

LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

DANIELLY DE VASCONCELOS OLIVEIRA

**DESENHO ANIMADO:
CONTRIBUIÇÃO MORAL E INTELECTUAL
AO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**



Rio Claro
2015

DANIELLY DE VASCONCELOS OLIVEIRA

DESENHO ANIMADO:
CONTRIBUIÇÃO MORAL E INTELECTUAL AO DESENVOLVIMENTO
INFANTIL

Orientador: CÉSAR DONIZETTI PEREIRA LEITE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Câmpus de Rio Claro, para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Rio Claro

2015

370.116 Oliveira, Danielly de Vasconcelos
O48d Desenho animado: contribuição moral e intelectual ao
desenvolvimento infantil / Oliveira, Danielly de Vasconcelos.
- Rio Claro, 2015
54 f. : il., figs.

Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Pedagogia)
- Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de
Rio Claro

Orientador: César Donizetti Pereira Leite

1. Lazer e educação. 2. Desenho animado. 3. Televisão. 4.
Criança. 5. Influência. I. Título.

Dedico esse trabalho ao meu pequeno grande amor, Daniel. Vivendo sua infância enquanto eu vivia minha formação, motivou-me a buscar compreensão sobre os desenhos animados que tanto o encantavam e ensinavam.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por me dar o dom da vida, por caminhar comigo passo a passo em busca dos meus sonhos, me amparando e dando força nos momentos de dificuldades, sobretudo naqueles dias em que eu pensava em desistir.

Agradeço a meus pais, Adalberto e Márcia, por todo amor, carinho e motivação durante todos esses anos. Por dividirem comigo angustias e alegrias, desesperos e entusiasmos, e principalmente por me apoiarem em todas as circunstâncias, e por não pouparem esforços em prol de minha educação.

Ao meu amigo e companheiro, Vinícius, por suportar meus dias de stress e os finais de semana dedicados aos trabalhos da faculdade. Por estar sempre pronto em me ajudar, levando-me para Rio Claro sempre que preciso. Além da compreensão e carinho de sempre.

Agradeço carinhosamente às grandes amigas que a graduação me proporcionou: Thainara, Hellen e Tatiane, com quem compartilhei dúvidas e aflições, que me ajudaram a superar certos obstáculos e vibraram comigo a cada vitória. Em especial à amiga/irmã Rafaela Montanari, por dividir comigo muito mais que um quarto, uma fase tão importante de nossas vidas.

Às amigas e profissionais que conviveram comigo durante meu período de formação, compartilhando experiências e conhecimentos, dores e delícias da educação. Meu muito obrigado à Elaine, Vivian e Aline.

Pela motivação e convicção de ter escolhido o caminho certo, agradeço a todos os pequenos que me foram confiados para cuidar, educar e instruir. A quem pude ensinar, e muito mais aprender. Em cada sorriso, abraço e nova conquista me fizeram sentir realizada na profissão que escolhi.

Por último, mas não menos importante, agradeço a meu professor, orientador e amigo, César. Por todo seu ensinamento e conselhos nos momentos em que mais se fizeram necessários. Pela compreensão e prontidão com que me encaminhou pela última etapa da graduação, a escrita do TCC. O meu muito obrigada.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo identificar de que forma os desenhos animados contribuem na formação da criança na faixa etária de 3 à 7 anos. Adotando como referência os desenhos animados O Peixonauta e Meu Amigãozão, produzidos pela TVPinguim (Brasil) e por uma parceria entre a brasileira 2D Lab e a canadense Breakthrough Animation respectivamente, pretende-se analisar de que modo as animações semeiam valores essenciais da sociedade ao mesmo tempo que cultiva o intelecto adaptando conhecimentos científicos à percepção infantil. Utilizando da abordagem qualitativa, e tendo como referencial a pesquisa bibliográfica, o presente estudo visa apresentar as animações definidas acima e desenvolver uma análise acerca de sua relação com o telespectador infantil.

Palavras – chaves: Desenho animado. Formação moral. Intelecto infantil.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1. RELAÇÃO DA TV COM O TELESPECTADOR INFANTIL	11
1.1 Desenhos animados educativos	19
1.2 A TV inserida na escola	23
2. OS DESENHOS ANIMADOS	28
2.1 Iniciativas brasileiras no setor	28
3. “PEIXONAUTA”: INFLUÊNCIA COGNITIVA E INTELECTUAL.....	33
4. “MEU AMIGÃOZÃO”: INFLUÊNCIA EMOCIONAL E SOCIAL	40
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
REFERÊNCIAS	51

INTRODUÇÃO

Diversos estudos indicam que as crianças passam a maior parte de seu tempo em frente à TV, tendo preferência sobretudo pelos desenhos animados, constituindo um público cativo e impressionável, que se encanta e fascina com as histórias e imagens de mundos que jamais viram (JEMPSON, 2002).

É na infância, no processo de formação cognitiva e social que, segundo Magalhães (2003), o indivíduo se torna mais receptivo a uma série de fontes de referências e informações, sendo a TV a principal delas. Assim sendo, é plausível que ela exerce importante influência sobre o desenvolvimento infantil, especialmente nos modos “[...] como a criança se relaciona com a cultura e como elabora novas formas de acessar informação e construir conhecimento” (FERNANDES, 2003).

A amplitude da influência destas mídias na formação do sujeito é enorme, sendo dificilmente mensurável em toda sua complexidade (BELLONI e GOMES, 2008). Magalhães (2003) defende que é no encontro de dois ‘complexos’, criança e TV, que existe a potencialidade de ampliação do conhecimento, extrapolação da experiência e da formação do indivíduo enquanto agente social.

Contudo, não podemos negar o papel persuasivo que a mídia exerce muitas vezes sobre seus espectadores, mas segundo Siqueira (2002) este caráter está relacionado com o papel formador que ela pode possuir, utilizando-se de Salvador e Lobo Neto (1993) afirma que o fato da comunicação ser o processo básico de interação faz dela a base do processo educativo.

O desenho animado, programação televisiva destinada à infância, passou a adquirir caráter cada vez mais positivo na medida em que, segundo MORAIS, GARÍGLIO e AGUIAR (2011), vários produtores começaram a criar, conforme o avanço das tecnologias e da linguagem audiovisual, tais programas com função educativa, utilizando-se de uma linguagem textual e imagética de simples compreensão.

Inicialmente, o tempo passado em frente à TV era extremamente preocupante, uma vez que pouco se transmitiam desenhos animados considerados educativos, ficando restrito à programação que de certa forma incentivavam o

consumo, incitavam a violência e banalizavam a morte (ZASPRZAK, 1997). Não podemos afirmar que atualmente superamos esses aspectos considerados negativos em muitas instâncias da programação infantil, porém vêm surgindo desenhos animados que vão de encontro com o que se produzia até então, destacando aspectos éticos e morais em defesa da amizade, do meio ambiente, do trabalho em equipe, da família, entre outros.

Consideramos importante pesquisar sobre tal tema afim de verificar de que forma esses novos desenhos inseridos na programação diária pode contribuir positivamente na formação da criança, visando superar a ideia que ainda muito se mantém de que a televisão é maléfica em sua totalidade.

Conforme pesquisa realizada entre 2004 e 2005, intitulada “Crianças e televisão” por Duarte, Leite e Megliora (2006), onde mais de 900 crianças participaram enviando cartas ou desenho sobre “o que eu penso da TV”, foi constatado que a maioria delas possui a convicção de que educação é uma das principais funções televisivas, expressando claramente suas opiniões sobre o que consideram que é ou não educativo em sua programação. Apontam, segundo a pesquisa, que se podem obter diversos conhecimentos através do que assistem, recebendo informações sobre a vida e o mundo, os lugares e pessoas, além de aspectos que podem auxiliar em seu próprio aprendizado na escola.

As crianças percebem, que a mídia coloca para seus espectadores questões relacionada á comportamento moral, e defendem que nem tudo que a televisão ensina é aprendido, visto que quem escolhe o que aprende ou não do que lhe é ofertado é o próprio sujeito. (DUARTE, LEITE e MEGLIORA, 2006).

A atuação da mídia no que diz respeito à problematização moral e construção de valores, apesar de sedutora e atraente, não é mais poderosa do que as demais instância sociais, uma vez que os princípios veiculados na TV são predominantemente os mesmos que circulam por outras esperas da sociedade, de acordo com Duarte, Leite e Megliora (2006).

Partindo do pressuposto de que “[...] a comunicação de massa será um bem ou mal conforme quem a use, como a use e para que a use” (PACHECO, 1985, p.17), adotamos uma posição positiva em relação a determinados aspectos da

programação televisiva infantil, aceitando a concepção de Caparelli (1984), citado por Kasprzak (1997), defendemos que os desenhos animados, em parte – não podendo generalizar- constituem uma “escola paralela”, tão ou mais expressiva do que a própria instituição escolar. Neste contexto, buscamos destacar as iniciativas brasileiras no setor, dado que o mercado de animação é predominado por empresas internacionais.

De acordo com Gatti Junior, Gonçalves e Barbosa (2013), a indústria brasileira de animação tem vivenciado um momento ímpar em sua trajetória, tanto pela quantidade como pela qualidade do que é exibido.

Na produção para a TV, [...] três animações desenvolvida por produtores brasileiros alcançaram expressivo sucesso na TV paga, em um canal com o maior número de assinantes e maior audiência entre todos os canais por assinatura no Brasil, o Discovery Kids, que pertence ao grupo americano Discovery Communications (GATTI JUNIOR, GOLÇALVES E BARBOSA, 2013, p.02)

No presente trabalho destacaremos duas delas, a série O Peixonauta e Meu Amigãozão, criadas pela TVPinguim e pela 2DLab respectivamente.

Ambas as séries retratam valores importantes da sociedade, ao mesmo tempo em que disseminam conhecimentos científicos adaptados ao público infantil. Nesse processo de mediação, segundo Siqueira (2002) a informação televisionada passa por muitas formatações, sendo recontextualizada antes de transmitida ao público.

Acreditamos que determinados desenhos animados, como os em questão, podem contribuir de forma positiva para o desenvolvimento e formação da criança, permeando e reforçando valores que existentes nas demais instancias de socialização, como a escola e a família. Ao mesmo tempo em que adquirem conhecimentos e informações de forma lúdica capazes de auxiliar a aprendizagem escolar.

Percorrendo um caminho de encontro com o que diversas pesquisas apontam a respeito dos efeitos maléficos da televisão, buscamos como alternativa benéfica os

desenhos educativos, cujo objetivo é o preparo das crianças tanto nos aspectos cognitivos quanto sociais e emocionais (MEIRELLES, 1991 apud KASPRZAK, 1997).

Trata-se de um trabalho desenvolvido qualitativamente, com levantamento e análise bibliográfica. Com o intuito de melhor ilustrar a pesquisa, realizaremos a análise de episódios dos desenhos animados estipulados como foco do trabalho. Para isso, será necessária coleta de vídeos¹ disponibilizados no site da emissora Discovery Kids, no canal online Netflix, bem como em sua programação televisiva.

Após as coletas, terá início a busca por compreensão e análises dos materiais, fundamentando teoricamente através do levantamento bibliográfico² as observações obtidas por meio dos episódios.

¹ Os episódios dos desenhos a serem analisados foram escolhidos aleatoriamente dentre os disponíveis para consulta no sites da emissora, e também no site Netflix, logo em seguida assistidos na íntegra ao mesmo tempo em que iam se fazendo algumas anotações.

² Os levantamentos bibliográficos foram realizados através de indicações do orientador, bem como pesquisa pela internet em bancos de dados de universidades e Scielo, por palavras chaves como: desenho animado, influência no desenvolvimento infantil, criança e TV, etc.

1. RELAÇÃO DA TV COM O TELESPECTADOR INFANTIL

A família brasileira agregou, nos últimos anos, um novo integrante. Presença quase que obrigatória nos domicílios do país, a televisão passou a ser parte intrínseca do cotidiano familiar.

