelo qual os desenhos ‘manuais’ ganham vida, ou seja, ganham movimentos e assim pode formar histórias animadas. Grandes desenhistas como **Walt Disney** utilizaram este processo para dar ‘vida’ aos seus desenhos até então nascidos apenas numa simples folha de papel” (BIG MÃE, s.d.).

deslumbramento da criança: Como os desenhos animados podem contribuir para o desenvolvimento da criança na fase escolar?

Na tentativa de encontrar uma resposta para tal problema, objetiva-se analisar como o desenho animado tem sido utilizado no seu processo de ensino aprendizagem escolar, de que forma os desenhos animados influenciam na formação da criança.

Vale ressaltar que segundo Salgado (2015), os desenhos animados têm características muito próximas da realidade cotidiana das crianças. Homem-Aranha, Super-Homem, Mulher Maravilha, Pepa, dentre outros, fazem parte do universo das crianças. Esse mundo de imagens e narrativas fascina a criança e embora saibamos que a fantasia é importante para o desenvolvimento ²da criança, precisamos localizar onde se encontra a aprendizagem formal em meio a esse tanto de imagens e informações.

Em face dessa aprendizagem pode-se assegurar que os conhecimentos inerentes por exemplo às ciências naturais e biológicas, ou seja, que dizem respeito à vida e de como devemos preservá-la, se manifestam nos desenhos animados: tipos de alimentos, boas maneiras à mesa, o que comer, cuidar de animais, entre outros.

Nesse sentido, Marandino (2011) vem afirmar que:

Os conhecimentos das ciências biológicas estão em nosso cotidiano, presentes nos desenhos animados, nas propagandas, nas novelas, nos produtos que consumimos, por meio de imagens, termos, conceitos, ideias, representações. Povoam o imaginário das pessoas comuns mediante ideias como identificação da paternidade, alimentação sadia, solução de doenças (MARANDINO et al., 2011, p. 135).

Diante do exposto é que venho justificar o referido trabalho, visto que há uma preocupação de fato em saber até que ponto que os desenhos animados utilizados como recursos pedagógicos nas escolas, contribuem realmente para a formação dessa criança.

A partir da perspectiva de que o desenho animado poderá se constituir de importante instrumental que poderá ser utilizado no processo de ensino da criança é que se propõe essa pesquisa pressupondo descobertas e conhecimentos que poderão auxiliar professores e interessados pelo assunto na utilização dos desenhos animados na Educação Infantil, cooperando para a aprendizagem efetiva das crianças.

O presente estudo trata-se de uma pesquisa bibliográfica, com abordagem qualitativa e enfoque descritivo e quanto ao objetivo, trata-se de uma pesquisa

² “A **fantasia** está presente na vida da **criança** logo que ela nasce. [...] Isso é extremamente necessário e importante para o seu **desenvolvimento** psíquico porque é desta forma que a **criança** entende a realidade, assimila regras sociais e, também desenvolve as suas habilidades para aprender” (CALÁCIA, 2016).

exploratória. Lembramos que esses objetivos e o tipo da pesquisa foram alterados devido aos limites impostos pelo período de afastamento social pela pandemia de covid-19.

A abordagem qualitativa parte do pressuposto de que o cientista é ao mesmo tempo o sujeito e o objeto de suas pesquisas. A pesquisa qualitativa preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais.

Para Minayo (2001, p. 14), a pesquisa qualitativa “trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e nos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização das variáveis.

Quanto aos procedimentos técnicos, segundo Gil (2008), trata-se de uma pesquisa bibliográfica, uma vez que é desenvolvida com base em material já elaborado, constituindo a partir do levantamento de referências teóricas, publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos e páginas de web sites que se recolheu informações ou conhecimentos prévios sobre o problema do qual se procura uma resposta.

Para Lakatos & Marconi (2010, p. 43), “a pesquisa bibliográfica não se trata de mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia um exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras”.

Quanto aos objetivos, o referido estudo utilizou-se de uma pesquisa exploratória, pois segundo Gil (2008), este tipo de pesquisa proporciona maior familiaridade com o problema com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses.

2 DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL E O DESENHO ANIMADO

Para que possamos entender sobre a influência do desenho animado na vida da criança, trabalharemos o conceito de criança e seu desenvolvimento no decorrer do tempo, bem como o que se entende por anos iniciais da Educação Básica. Além de autores que tecem essa discursão analisaremos esses conceitos na visão da BNCC (atual documento de base curricular) e focar principalmente no que diz respeito às discussões teóricas sobre as tecnologias, ensino-aprendizagem vislumbrando a utilização de desenhos animados nos anos iniciais da Educação Básica.

2.1 A Criança nos Anos Iniciais da Educação Básica

Quando falamos em criança sempre nos remete a ideia de um ser angelical, indefeso, sem maldade, infantil, inocente e que depende de nossos cuidados. Entretanto, nem sempre a criança foi pensada dessa forma. E, nesse sentido, vale observar a variação do conceito na língua portuguesa e em seguida no contexto histórico e social.

De acordo com o Cegalla (2005, p. 254) criança é um ser humano de pouca idade. O mini dicionário Amora (2013, p. 184) traz a mesma ideia do Cegala, porém acrescenta outros termos: “criança é um ser humano no período da infância, menino ou menina; pessoa ingênua, estouvada”. Já o dicionário Aurélio (2016)³, palavra criança no sentido etimológico vem do *latim creatia, criantia*, que significa, “o que está sendo criado”. Já no dicionário Houaiss (2001)⁴, este apresenta outra perspectiva: derivado vernacular de criar + ança, que significa “indivíduo na infância, filho”., acrescentando ainda as formas históricas do significado da palavra criança de acordo com o século.”Sec. XIII criança- “criação”; sec. XIV criança -“ser humano”; sec. XIV criança- “cria”; sec. XV criança- “ser humano”.

Nota-se nessas definições um estreito laço entre criança e infância. Criança é entendida como o ser humano no início de seu desenvolvimento, recebendo, conforme diferentes concepções, outras nomenclaturas conforme o número de meses ou anos, findando-se aos 12 anos. Já por infância, entende-se o período ou processo pelo qual

³ CRIANÇA. In: REGANELLI, Wilson Roberto. *Ciberdúvidas da Língua Portuguesa*, 22 out. 2001. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/crianca-etimologia/8632>. Acesso em: 13 mar. 2021.

⁴ *Ibidem*.

passam as diferentes crianças. Kuhlman Jr. (1998) critica as definições do dicionário dizendo que:

Infância tem significado genérico e, como qualquer outra fase da vida, esse significado é em função de transformações sociais: toda sociedade tem seus sistemas de idade e a cada uma delas é associado um sistema de status e de papel (KULMAN JR., 1998, p. 16).

