

A INFLUÊNCIA DOS DESENHOS ANIMADOS NO COMPORTAMENTO DE CRIANÇAS AO BRINCAR – UMA REVISÃO

RESUMO: Revisões integrativas de literatura acrescentam novos rumos para investigações e intervenções futuras por agregarem, de modo sistemático, evidências de pesquisa em dada área do conhecimento. Frente a isso, objetivou-se identificar, na produção científica nacional, a influência dos desenhos animados no brincar das crianças, além de possíveis reflexos na forma de comportamentos ditos “agressivos” em suas práticas sociais. O levantamento bibliográfico foi realizado na Biblioteca Virtual em Saúde - BVS, que concentra, em uma mesma fonte, bases de dados relevantes nos campos da Psicologia e da Educação, como Lilacs, Scielo, Pepsic, bancos de teses, etc. As palavras-chaves utilizadas foram: desenho animado (singular/plural), agressividade e escola, agressividade e desenvolvimento infantil, agressividade infantil e desenho, agressividade e desenho, brincar e desenho, desenvolvimento infantil e brincar. Foram encontradas 86 publicações e 11 foram selecionadas para análise após a leitura de títulos e resumos, segundo critérios de inclusão: artigos em periódicos com corpo editorial, direcionados ao tema, excluindo-se repetidos. A leitura na íntegra permitiu definir como categorias de análise: período de publicação, região dos estudos, periódicos/áreas do conhecimento, público-alvo, local onde as pesquisas foram realizadas, método de investigação e conclusões. Resultados revelaram publicações no período de 2005 a 2013, predominando estudos quantitativos de campo, na região centro-oeste, das áreas de Psicologia e Educação, voltados ao contexto escolar e a crianças de 4 a 6 anos. A maioria evidenciou influências dos desenhos animados no comportamento infantil, sem qualquer contestação. Entretanto, considera-se que o assunto ainda foi pouco investigado, havendo margem a polêmicas e controvérsias.

Palavras-chaves: Desenho animado; Comportamento infantil; Revisão integrativa.

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo apresenta uma revisão integrativa da literatura com o objetivo de verificar a influência dos desenhos animados no brincar das crianças, assim como seus possíveis reflexos na forma de comportamentos ditos “agressivos”. Sendo assim, norteou-se pelas seguintes questões: como o desenho animado interfere no contexto infantil? Seriam eles uma possível influência para reproduções agressivas no brincar? O interesse pelo tema surgiu de experiências profissionais em trabalhos pedagógicos na educação infantil, quando foram observados vários comportamentos entre as crianças

nas atividades recreativas que reproduziam, durante o brincar, representações de desenhos animados muitas vezes considerados agressivos.

Percebe-se um incremento influenciador dos meios e das próprias tecnologias de comunicação nas práticas recreativas da infância, assim como em suas vivências cotidianas e formativas. No entanto, é preciso compreender que essas representações não são apenas a incorporação de simbolismos sem sentido, mas sim a saída da posição de observador da imagem para ator da atividade lúdica, como resultado de uma impregnação cultural (BROUGÈRE, 2000).

Segundo a teoria da aprendizagem social, os modelos comportamentais são aprendidos e constituídos a partir da observação. As mídias diversas também influenciam na criação de novos modelos comportamentais, assim como também as práticas educativas e a cultura. Conforme Ponte (1998, p.23) “mais do que influenciar formas de pensar, as mídias influenciam, sobretudo aquilo em que se pensa, pela seleção que fazem de seus temas e conteúdos”.

Atualmente há uma discussão frente a influência dos desenhos animados em comportamentos infantis, pois torna-se notório que alguns desenhos animados têm se distanciado de padrões saudáveis e educativos. A imagem visual dos desenhos, seus signos e o foco fantasioso são interpretados de forma variada pelas crianças, em cada uma há um entendimento particular. Do mesmo modo que este pode divertir e ensinar, ele poderá influenciar no comportamento, nas atitudes e no desenvolvimento das atividades diárias. Sendo assim, a criança passa de mera receptora para uma processadora de conteúdos.