Comprovando a importância atribuída a tal equipamento, a Pesquisa por Amostra de Domicílios do IBGE referente aos anos 2001 e 2002, verificou que 89% dos domicílios brasileiros possuíam televisores enquanto apenas 85% possuíam geladeira. Acredita-se que esses números devem ter aumentado, principalmente no que se refere ao meio de comunicação, levando em conta os avanços significativos da tecnologia nos dias atuais. Notamos que a aspiração exacerbada por esse tipo de lazer e entretenimento por vezes é mais enfatizada do que as próprias necessidades básicas do indivíduo, como no caso da preservação dos alimentos para o consumo.

Vivendo imersos no mundo da imagem, em contato com os meios de comunicação em massa, muitas pessoas, sobretudo as de classes menos favorecidas, têm a TV como única fonte de informação e diversão. Além de econômico e prático, o televisor se mostra acessível ao consumidor, portanto é em frente a ele que grande parcela da população dedica seu tempo livre de lazer (WEBER, 2012).

Se a programação televisiva, conforme comprovado anteriormente, já possui uma grande relevância para o mundo adulto, buscamos nos ater e compreender o tamanho da importância que ela exerce no imaginário infantil. Vivendo de forma bem diferente de anos atrás, os pais trabalham muito e dessa forma passam a maior parte de seu tempo fora de casa e distante dos filhos, transferindo os cuidados e educação, por vezes, à instituição escolar. Conforme relata Weber (2012), a maioria das pessoas colocam as crianças para assistir televisão e pensam que não precisam se preocupar com elas, pois, entretidas, permanecerão ali, possibilitando que os responsáveis façam seus afazeres domésticos, sem tempo de ficar com elas.

A televisão tornou-se um meio importante de entretenimento e uma companhia para a criança, devido a cinco razões principais: sua linguagem atraente, a permanência da criança em casa durante um

longo período, a falta de segurança nas cidades, a necessidade de os pais trabalharem fora de casa, e a redução dos espaços destinados ao lazer. (CAMPOS, VIEGAS e MIRANDA, 2010, p. 6)

Ainda segundo os autores citados acima, a criança vê televisão por inúmeros motivos, entre eles: para passar o tempo, para terem-na como companhia quando se sente sozinha, para escapar da realidade e viver aventuras, pelo simples fato de ligar o aparelho quando está entediada ou não quer fazer outra atividade, para se distrair, pelo prazer da fantasia, para aprender sobre as coisas que a escola não ensina, para aprender também sobre si mesma ao identificar-se com algum personagem, para sentir-se estimulada e vivenciar desafios e emoções, etc.

Com isso, elas possuem cada vez mais contato com a esfera televisiva e especialmente com os programas destinados a eles, os desenhos animados, que inegavelmente exercem algum tipo de influência (WEBER, 2012).

De acordo com Moura (2007, apud WEBER, 2012), a televisão é a mídia que possui maior influência sobre a formação e o mundo infantil, assim como pode, de certa forma, predispor a alguns comportamentos negativos, ela fornece também estímulos educativos, promovendo boas atitudes, além de valorizar os saberes e oferecer uma ampla diversidade cultural.

Segundo o IBOPE, em 2008³, crianças entre quatro e onze anos permanecem em média 4 horas e 54 minutos diários em frente à TV. Nos dias atuais, provavelmente esse dado aumentou e o tempo da criança que não é ocupado pelas atribuições escolares é, predominantemente, destinado ao entretenimento frente ao aparelho televisivo.

Analisando o percurso que percorreu a concepção de criança desde a Idade Média até os dias atuais, Colvara (2007) faz referência a Ariés e relembra a ideia da infância como o adulto em miniatura e discorre sobre o conflito atual da concepção.

Segundo o famoso historiador francês, a infância é uma invenção da modernidade, constituindo-se em uma categoria social recentemente construída na história da humanidade. Ou seja, a infância que conhecemos e concebemos

³ Os números apresentados são do ano de 2008, pois não tive acesso a dados atualizados nesse tópico.

atualmente modificou-se com o tempo, não foi sempre compreendida dessa forma (FROTA, 2007). “Portanto, as crianças de hoje não são exatamente iguais às do século passado, nem serão idênticas as que virão nos próximos séculos” (FROTA, 2007, p. 148)

Para Ariés, a ideia de infância surge no século XIX. Até o surgimento do “sentimento de infância”, as crianças eram tratadas como adultos em forma de miniatura, recebiam alguns poucos cuidados especiais apenas no primeiro ano de vida – aos privilegiados social e economicamente. Por volta dos três anos elas passavam a frequentar os mesmos locais e participar das mesmas atividades dos adultos, até mesmo de orgias, enforcamentos públicos, trabalhos pesados em locais insalubres, além de serem também alvo de todo tipo de crueldade dos adultos, que eram até então considerados iguais (FROTA, 2007, p. 148).

A partir do século XIX, iniciou-se a ideia de criança sem nenhum valor econômico, porém com um valor emocional importantíssimo. A concepção de infância passou por diversas modificações de acordo com o contexto social e econômico até as últimas décadas, porém não nos ateremos a essas peculiaridades e partiremos para a década de 90 (século XX).

Com a aprovação do Estatuto da Criança e do Adolescente, em 1990, a criança passou a ter um lugar de destaque, definindo-os como sujeitos portadores de direitos, com necessidades específicas conforme seu desenvolvimento, sendo encarada como cidadão ativo e não mais apenas expectador de seus cuidados. Desenvolveu-se então na última década, diversos estudos buscando compreender a criança, seu desenvolvimento, visando a necessidade de uma educação formal que lhe permita amadurecer de modo mais sadio (FROTA, 2007).

Colvara (2007) sintetiza as ideias de Ariés e apresenta a criança na Idade Média como adulto em miniatura, marginalizada e sem importância, logo contrapõem tal concepção com a existente durante a dominação da Igreja (séc. XVII), onde a criança passa a ser paparicada, considerada pura, inocente, frágil e débil, sem considerar o que ela pensava e sentia, devendo ser cuidada.

Ao se pesquisar sobre criança levamos em consideração o “sentimento moderno de infância” dos dias atuais, onde há dois

conceitos contraditórios, de um lado a criança é vista como pura e inocente, onde ainda ocorre a “paparicação”, mas do outro extremo temos novamente a criança como adulto em miniatura que sofre pressão de diversos meios, como pais e escola, necessitada de uma “moralização” e disciplina para que supere as expectativas depositadas nela. Não houve superação das antigas concepções de infância, elas apenas se fundiram. (COLVARA, p.2, 2007)

Sendo deixada aos cuidados da TV, a atual “babá eletrônica”, como se refere Pillar (2001), a criança pode ter suas concepções e cobranças confirmadas ou alteradas. Colvara (2007) relata a necessidade da “moralização” e disciplina das crianças mediante cobrança do meio externo, e defende que os desenhos animados podem contribuir e auxiliar tanto na formação e/ou afirmação de valores e normas de condutas, como lidar com os conflitos e temores íntimos de cada criança. Aliás, essa é uma particularidade interessante da programação infantil, sobretudo os produzidos com fins educativos e de formação. Eles são capazes de conquistar a empatia dos telespectadores (como um todo) pela história, enredo e personagens e ao mesmo tempo os envolve intimamente através do “[...]contínuo processo de identificação e projeção tanto com as personagens como com os temas abordados, que tocam diversamente cada telespectador em diferentes momentos da vida” (KASPRZAK, p. 47, 1997).

Complementando, Siqueira (2002) aponta que os desenhos são vistos predominantemente como entretenimento e diversão, mas que isso não diminui seus conteúdos simbólicos, uma vez que

[...] a televisão reforça, com representações veiculadas por meio dos desenhos, imagens que já circulam na sociedade, atuando sobre a construção do imaginário infantil e adulto. É claro, no entanto, como observam os autores de estudo sobre recepção, que os indivíduos só vão acatar ideias ou pressupostos aos quais já tenham, de antemão, predisposição para acatar. (SIQUEIRA, 2002, p. 118).

A televisão é, reconhecidamente fonte de modelos de condutas para a criança, pontuada no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, a atual Classificação Indicativa do Ministério da Justiça, além de pesquisas realizadas

por especialistas que estudam a relação entre o aparelho e o telespectador infantil (CAMPOS, VIEGAS e MIRANDA, 2010).

Sabemos que o mundo atual é imerso nas mídias de comunicação de massa. Apesar do progresso significativo da internet nos dias atuais, as crianças continuam ligadas na programação transmitida pela televisão, sem que essa perca o valor e o “lugar” nos domicílios brasileiros.

Pillar (2007) defende que as crianças assistem à TV desde que nascem, concordamos com tal afirmação, porém demarcaremos com o auxílio de Colvara (2007), uma idade que funcionará como marco zero, para que possamos pensar a influência que a televisão pode exercer sobre o desenvolvimento infantil mediante a fase evolutiva na qual se encontram.

As empresas que medem a audiência, como o IBOPE, a DataFolha e MultiFocus, bem como as emissoras de televisão, definem que é com quatro anos de idade que se inicia a “vida telespectadora” do sujeito (Colvara, 2007), por conseguinte é a partir desse ponto que nos atentaremos.

A criança com quatro anos de idade está em pleno desenvolvimento, possuindo características muito significativas que não poderemos deixar de abordar. A principal particularidade desse momento em que ela se encontra é o egocentrismo, ou seja, o mundo gira em torno do próprio indivíduo, não conseguindo identificar o possui relação com ela e o que não possui. Ela só é capaz de ver as coisas de acordo com a sua própria perspectiva, sem levar em consideração a ideia de outro. É durante essa fase, em meio a todo esse auto centrismo que a criança começa aos poucos perceber o mundo a seu redor, e vai sendo capaz de fazer distinções importantes para além de seu núcleo familiar. A aventura com o meio externo social se inicia, com ela também o estabelecimento de regras e normas de condutas (COLVARA, 2007).

Com o superego em formação, os valores para convívio social são colocado à prova em todo momento, conforme relata Colvara “Aquilo que a criança sentir justo e valorizado será conquistado pela sua consciência moral, isto é, irá se incorporar ao tabu, as suas normas sociais” (p. 3, 2007).

É exatamente nessa lacuna, nessa necessidade de constante reforço e aprovação ou reprova das condutas que se insere o desenho animado exercendo forte influência na formação moral da criança, na medida em que dissemina valores presentes no mundo real. Ainda de acordo com Colvara (2007), os mecanismos de projeção e identificação são os mais utilizados pela televisão na captura de seu público, e eles estão, por volta dos quatro anos, em pleno funcionamento na mente dos telespectadores mirins, o que justifica muitas vezes a aparência de “hipnose” que ela pode ter sobre eles.

Kasprzak explica que

Diferente de dizer que a televisão ‘hipnotiza’ ou ‘vicia’ a criança como uma droga, podemos pensar que ela as atrai pela atualidade dos aspectos sonoros e visuais de sua composição, como pelas identificações afetivas que lhes permitem vivenciar a necessidade de crescer no mundo e de viver simbolicamente ‘loucuras e maldades’ presentes em sua vida psíquica. (KASPRZAK, 2002, p.48)

Os programas televisivos destinados à esse público possui grande importância no desenvolvimento infantil, pois enquanto a criança se diverte, ela satisfaz sua necessidade lúdica vivendo imaginariamente conflitos, aventuras e medos, amadurecendo sem se dar conta, cognitivo e emocionalmente (Colvara, 2007).

Campos, Viegas e Miranda (2010), comparam os desenhos animados com contos infantis, como os de fadas, e acrescenta que eles auxiliam o ser humano a viver simbolicamente medos e esperanças existenciais, de modo a aprender a lidar com eles. Segundo elas, o telespectador é capaz de viver esses conflitos de forma metafórica ou simbólica dos seus próprios conflitos e tensões internas, “dessa forma eles vão sendo elaborados com a intenção consciente ou inconsciente de chegar a libertar-se dos mesmos” (FERRÈS, 1996 apud CAMPOS, VIEGAS e MIRANDA, p. 8, 2010).