Diante do exposto entende-se que o autor quis mostrar que cada período de desenvolvimento tem seu *status* e seu papel na sociedade e desconstrói a ideia acima dizendo que a infância é genérica porque a idade cronológica determina a infância até os 12 anos, mas que no entanto, essa fase de transformação pode ser variável em diferentes sujeitos de diferentes sociedades e culturas. Kuhlman Jr. (2004) nessa nova perceptiva, assevera que:

Podemos compreender a infância como a concepção ou representação que os adultos fazem sobre o período inicial da vida, ou como o período vivido pela criança, o sujeito real que vive essa fase da vida. A história da infância seria então a história da sociedade da cultura, dos adultos, com essa classe de idade, e a história da criança seria a história da relação das crianças entre si e com os adultos, com a cultura e a sociedade. Ao se considerar a infância como condição das crianças, caberia perguntar como elas e vivem ou viveram em diferentes tempos (KUHLMANN JR.; FERNANDES, 2004, p. 15-16).

Já para Ariès (1978) a ideia de infância como condição da criança foi construída recentemente, pois o sentimento de infância do século XIX, trata a criança como um adulto em miniatura.

Percebe-se com essa afirmação que Ariès (1978) quis nos dizer que a infância que conhecemos hoje é inerente à criação de um tempo histórico e que não podemos analisar a infância e as crianças com o mesmo referencial. Ficou evidenciado que a infância muda com o tempo, com a cultura e depende dos contextos históricos, sociais e econômicos em que está inserida.

Observa-se que os conceitos foram mudando em consonância com a história e que a partir do século XX desponta a compreensão da criança para além de comportamento, idades, fases da vida. Esse movimento foi bem captado na década de 1970 com a publicação do livro de Philippe Ariès “História social da infância e da família” que apontava a necessidade de compreender a criança além das necessidades

inerentes a sua idade. Sobre as pesquisas que embasavam em idades ele aponta que foram importantes:

As “idades da vida” ocupam um lugar importante nos tratados pseudocientíficos da Idade média. Seus autores empregam uma terminologia que nos parece puramente verbal: infância e puerilidade, juventude e adolescência, velhice e senilidade – cada uma dessas palavras designando um período diferente da vida. Desde então, adotamos algumas dessas palavras para designar noções abstratas como puerilidade e senilidade, mas estes sentidos não estavam contidos nas primeiras acepções (ARIÈS, 1981, p. 4).

Reconhece que somente a partir das “idades da vida”, começou haver distinção entre infância e vida adulta. Mas, o que se pretende aqui não é apenas fazer uma linha de tempo sobre os conceitos de criança e infância, também perceber a criança nos anos iniciais da Educação Básica no sentido de apreensão do conhecimento.

Delimitamos nesse estudo monográfico os anos iniciais da Educação Básica compreendendo a Educação Infantil e os Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Segundo o documento atual e orientador curricular, a Base nacional Comum Curricular (BNCC), é nessa etapa educativa que deve ser trabalhado recursos pedagógicos que valorizem situações lúdicas de aprendizagem, ampliando as experiências vivenciadas na educação infantil. Isso se torna importante, visto que, nesses anos iniciais a criança adquire autonomia, compreensão de normas e valores sociais.

2.2 A Educação e a Criança

O significado do termo educação pela crítica de Regina Maria Fonseca Muniz (2002) tem sido usado como uma gama de significados por toda a história, quanto aos seus objetivos e funções e muitas vezes é empregado no sentido amplo, para designar tudo aquilo que se pode fazer para desenvolver o potencial humano, e no sentido estrito, para limitar o seu objetivo a determinado aspecto, como instrução, especialização, adaptação, habilidade ou formação de hábitos, estabelecendo uma dicotomia entre instrução e educação (MUNIZ, 2002, p. 8).

Entretanto, além desses conceitos mostrados por Muniz (2002), concordamos nessa pesquisa, com a definição de Bernard Charlot (2006). Ele traz que a educação⁵ é o

⁵ Bernard Jean Jacques Charlot nasceu em Paris, em 1944. Formou-se em Filosofia em 1967 e, dois anos depois, foi lecionar Ciências da Educação na Universidade de Túnis, na Tunísia. De volta à França, em

ato de construir-se e ser construído pelos outros. O autor francês acrescenta ainda que é por meio de suas experiências que a criança tem contato com as muitas maneiras de aprender. Afirma que a criança pode adquirir um saber específico, no sentido de compreender um conteúdo intelectual, como gramática, matemática, história da arte, etc, mas que também pode dominar um objeto ou uma atividade, como caminhar, amarrar os sapatos, nadar etc e além disso pode aprender formas de se relacionar com os outros no mundo, tais como: saber cumprimentar as pessoas, ter boas maneiras à mesa, etc.

Esse autor, Charlot⁶ (2006) em entrevista à Revista Nova Escola na cidade de Aracaju⁷, em 2009, enfatiza que “nascer significa ver-se submetido à obrigação de aprender”. Complementando esse pensamento acrescenta que a condição humana exige que seja feito um movimento “longo, complexo e nunca acabado”, no sentido de se apropriar (parcialmente) de um mundo preexistente.

Essa é então uma condição que se estabelece desde o nascimento do humano e exige que seja feito um movimento contínuo para ter posse das experiências anteriores à sua vida, mas parte da vida dos outros humanos. Essa apropriação, segundo ele, desencadeia três processos: de hominização (tornar-se homem), singularização (tornar-se exemplar único) e socialização (tornar-se membro de uma comunidade) (PINHEIRO, 2009, p. 32-34).

Concordando com Pinheiro (2009) temos a intenção de analisar esses três pontos, a hominização, a singularização e a socialização com relação à criança e ter em mente essa criança frente às possibilidades de aprendizagem pelo desenho animado que ela tanto tem acesso e gosta. Seria interrogar como o desenho animado permitiria esses três processos.

Esses processos são elucidados quando observamos que o convívio nas relações entre as pessoas e seus ambientes e a aprendizagem promovem a(as) cultura(as), assim

1973, trabalhou por 14 anos na Ecole Normale, um instituto de formação de docentes. No período de 1987 a 2003, atuou como professor catedrático da Universidade de Paris 8, onde fundou a equipe de pesquisa Escol (Educação, Socialização e Comunidades Locais), voltada para a elaboração dos elementos básicos da teoria da relação com o saber. Após se aposentar, veio para o Brasil. Como professor-visitante da Universidade Federal de Mato Grosso, seguiu fazendo pesquisas até ser convidado para ser visitante na Universidade Federal de Sergipe, em Aracaju. Desde 2006, é lá que coordena o grupo de pesquisas Educação e Contemporaneidade, engajado em delinear as relações com os saberes e explicitar de que forma os alunos se apropriam deles (PINHEIRO, 2009).