Na educação infantil as crianças compartilham diversas situações que envolvem o bem-estar e a construção de valores significativos na interação social. A ludicidade/brincadeira torna-se, nesta fase, a prática mais importante para o desenvolvimento da criança, favorecendo aspectos cognitivos para o crescimento da autonomia e sociabilidade.

De acordo com Silva (2004), há dois níveis de desenvolvimento infantis ressaltados por Vygotsky: um potencial, que refere-se a capacidade de aprender com o outro; e um real, que refere-se à autonomia da criança, pois

vem de algo que já foi formado ou contraído das suas experiências. Para Silva (2008), o conhecimento não é “transmitido, ele é construído progressivamente por meio de ações”; e para um surgimento de um instrumento lógico são necessários outros instrumentos anteriores, pelos quais a criança constrói seu modelo de mundo a partir do seu longo processo de desenvolvimento.

No brincar a criança está sempre acima de sua idade média, acima de seu comportamento diário. Assim, na brincadeira de faz-de-conta, as crianças manifestam certas habilidades que não seriam esperadas para sua idade. Nesse sentido, a aprendizagem cria a zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a aprendizagem desperta vários processos internos de desenvolvimento. Deste ponto de vista, aprendizagem não é desenvolvimento; entretanto, o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer (VYGOTSKY, 1987 apud OLIVEIRA, 2002, p. 132).

As mudanças de paradigmas nas brincadeiras infantis estão cada vez mais visíveis no contexto da infância. Brougère (2000) afirma, em sua percepção, que a televisão modifica e interfere significativamente na cultura lúdica da criança, a partir do material transmitido. De acordo com o autor, um herói de um desenho animado é o bastante para as crianças ajustarem comportamentos e entrarem de forma igualitária em uma brincadeira.

A partir do levantamento bibliográfico sobre o tema, foi possível observar grande discussão em torno das influências do desenho animado no desenvolvimento e na sociabilidade infantil. O objetivo foi caracterizar a produção científica nacional que as analisam e comprovam em termos de: região, período de publicação e área do conhecimento, métodos de investigação, faixa etária a que se direcionam e espaços à investigação. Buscou-se ainda verificar possíveis orientações, decorrentes dos estudos, a pais e equipe escolar que precisam lidar com comportamentos ditos “agressivos” das crianças, em reprodução a cenas de desenhos animados.

Na sequência serão apresentados o método utilizado na busca de materiais para a revisão integrativa da literatura, os procedimentos de

sistematização e análise dos dados, além da apresentação e discussão dos achados de pesquisa.

2 MÉTODO

A presente pesquisa é de caráter documental e visa analisar o conteúdo dos trabalhos publicados sobre o tema em questão. O tipo de estudo desenvolvido neste trabalho é denominado “estado da arte”, de caráter bibliográfico, que consiste em mapear e discutir a produção científica de diversas áreas do saber, na tentativa de perceber o que vem sendo destacado em diferentes épocas e lugares e em que condições se dão as produções acadêmicas e científicas (Ferreira, 2002). Artigos publicados em periódicos indexados e com corpo editorial, disponíveis na fonte de busca da BVS - Biblioteca Virtual em Saúde, e direcionados ao estudo da influência dos desenhos animados no brincar das crianças e seus possíveis reflexos na forma de comportamentos ditos “agressivos”, é o que constitui o “corpus de análise” desse estudo, tendo sido identificados artigos publicados entre 2005 e 2013. Objetivando o delineamento metodológico para uma revisão integrativa, os artigos foram selecionados pela leitura dos títulos e resumos, primeiramente, seguida pela análise de seus conteúdos na íntegra.