Kasprzak (2010) relata a infância como sendo o momento da vida em que se mais se constroem pontes entre as experiências do mundo interno e do mundo real, dessa forma, ela compara o desenvolvimento da criança com a “tessitura”, onde mesmo por vias fantasiosas e irreais, com o auxílio do processo de identificação com

traços recolhidos da cultura familiar e social, ela vai significando sua experiência de ser humano e constrói um lugar para si.

Mendonça, Mendes e Souza (2005) acrescentam que a televisão terá seus efeitos positivos ou negativos na formação do indivíduo de acordo com a maneira que for utilizada, pois as crianças interagem com o aparelho audiovisual e elaboram suas representações baseado em seu universo biopsicossocial.

Diferentemente dos adultos que assistem a televisão como um momento de relaxamento e descanso, a criança costuma brincar e interagir com ela. Levando em consideração a interação que a criança estabelece com a televisão, utilizamos de Colvara (2007) que define a mesma como “brinquedo eletrônico” onde a representação dos objetos, dos valores e do mundo torna-se simultaneamente mais real e mais virtual. “A produção do sentido torna-se mais observável pelas experiências imagéticas propiciadas pela TV” (COLVARA, p. 7, 2007).

Partindo do pressuposto que a televisão é também um brinquedo que faz parte das brincadeiras infantis, Sartori e Souza (2012) explica que ela se trata de um “lugar de mediação” para as crianças, onde elas constroem e reconstroem seus conhecimentos, um lugar de aprendizagens, cognitivamente falando, para além dos valores e condutas transmitidos. Brincando, eles atribuem significado a suas vivências, criam e recriam hipóteses sobre seus entendimentos, aprendem sobre o mundo. A televisão por sua vez, facilita a recepção de sua mensagem por parte do sujeito, na medida em que agrega em sua programação elementos familiares ao público e aspectos já reconhecidos por eles (COLVARA, 2007).

Silva (2008) discorre a respeito dos aprendizados propiciados pela mídia, e defende que o conhecimento não é transmitido, ele é construído progressivamente através das ações, ou seja, a criança só agregará o novo ensinamento se houver uma predisposição a isso, se ela possuir instrumentos capazes de interpretar e dar novo sentido ao que ela já conhece.

Tanto no âmbito cognitivo como no emocional e social, Feilitzen e Bucht (2002) alertam que enfatizar que as crianças não são passivas diante da televisão pode dar a falsa impressão de que elas não são influenciadas pela mídia, que podem ser benéficas ou nocivas.

Ignorando seu papel como sujeito na relação com a TV, o telespectador por vezes ainda é visto como uma massa moldável, passiva e manipulável, tornando-se assim não mais sujeito, apenas objeto. Partindo do pressuposto de que a criança não é um telespectador passível, fazendo uso de Charlot (2000 apud MAGALHÃES, 2003), devemos recusar o pensamento de que há uma total passividade do dominado (criança), como que reproduzido e manipulado pelo dominador (TV). Visto que a criança é sujeito e “[...] interpreta o mundo e resiste à dominação, afirma positivamente seus desejos e interesses, procura transformar a ordem do mundo em seu próprio proveito” (CHARLOT, 2000, p.31 apud MAGALHÃES, 2003, p.42).

Entende-se que o telespectador não é passivo, uma vez que ele participa da produção de sentido dentro de uma lógica cultural e também lida com as possibilidades que a cultura lhe oferece de construir significados (DUARTE, LEITE e MEGLIORA, 2006).

A tendência da passividade varia de estado de relaxamento (onde o receptor não precisa do exercício do pensar), da sensação de projeção (onde o receptor desloca seus desejos e pulsões para o que vê) e de empatia (onde há o sentimento de “solidariedade” com a situação e/ou personagem, “trocando de lugar”, coloca-se mentalmente no lugar visto) (COLVARA, 2007).

Alguns estudos que investigam a relação da criança com a televisão, segundo Kasprzak (2010) sugerem que os pais podem auxiliar os filhos na compreensão e reflexão acerca de valores e conceitos transmitidos por esse meio de comunicação.

Oliveira e Shimizu (2011) são taxativas ao afirmar, fazendo uso de Ramirez, que

A televisão é uma das instituições que possui a mais forte influência sobre as pessoas, principalmente sobre as crianças, que estão em pleno desenvolvimento mental (RAMIREZ, 2007 apud OLIVEIRA E SHIMIZU, p.2 , 2011).

Kasprzak (2010) relata que alguns autores (Lobo, 1990; Betterlheim, 1980/1996; Fuenzalida, 1995) advogam que a criança tem direito a uma programação televisiva de qualidade, voltada para suas necessidades psíquicas e

cognitivas. É assumindo como real o direito da criança que discorreremos no próximo capítulo a respeito dos desenhos animados considerados educativos.

1.1 Desenhos animados educativos

Conforme relatado no capítulo anterior, a programação televisiva, sobretudo os programas destinados ao público infantil, os desenhos animados, exercem uma forte influência sobre a formação e imaginário das crianças.

Na sociedade, atualmente, a socialização das pessoas não é fruto apenas da interação que ocorrem entre elas e com o ambiente físico, tal relação é regada de influência da mídia (BOYNARD, 2002 apud LOMAS, 2001).

Leite (2011) fazendo uso de Kohan (2010) destaca a infância como o lugar dos começos, dos inícios, onde tudo passa a adquirir significado e sentido em suas vidas, e tudo o que é assimilado e adquirido nesse momento é projetado com o passar dos anos.

No período que compreende a infância, Silva e Leite (2013) acrescenta que a criança não tem a maturidade desenvolvida suficientemente para estabelecer determinados conceitos. É nesse momento que o caráter, a afetividade e também a sociabilidade começam a se apresentar. Sendo assim, os conteúdos veiculados pela comunicação em massa, como os desenhos animados, possuem grande impacto sobre a formação infantil. “A mídia televisiva é capaz de desenvolver opiniões e criar conceitos, [...] influenciando e estimulando o comportamento de muitas delas” (SILVA e LEITE, p.1, 2013).

Oliveira e Shimizu (2011) assumem também a forte influência que a TV exerce na formação de valores, porém preocupam-se com o fato de que tais valores nem sempre são os da sociedade e da vida real, eles costumam ser os valores midiáticos (KANE, TAUB e HAYES, 2007 apud OLIVEIRA e SHIMIZU, 2011).

Fazendo uso de Ramirez (2007), as autoras apontam que os programas infantis possuem mais atos violentos do que os programas adultos, ou seja, as crianças são muito expostas a esse tipo de influência e dessa forma são propensas a comportamentos tal.

Colvara (2007) defende o desenho animado como positivo e faz uso de Jones (2003) para falar das pesquisas que culpam a TV pela violência sem verificar a veracidade de suas afirmações, sem levar em consideração que as crianças por si só podem apresentar características agressivas conforme sua fase de desenvolvimento.

Uma das coisas que os estudos não mostram deliberadamente é que as crianças ficam menos agressivas porque viram menos violência. Por que, então, quase todas as reportagens interpretam os resultados das pesquisas exatamente assim? Eu acredito que essa interpretação errada transformou-se em uma parte tão integrada em qualquer discussão sobre a violência no entretenimento que deixou de ser investigada. [...] ao ouvirmos as palavras “mídia” e “agressividade” juntas, prontamente começamos a falar da mesma coisa, sem parar um instante para analisar o que está sendo dito. Imediatamente esperamos encontrar evidências de que assistir violência leva a comportamentos violento, e assim passamos a enxergá-las. Mas não apenas esperamos encontrá-las, porque isso nos trata uma resposta conhecida e reconfortante. É por isso que olhamos sempre para o mesmo lugar, mesmo quando a lógica, a experiência pessoal e os próprios dados científicos deveriam fazer com que caminhássemos em outra direção. (JONES, 2003 apud COLVARA, p. 4, 2007)

Para além, e superando esses desenhos considerados por muitos como nocivos à formação infantil, existem segundo Colvara (2007) programação televisiva considerada educativa, contribuindo positivamente para o desenvolvimento das crianças.

Foi necessário repensar os desenhos animados e construir uma nova forma de olhar a criança, partindo de como ela pensa, sente e imagina o mundo, isso pode ajudarmos a falar com ela e sobre ela de outra forma (BENJAMIM, 1984 apud COLVARA, 2007).

Aparentemente os desenhos animados considerados educativos têm partido desse pressuposto. Eles possibilitam a ampliação tanto social como psicológica da abordagem infantil. “É enfatizar a criança construída por si própria e sua potencialidade como sujeita da história, a despeito da rede de dominação na qual se encontrava historicamente inserida” (COLVARA, p.6, 2007).

A ideia da programação destinada aos telespectadores infantis considerada educativa não é uma concepção recentemente construída, Kasprzak (2002) aponta os estudos de Esquenazi (1993) que faz uma memorização da história da televisão brasileira, comprovando que tal veículo demonstrava, logo em seu início, uma grande preocupação com o oferecimento de programação com caráter educativo e saudável às crianças. Citando como exemplo o Sítio do Pica Pau Amarelo que estimulava a criatividade e a imaginação através da mistura de personagens reais e fictícios, típico da linguagem onírica.

Através dos desenhos animados bem elaborados e com finalidade educativa, a criança elabora seus medos e angústias, apesar de, ou até mesmo por conta de apresentar algum tipo de violência.

Campos, Viegas e Miranda (2010) citam um estudo publicado por Joan Ferrés em 1996, mostrando que a televisão alimenta o imaginário infantil e apresenta-se como refúgio nos momentos de frustração, de tristeza e agonias. Lidando com mecanismos psicológicos, além da identificação e projeção já tratada anteriormente, funciona como uma possibilidade de libertação dos sentimentos possivelmente reprimidos.

Leite e Silva (2013) aponta que na Constituição Brasileira (1988) há um artigo (221) que se remete diretamente à produção e programação de rádio e TV, defendendo que elas devem atender aos seguintes princípios:

- I- Preferência a finalidades educativas, artísticas, culturais e informativas;
 - II- Promoção de cultura nacional e regional e estímulo à produção independente que objetive a sua divulgação;
 - III- Regionalização da produção cultural artística e jornalística, conforme percentuais estabelecidos por lei;
 - IV- Respeito aos valores éticos e sociais da pessoa e da família.
- (BRASIL, 1988 apud LEITE e SILVA, p.7, 2013, grifo nosso)

Dessa forma, notamos o esforço da Constituição do Brasil em assegurar a qualidade educativa e social nos conteúdos de comunicação em massa (LEITE e SILVA, 2013).

Conforme relatado no capítulo anterior, muitas vezes as crianças ficam aos cuidados da TV sem uma supervisão do adulto responsável, devido ao excesso de trabalho e ocupações que os pais possuem nos dias atuais. Contudo, uma pesquisa nomeada de Prêmio MídiaQ, realizada pela Midiativa em 2004 e 2005, com o objetivo de premiar os bons programas destinados ao público infante-juvenil, mostrou, segundo Campos, Viegas e Miranda (2010), que os pais se preocupam e desejam uma programação de qualidade para os filhos, devido à forte influência que eles reconhecem que o aparelho possui na formação da criança. Eles acrescentam que os programas deveriam confirmar os valores que a família e a sociedade transmitem em função da educação e desenvolvimento dos sujeitos. Beth Carmona, diretora de programação da TV Cultura, destaca que os pais “[...] não demonizam a televisão. Pelo contrário, eles gostariam que ela fosse uma aliada mais efetiva no trabalho de transmitir ensinamentos aos seus filhos” (CARMONA, 2004 apud CAMPOS, VIEGAS e MIRANDA, p.9, 2010).

Segundo os pais, um programa considerado ideal para crianças e adolescentes deveria, conforme relata os autores (2010), reforçar valores, estimular a autoestima, proporcionar identificação, trabalhar a realidade, ser atraente sem ser apelativo, promover o senso crítico, despertar curiosidade, possuir fantasia e preparar para a vida.