⁶ MARANGON, Cristiane; BENCINI, Roberto. Bernard Charlot: "O conflito nasce quando o professor não ensina". *Novaescola*, 01 out. 2006. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/871/bernard-charlot-o-conflito-nasce-quando-o-professor-nao-ensina>. Acesso em: 12 mar. 2021.

⁷ PINHEIRO, Tatiana. Bernard Charlot: ensinar com significado para mobilizar os alunos. *Usp.br*, 24 jun. 2009. Disponível em: usp.br/nce/?wcp=/novidades/informe,7,1111. Acesso em: 12 mar. 2021.

como favorece o saber. Complementando esse pensamento Charlot (2000) elucida que a relação com o saber e a aprendizagem estão associados ao modo próprio de construção do humano, de autoconstrução.

O processo de hominização decorre de um entendimento das transformações genéticas que permitiram o surgimento do *homo sapiens*, espécie de homínido da qual somos representantes. Trata-se de um processo lento, que dura milhares de anos, em que modificações foram realizadas entre grupos homínidos. Algumas modificações favoreceram a continuidade de suas vidas, outras colocaram tais grupos no processo evolutivo-adaptativo, levando alguns à extinção.

Isso nos leva a entender que a criança no decorrer do tempo passa por várias transformações no processo de aprendizagem. Aprender, segundo esse processo da hominização é evoluir gradualmente até atingir o conhecimento. É de certa forma, ir se constituindo, dando acabamento ao sujeito para torna-se humano, pois é justamente esse processo de acabamento infinito que leva o homem à obrigação de aprender.

Complementando esse pensamento Charlot (2000), vem ressaltar que:

Uma premissa básica da noção de relação com o saber é a condição de inacabamento do homem que o conduz à obrigação de aprender para tornar-se humano, em um mundo já produzido por outros seres humanos. A entrada nessa condição humana é a entrada “em uma história, a história singular de um sujeito inscrita na história maior da espécie humana” (CHARLOT, 2000, p. 53).

Observa-se com esse entendimento, que a criança necessita de mediação de outros seres humanos para que só assim, possa se apropriar do humano. Para Charlot (2001, p.25), a educação é um “triplo movimento de humanização, de subjetividade e de socialização (indissociáveis)”. Ela supõe um processo constante de apropriação do mundo.

Para ele, não se pode apropriar do patrimônio humano sem sua integridade, a totalidade que a espécie humana produz ao longo de sua história. Tudo que foi produzido ao longo da história de forma social que constitui um patrimônio humano faz parte dessa totalidade.

Quando se participa de uma cultura, educação, escola, igreja está se fazendo parte dessa totalidade. Charlot (2001) observa esse processo pela Educação quando são apresentados para os novos, os valores, participações e crenças dos que nos antecederam. Assim, como a criança se inspira nos desenhos, nas roupas que os

personagens usam, como vemos comumente elas utilizando diversos personagens, elas estão se apropriando de suas histórias, de seus valores, dos seus significados.

O segundo ponto de discussão refere-se à questão da singularização. A abordagem de Charlot (2006) leva em conta o sujeito. Na sua perspectiva a posição que uma criança ocupa na sociedade, a posição dos seus pais, não determinam diretamente seu sucesso ou fracasso escolar. Bem, está claro que esses produzem efeitos indiretos, não determinantes, através da história do sujeito. Charlot sugere uma leitura positiva do indivíduo, levando em conta sua história de vida, seus anseios e suas atividades cotidianas.

Para Charlot (2005, p. 40), “[...] cada sujeito interpreta singularmente essa posição na busca de dar sentido ao mundo e a si mesmo, o que o autor chama de posição social subjetiva. É nessa posição que se insere as relações do sujeito com o saber”.

Para esse movimento de singularização, Charlot (2001) aborda um outro conceito, trata de mobilização o qual se refere à dinâmica interna, ou seja, tem a ver com a trama dos sentidos que o aluno vai dar às suas ações.

Em outras palavras, isso significa que o desejo de aprender ocorre por meio desse movimento interno, que deve ser longo, complexo e nunca acabado e que tal movimento é inerente à condição humana, nesse sentido, Charlot (2001), atesta que:

Esse movimento supõe a atividade do sujeito, a mediação do outro, o acesso a universos simbólicos (como a linguagem), e é nesse movimento “em que se constrói, [que] o sujeito constrói um mundo – partilhado com outros sujeitos humanos” (CHARLOT, 2001, p. 25).

Entende-se com isso que a mobilização é um fenômeno interno e que o sujeito “mobiliza-se a si mesmo de dentro” (CHARLOT, 2013, p. 160). E que, portanto, se faz necessário que haja engajamento, que deseje aprender de fato, que queira aprender, que busque aprender. Isso nos faz perceber que a motivação não surte efeito se o aluno não tiver despertado dentro de si esse querer aprender.

Podemos aqui pensar nas identificações com certos desenhos animados a que cada criança estabelece e o quanto isso é forte para ela querer aprender algo, como ela se mobiliza no desejo comum daquele que ela se vê projetada. Ela mobiliza e se põe num engajamento com certos personagens e mesmo com certas situações visualizadas

pelos desenhos animados. Podemos pensar que essas identificações passam a fazer parte da sua individualização.

Sobre o terceiro ponto, a socialização trazemos que a concepção apresentada por Charlot (2006) de que a educação é mais ampla que o conteúdo da instrução que é pré-estabelecido para a sala de aula e combate a ideia de que educar é formar um banco de dados na cabeça da pessoa. Nesse sentido, deve constituir um processo contínuo de formação, e que seus conteúdos devem coincidir com a melhoria da vida em sociedade.

A Sociologia da Educação de Charlot (2000) empreende uma análise crítica das sociologias da reprodução que atribuíam o fracasso escolar à pessoa, ao seu comportamento diante dos estudos ou somente à forma de ensino do professor. Ele apresenta uma correlação ⁸entre o desempenho escolar dos alunos e sua origem social, porém, chama atenção para a escola observar suas práticas de ensino nas salas de aula. Alerta que as práticas específicas de alguns estabelecimentos escolares, podem ter um efeito na reprodução das desigualdades sociais.

Trazemos nesse ponto da discussão outros autores para complementar essa análise. Em seus estudos sobre aprendizado, Lev Vygotsky compreendia o homem como um ser que se forma em contato com a sociedade, que o homem só se constrói na relação com o outro. Para Vygotsky (2010, p.11), o homem modifica o ambiente e o ambiente modifica o homem. Para ele o papel do professor é determinante para o desenvolvimento da criança, visto que cabe a este realizar mediações a fim da criança atingir um nível de compreensão e habilidade que ainda não domina, extraindo desse conhecimento, um novo conhecimento.