3 PROCEDIMENTOS

Inicialmente procedeu-se uma busca bibliográfica de artigos, adotando como fonte de busca a Biblioteca Virtual em Saúde (BVS-Psi), que possui amplo banco de dados da produção científica em Psicologia e Educação, concentrando em uma mesma fonte bases como Lilacs, Scielo, Pepsic. As combinações de palavras-chaves definidas para busca foram: desenho animado (singular/plural), agressividade e escola, agressividade e desenvolvimento infantil, agressividade infantil e desenho, agressividade e desenho, brincar e desenho, desenvolvimento infantil e brincar. Foram

encontradas 86 publicações e, a partir da leitura de títulos e resumos, apenas 11 foram selecionadas para leitura e análise na íntegra, seguindo-se os critérios: artigos em periódicos com corpo editorial e direcionados ao tema, excluindo-se os repetidos.

Na estratégia de busca foram selecionados apenas artigos cujos conteúdos enfocassem diretamente a influência dos desenhos animados no comportamento das crianças. Os artigos foram lidos na íntegra e fichados para posterior análise de conteúdo. Foram como categorias de análise: o período de publicação, a região onde os estudos foram realizados, os periódicos e áreas do conhecimento em que se deram as publicações, o público-alvo das pesquisas, locais onde as mesmas foram realizadas, métodos de investigação e conclusões.

Os dados foram analisados a partir de estatística descritiva e organizados em gráficos para melhor visualização dos resultados. Não tendo sido identificadas orientações sobre como lidar com a reprodução de episódios agressivos dos desenhos nas escolas, tais análises proporcionaram a caracterização dos estudos e reflexões sobre a influência dos desenhos animados no comportamento infantil, evidenciando lacunas e ressalvas sobre o conteúdo investigado.

4 RESULTADOS

A amostra foi composta de artigos publicados no período entre 2005 e 2013. O **Gráfico 1** mostra os anos de publicação dos artigos selecionados.

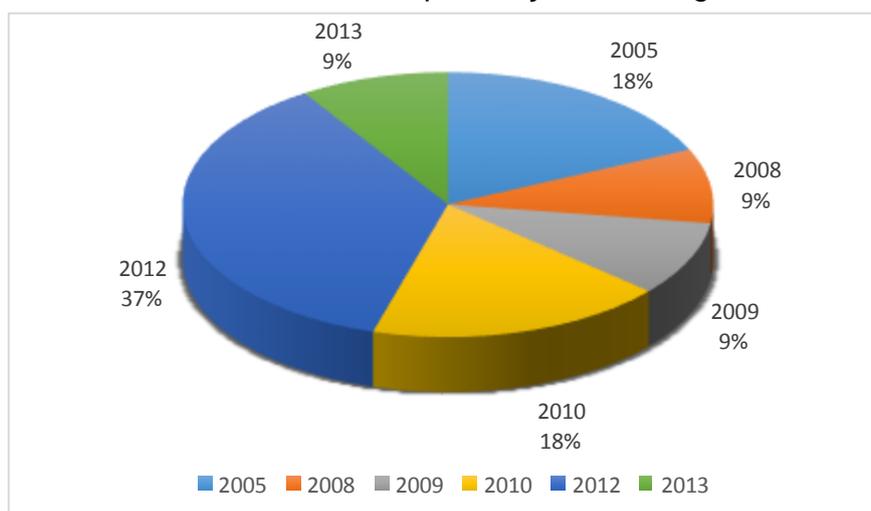


Gráfico 1 – Anos de publicação dos artigos analisados

Observa-se que produção científica sobre o tema foi mais expressiva no ano 2012, quando foram publicados 4 estudos (37% da amostra), seguido dos anos 2005 e 2010, cada um com duas publicações (18%). Nos anos de 2008 2009 e 2013 foram encontrados apenas 1 artigo (9%), cabendo destacar que houve um intervalo sem publicações sobre o assunto nos anos 2006 e 2007. É possível notar o interesse recente por pesquisar a influência dos desenhos nos comportamentos infantis e, por consequência, a escassa quantidade de artigos nesta área, assim como.

No **Gráfico 2** pode-se observar as regiões do país nas quais os estudos foram desenvolvidos.