Notamos que os desenhos, principalmente aqueles considerados educativos – designados com essa expressão por possuírem intencionalidade em sua programação-, apresentam em parte o idealizado pelos pais, na medida em que disseminam os valores almejados pela sociedade, normalmente compatíveis com os transmitidos na educação informal da família, na educação institucionalizada nas escolas e nos documentos legais que atendem a criança e ao adolescente.

Carmona (1998) aponta que a partir do momento que perceberam que a televisão é um instrumento de influência e penetração muito grande, a programação educativa foi ganhando mais força. Foi em contrapartida à televisão comercial que a educativa surgiu, para mostrar à sociedade sobre sua necessidade e importância, não buscando substituir a escola e o professor, mas como uma alternativa ao que era produzido comercialmente na TV até então.

Temos até os dias atuais a TV Cultura como maior emissora educativa brasileira, e foi através dela que se passou a entender a televisão como educação e formação “[...]como conhecimento, como busca por crescimento, como credibilidade, como respeito à inteligência. Com compromissos educativos, mas também com compromissos culturais.” (CARMONA, p.69, 1998).

Ainda segundo a diretora de programação da TV Cultura, a programação educativa visa o público infanto-juvenil por tratar-se de sujeitos em formação, portanto mais desprotegidos da quantidade de informações que recebe de outros canais. Eles necessitam de uma programação mais cuidadosa, com uma quantidade de informação interessante e suficiente para se desenvolver. A programação educativa busca atingir a criança oferecendo conteúdo inteligente, estimulante, variada e informativa para a criança, buscando oferecer uma formação plena para a criança.

Notamos que as orientações e conhecimentos que anteriormente eram provenientes dos pais e dos professores sofreram uma profunda mudança com os meios de comunicação de massa, apresentando-se como uma variável importante no desenvolvimento simbólico e psicossocial das crianças (COLVARA, 2007). Levando em consideração a nova fonte de formação infantil, a televisão, pensaremos a seguir sobre como a escola pode transformá-la de inimiga à aliada na educação de seus alunos.

1.2 A TV inserida na escola

Nos últimos tempos, com o significativo avanço da tecnologia e a disseminação da comunicação em massa, a instituição escolar deixou de ser vista como único espaço onde se constrói e reconstrói os conhecimentos (SARTORI e SOUZA, 2012), concorrendo diariamente com a televisão. Tal descentralização demonstra a necessidade de se reconhecer as referências midiáticas no contexto formal da educação, uma vez que elas exercem forte influência na formação sociocultural das crianças.

Campos, Viegas e Miranda (2010) fazendo referência a Neto, Rezende e Fusari, assinala que a televisão “veio para ficar” e que pode apresentar efeitos

desejáveis para o desenvolvimento infantil, portanto deve estar inserida nos planos pedagógicos das escolas.

As crianças de hoje, imersas nas tecnologias de comunicação, já não são as mesmas de anos atrás (FERNANDO, 2013 apud OLIVEIRA e SHIMIZU, 2011). Segundo Belloni e Gomes, as crianças da atualidade são autodidatas, ou seja, fazem diversas coisas ao mesmo tempo e aprendem muito com a tecnologia (2008, apud OLIVEIRA e SHIMIZU, 2011).

Através de uma pesquisa, Boynard (2002) obteve a informação de que as crianças assistem à TV em tempo igual ou superior ao que dedicam à escola semanalmente. Concordamos que ambas cumprem o papel de instrução, porém não necessariamente no mesmo sentido e direção. Apesar da escola ainda ser considerada como mais importante na formação de conduta dos sujeitos, não podemos negar que a quantidade de tempo destinado a programação televisiva geram certos impactos no desenvolvimento das crianças.

A cultura infantil contemporânea tem os desenhos animados como uma de suas principais fontes de conteúdo e conhecimento. “Quando trazidos para os contextos de brincadeira, os elementos de desenhos passam por processos de ressignificação entre as crianças” (SARTORI e SOUZA, p.7, 2012)

Weber (2012) relembra que a instituição escolar tem o costume de ignorar a televisão e buscar desenvolver unicamente a escrita e o raciocínio lógico para a criança aprender a equilibrar o abstrato e o concreto. Não consideramos que as técnicas convencionais devam ser abandonadas em detrimento das práticas tecnológicas, o que se pretende é a interação entre eles afim de tornar o ensino um processo completo, rico e motivador.

A criança é levada ao conhecimento a todo tempo, a programação faz com que ela presencie diversas representações visuais. Nesse contexto, a escola tem necessidade de repensar seus métodos de ensino para uma melhor e mais atual educação para as crianças, visando a realidade do século XXI (GERVAZIO, LACANALLO e ALMEIRA, 2011).

Carmona salienta que “Do computador ao vídeo, tudo é um instrumento importante para a educação. Isto é, se ele for bem utilizado; mas se for auto

potencializado, vira uma inversão total” (CARMONA, p. 75, 1998). Portanto se faz imprescindível um cuidado por parte do professor ao trabalhar com o vídeo/desenho em sala de aula. Ao utilizar a TV como instrumento para a aprendizagem, não se pode atribuir à ela o papel de “teleprofessora”, fazendo com que ela baste por si só (GERVAZIO, LACANALLO e ALMEIRA, 2011).

Ainda segundo os autores, é comum situações nas escolas onde o vídeo possui função de “tapa buraco”, ou apenas de distração, sem qualquer tipo de mediação ou intervenção do educador. Deste modo, é necessário que o professor tenha claro suas finalidades e objetivos ao se trabalhar com tal tecnologia.

Fazendo uso de Carneiro (1999), Gervazio, Lacanallo e Almeida (2011), destacam dois tipos de estratégias que podem ser utilizadas ao se trabalhar com a mídia televisiva dentro da sala de aula. A primeira delas trata-se de utilizar o vídeo para ilustrar e gerar debates, e a outra possibilidade é usá-lo como apoio em um conteúdo. Além de auxiliar na compreensão dos conteúdos, trabalhar com a mídia na escola, sobretudo com as “práticas pedagógicas educacionais, favorecem uma relação mais ativa e criativa dos sujeitos em relação às referências midiáticas a que tem acesso” (SARTORI e SOUZA, p. 6, 2012). A respeito de tais práticas, as autoras desenvolvem que

[...] com o conceito de Práticas Pedagógicas Educativas se pretende ampliar a compreensão sobre a relação entre os estilos de aprendizagem e a presença dos desenhos animados no contexto da Educação Infantil, dando maiores condições para que a comunidade escolar, especialmente os/as professores/as e auxiliares de sala reflitam sobre as especificidades dos sujeitos-criança contemporâneos e se sensibilizem em relação à novas demandas para suas práticas e, portanto, aos novos desafios que se impõem. (SARTORI e SOUZA, p. 6, 2012).

O professor, de acordo com Campos, Viegas e Miranda (2010), como mediador desse novo método de ensino onde se utiliza os vídeos com diversas finalidades, ao selecionar desenhos animados que não revelam comportamentos e conteúdos potencialmente nocivos à educação infantil, mas que pelo contrário, destaquem atitudes e conteúdos recomendados pelo Ministério da Justiça e consideradas adequadas para a faixa etária, deve contribuir tanto com a

aprendizagem do aluno como com sua formação pessoal (GERVAZIO, LACANALLO e ALMEIDA, 2011).

O professor pode, segundo Weber (2007), com cautela, fazer uso tanto dos aspectos positivos como dos negativos dos desenhos animados, conforme seu objetivo. Ele deve trazer os aspectos destacados para reflexão dos episódios, bem como para fazer os alunos pensarem a respeito das atitudes e comportamento dos personagens, e dessa forma orientar a tomada de consciência sobre a forma correta de agir em determinadas situações, para si mesmo e para com os outros.

Concordamos com Gervazio, Lacanallo e Almeida (2011) que a utilização dos recursos tecnológicos com o intuito de provocar discussões e reflexões como estratégia de ensino, se faz necessário na escola nos dias atuais. Nessas aulas é de extrema importância que o professor assuma um papel de mediador, notando o que os alunos conhecem e sentem a respeito do que assistem, fazendo-o participar de seu processo de aprendizagem, interagindo e opinando sobre seu conhecimento. O desenho pode transmitir à criança uma linguagem simplificada a respeito de um conteúdo monótono, tornando-o de mais fácil entendimento, estimulando e chamando a atenção. O professor-mediador deve articular as ideias, realizar questionamentos para que o aluno não “[...] tenha uma ideia massificada perante o assunto abordado, mas, sim, reflexiva sobre o que está assistindo” (GERVAZIO, LACANALLO e ALMEIRA, p. 68, 2011)

É preciso instigar a criança a ter um olhar diferenciado sobre o que assiste, sem atribuir a ela um papel de receptor passivo. A criticidade no olhar só é possível mediante a exposição do indivíduo a estímulos visuais, dessa forma, ampliando sua visão, será capaz de compreender a si mesmo e ao mundo de forma diferenciada, não segundo os modelos e parâmetros disseminados pela mídia.

As imagens que estão sendo vistas não podem ser generalizadas como única verdade, a criança precisa ter situações que a levem a pensar sobre aquilo que viu a fim de que reelabore sua própria realidade social estabelecendo relação entre os desenhos e a vida real, mas não transferência linear (GERVAZIO, LACANALLO e ALMEIRA, p.71-72, 2011).

Com a televisão presente na escola, o ambiente se renova e se modifica, mas é

preciso a vontade do professor de mudar também. Para tanto se faz interessante uma formação na área das tecnologias da informação e comunicação (TICs) já que os recursos estão presentes na maioria das escolas, cabendo a eles começar a utilizá-los em favor da formação do sujeito. Tais instrumentos devem ser usados para proporcionar aulas diferentes, diversificadas fazendo com que os alunos sintam vontade e prazer de aprender (WEBER, 2007).

“As tecnologias são elos que podem ligar a sala de aula com o mundo”
(MORAN, 2007 apud WEBER, p. 21, 2012).

2. OS DESENHOS ANIMADOS

Conforme discutido no capítulo anterior, os desenhos animados com seus aspectos positivos e negativos podem exercer forte influência sobre a formação e desenvolvimento do sujeito, sobretudo na primeira fase da vida. Por trazerem informações e modelos de comportamento através de uma linguagem coloquial, os meios de comunicação audiovisuais, como a televisão, possuem um relevante papel educacional (MORAN, 2007 apud WEBER, 2012).

Em um mercado dominado pelas indústrias estrangeiras, os desenhos animados brasileiros vêm ganhando força nos últimos anos. É com o intuito de destacar e valorizar as produções do país que apresentaremos duas séries desenvolvidas para a TV que alcançou maior sucesso no Brasil e mundo a fora: Peixonauta e Meu Amigãozão.

2.1 Iniciativas brasileiras no setor

A indústria de animação é considerada um bom negócio devido a quatro principais características: é relativamente simples de ser produzida, é multicultural, tem um longo ciclo de vida pois os personagens são atemporais e seus personagens podem render um retorno financeiro importante através dos contratos de licenciamento, de acordo com Junior, Gonçalves e Barbosa (2013).

Há no mercado, duas possibilidades de criação das animações, as bidimensionais chamadas de 2D e as 3D com imagens geradas por computadores. As animações em 3D são utilizadas principalmente em produções cinematográficas, como na sequência de filmes “Toy Story”, “Era do Gelo” e “Shrek”. Mais tradicionalmente utilizada, a animação bidimensional pode ser desenhada à mão ou com a ajuda do computador, nos dias atuais.

Junior, Gonçalves e Barbosa (2013) aponta que em um negócio dominado predominantemente por estúdios norte americanos e canadenses, o Brasil atravessou nos últimos anos e continua atravessando um momento ímpar em sua história no ramo de desenhos animados, tanto no que diz respeito à quantidade como a qualidade do que foi produzido e está sendo exibido.

Nos últimos anos, movimentando 158 bilhões de dólares em 2009 (DALMAZO, 2009 apud JUNIOR, GONÇALVES e BARBOSA, 2013), produtores brasileiros desenvolveram três séries de significativo sucesso na TV paga, no canal com maior número de assinantes e maior audiência entre os demais, o Discovery Kids, pertencente ao grupo Discovery Communications. Entre as três séries brasileiras de maior êxito encontram-se as que destacaremos com ênfase maior nesse trabalho: Peixonauta⁴ e Meu Amigãozão⁵.