E, nessa mesma linha de raciocínio, a educadora e filósofa Viviane Mosé (2019), acredita no conceito de comunidade educadora⁹, onde todos, inclusive a televisão são responsáveis pela educação. E, ela cita como exemplo: Quando um município tem um resultado alto no IDEB, entretanto essa comunidade está numa cidade suja em que as pessoas jogam lixo no chão, muitos são agressivos, estacionam na faixa de pedestre e conclui dizendo que essa não é uma cidade educadora, pois apesar de terem um bom resultado no conteúdo, elas não são educadas.

Aqui fechamos esses pontos relacionando que muitos traços sociais estão representados nos desenhos animados. E percebemos que há riscos nesses processos de

⁸ A relação com o saber: a sociologia da educação de Bernard Charlot. Aula 05

⁹ É a ideia de que uma criança só pode ser educada por toda a comunidade.

socialização do que chega até nós, principalmente até à criança como orientação de comportamento pelo desenho animado.

2.3 Educação e Mídias

Entende-se por mídia um conjunto dos diversos meios de comunicação, os quais visam transmitir informações bem como conteúdos variados. Dentre os meios de comunicação temos: rádio, revista, televisão, vídeos, internet e outros tipos que exercem um fator fundamental na vida da sociedade, visto que a ausência dessa mídia deixa a sociedade aquém da realidade.

Vive-se numa era tecnológica em que um acontecimento ocorrido em qualquer parte do mundo, é possível de assisti-lo ao vivo. E, dessa forma a tecnologia influencia a sociedade, e conseqüentemente a educação.

Com o advento da tecnologia passou-se a ter alternativas de ensino além da tradicional, visto contar com elementos multimídias, como a internet, que é uma ferramenta que oferece possibilidades diversas de tornar a aula mais envolvente e de certa forma mais assimilativa. A televisão, por exemplo, aliada à internet, se refez na TV digital e tem aberto muito mais oportunidades de programações que somente a com acesso a canais abertos.

2.4 Educação pelos Produtos Midiáticos

Entende-se por educação midiática ou alfabetização midiática o conjunto de habilidades para acessar, analisar, criar e participar de maneira crítica do ambiente informacional e midiático em todos os seus formatos – dos impressos aos digitais. Todo mundo produz e todo mundo consome conteúdo - e o excesso de informações é um desafio ao senso crítico Castells (2006).

Educação midiática tem a função de estimular o senso crítico para que as crianças sejam capazes de estabelecer relações, analisar informações, entender a natureza da mídia e refletir sobre o papel de quem produz o conteúdo e de quem recebe na outra ponta (BRASIL, BNCC, 2019).

Por sua vez, os recursos midiáticos consistem em instrumentos que servem para aumentar a aprendizagem, motivando os alunos em relação às novas tecnologias.

Segundo Silveira (2008), a sociedade contemporânea é caracterizada pela diversidade de linguagem, devido a constante inserção de meios de comunicação.

Aponta ainda que os pilares da Educação Midiática estão presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e que são parte integral da formação do aluno na era digital.

Dessa forma a educação midiática torna-se requisito fundamental para a formação do cidadão e conseqüentemente para o fortalecimento da Democracia. Na BNCC¹⁰, a educação midiática visa entender como utilizar e criar informações de maneira responsável. Entre as dez competências gerais presentes no documento, a que diz respeito à cultura digital prevê que o aluno seja capaz de “compreender, utilizar e criar tecnologias de informações e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais”.

Nessa defesa, Vygotsky (2010), acrescenta que, o ser humano, desde cedo, é influenciado pelo seu meio social, aprendendo valores da cultura do grupo a que pertence. Suas atitudes e comportamentos diante das diversas situações tem como base nessa fase, o que aprenderam com os pais, pois nesse desenvolvimento a criança obedece às normas que lhes são impostas pelos pais e adultos.

2.4.1 Televisão

O hábito de ver televisão tornou-se cultural visto que na maioria dos lares brasileiros a TV está presente, entretendo e distraindo as pessoas e por ser um meio de comunicação popular, acaba por interferir no modo de pensar e agir e até de se relacionar com o mundo.

A televisão desde o século passado tornou-se o principal meio de comunicação, porém, vale lembrar que em sua origem a televisão era considerada artigo de luxo, destinada às classes mais abastadas.

Apesar do fascínio que despertara no telespectador, só a partir da metade do século XX que a televisão ganhou força entre as classes populares. Nessa época, também começou a ser vista como papel importante de intervenção social, econômica e política. Para Kelnner (2001, p. 09) “A televisão exerce uma força enorme sobre os

¹⁰ “É um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação básica” (BRASIL, BNCC, 2021).

telespectadores [...] é capaz de aumentar a cotação da bolsa, eleger e derrubar governantes e mudar a opinião pública sobre os mais polêmicos assuntos”.

Trazendo o pensamento de Kelnner (2001) para a atualidade, vemos que a televisão continua exercendo um enorme poder sobre as pessoas e principalmente sobre as crianças. O censo demográfico de 1970 registrou que 27% das residências já possuíam televisores. A Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD-C)¹¹ 2017, divulgada pelo IBGE que 96,8% dos domicílios possuíam televisão no Brasil.

Vale ressaltar que as TVs passaram por grandes mudanças. As TVs de tubo dominaram o mercado até a década de 90 quando houve uma evolução e começaram a surgir novas tecnologias como LCD, Plasma e LED. No entanto, a televisão LED tem, na verdade uma tela LCD, mais brilhantes e que consomem menos energia. A real diferença entre a qualidade da TV LED e LCD será mais visível a partir de uma TV 32”, em TVs menores, fica praticamente impossível ver a diferença. Também houve outras mudanças em relação às TVs: O modelo analógico que vem sendo superado pelo modelo digital.

De acordo com Amaral (2003) com este instrumento é possível alcançar conhecimentos antes inatingíveis, visto que pode haver uma melhora significativa nos processos cognitivos do indivíduo. Assevera ainda que:

A Tv Digital poderá proporcionar muito mais oportunidades de os alunos serem produtores de conteúdos multimídias[...] A Tv Digital oferece mais qualidade. Desse modo, a ferramenta permitirá o aprendizado completo das atividades educativas por meio de recursos audiovisuais com o agravamento das já consagradas transmissões televisivas, tolerando uma reconfiguração das formas de contato com o conhecimento a partir do oferecimento de “serviços para a teleeducação que tem como eixo uma pedagogia comunicacional de apoio ao professor em sala de aula, apoio ao estudante em casa e interação país-escola” (AMARAL; PACATA, 2003, apud SACRINI, 2005, p. 47)¹²

Sendo a televisão a grande invenção dos últimos tempos e o entretenimento de mais fácil acesso da comunidade global, no entanto ela vai além do entretenimento, segundo afirmação de para Moram (1993, p. 36): “Tudo que passa na televisão é

¹¹ GANDRA, Alana. Pesquisa diz que, de 69 milhões de casas, só 2,8% não têm TV no Brasil. **Agência Brasil**, 21 fev. 2018. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2018-02/uso-de-celular-e-acesso-internet-sao-tendencias-crescentes-no-brasil>. Acesso em: 12 mar. 2021.