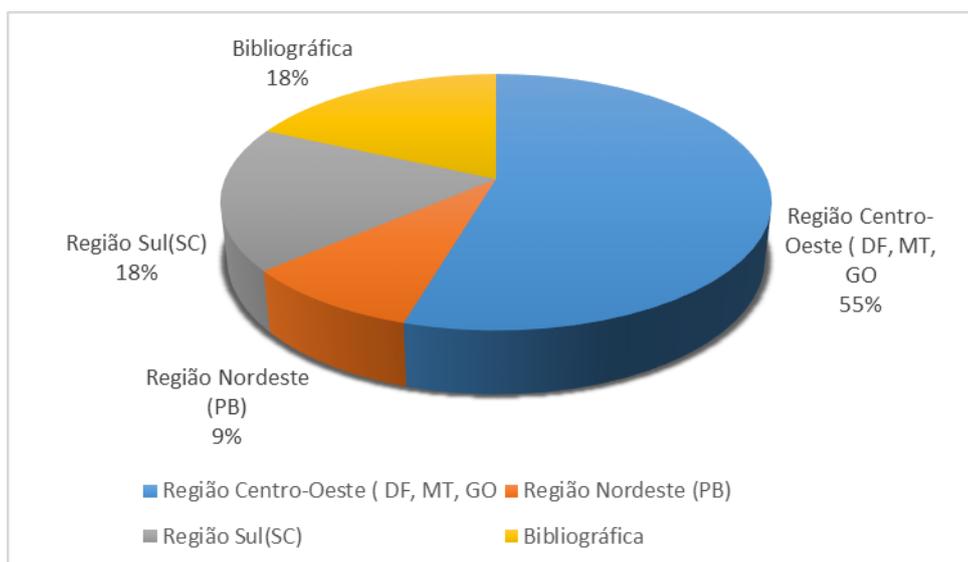


Gráfico 2 – Região do país onde foram realizados os estudos.

Predominam estudos desenvolvidos/publicados na região centro-oeste do país (55%), mais especificamente nos estados Mato Grosso (3 artigos), Goiás (2 artigos) e Distrito Federal (1 artigo). Em segundo lugar aparece a região sul, com 2 publicações de Santa Catarina (18%). Na região nordeste houve apenas uma pesquisa no estado da Paraíba (9%) e em 2 dos artigos selecionados não apresentam região do estudo por serem apenas de caráter bibliográfico. Cabe observar que a região centro-oeste do país não tem muita tradição na produção científica, tendo se destacado no presente estudo como a que mais se dedicou ao estudo das influências do desenho animado no comportamento infantil até o momento.

A relação de periódicos onde os artigos foram publicados está apresentada no **Gráfico 3**.

Em meio aos periódicos analisados, foi possível perceber poucas publicações com foco no estudo do tema investigado. Os resultados das seleções de publicações seguiram de uma forma constante, frente a quantidade de artigos encontrados e selecionados. Dentre os periódicos: CESUMAR- Iniciação Científica, Revista do Departamento de Psicologia, Revista Eletrônica de Educação e Revista Brasileira Ciência Esporte, Revista Motrivivência, apenas uma publicação acadêmica foi selecionada, totalizando assim, 9% da amostra em cada periódico. A Revista Psicologia: Reflexão e Crítica, Caderno Cedes e a Revista Educação e Cultura Contemporânea, foram as que mais apresentaram estudos que envolviam a mídia e o comportamento infantil, sendo selecionados 2 artigos científicos em cada periódico, totalizando 18% (cada).