Embora o processo de materialização dos desenhos animados seja relativamente simples, ele é bastante caro, sendo essa a principal dificuldade enfrentada para o crescimento da animação nacional. O tamanho da equipe, o tempo dedicado à produção (relação horas/homem), o alto custo das leis trabalhistas brasileiras e o maior consumo de recursos para cumprir o apertado cronograma contribuem para o custo elevado (JUNIOR, GONÇALVES e BARBOSA, 2013).

Para ilustrar a desigualdade na distribuição dos recursos de um estúdio americano em comparação à produção brasileira, os autores apontam que

Uma típica produção brasileira, na média, tem seu custo dividido em: 10% dedicado ao roteiro, 60% para a animação e 30% ao restante (ex.: divulgação...). Uma produção americana os custos se dividem em 50% em divulgação e os outros divididos na proporção anterior entre o roteiro e a animação (JUNIOR, GONÇALVES e BARBOSA, p. 4, 2013).

E acrescenta ainda que “produzir animação é, portanto, algo caro para um país sem tradição do setor, mas com necessidades de competir no mercado internacional” (JUNIOR, GONÇALVES e BARBOSA, p.4, 2013).

A indústria de animação no Brasil é algo considerado recente, e o setor ainda (em 2013) não reconheceu que há efetivamente uma indústria formada no país, pois não existe uma produção consistente, de um trabalho logo após o outro. Ainda de acordo com os autores, novamente o recurso financeiro vai de encontro com as

⁴ Produzido entre 2003 e 2009, e dirigido por Márcia Alevi.

⁵ Produzido entre 2009 e 2011, e dirigido por Andrés Lieban

iniciativas, possibilitando a competição apenas em termos técnicos e em criatividade, mas impossibilitando em termos de investimentos.

Uma queixa frequente das empresas de desenho animado é a necessidade de realizar atividades paralelas, como trabalhos publicitários, para conseguir manter a renda e garantir o funcionamento da produtora. Com a crise econômica de 2008, onde o Brasil, diferentemente do resto do mundo, não sentiu os impactos da redução dos recursos, ele passou a ser visto no mercado como investimento interessante, não só pela potencialidade no consumo, mas como parceiro nas produções (JUNIOR, GONÇALVES e BARBOSA, 2013).

Apesar dos olhares estrangeiros, e a atenção de algumas partes do mundo estarem voltadas para o Brasil, os autores ainda destacam algumas dificuldades que precisavam ser superadas, as principais delas eram a falta de aproximação entre TV e produtoras independentes, e a baixa capacitação profissional. Eles relatam que “É relativamente fácil encontrar brasileiros que desenham, porém é muito difícil encontrar bons roteiristas” (JUNIOR, GONÇALVES e BARBOSA, p.6, 2013). Os autores relacionam esse problema de profissionais com o pequeno envolvimento dos brasileiros em geral com a literatura, e aponta que atualmente o Brasil tem visibilidade no mercado internacional, mas que para isso ser mantido será necessário investir em roteiristas. Pois “não basta criar bons desenhos, é necessário criar personagens interessantes e boas histórias para vender bons conceitos...” (JONIOR, GONÇALVES e BARBOSA, p.6, 2013).

TVPINGUIM

Fundada em 1989 por dois sócios Célia Catunda e Francisco (Kiko) Mistrorigo, agregou posteriormente outro chamado Ricardo Rozzino. Igualmente as demais produtoras, interessavam-se por animação mas necessitavam das publicidades para manter o estúdio. Tinham, juntamente, o desejo de produzir séries imersas no contexto cultural das crianças brasileiras, diferentemente das que já existiam no país naquela época (JUNIOR, GONÇALVES e BARBOSA, 2013).

Os autores relatam que Célia Catunda, durante uma palestra, rabiscava alguns papéis e viu em seus desenhos um potencial. Surgiu então a ideia de criar um desenho animado cujo personagem principal seria um peixe. A nova produção já

estava formatada em 2003, e a partir de então os sócios iniciaram a busca de parceiros para a coprodução visitando feiras especializadas no setor de animação.

Inicialmente a TVPinguim estabeleceu contato com a produtora canadense Nelvana, porém para que o contrato se firmasse e os recursos fossem recebidos era necessário que o estúdio brasileiro tivesse um acordo de exibição em uma TV local. Em 2006, a indústria dos sócios Célia, Kiko e Ricardo firmou contrato de pré-venda da série com a Discovery Kids para o mercado brasileiro e também América Latina, porém os prazos eram apertados e a produtora canadense não pôde ajudá-los, encerrando o pacto de coprodução (JUNIOR, GONÇALVES e BARBOSA, 2013).

A Discovery Kids, segundo os autores, sempre se mostrou disposta a negociar o cronograma da série apesar da dificuldade com os recursos financeiros. A produtora foi aos poucos obtendo capital através da própria Discovery, de patrocínios, de investidores e parte foi completada com recursos próprios. Realizada em 22 meses, contando com 150 pessoas para a produção da primeira temporada, a produtora que possuía apenas 15 funcionários estreou a série “Peixonauta” no canal Discovery Kids em abril de 2009.

Junior, Gonçalves e Barbosa (2013) relatam que em pouco tempo a série se tornou líder de audiência na emissora, e na medida do sucesso, a TVPinguim conseguiu licenciar e distribuir produtos com a marca do “Peixe Astronauta”. Sem experiência na área de licenciamento, estabeleceram compromisso com a Redibra e em 2013 a marca estava estampada em 300 produtos de 20 empresas.

Hoje o desenho animado de sucesso é exibido em 67 países, além de já possuir a segunda temporada, uma peça de teatro, um DVD musical e um filme para o cinema.

2DLAB

A MinC, através da Secretaria do Áudio Visual, “[...]emitiu editais específicos para animação (curta e longa) que seriam exibidos na TVE com fomento para o roteiro (R\$10 mil) cujo tema era o ‘Meu melhor amigo’ (JUNIOR, GONÇALVES e BARBOSA, p. 11, 2013). Coincidente e oportunamente, os editais foram lançados por volta de 2004, logo após a formação da produtora brasileira 2DLab.

O estúdio inscreveu um pequeno curta de apenas 1 minuto, onde um menino e um elefante imaginário enfrentavam juntos as dificuldades e medos cotidianos através da amizade, superando as diferenças entre eles. De acordo com os autores, intitulado de “Meu Amigãozão”, a animação despertou interesse nas produtoras internacionais nas feiras em que participavam.

No ano de 2008, quatro anos após a criação da animação de 1 minuto e dois anos após terem ganhado o prêmio de melhor curta de animação no Festival Internacional de *Cine para Niños y Jovenes*, a produtora 2D Lab acordou parceria de coprodução com a Breakthrough do Canadá, logo conseguiu contrato também com a Discovery Kids.

A animação *Meu Amigãozão (my big big friend)* foi a primeira série produzida com o Canadá. O orçamento da produção recebeu 50% do investimento dos brasileiros e 50% dos canadenses. [...] A produção iniciou em 2009 e levou 2 anos para ser concluída. No Canadá fizeram o roteiro e o som. A questão do som é muito importante para a distribuição internacional, assim a primeira voz é gravada em inglês. *Meu amigãozão* foi dublado em português e espanhol para a América Latina, além do francês para o Canadá. No Brasil, a equipe da 2D Lab ficou responsável pelo *storyboard* e pela animação. (JUNIOR, GONÇALVES e BARBOSA, p.11, 2013).

Para a produção, a 2D Lab necessitou de 80 pessoas, mesmo possuindo e mantendo, assim como a TVPinguim, apenas 15 funcionários. Mesmo não possuindo estruturas em termos de recurso e pessoal, as produtoras brasileiras esforçaram-se e conquistaram seu lugar.

Conforme relata os autores, a empresa fez uso de consultoria pedagógica canadense para poder trabalhar de maneira mais eficiente os temas centrais da série. Os animais da série e os personagens não possuem características próprias de nenhum povo ou local do mundo, sendo multiculturais, de forma que tanto crianças brasileiras como canadenses possam se identificar com a animação apesar de viverem em contextos diferentes (JUNIOR, GONÇALVES e BARBOSA, 2013).

Estreando na emissora Discovery Kids um ano após sua conterrânea, em agosto de 2010, a série conta com trabalho de licenciamento administrado pela

Kasmanas, tendo sua marca e imagem exibida em mais de 100 produtos de 14 empresas.

3. “PEIXONAUTA”: INFLUÊNCIA COGNITIVA E INTELLECTUAL

A série de desenho animado O Peixonauta, estreando no canal Discovery Kids em abril de 2009, retrata um peixe como personagem principal, explorador e agente secreto, ele se envolve em problemas - geralmente de caráter ecológico - que ocorrem no parque em que reside. Na companhia de dois amigos que o auxilia nas investigações, a menina Marina e o macaco Zico, recebem uma bola colorida flutuante, a Pop, que os indica pistas para a identificação e resolução dos impasses, transmitindo valores, citados por Gatti Junior, Gonçalves e Barbosa (2013), como a preservação do meio ambiente e trabalho em equipe, além de emitir ensinamentos acerca de diversidade da fauna, reciclagem, contaminação e metamorfose, entre outras. A série é transmitida também atualmente pelo canal TV Cultura, veiculada em TV aberta e disponível a todo o público.

Com a estrutura semelhante dos demais desenhos animados,

A estória mantém uma estrutura fixa, parte de algum problema vinculado a realidade, que desequilibra a tranquilidade inicial. O desenvolvimento é uma busca de soluções, no plano da fantasia [...]. A restauração da ordem acontece no desfecho da narrativa, quando há uma volta ao real (BOYNARD, p.50, 2002).

O desenho animado em questão conta com episódios de 11 minutos cada, onde apresenta-se o problema, busca-se a solução e finaliza-se com êxito a dificuldade/obstáculo.

Sustentabilidade, fauna, reciclagem, preservação do meio ambiente, solidariedade e ajuda aos animais, e combate à poluição são os temas centrais da série, e em cada episódio um deles se sobressai, tornando-se o eixo e a moral da história.

Peixonauta conta com 52 episódios na primeira temporada e lançou recentemente a segunda temporada, ainda mais regionalizada à cultura brasileira. Temas mais atuais como responsabilidade, alimentos industrializados, além de assuntos mais voltados para a formação social da criança, retratando questões relacionadas ao relacionamento entre os indivíduos, ressaltando seus problemas, como por exemplo o bullying.

Conforme relata Morais, Gariglio e Aguiar (2011) é possível observar no desenho uma “hierarquia” de personagens, sendo divididos em: principais, secundários e factuais. Entre os principais podemos citar o Agente Peixonauta, a menina Marina e o macaco Zico, além da bola Pop. Os secundários são Dr. Jardim, Juca, Pedro, Agente Rosa e o Chumbo Feliz. Já os factuais são todos os demais animais e humanos que aparecem nos episódios, ora como auxiliares do processo de investigação, ora como causadores dos problemas.

Descreveremos a seguir os personagens que mais aparecem na série, sem esquecer os que aparecem eventualmente, mas que proporciona maior sentido e diversão.



Personagens

Peixonauta

Personagem principal da série que leva seu nome, trata-se de um peixe com vestimenta semelhante à de um astronauta. Agente secreto da O.S.T.R.A (Organização Secreta para Total Recuperação Ambiental), ele utiliza sua roupa “Bublex” e possui água em seu capacete, possibilitando sua saída e permanência em terra firme, por onde parece “voar”. Sendo o herói do desenho, ele sempre lidera as operações que investigam possíveis problemas no Parque das Árvores Felizes.

Marina

É uma menina de aproximadamente 8 anos, e melhor amiga do agente Peixonauta. Muito inteligente e curiosa, está sempre atenta à tudo do Parque, e geralmente os problemas são detectados primeiramente por ela, e só depois então o herói é inserido. Marina é neta do Dr. Jardim e prima de Pedro e Juca, e por ser a principal humana, é a referência e a projeção para os telespectadores.