¹² USO da TV na Educação. **Denisemota**, 14 dez. 2014. Disponível em: <https://denisemota.wordpress.com/2014/12/14/uso-da-tv-na-educacao/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

educativo. Basta o professor fazer as intervenções certas e proporcionar momentos de debates e reflexões”. Apesar de ele lançar aos professores grande responsabilidade de discutir o conteúdo que é veiculado, ele afirma que mesmo conteúdos não educativos podem ser criticados pela escola ao ensinar os alunos a não aderirem a ideias indesejadas, prontas sem analisa-las. Entende-se com isso que a televisão como recurso didático impulsiona e exige uma inovação crítica no ensino.

2.5 Desenho Animado

A palavra “Animação” deriva do verbo latino *Animare* e significa “dar vida à”. Ela tem no movimento a sua essência. Animação é uma simulação de movimentos criados a partir da exposição de imagens, ou quadros. Como nossos olhos não conseguem registrar 12 imagens por segundo, sequências com mais de 12 imagens criam a ilusão de movimento no desenho.

2.5.1 Breve História do Desenho Animado

Desde os primórdios da humanidade¹³, o homem criou desenhos. O desenho animado foi criado muito antes do cinema e teve sua origem com o francês Émile Reynaud, que no fim do século 19, criou um sistema de animação com um aparelho, denominado de “praxynoscópio”, o qual servia para projetar as imagens em movimento na parede. Sendo “fantasmagore” considerada a primeira animação, em 1908 e teve duração de 2 minutos.

Figura 1 - O Fantasmagorie



Fonte: CANARRO (2018).

¹³ A História dos desenhos animados. [Desenhosanimado5.wordpress.com](https://desenhosanimado5.wordpress.com). Disponível em: <https://desenhosanimado5.wordpress.com/a-historia-do-desenho-animado/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

Os desenhos foram se aperfeiçoando e em 1917, foi criado o Gato Félix, ainda sem cores e nem falas; em 1928, a Disney criou o Mickey - foi inovador, pois era o primeiro desenho com efeitos sonoros; em 1932 a Disney criou o primeiro desenho em cores, "Flores e Árvores" – foi uma revolução.

Figura 2 - O Gato Félix (1917)



Fonte: BRAGA (2015).

Na década de 40 surgiram vários desenhos animados e dentre eles destacam-se: Tom e Jerry, pela Warner; Zé Colméia pela Disney e outros que fazem sucesso até hoje como Frajola, Piu-Piu, Pica-pau, Papa-léguas. Embora alguns desses desenhos apresentem muitas perseguições e pancadarias, vistos como um incentivo à violência por alguns psicólogos, torna-se impossível falar da violência contida nos desenhos animados sem deixar de citar outro ponto observado pelos pesquisadores: o mito existente na televisão, principalmente em cenas voltadas às crianças. Nesse sentido, Fischer (1993), ressalta que:

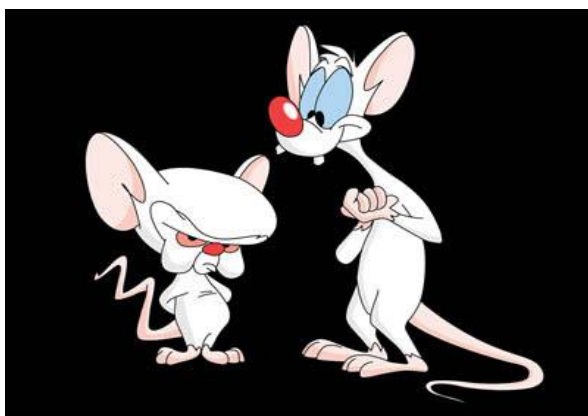
Mito aqui, é compreendido na sua acepção mais larga, aquela referente ao mito como narrativa do começo. Essa ideia tradicional de mito, como ligado a histórias que contam a origem da humanidade, de um povo, ou de um grupo humano, também compreende as narrativas cujo conteúdo oferecem às pessoas uma norma, um modelo de comportamento, a orientação para momentos específicos da vida, como o nascimento, a morte, a viagem e o trabalho, ou até a exorcização de medo, angústias e males da humanidade (FISCHER, 1993, p. 19).

Observa-se que a presença do mito na televisão faz com que a criança acredite que possam existir heróis e outros modelos que podem ser seguidos e é exatamente através desses mitos que a criança se identifica com os personagens. Nesse sentido,

Fischer (1993) acrescenta que “se a televisão através de suas narrativas faz uso do mito, é porque ele está presente em nossa sociedade e é uma necessidade”,

Nas décadas de 50,60,70 e 80, surgiram os desenhos que apresentavam problemas do cotidiano da família. Já na década de 90, os desenhos vieram mais elaborados, com menos violência e mais humor e dentre eles destacam-se: Pink e Cérebro¹⁴, os Simpsons, Pókémon e Cavalheiros do Zodíaco.

Figura 3 - Pink e Cérebro



Fonte: GENNIARTIST (2016).

Figura 4 - Pókémon



Fonte: FULL TOONS INDIA (2020).

¹⁴ “**Pinky and the Brain** (no Brasil, **Pinky e o Cérebro** e em Portugal, **Pinky e o Brain**), são personagens de uma série americana animada de televisão. Originalmente incluídos em segmentos de *Animaniacs* antes de ganhar série própria, são dois ratos brancos típicos de laboratório que utilizam os Laboratórios Acme como base para seus planos mirabolantes para dominar o mundo (sob razão nunca revelada). O desenho é ambientado no universo dos Looney Tunes. Cada episódio é caracterizado (tanto no início quanto no final) pela famosa tirada onde Pinky pergunta: “Cérebro, o que você quer fazer esta noite?”, e em Portugal: Ei Brain, o que vamos fazer esta noite. e Cérebro responde (em BR): “A mesma coisa que fazemos todas as noites, Pinky... Tentar conquistar o mundo!”. e em PT: O mesmo de todas as noites Pinky... Tentar conquistar o mundo!” (In: WIKIPÉDIA, Pink and the Brain, 2019. Grifos do original).

Teve também a volta de desenhos mais engraçados que levavam tudo ao extremo, como os Cartoons, Bob Esponja e tantos mais.

Os desenhos animados criados com uma linguagem essencialmente lúdica (cores, movimentos, musicalidade, temática e temporalidade) e de fácil compreensão, acabam por absorver a atenção das crianças, constituindo não apenas como fonte de entretenimento, mas concomitantemente influenciando na educação e no desenvolvimento.