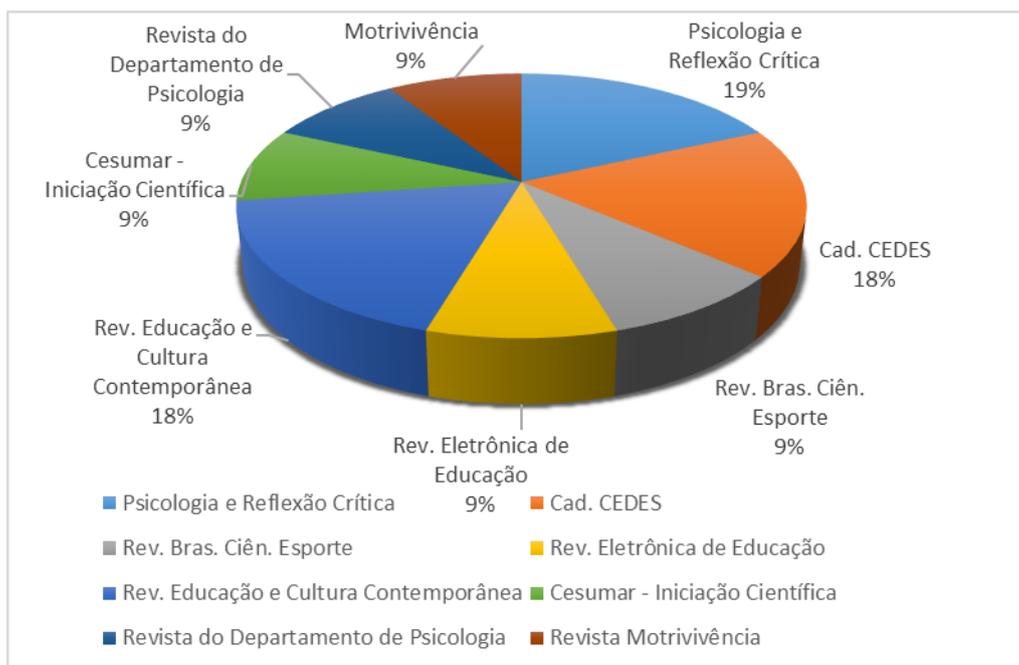


Gráfico 3 – Periódicos onde os artigos foram publicados.

De acordo com Munarim (2007), a infância é construída com a ajuda da mídia. Segundo Wiggers (2008), a mídia auxilia significativamente na configuração da cultura corporal infantil. Sendo assim, torna-se essencial que haja mais pesquisas e publicações envolvendo mídia e comportamento infantil.

Pois foi possível observar nos artigos selecionados, uma grande discussão e preocupação entre diferentes autores, sobre possíveis influências que precisam ser mais investigadas, frente ao novo conteúdo midiático e sua inserção no processo cultural infantil.

Quanto à caracterização dos participantes, as informações estão apresentadas no **Gráfico 4**.

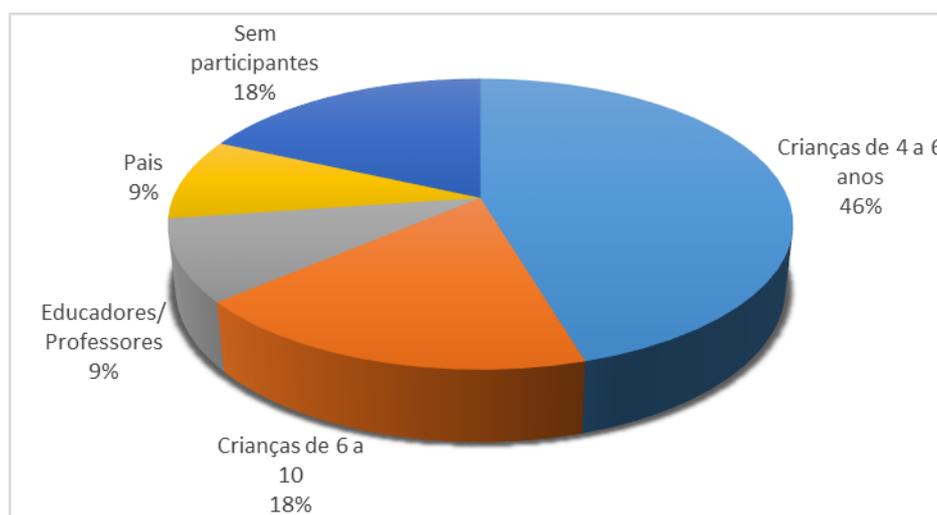


Gráfico 4 – Participantes das pesquisas analisadas.