**Zico**

É um macaco pré-adolescente, cheio de questionamentos e curiosidade. Costuma ser o mais atrapalhado e conseqüentemente o mais engraçado da turma. Apesar de ajudar Peixonauta e Marina em suas investigações, ele normalmente formula hipóteses mirabolantes a respeito do problema. Assim como qualquer macaco, não pode ver uma banana que perde a concentração e se “embanana” inteiro.



Dr. Jardim

É avô de Marina, Juca e Pedro. Ama a natureza e está sempre tentando protegê-la. É o veterinário do parque e dono de uma enorme sabedoria. Para serem capazes de solucionar os problemas, muitas vezes Peixonauta, Marina e Zico o consultam em busca de orientação.



Juca e Pedro

São irmãos gêmeos e estão sempre se metendo em confusão por viverem atrás de diversão. Muitas vezes eles são os responsáveis pelos problemas investigados pelos amigos Peixonauta, Marina e Zico, porém não tem a intencionalidade de fazê-los, apenas são levados pela brincadeira, sempre em busca de divertimento. Juca, mais velho por dois minutos é o mais extrovertido e falante, enquanto Pedro é o cérebro da dupla (MORAIS, GARÍGLIO e AGUIAR, 2011).

Pop

É a bola que surge saindo do lago quando algum problema está acontecendo. Para abri-la, é necessário repetir os movimentos conforme o som que ela produz. Ela carrega dentro de si alguns objetos que servem como dicas na investigação. Quando o caso acaba de ser solucionado, ela surge novamente com seus sons e movimentos, trazendo dessa vez algum recompensa que alegra a todos nos



últimos minutos do episódio. É a “personagem” de maior interação com o telespectador infantil.

Episódios

Faremos a seguir, um breve levantamento de alguns episódios da série, com o intuito de destacar os principais conteúdos e conhecimentos transmitidos através deles.

O caso dos bichos desaparecidos

Marina e Zico estão fotografando animais no parque, afim de catalogar todos os animais existentes nele. Eles acreditam que conhecem todos eles, e saem a caminhar para encontra-los. Quando surge a Pop eles não entendem, pois não notaram nada de anormal nas redondezas do Parque das Árvores Felizes. Ela chega então trazendo uma bexiga amarela e uma noz. De início eles não conseguem compreender o sentido, porém após investigar e elaborar hipóteses eles descobrem que a noz está ligada aos bichinhos que escondem as nozes, e as vezes brotam árvores no lugar, que crescem até atingirem uma grande altura. De repente, Zico se descuida da bexiga e ela sobe para o céu. Na tentativa de encontrá-la, eles sobem nas nogueiras, e para a surpresa dos três amigos, descobrem lá em cima das copas, várias espécies de animais que eles desconheciam até então. Dessa forma, além de conhecerem amigos novos e diferentes, são capazes de catalogar todos os animais do parque. Porém, ao subirem na árvore, Marina derruba sua câmera e ela quebra. Após o desvendamento do caso, a Pop traz como recompensa uma câmera fotográfica novinha, possibilitando que eles terminem seu trabalho.

Notamos que nesse episódio os produtores trouxeram para o conhecimento das crianças espécies de animais que não são tão comuns ao cotidiano, e que não estão acostumados a verem, além de expor os hábitos e habitats deles. Podemos identificar animais que comem nozes, que a nogueira é a árvore que produz noz, animais como “rã macaco”, papagaio, gafanhoto, tucano, pica-pau, libélula, entre outros.

O caso das novas comidas

Os amigos estão brincando, há uma nova criança amiga da Marina que foi passar as férias com ela. Decidem fazer uma pausa para o lanche, e a garota, que é da cidade grande tira da mochila uns biscoitos diferentes, em uma caixa toda enfeitada, porém Marina decide continuar seus hábitos e comer apenas sua maçã. Dois esquilos que estão próximos ficam deslumbrados com a novidade trazida pela menina. A partir de então, Zico começa a achar estranho as comidas que os animais andam comendo, pois encontra um macaco que come “banana fatiada ensacada e crocante”. A Pop surge então trazendo como dica uma maçã quadrada e um ovo enfeitado com gravata. Inicialmente os personagens acham estranho e vão consultar a galinha, e ao encontrá-la percebem que ela está comendo milho enlatado e em caixas, encontram uma caixa estampada com grandes dentes, e desconfiam do coelho. Quando procuram pelo coelho, o encontram comendo cenoura azul, dizendo que ela é linda e por isso está comendo, apesar de possuir um gosto estranho. Encontram no local uma caixa igual à da galinha, estampado com grandes dentes. Após rastrear e pesquisar, descobrem que tudo se trata de invenção dos esquilos. Dirigindo-se até a sua toca, descobrem uma fábrica produzindo alimentos diferentes, enfeitados, ensacados e modificados. Conversando com eles, os três amigos explicam que os alimentos são perfeitos e as embalagens naturais também, que as cascas protegem, são comidas por insetos ou adubam a terra quando se decompõem, não sendo necessário mudar a aparência deles e nem os encaixotar. Após conscientizá-los, surge a Pop novamente trazendo um carrinho de mão, para ajudar a carregar o Zico que comeu banana de verdade demais.

Percebemos que o episódio trata de comidas industrializadas, que diversas vezes são adquiridas muito mais pela aparência do que mesmo pela qualidade. Os personagens, através da explicação para os esquilos, transmitem aos telespectadores ensinamentos a respeito da importância dos alimentos naturais, pois nem sempre o mais bonito é o melhor.

O caso do tremor no parque

Os três amigos estão brincando na praia próxima ao parque, quando de repente o chão treme. Surge então a Pop, trazendo dois pauzinhos e um protetor de orelhas, Zico aponta que os pauzinhos podem ser baquetas ou então hashis.

Peixonauta completamente que hashis vem da China, que também é lugar dos pandas gigantes que tem orelhas pretas e felpudas como o protetor recebido. Vão ao encontro do panda e encontram ele tomando banho com um “chuveiro” divertido que apareceu após o terremoto. Marina explica que não se trata de um chuveiro, mas de um “gêiser” que acontece quando a água esquentada bem no centro da terra e espirra para fora através de rachaduras na superfície. Sem conseguir solucionar o caso, vão à procura do Dr. Jardim que afirma que o parque não está em uma zona de terremoto para ter acontecido tal tremor. Em um programa no computador, o avô de Marina consegue identificar de onde veio o tremor de terra. Ao dirigir-se para o local, encontram uma manada de elefantes correndo em disparada, dizem que estão fugindo de um bicho estranho que invadiu o parque que batuca e grita tão alto que fizeram eles saírem correndo. Indo em direção ao som, encontram Juca e Pedro tocando guitarra e bateria em meio ao parque. Marina então conversa com os dois, dizendo que é divertido tocar música, mas que eles estão assustando os elefantes, e pede para eles tocar mais baixo até encontrarem a solução. Tiveram então a ideia de colocar os instrumentos e os meninos dentro de uma bolha de sabão gigante, de modo que eles podem ensaiar sua música sem incomodar ninguém. Surge a Pop novamente trazendo conchas que emitem som do oceano, e concluem que a música da natureza é muito suave e doce, além de que não apenas música alta é interessante e divertida.

Nesse episódio notamos que é transmitidos diversos ensinamentos, falam sobre hashis, sobre urso panda típico da China, sobre gêiser, terremotos, além de exporem sobre o prejuízo e incomodo que pode ser causado a música extremamente alta.

Evidentemente a série de desenho animado Peixonauta apresenta caráter educativo, na medida em que se preocupa em transmitir ao telespectador infantil conhecimentos acerca do mundo que o cerca. Além de trabalhar simplificadaamente as relações entre os personagens e os animais, em cada episódio há um conteúdo principal e temas transversais que permeiam a diversão das crianças, ou seja, elas aprendem enquanto brincam.

O desenho exhibe sempre os acontecimentos na mesma ordem e sequência em todos os episódios, é importante, segundo Boynard (2002) que ele siga sempre a

mesma linha de pensamento, sem grandes mudanças, pois os desenhos “mutantes”, que transformam-se a todo momento dificulta a apreensão e a retenção na memória por um longo período de tempo nas crianças. Destaca ainda que

Para o telespectador infantil cada elemento assume um papel significativo, importantíssimo e, se for retirado, suprimido ou atenuado, vai impedir que a criança compreenda integralmente a situação (BOYNARD, p.44, 2002).

Conforme discutimos anteriormente a respeito do desenho animado como recurso pedagógico em sala de aula, a série destacada teria utilidade para ilustrar o conteúdo trabalhado pelo professor, ou até mesmo para levar informação às crianças de forma lúdica e divertida. Gervazio, Lacanallo e Almeida (2011) defende o desenho animado como auxiliador na promoção da aprendizagem.

Em uma entrevista concedida para Paradizo (2009, apud ZANI, 2012), um dos criadores da série, Kiko Mistrorigo relata que o peixe astronauta é um personagem único que apresenta um ponto de vista novo sobre o mundo, sendo dessa forma, facilmente compreendido e identificado pelas crianças, com atitude curiosa e questionadora, Peixonauta convida, em seus episódios, as crianças a desvendarem segredos da natureza e encontrarem formas sustentáveis de convivência.

Zani (2012) chama a atenção para um dos aspectos responsáveis pelo grande sucesso da série, o vínculo com seus telespectadores é criado ao tratar de temas atuais que muitas vezes também estão dentro da escola, ensinando-os de forma divertida e diferente o mesmo conteúdo visto de forma tradicional na instituição escolar.

4. “MEU AMIGÃOZÃO”: INFLUÊNCIA EMOCIONAL E SOCIAL

Estreando na mesma emissora um ano depois, em agosto de 2013, a série Meu Amigãozão conta com uma parceria de coprodução com a indústria canadense Breakthrough. A brasileira 2D Lab criou uma animação cujo plano de fundo é amizade e socialização, onde um menino Yuri e seu amigo elefante

Golias, a menina Lili e sua girafa Nessa, o garoto Matt e seu canguru Bongo brincam, se divertem, e se ajudam em todo momento, enfrentando dificuldades e desafios típicos da infância, em cada episódio transmitem mensagens de conciliadoras e sociáveis. Segundo os criadores da série, quando temos grandes amigos as dificuldades ficam pequenas. Também disponível atualmente em rede aberta, acessível a todo o público, através da TV Brasil.

Visando melhor retratar os conceitos e valores centrais da série, a empresa dispôs de consultoria pedagógica da empresa canadense. “[...] O subtexto da série é estimular a imaginação, resolução de problemas e medos falando com a criança como criança” (GATTI JUNIOR, GONÇALVES E BARBOSA, 2013, p.12) e embora seja uma ideia brasileira, os personagens e valores que permeiam os episódios são universais.

Assim como Peixonauta e muitas outras séries, Meu Amigãozão conta com a seguinte estrutura: parte de um problema vinculado a realidade, desequilibrando a tranquilidade inicial, o desenvolvimento gira em torno da busca por solução, e finaliza-se com a volta ao real e a restauração da ordem inicial (BOYNARD, 2002).

Apresentaremos a seguir os personagens principais do desenho animado em questão, vale ressaltar que todos eles possuem dentro da trama a mesma importância, porém em cada episódio o problema/assunto acontece com uma das crianças.