De acordo com Telma Oliveira¹⁵, coordenadora pedagógica da *Evobook*, em nota publicada pelo Colégio Andrade Dorigon, vem asseverar que “ao usar o lúdico, você consegue fomentar aprendizagens importantes, trazer questões e novas perspectivas, mas sem perder o encantamento e a curiosidade, permitindo que a criança explore sua imaginação e crie suas próprias expectativas sobre aquilo que está assistindo”.

Evidencia-se, portanto, que a ludicidade, ou seja, os jogos e brincadeiras, é inerente ao ser humano e não pode ser vista apenas como diversão, pois é através da brincadeira, do lúdico que a criança cria situações imaginárias. Para Vigotski (2008), é na brincadeira que a criança cria uma situação imaginária e realiza seus desejos. Mas que durante esse processo a criança aprende que é preciso seguir regras para brincar. Na visão do autor (2008, p. 135), “a brincadeira transforma as necessidades e amplia os estados de consciência”.

2.5.2 A Influência do Desenho Animado no Comportamento da Criança

Partimos do pressuposto de que as crianças têm passado grande parte de seu tempo frente à televisão e que um de seus programas favoritos seja o desenho animado

Atualmente, em decorrência da rapidez com que precisamos dar conta das tarefas, os pais acabam deixando os filhos sozinhos em casa e muitas vezes à disposição da televisão, em que a publicidade televisiva traz em suas formas artísticas com som, cores, imagens e conteúdos direcionados à conquista do mundo infantil. Diante dessas novas configurações, Ariès (2006) sinaliza o uso indiscriminado e também incentivado

¹⁵ COMO os desenhos animados podem ajudar no desenvolvimento das crianças. **Colégio Andrade Dorigon**. Disponível em: <http://colegiodorigon.com.br/como-os-desenhos-animados-podem-ajudar-no-desenvolvimento-das-criancas/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

pelas famílias de recursos eletrônicos, como a televisão, a fim de passar o tempo enquanto os pais ocupam-se dos afazeres domésticos e profissionais.

No entanto, assim como os contos de fadas que sempre trazem uma lição ou um valor agregado, os desenhos animados podem servir para propiciar à criança pequenas normas de convivência e também normas de conduta tais como, a moral, o respeito e além disso, permitir que a criança explore sua imaginação e vislumbre expectativas.

Nessa ótica, de acordo com Pelicão (2016), os desenhos animados são aliados para o desenvolvimento das crianças, por acrescentar o lúdico no aprendizado, o qual envolve por cores, musicalidade e movimentos. De acordo com o autor, essas atividades contribuem nos aspectos físico, intelectual e social, vindo favorecer a criatividade, a imaginação e estimular o desenvolvimento do raciocínio de maneira mais prática e eficiente.

Complementando esse pensamento, o psicólogo Bruno Almeida¹⁶ (2019), vem nos dizer que, na infância que se constituem as características mais peculiares do ser humano(...) que as influências neste período se constituem desde as primeiras relações da mãe com o bebê e no decorrer da infância com outras figuras que lhe são apresentadas tais como: outras pessoas da família, da escola, do ambiente onde vive e do qual não se excluem as tecnologias (TV, rádio, internet, smartphones etc).

Segundo Almeida (2019), as crianças se envolvem emocionalmente e se identificam com alguns personagens de seus desenhos animados favoritos e através dessa identificação as crianças procuram agir de forma parecida com seu personagem favorito. Em alguns casos, as crianças querem roupas que tenham o personagem, brinquedos e fantasias para se sentir parecidos.

Vale exemplificar um desenho em que as crianças fantasiam uma família feliz e unida e que é reforçada em cada episódio : Peppa Pig¹⁷. De acordo com Pelicão (2016), à repercussão dos aspectos lúdicos e fantasiosos, a composição dos personagens como família feliz e unida, somada aos aspectos formais como cores, formas e texturas, e modelos sociais e comportamentais que tem alto índice de identificação infantil, e que levam as crianças a viverem momentos de imaginação que geram satisfação e a atração

¹⁶ “Atualmente, realizo atendimentos em consultório particular e ministro aulas, cursos e palestras com temáticas ligadas ao fértil campo do desenvolvimento humano” (ALMEIDA, **Linkedin**, s.d.).

¹⁷ “Peppa Pig é uma série de desenho animado produzida por Astley Baker Davies e Entertainment One, destinado ao público infantil na faixa etária de 1 a 6 anos de idade. O desenho conta a história de uma porquinha cor- de – rosa, chamada Peppa, que vive com seu irmão caçula George e seus pais em sua cidade britânica” (In: WIKIPÉDIA, Peppa Pig, 2021).

pela animação. Temos também crianças que imitam e se identificam com os super heróis.

Dessa forma, entende-se que os desenhos animados poderão também influenciar negativamente as crianças, pois à luz do pensamento de Soares (2017), vem destacar que as crianças não são apenas simples ouvintes, elas copiam constantemente aquilo que veem e que acham engraçados e chamativos aos seus olhos.

Diante de tantas evidências de que o desenho animado pode interferir de forma positiva ou negativa na vida criança, ainda há um fator preponderante: O consumismo. Segundo Oliveira (2002) os desenhos animados induzem ao consumo mesmo daquelas classes que não possuem condições para tal consumo.

A partir destas questões levantadas, observa-se que os desenhos animados contribuem para a apropriação do simbólico no imaginário infantil e estimulam o uso dessa fantasia no cotidiano. Nesse sentido, é criado um cenário mercadológico cultural que propicia a exploração dos produtos e marcas vinculadas aos desenhos e heróis experimentados pelas crianças.

Mediante as características próprias do período de desenvolvimento infantil, as empresas desenvolvem uma infinidade de produtos para atingir essa faixa etária, criando necessidades para este público e incitando a aquisição exageradas dos produtos veiculados pelas mídias. Essa é a denúncia de Cordeiro (2003, p. 231), segundo ele, os aspectos voltados para o entretenimento e lazer, a televisão também se apresenta como uma poderosa gôndola eletrônica para a exposição e sedução destes pequenos consumidores.

Figura 5 - Armandinho e a opinião pronta



Fonte: OTÁVIO (2015).