O **Gráfico 4** expõe o público-alvo, ou seja, os participantes das pesquisas analisadas. O público predominante que mais expôs a estudos na área desejada com base em 5 artigos científicos foram crianças com faixa etária entre 4 a 6 anos, totalizando 46% dos estudos. Em segundo lugar, o foco foi direcionado a crianças com a faixa etária entre 6 a 10 anos (18%). Tais crianças, foram observadas no momento de brincadeira/recreação, pois nesta faixa etária, o brincar se transforma em uma atividade principal, cujo o foco é desenvolver a aprendizagem a partir de um paralelo traçado com a realidade que o cerca. Ferland (2006) determina o brincar como uma atividade cheia de sentido para a criança, na qual esta desenvolve suas capacidades de adaptação e de interação, conquistando assim sua autonomia. Na pesquisa a maioria do público-alvo encontra-se no período pré-operatório, onde a atividade de representação modifica as condutas práticas, e a criança passa a imitar e fantasiar o que está em seu contexto social, ou seja, a experimentação do real através do faz-de-conta direcionando ao desenvolvimento de conceitos e

compreensão de situações cotidianas. De acordo com Piaget (1978), as primeiras reconstituições linguísticas de ações surgem junto à reprodução de situações ausentes, através da brincadeira simbólica e da imitação, quando a criança começa a verbalizar o que só realizava motoramente.

Apesar do foco das pesquisas serem voltados para o contexto infantil, dos artigos selecionados, 2 destes (18%) não apresentaram participantes por se tratarem de trabalhos bibliográficos. E apenas dois tiveram adultos como participantes: um direcionado a pais e outro a professores (18% da amostra). Percebe-se assim, uma carência de estudos com foco nos professores. Investigar esse tema junto aos profissionais da educação, observando suas opiniões e visões, seria essencial para avaliar possíveis mudanças de paradigmas nas brincadeiras infantis e tipos de influências provocadas pelos conteúdos midiáticos que observam na escola. Além disso, os mesmos carecem de orientações sobre como lidar com as diversas situações relacionadas.

De forma geral, a televisão revelou-se uma das comunicações direcionadas a expressões diárias de crianças nas suas práticas recreativas. Admitindo a importância da mídia e suas influências sobre o processo educativo na atualidade, mostram-se necessários a preparação e esclarecimentos da comunidade de educadores para orientar suas práticas pedagógicas (SAYÃO; MUNIZ, 2005). Pois na sociedade contemporânea a televisão torna-se, segundo estudos, a influência mais poderosa da mídia.

Os locais onde foram realizadas as pesquisas podem ser observadas no Gráfico 5. Foi possível observar que 73%, ou seja, 8 artigos selecionados, direcionaram a investigação às instituições escolares. Frente ao fenômeno investigado, o ambiente escolar se torna importante em dois sentidos: como um espaço onde a criança se apropria e manifesta significados sobre os conteúdos midiáticos absorvidos, por meio de suas relações sociais e verbais com os companheiros (OROZCO, 1997), e como espaço informativo e formativo para uma interação crítica e esclarecedora sobre mensagens advindas da mídia. De acordo com Orozco (1996), vê-se necessária uma intervenção pedagógica da própria escola sobre, especificamente, os conteúdos da televisão, pois é nesse

ambiente que há um conflito entre o que é ensinado e aprendido na escola e na TV. Quanto aos demais, um artigo focou a pesquisa em um projeto social (9%) e os outros se tratam de pesquisa bibliográfica.



Gráfico 5 – Locais de realização das pesquisas.

Por fim, as abordagens de investigação científica da temática adotada nos artigos estão apresentadas no Gráfico 6.