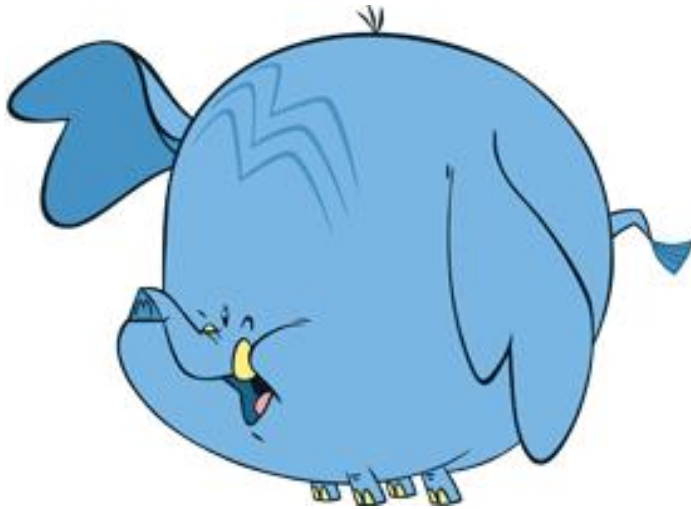
Personagens

Yuri

É um garotinho de quatro anos, muito corajoso e que adora uma aventura. Filho único e bastante independente não se importa nem se abala por pouca coisa. Tem um elefante azul como melhor amigo, com quem ele pode contar em todos os momentos.



Golias



em apuros.

Assim como seu melhor amigo Yuri, ele possui quatro anos de idade. Está sempre feliz e gosta muito de brincar com todos os amigos no parque, vivendo aventuras e experimentando coisas novas. Apesar de ser grande e forte, ele não é sempre corajoso, apresenta alguns medos, por exemplo de ficar no escuro. Conta com a ajuda de seu melhor amigo quando se vê

Lili

É a criança mais velha do grupo, e por ter cinco anos se considera muito mais madura que os demais. Tem personalidade um pouco forte, gosta de comandar todas as brincadeiras e que as coisas ocorram sempre do seu jeito. Possui três irmãos gêmeos ainda bebês, e como toda criança normal ela apresenta ciúmes em alguns momentos por ter que dividir a atenção da mãe.



Nessa

É a mais delicada do grupo, e a mais alta também. Frequentemente se atrapalha com suas longas pernas. Para ela, tudo é cor de rosa, lindo e feliz. Melhor amiga de Lili, está sempre pronta para ajudá-la, principalmente a superar os medos e melhorar seu humor. É também a mais centrada da turma, e costuma, por isso, sempre resolver os pequenos conflitos e ajudá-los a entrar em acordo.



Matt

Assim como Yuri, possui quatro anos. É muito competitivo, adora esportes e tem uma energia sem fim. Ele é destemido, impulsivo, curioso e fascinado por uma novidade. Normalmente é ele quem lidera as brincadeiras fantasiosas, e sua alegria e energia contagiante envolve os seus amigos e os leva sempre junto.

Bongo

É melhor amigo de Matt, e assim como ele, possui muita energia e disposição para as brincadeiras e aventuras. Por ser um canguru, possui um bolso onde costuma guardar todos os apetrechos que utiliza com seu amigo. Corajoso, não tem medo de quase nada, apenas de trovão. Bongo é extrovertido e as vezes fala algumas bobagens, mas é muito generoso com todos e está sempre disposto a proteger Matt e evitar que ele entre em apuros.



Episódios

Apresentaremos agora alguns episódios da série com o intuito de destacar os valores transmitidos e os ensinamentos que podem ser observados e aprendidos pelas crianças.

Meu pé de moleque

Yuri tem um doce pé de moleque e quando os amigos chegam ele esconde para não dividir. A Lili propõe que quebrem em pedaços iguais, mas o menino se recusa, na disputa o pé de moleque acaba caindo em uma poça de lama e ninguém come. Yuri fica muito bravo e não quer brincar com os amigos. Apenas com seu amigo Golias, ele se fantasia e brinca de pirata, durante a brincadeira imaginária encontram um tesouro que não conseguem desenterrar. Eles pedem ajuda para os outros amigos e promete dividir o tesouro. Assim eles se divertem na brincadeira de faz-de-conta e Yuri nota que é importante ter amigos. A mãe dele chega e oferece um pé de moleque para os amigos de Yuri, mas vendo que o garoto estava sem o seu pois havia derrubado-o no chão, as demais crianças e melhores amigos dividem seu doce com ele.

Os episódios da série Meu Amigão são curtos e simples, possuem ao final sempre uma moral bastante evidente, de modo a ser facilmente perceptível à visão do telespectador infantil.

Notamos, nesse caso, a transmissão de valores essenciais para as crianças que estão em formação sobretudo moral e social, como a importância de saber dividir, contrariando o egoísmo típico do egocentrismo em que eles se encontram. Outro princípio que podemos notar, não apenas nesse episódio, como em todos os demais, é o valor da amizade.

Castelo nas nuvens

Deitados no chão, os amigos brincam de ver desenhos nas nuvens. Veem um castelo e querem chegar até ele. Embarcando na aventura imaginária, eles sobem uma escada enorme a caminho do castelo. Lili fica com medo de altura, mas não assume e diz que não podem ir pois a Nessa tem medo, eles insistem e ela acaba subindo. Para não terem medo, prometem que todos andarão juntos. Ainda assim, Lili continua com medo, sem assumir. Na hora de subir a montanha ela diz não ter medo, porém empaca na beira da ponte e não consegue atravessar. Os amigos voltam para ajudá-la a superar. “Tudo bem sentir medo as vezes”, os amigos dizem e falam do que eles têm medo. Superando a insegurança de Lili, chegam no castelo e se divertem pra valer.

Nesse episódio podemos observar outro aspecto de grande relevância na infância, a superação dos medos, aliada mais uma vez à importância da amizade. Na primeira fase da vida, a infância, é comum as crianças sentirem-se inseguras ou amedrontadas por pequenas coisas, como no caso a altura, e os personagens trazem a ideia de vencê-los com a ajuda de seus melhores amigos, além de torná-lo muito simples, sem transformá-lo em “bicho de sete cabeças”, afinal como eles mesmo dizem “Tudo bem sentir medo as vezes”.

Longe de casa

A professora avisa a Lili que ela irá embora, mas a menina sem saber exatamente do que se tratava, acredita que irá se mudar para longe dos amigos. Decide então treinar ficar sozinha para poder se acostumar. Fantasmando em seus mundinhos de faz-de-conta, ela se vê em uma ilha longe e sozinha. Longe de Lili, os amigos e ela também sentem saudades. A menina então encontra uma nova amiga, a baleia, para brincar. Ela descobre em sua nova amiga algumas características que a faz lembrar de seus velhos amigos. Apesar de gostar da nova amiga, ela decide voltar para a companhia dos amigos enquanto pode, e aproveitar o tempo que resta. Quando a mãe chega, ela avisa que irão apenas passar o final de semana na casa da vovó. As crianças ficam muito felizes pelo engano, e prometem serem amigos para sempre.

Esse é um exemplo de episódio como tantos outros que a série possui, onde retrata algum acontecimento que para a criança pode ter significado e proporção muito maior do que para o adulto, e é necessário que eles consigam lidar com situações diferenciadas. Nesse caso específico, o tema retratado foi a mudança da família para outro lugar. É comum que as mudanças afetem os pensamentos e sentimentos do sujeito, sobretudo se ele for um indivíduo vivendo entre os quatro e os sete anos de idade. Contudo, retrata mais uma vez a ansiedade e as angustias da criança, uma vez que antecipadamente sofre por algo que ela imagina que irá acontecer. Um fato de destaque no episódio é que quando se afasta dos ‘antigos’ amigos, Lili é capaz de fazer uma nova amizade, sem esquecer, porém, dos velhos colegas.

Os desenhos animados, promovem a identificação e projeção nas crianças, de modo que elas possam se ver em seus personagens preferidos. Ao retratar acontecimentos comuns e ao mesmo tempo curiosos que as crianças já passaram, estão passando ou irão passar algum dia, auxilia-os na superação e segurança ao enfrentar tais conflitos. Boynard (2002) acrescenta que os desenhos podem auxiliar a criança no entendimento e direcionamento de seus sentimentos, como a raiva, que ela normalmente não consegue lidar, evitando assim certa agressividade.

Meu Amigãozinho representa em seus personagens uma característica muito comum da faixa etária à qual se destina: a invenção de amigos imaginários.

Podemos notar que as características dos animais vão ao encontro do que necessitada cada uma das crianças, é como se o melhor amigo fosse necessário para preencher as lacunas que existem no íntimo de cada indivíduo.

Na medida em que o foco da série é a resolução de conflitos e problemas através da amizade, do enfrentamento do medo, do aprendizado de certos valores, elas servem para a criança como

[...]um espelho à medida que traga sentimentos e emoções próprias ao seu espectador, que este possa se identificarão deparar com exemplos e situações que o ajudem no desenvolvimento da autoestima e na competência para resolver situações problemas e que, a estas, sejam apresentadas soluções alternativas de mediações, pautadas no diálogo e na negociação. (ZANI, p.10, 2012)

Rosermberg (2008, apud ZANI, 2012) defende que além de promover tal identificação é necessário também que os personagens despertem a afinidade, o gosto, a confiança e admiração, para que possam ser modelos no quais as crianças possam se mirar, sendo ficcionais ou reais, é essencial que haja um vínculo entre o personagem e seu público.

O interessante da influência que os desenhos animados exercem sobre o telespectador infantil, é que ele é capaz de reafirmar valores e condutas da sociedade, conceitos como certo e errado, bom e mau, aceitável e condenável, bem e mal, consensos que foram historicamente construídos (BOYNARD, 2002). Os personagens são simples e colocados a cada episódio em situações diferentes, onde devem buscar respostas de importância fundamental, chamando a criança a percorrer e acharem juntos uma resposta para o conflito (idem).

A criança entende o herói/personagem, identifica-se com ele, pois não domina as regras do mundo no qual tem que aprender a viver, e pior do que não dominar é desconhecer as regras, isto daí é que faz o medo ser maior. (BOYNARD, p.44 , 2002).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo do presente trabalho era indicar as influências positivas que os atuais desenhos animados, sobretudo os classificados como educativo, podem exercer sobre a formação tanto moral como intelectual das crianças. Para tanto, foi realizado um levantamento bibliográfico a respeito da relação que a mídia televisiva estabelece com seu telespectador infantil, o surgimento dos desenhos animados educativos que buscam o desenvolvimento integral do indivíduo, de que forma eles podem ser utilizados dentro da instituição escolar, bem como uma descrição dos personagens e análise de episódios se fizeram necessários para melhor ilustrar os conhecimentos e valores transmitidos pelas séries Peixonauta e Meu Amigãozinho.

O principal foco de tal pesquisa era superar a visão completamente negativa que muito se tinha a respeito da televisão, buscando encontrar em sua programação conteúdos que vão de encontro com o que é disseminado a respeito da violência que ela pode transmitir. Dessa forma, devemos parar de buscar erros e falhas nos desenhos animados, mas passar a investigar como as crianças observam as imagens que veem, Oliveira e Shimizu (2011, apud MAGALHÃES 2003) apontam que só sabendo como a mídia atinge a criança é que poderemos, enquanto pais, educadores e cidadãos nos tornarmos mediadores de uma formação de qualidade.

[...] é preciso que mudemos a nossa forma de ver o cinema e os demais produtos audiovisuais, como a televisão, deixando de tratá-los como coadjuvantes ou até mesmo como influências negativas no processo educacional, para darmos legitimidade e reconhecimento ao seu conteúdo. (DUARTE, 2002, apud ZANI, 2012 p. 20)

Ponderamos a respeito dos desenhos animados educativos, e consideramos importante ressaltar que atualmente os programas infantis que demonstram preocupação com a formação do seu telespectador é produzido a partir da participação conjunta de comunicadores e educadores, que buscam garantir a disseminação de informações corretas e adequadas ao grupo social à que se destina, incentivando a difusão de valores positivos e ampliando o conhecimento sobre a diversidade do mundo (ROSEMBERG, 2008 apud ZANI, 2012).

Ainda de acordo com a autora, existem qualidades que caracterizam os programas educativos, estando obrigatoriamente presente em seu desenvolvimento: basear-se no princípio do divertimento, deve atrair a atenção dos telespectadores com histórias envolventes, encantadoras e emocionantes, deve desenvolver uma linguagem que seja familiar e ao mesmo tempo apresente novas expressões e conceitos com intuito de enriquecer sua linguagem e deve possuir, necessariamente, uma estrutura narrativa coerente e de fácil compreensão pela faixa etária a que se destina. Ele deve, além desses aspectos, reforçar os conhecimentos obtidos através da educação formal, promovendo experiências interdisciplinares e espontâneas.