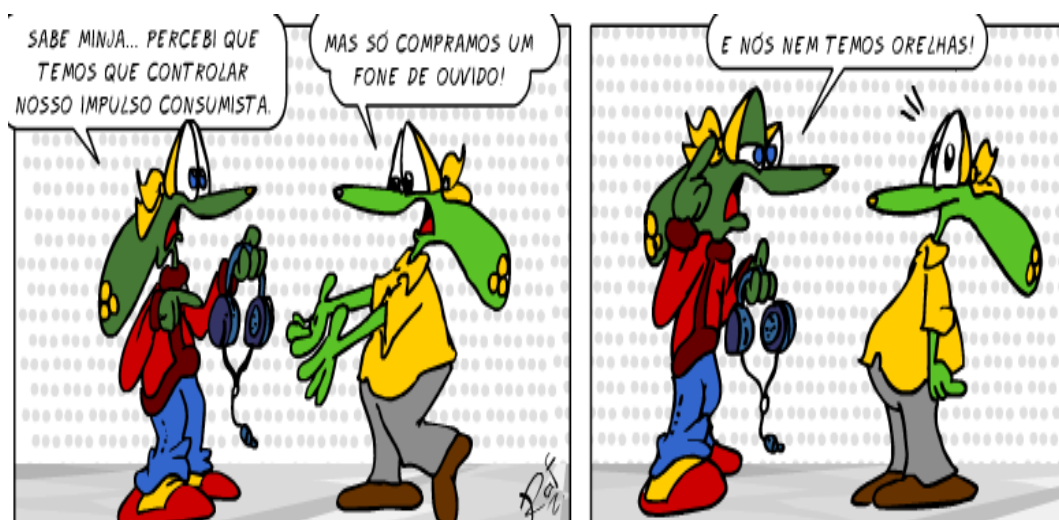
A tirinha do “Armandinho” traz uma importante reflexão acerca do consumo da informação na atual conjuntura social, realizando uma crítica acerca do modo mecânico e não reflexivo com que a informação vem sendo consumida por meio dos equipamentos tecnológicos.

Diante do exposto, é que seve a necessidade do professor ou responsável ser mediador destas informações, evitando dessa forma, o favorecimento da construção da alienação, onde não há reflexão crítica sobre os fenômenos do mundo, apenas o consumo de informações prontas.

Os desenhos animados apresentam situações, comportamentos e valores morais importantes para a formação da criança, no sentido de colaborar para o desenvolvimento tanto cognitivo quanto simbólico e também ajuda na resolução de conflitos. No entanto, algumas cenas levam à imitação da criança pelo herói, conduzindo por vezes, a atitudes e comportamentos não educativos, segundo Noberto (2005).

Vale ressaltar o pensamento de Cordeiro (2003) ao se referir à sedução dos pequenos consumidores. Muitas vezes os pais incentivam esse comportamento quando compram produtos, brinquedos, até mesmo roupinhas para as crianças que nem mesmo chegam a usar ou logo abandonam. Sobre essa questão, fechamos com a charge abaixo que nos leva a refletir sobre o ponto de discussão muito presente nos desenhos animados, a questão do consumo *versus* necessidade.

Figura 6 - Sapo Brothers



Fonte: SAPO BROTHERS (2018).

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho objetivou analisar como o desenho animado influencia na formação da criança e de que forma pode ser utilizado no processo de ensino aprendizagem escolar.

Ficou evidenciado nesta pesquisa que a infância muda com o tempo, com a cultura e depende dos contextos históricos, sociais e econômicos em que está inserida.

No que tange à educação, concordamos com o pensamento de Bernard Charlot (2006) quando este vem ressaltar que a educação é o ato de construir-se e ser construído pelos outros, pois, esse movimento supõe a atividade do sujeito, a mediação do outro, o acesso a universos simbólicos (como a linguagem), e é nesse movimento “em que se constrói, o sujeito constrói um mundo – partilhado com outros sujeitos humanos, ou seja é aí que se faz presente o triplo processo de humanização, socialização e singularização.

Esse triplo processo vem nos mostrar que a educação é cultura e em três sentidos que não podem ser dissociados, pois somos uma mistura de jeitos e trejeitos, um misto de ideias e personalidades que juntos dão ânimo a nossa existência.

Dessa forma, aproximando essa teoria do nosso objeto de pesquisa, o desenho animado, podemos relacionar que a criança pode adquirir um saber específico no sentido de compreender um conteúdo intelectual, como gramática, matemática, história, arte, etc., mas, que também pode dominar um objeto ou uma atividade, como caminhar, amarrar os sapatos, nadar etc., e além disso pode aprender formas de se relacionar com os outros no mundo como cumprimentais as pessoas, ter boas maneiras à mesa, etc.

Vimos que quando uma criança está assistindo a um programa de TV ela pode aprender conteúdos vivenciais como por exemplo: amarrar os sapatos, fazer uma trança, fazer um suco, etc. A TV ensina coisas sem seguir o conteúdo escolar, coisas práticas para a vivência no dia-a-dia. No entanto, a televisão pode ser fundamental para complementar a educação quando se preocupa em veicular um conteúdo que contribua para essa formação. Mas, ela, como vimos, também pode aproximar conteúdos não desejáveis, principalmente, quando realiza uma programação que vise lucro e a formação humana não sobressaia como seu maior regulador.

No que diz respeito ao desenho animado vale lembrar Salgado (2015) que vem afirmar que os desenhos animados têm características muito próximas da realidade cotidiana das crianças. Isso explica o porquê das crianças imitarem os desenhos e Segundo Almeida (2019), as crianças se envolvem emocionalmente e se identificam

com alguns personagens de seus desenhos animados favoritos e através dessa identificação as crianças procuram agir de forma parecida com seu personagem favorito. Em alguns casos, as crianças querem roupas que tenham o personagem, brinquedos e se fantasiarem para se sentirem parecidas.

Por conseguinte, evidencia-se neste estudo que os desenhos animados são aliados para o desenvolvimento das crianças, por acrescentar o lúdico no aprendizado, o qual envolve cores, musicalidade e movimentos. São uma espécie de combustível que dão vigor às suas brincadeiras.

Diante do exposto, fica notório que a mídia televisiva, especificamente os desenhos animados, abrangem vários aspectos do mundo infantil, influenciando em suas escolhas e comportamento e ensinando valores morais. Mas, por outro lado oferecem também, uma programação carregada de ideologias com desenhos animados atrativos e interessantes que influenciam o imaginário da criança atraindo-as principalmente com propósito mercadológico.

No entanto, há de convir que esse mundo colorido do desenho animado, onde as narrativas dos mitos existentes nos desenhos são manifestadas nas socializações das crianças, nos momentos de brincadeiras e nas rodas de conversa e que tudo isso dão margem para o professor tecer mediações para que a programação seja educativa.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA GERAL

AMORA, Soares. **Mini dicionário da Língua Portuguesa**. 20. ed. São Paulo: Ed. Saraiva, 2014.

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

CEGALLA, D. P. **Mini dicionário da Língua portuguesa**. 48. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2005.

CHARLOT, Bernard. A pesquisa educacional entre conhecimentos, políticas e práticas: especificidades e desafios de uma área de saber. **Revista Brasileira de Educação**, vol.11, nº 31, p.7-18, jan/abr. 2006.