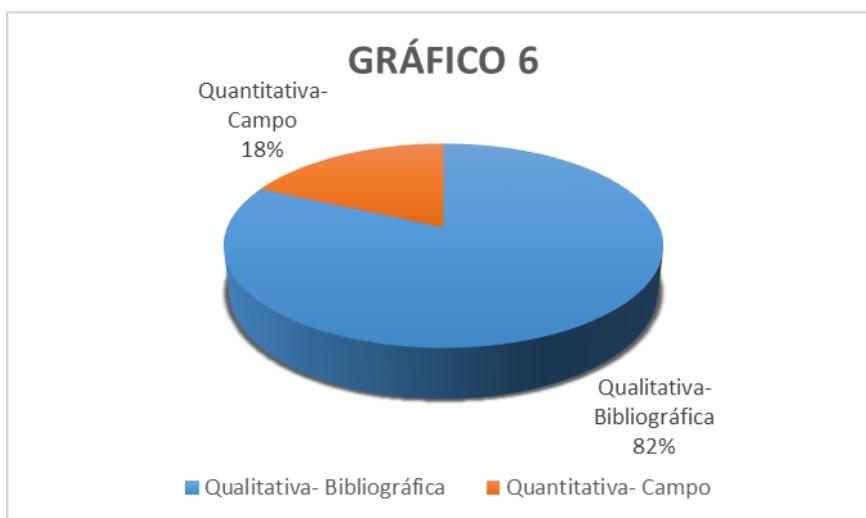


Gráfico 6 – Abordagens de pesquisa adotadas nos diferentes estudos.

Como pode ser observado no **Gráfico 6**, predominaram estudos de campo com abordagem quantitativa (82%), sendo que os dois únicos estudos

qualitativos tratavam-se de revisão bibliográfica (18%). Fica evidente a lacuna acerca de estudos que aprofundem as análises acerca do tema.

5 CONCLUSÕES

A influência dos desenhos animados no comportamento de crianças ao brincar é um assunto que está sendo investigado recentemente, mas que tem interessado a vários autores. Opiniões divergentes foram encontradas nas publicações. Alguns autores, como Watson e Peng (1992), por exemplo, abordam a mídia como reflexo de cultura e sinalizam uma atenção especial para este novo paradigma.

Segundo Fischer (2002), muito da subjetividade das crianças é influenciada pelos desenhos animados. Deste modo, é importante observar os seus conteúdos, embora Wells (2008) defenda o desenho animado como uma mídia inocente, mero entretenimento para crianças. Esta afirmativa, no entanto, pode não ser necessariamente verdadeira, dado que há na mídia variedades infinitas de desenhos animados, onde muitos de seus conteúdos são escritos para adultos e não apenas para o público infantil.

Também foi possível perceber, nos conteúdos das publicações, preocupações em comum entre os diversos autores, especialmente frente às mudanças no contexto social da criança e no tocante à inserção maciça do conteúdo midiático na vida delas. É preciso garantir o espaço do brincar e do movimento, com controle para que a diversão midiática e sedentária não roube outras experiências relevantes na infância. Uma questão de saúde e de desenvolvimento.

Quanto a orientações práticas sobre como proceder em relação às influências do desenho animado no comportamento infantil, seja no contexto escolar ou em outros espaços de convivência, nenhum texto analisado apresentou objetivamente. Constata-se que as influências existem, mas como lidar as crianças quando isso representa um problema para os educadores? Essa seria uma questão para futuras pesquisas, urgentes e necessárias, nesses tempos de mudanças e amplo acesso às mídias.

ABSTRACT: Integrative literature reviews add new directions for future research and interventions by aggregating, in a systematic way, in search of evidence given area of knowledge. Given this, the objective was to identify in national scientific production, the influence of cartoons on children's play, and possible repercussions in the form of "aggressive" said behaviors in their social practices. The literature survey was conducted on the Virtual Health Library - VHL, which focuses on one source, the relevant databases in the fields of psychology and education, such as Lilacs, Scielo, Pepsic, databases of theses, etc. The keywords used were: cartoon (singular / plural), aggression and school aggression and child development, child aggression and design, design and aggressiveness, play and design, child development and play. 86 publications and 11 were selected for analysis after reading titles and abstracts were found, according to inclusion criteria: articles in journals with editorial board, directed to the subject, excluding repeat. Reading full exercise defined as categories of analysis: publication period, area studies, periodicals / knowledge areas, target audience, where the research was conducted, the research method and findings. Results revealed publications in the period 2005-2013, predominantly quantitative field studies, the Midwest, the areas of Psychology and Education, the school context and aimed at children 4-6 years. The most evident influences cartoon on child behavior without any challenge. However, it is considered that the matter was still little investigated, there is scope to polemics and controversies.