Relatamos também no desenvolvimento do presente trabalho a importância de se trabalhar com os conhecimentos derivados da mídia dentro da sala de aula, uma vez que utilizando o audiovisual como recurso pedagógico, além de tornar o aprendizado mais atraente, é possível manter-se mais atualizado na maneira infantil de visualizar a realidade que os cerca.

A linguagem audiovisual é totalmente diferente da linguagem escolar e, se nas salas de aulas houve pouca evolução sobre o tradicional modelo lousa, giz e professor, nas linguagens do cinema e da televisão criaram-se novas formas de apreensão do mundo (ZANI, p. 8, 2012)

Fazemos parte, cada vez mais, de uma sociedade imagética e sendo assim, é necessário que o educador considere as TICs (Tecnologia de Informação e Comunicação) no âmbito da educação formal, não as encarando apenas como entretenimento e recreação, pois elas são meio de propagação de ideias e conceitos, além de permitir novas experiências de ensino.

Afinal, como relata Zani (2012), fazemos parte das novas gerações que, em processos de socialização, são educadas pelo cinema, pela televisão e atualmente pela internet. Dessa forma, considerar o audiovisual como instrumento na educação dos alunos é inserir-se no contexto atual, tornando cada vez mais eficiente o processo de ensino-aprendizagem.

É possível visualizar a influência positiva que os desenhos animados podem exercer na formação moral e intelectual das crianças, mas não podemos

responsabilizá-los por todas as mudanças de seu comportamento, como é feito em inúmeras pesquisas. Levamos em consideração que a criança é um ser em construção, e estando em constante desenvolvimento, sua constituição emocional e cognitiva vai se dar de acordo com o que ela vive, sente e faz ao longo dos anos. (ZANI, 2012).

O autor defende ainda uma educação televisiva para as crianças, principalmente no que se refere aos desenhos animados, ajudando-os a serem mais seletivos e exigentes, sendo capazes de decidir entre a grande diversidade de possibilidades, pelos programas educativos.

“Competir, vencer e poder” (SALGADO, p. 15, 2005 apud OLIVEIRA e SHIMIZU, 2011) são metas dos personagens da grande maioria dos desenhos animados, esse é o tipo de características com as quais, segundo a autora, as crianças se entusiasmam. Colocando como solução os desenhos considerados educativos em detrimento daqueles que incentivam a competição e violência,

[...] nos perguntamos como essas crianças se comportariam perante uma situação real na qual nem sempre se vence, nem sempre existe um final feliz e onde é necessário muito mais que superpoderes para superar obstáculos. (OLIVEIRA e SHIMIZU, p. 890, 2011)

REFERÊNCIAS

BELLONI, M. L.; GOMES, N. G. Infância, mídias e aprendizagem: Autodidaxia e colaboração. **Educ. Soc**, Campinas, v. 29, n. 104, p.717-746, out. 2008. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/es/v29n104/a0529104.pdf>> Acesso em 02 jan. 2014.

BOYNARD, A. L. S. **Desenho animado e formação moral: influências sobre crianças de 04 aos 08 anos de idade**. TESE (Mestrado em Comunicação Social). Rio de Janeiro, 2002. Disponível em: <<http://www.geocities.ws/aboynard/Mestrado/2-DESENHO.pdf>> Acesso em: 08 ago. 2015.

CAMPOS, A. L. A.; VIEGAS, R. F.; MIRANDA, A. R. **Desenhos animados na formação da criança**. In: Seminário Internacional de Políticas Públicas Integradas. São Paulo, 2010. Disponível em: <<http://portal.metodista.br/gestaodecidades/publicacoes/artigos/sippi-2010-2/artigo%2009-Alzira%20Lobo%20de%20Arruda%20Campos.pdf/view>> Acesso em: 08 ago. 2015.

CARMONA, B. **Tv se faz com cultura**: depoimento. [jan./abr. de 1998]. São Paulo: Revista Comunicação e Educação. Entrevista concedida à Roseli Fígaro. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36341>> Acesso em 08 ago. 2015.

COLVARA, L. F. **A criança em tempos de TV**. In: **Diversidade e igualdade na comunicação**. Fórum da diversidade e igualdade: cultura, educação e mídia. Bauru – SP, 2007. Disponível em: <<http://www4.faac.unesp.br/publicacoes/anais-comunicacao/textos/40.pdf>> Acesso em: 08 ago. 2015.

DUARTE, R.; LEITE, C.; MEGLIORA, R. Crianças e televisão: o que elas pensam sobre o que aprendem com a tevê. **Revista Brasileira de Educação**. v. 11, n. 33, p. 497-510. Set./dez. 2006. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v11n33/a10v1133.pdf>> Acesso em: 02 jan. 2014.

FERNANDES, A. H. **As Mediações na Produção de Sentidos das Crianças sobre os Desenhos Animados**. 2003. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/4371/4371_1.PDF> Acesso em 02 jan. 2014.

FROTA, A. M. M. C. Diferentes concepções da infância e adolescência: a importância da historicidade para sua construção. **Estudos e pesquisa em Psicologia UERJ**. Rio de Janeiro, n. 1, p. 144-157, 2007. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/epp/v7n1/v7n1a13.pdf>> Acesso em 04 jan. 2014.

GATTI JUNIOR, W.; GONÇALVES, M. A.; BARBOSA, A .P. F. P. L. A Indústria de animação para a TV: um estudo exploratório sobre as iniciativas brasileiras no setor. In: **SIMPÓSIO DA ADMINISTRAÇÃO DA PRODUÇÃO, LOGÍSTICA E OPERAÇÕES INTERNACIONAIS**, 16., 2013. São Paulo. **Anais**. São Paulo: FGV, 2013. p. 1-16. Disponível em: <http://www.researchgate.net/publication/241687924_A_INDUSTRIA_DE_ANIMAO_PARA_A_TV_UM_ESTUDO_EXPLORATORIO_SOBRE_AS_INICIATIVAS_BRASILEIRAS_NO_SETOR>. Acesso em: 03 jan. 2014.

GERVAZIO, C. S.; LACANALLO, L. F.; ALMEIDA, M. A. G. **A utilização de desenhos animados na cultura visual na educação infantil**. In: Iniciação científica CESUMAR. Jan./jun. 2011, v.13, n. 1, p. 63-73. Disponível em: <<http://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/iccesumar/article/view/1029>> Acesso em: 04 jul. 2015.

JEMPSON, M. Algumas Ideias sobre o Desenvolvimento de uma Mídia Favorável à Criança. In: CARLSSON, U.; FEILITZEN, C. (Org.) **A criança e a Mídia: Imagem, Educação, Participação**. Tradutores Dinah de Abreu Azevedo e Maria Elizabeth Santo Matar. São Paulo: Cortez, 2002. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001278/127896por.pdf>> Acesso em: 02 jan. 2014.

KASPRZAK, R. G. **Desenho animado em tempo de violência**: uma contribuição para pensar a construção de valores sócio-morais em crianças pré-escolares. 136 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Instituto de Psicologia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1997. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/16432>> Acesso em: 03 jan. 2014.

LEITE, Elizabeth Ferraz. **Existe lugar na escola para os desenhos animados?: as inquietações de uma educadora sobre os desenhos animados que as crianças gostam**. 2011. 107 f., il. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/3150/1/2011_ElizabethFerrazLeite.pdf> Acesso em 22 ago. 2015

MAGALHÃES, C. A inter-relação entre criança e TV: como o pensamento de Bernard Charlot pode ser aplicado na discussão sobre as relações entre a criança e a TV. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 9, n. 27, p. 38-45. 2003. Disponível em:

<<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/view/4556/4279>>

Acesso em: 02 jan. 2014.

MENDONÇA, A. V. P. M.; MENDES, J. D. U. e SOUZA, S. C. C. **Uma reflexão sobre a influência dos desenhos animados e a possibilidade de utilizá-los como recurso pedagógico**. *Dominium*, Natal, Ano III Vol. 2. Mai/Ago 2005.

Disponível em: <[http://portal.sipeb.com.br/santana/files/2010/08/A-](http://portal.sipeb.com.br/santana/files/2010/08/A-influ%C3%Aancia-dos-desenhos-animados.pdf)

[influ%C3%Aancia-dos-desenhos-animados.pdf](http://portal.sipeb.com.br/santana/files/2010/08/A-influ%C3%Aancia-dos-desenhos-animados.pdf)> Acesso em: 05 set. 2015.

MORAIS, W. R.; GARÍGLIO, M. I.; AGUIAR, C. G. A linguagem audiovisual nos desenhos animados infantis: O caso do Peixonauta. **Cadernos do CNLF**, Rio de Janeiro, v. XV, n. 5, p. 140- 155. 2011. Disponível em:

<http://www.filologia.org.br/xv_cnlf/tomo_1/12.pdf> Acesso em: 02 jan. 2014.

OLIVEIRA, D. M. S. e SHIMIZU, A. M. **A criança e o desenho animado: concepções sobre os desenhos mais assistidos e os personagens preferidos**.

In: III Encontro Nacional de Estudos da Imagem. 2011. Londrina – PR. Disponível em:

<<http://www.uel.br/eventos/eneimagem/anais2011/trabalhos/pdf/Dilian%20Martin%20OSandro%20de%20Oliveira.pdf>> Acesso em: 15 ago. 2015.

PACHECO, E. D. **O Pica-Pau: herói ou vilão?**: Representação social da criança e reprodução da ideologia dominante. São Paulo: Loyola, 1985.

SALGADO, R. G. **Ser criança e herói no Jogo e na Vida: A infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados**. 2005. Tese (Doutorado em Psicologia) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro –RJ. Disponível em: <http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/Busca_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=6155@1> Acesso em 04 jan. 2014.

SARTORI, A.S.; SOUZA, K.R. Estilos de aprendizagem e a prática pedagógica educacional na educação infantil: contribuições do desenho animado para a aprendizagem das crianças contemporâneas. **Revista de Estilos de Aprendizagem**. v. 1, n. 10. Out. 2012. Disponível em:

<http://www.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero_10/articulos/Articulo03.pdf>

Acesso em: 04 jul. 2015.

SILVA, M. C. **Piaget, Vygotsky, Paulo Freire e Feuerstein: Aproximações Teórico-conceituais**. 2008. 19 f. Disponível em:
<http://www.psicologia.pt/artigos/ver_artigo.php?codigo=A0414&area=d3&subarea>
Acesso em: 20 jun. 2015.

SILVA, W. P.; LEITE, I. N. **A influência da mídia televisiva sobre o processo de formação infantil**. In: Fórum Internacional de Pedagogia. 5, 2013. Bahia. **Anais**. v. 1, n.2. Disponível em:
<http://www.editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/Trabalho_Comunicacao_or_al_idinscrito_1407_a2fa101d1f71a69ad8dce84f753cd57c.pdf> Acesso em 18 jul. 2015.

SIQUEIRA, D. C. O. Ciência e Poder no universo simbólico do desenho animado. In: MASSARANI, L. et al (Org.) **Ciência e Público: caminhos da divulgação científica no Brasil**. Rio de Janeiro: Casa da Ciência, 2002. p. 107 – 119. Disponível em:
<<http://www.museudavida.fiocruz.br/brasiliana/media/cienciaepublico.pdf>> Acesso em: 02 jan. 2014.

WEBER, J. **Os desenhos animados enriquecendo as aulas na educação infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012. Disponível em:
<<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/95752/000914780.pdf?sequence=1>> Acesso em: 04 jul. 2015.

ZANI, R. **Cinema, Televisão e Educação: o caso Peixonauta**. In: XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom 2012, Fortaleza – CE. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/sis/2012/resumos/R7-1076-1.pdf>> Acesso em: 05 set. 2015.

Prof. Dr. César Donizetti Pereira Leite (Orientador)

Danielly de Vasconcelos Oliveira (Orientanda)