CORDEIRO, Sandro da Silva; COELHO, Maria das Graças Pinto. **Descortinando o conceito de infância na história**. Disponível em: http://www.faced.ufu.br/colubhe06/anais/arquivos/76SandroSilvaCordeiro_MariaPintoCoelho.pdf. Acesso em: 15 dez. 2020.

CORTINA, A. **O fazer ético: guia para a educação moral**. São Paulo: Moderna, 2003.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário da língua portuguesa**. 5. ed. Curitiba: Positivo, 2010.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 2001.

LEITE, Maria Isabel Ferraz Pereira. **Infância e produção cultural: Desenho infantil**. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1998.

MARANDINO, Martha; SELLES, Sandra Escovedo; FERREIRA, Marcia Serra. **Ensino de Biologia: histórias e práticas em diferentes espaços educativos**. São Paulo: Cortez, 2009.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 7. ed. Campinas: Papyrus, 1993.

MUNIZ, Maria Regina Fonseca. **O Direito a educação**. Rio de Janeiro. São Paulo. Renovar, 2002.

OLIVEIRA, D. C. **Ciência e poder no Universo Simbólico do Desenho Animado**. NET, Rio de Janeiro, 2002. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/xxici/gt11/GT1108.PDF>> Acesso em: 10 abr. 2009.

PINHEIRO, T. **Aprender, mas só com sentido**. Nova Escola. São Paulo: Abril, 2009. p. 32-34.

POUGY, Eliana G. P. **As mensagens da Televisão e a reação de seus receptores.** Disponível em: www.redebrasil.tv.br/educacao/artigos/as_mensagens_da_televisao.htm Acesso em: 15 set. 2006.

SALGADO, Raquel. **O brincar e os desenhos animados: um diálogo com os super-heróis mirins.** Entrevista Ponto e contraponto. (2005)

SILVA, Júnior, A. G.; Trevisol, M. T. C. Os desenhos animados como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento da moralidade. **Psicopedagogia**, 2009. Disponível em: http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2020/anais/pdf/3137_1761.pdf.

VALENTE, J. A. (1993a). Diferentes Usos do Computador na Educação. In: VALENTE, J. A (Org.). **Computadores e Conhecimento: repensando a educação.** Campinas, SP: Gráfica da UNICAMP. p. 1-23.

VALENTE, J. A. (1993b). Por Quê o Computador na Educação. In: VALENTE, J. A (Org.). **Computadores e Conhecimento: repensando a educação.** Campinas, SP: Gráfica da UNICAMP. p. 24-44.

VYGOTSKY L. S.; LURIA, A. R. **Estudos sobre a história do comportamento: símios, homem primitivo e criança.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

VIGOTSKI, Lev Semyonovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** Tradução de: José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

ICONOGRAFIA

CANARRO, Amanda. Qual Foi O Primeiro Desenho Animado Do Mundo? **Tricurioso**, 21 jun. 2018. Disponível em: <https://www.tricurioso.com/2018/06/21/qual-foi-o-primeiro-desenho-animado-do-mundo/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

POKEMON. **Full Toons India**, 2020. Disponível em: <https://www.fulltoonsindia.com/2020/04/pokemon-season-17-all-episodes-download-in-hindi-in-720p.html>. Acesso em: 12 mar. 2021.

Tiras de Letra – Talvez estejamos sendo muito consumistas. **Sapo Brother**, 2018. Disponível em: <https://sapobrothers.net/2018/08/tiras-de-letra-talvez-estejamos-sendo-muito-consumistas/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

OTÁVIO, João. Consumindo Opinião Pronta. **Jopbj**, 16 nov. 2015. Disponível em: <http://jopbj.blogspot.com/2015/11/consumindo-opinio-pronta.html>. Acesso em: 12 mar. 2021.

BRAGA, Henry. Gato Félix. **Hqscmcafe**, 24 dez. 2015. Disponível em: <https://hqscmcafe.com.br/2015/12/24/gato-felix/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

RELEMBRANDO – Desenho animados. **Genniartist**, 25 mar. 2016. Disponível em: <http://genniartist.blogspot.com/search?q=pink+e+c%C3%A9rebro>. Acesso em: 12 mar. 2021.

SITES

A História dos desenhos animados. **Desenhosanimado5.wordpress.com**. Disponível em: <https://desenhosanimado5.wordpress.com/a-historia-do-desenho-animado/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

ALMEIDA, Bruno Henrique Prates de. **LinkedIn**. Disponível em: <https://www.linkedin.com/in/brunopratesalmeida/?originalSubdomain=br>. Acesso em: 12 mar. 2021.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. **Ministério da Educação**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

CALÁCIA, Deborah. O mundo da fantasia na criança – Parte I. **Naescola.eduqa.me**, 28 jul. 2016. Disponível em: <http://naescola.eduqa.me/desenvolvimento-infantil/o-mundo-da-fantasia-na-crianca/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

COMO os desenhos animados podem ajudar no desenvolvimento das crianças. **Colégio Andrade Dorigon**. Disponível em: <http://colegiodorigon.com.br/como-os-desenhos-animados-podem-ajudar-no-desenvolvimento-das-criancas/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

GANDRA, Alana. Pesquisa diz que, de 69 milhões de casas, só 2,8% não têm TV no Brasil. **Agência Brasil**, 21 fev. 2018. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2018-02/uso-de-celular-e-acesso-internet-sao-tendencias-crescentes-no-brasil>. Acesso em: 12 mar. 2021.

MARANGON, Cristiane; BENCINI, Roberto. Bernard Charlot: "O conflito nasce quando o professor não ensina". **Novaescola**, 01 out. 2006. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/871/bernard-charlot-o-conflito-nasce-quando-o-professor-nao-ensina>. Acesso em: 12 mar. 2021.

O QUE são desenhos Animados? **Big Mãe**. Disponível em: <https://www.bigmae.com/o-que-sao-desenhos-animados/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

PEPPA PIG. **Wikipédia**, 28 jan. 2021. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Peppa_Pig#:~:text=. Acesso em: 12 mar. 2021.

PINHEIRO, Tatiana. Bernard Charlot: ensinar com significado para mobilizar os alunos. **Usp.br**, 24 jun. 2009. Disponível em: usp.br/nce/?wcp=/novidades/informe,7,1111. Acesso em: 12 mar. 2021.

PINKY and the Brain. **Wikipédia**, 2019. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Pinky_and_the_Brain#:~:text=. Acesso em: 12 mar. 2021.

USO da TV na Educação. **Denisemota**, 14 dez. 2014. Disponível em: <https://denisemota.wordpress.com/2014/12/14/uso-da-tv-na-educacao/>. Acesso em: 12 mar. 2021.

VERBETE DE DICIONÁRIO

CRIANÇA. In: REGANELLI, Wilson Roberto. **Ciberdúvidas da Língua Portuguesa**, 22 out. 2001. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/crianca-etimologia/8632>. Acesso em: 12 mar. 2021.