Keywords: Cartoon; Child behavior; Integrative review.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, R.F.M.; GOMES, C.F. **Brincadeira, mídia e pós-modernidade: reflexões e dilemas na sociedade atual.** *Motrivivência* Ano XXII, Nº 34, P. 25-39 Jun./2010

BARBOSA, R.F.M; GOMES, C.F. **A orientação estética dos desenhos animados: os super-heróis em ação.** *Revista Educação e Cultura Contemporânea.* Vol. 9, n. 19.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação.** São Paulo: Summus, 1984.

BITENCOURT, F. *et al.* Educação Física e meios de comunicação: relações dialógicas para a prática escolar – um relato de experiência no CEFETSC/SJ. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 14. 2005, Porto Alegre. *Anais...* Porto Alegre: CBCE, 2005, v. 1, p. 719-727.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e companhia.** São Paulo: Cortez, 2004.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura.** São Paulo: Cortez, 2008.

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M.L. **Caracterização de Brincadeiras de Crianças em Idade Escolar.** *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 21(3), 365-373.

DOHME, V. A. (2002). **Atividades lúdicas na educação: O caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Dissertação de Mestrado não-publicada, Universidade Presbiteriana

FERNANDES, A.H.; OSWALD, M.L.B.M. **A recepção dos desenhos animados da tv e as relações entre a criança e o adulto: desencontros e encontros**. *Cad. Cedes*, Campinas, vol. 25, n. 65, p. 25-41, jan./abr. 2005

FERREIRA, S. *Figuração e imaginação: um estudo da constituição social do desenho infantil*. (Dissertação de Mestrado) – Faculdade de Educação, Unicamp, Campinas, 2002.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. O dispositivo pedagógico da mídia: educar na (e pela) TV. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 28, n. 1, p. 151-162, jan./jun. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022002000100011&lng=pt&nrm=iso&tling=pt>. Acesso em: fev. 2007.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4. ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

GOMES, C. F.; BARBOSA, R. F. M. **Os super-heróis em ação — podem os desenhos animados sugerirem uma orientação estética lúdico-agressiva?** *Revista Eletrônica de Educação*, v. 7, n. 1, mai. 2013. Artigos. ISSN 1982-7199.

Humphreys, A. P., & Smith, E. K. (1984), Rough-and-tumble in preschool and playground. In P. D. Smith (Ed.), *Play in animals and humans*. Oxford, UK: Blackwell.

Mackenzie, São Paulo.

MOURA, J.T.T.; LEAL, L.O; PADILHA, K.D.S. **A influência do desenho animado no processo sociocognitivo da criança**. Campina Grande, REALIZE Editora, 2012.

OROZCO, G. *Televisión y audiencias: um enfoque cualitativo*. Madrid: Ediciones de la Torre, 1996. p. 159-178.

SALGADO, G.R. **Da menina meiga à heroína superpoderosa: infância, gênero e poder nas cenas da ficção e da vida**. *Cad. Cedes*, Campinas, vol. 32, n. 86, p. 117-136, jan.-abr. 2012

SILVA, Cassiane Schmidt da. **Afetividade e cognição: a dicotomia entre o “saber” e o “sentir” na escola** - Pesquisa sobre a questão das Emoções no cotidiano escolar. 2004. 31 fl. Artigo Científico disponível em: <http://www.psicologia.com.pt/artigos/textos/TL0013.PDF>. Acesso em 17 de junho de 2009.

SILVA, L.S.P.; GUIMARÃES, A.B.; VIEIRA, C.E.; FRANCK, L. N. S. HIPPERT, M. I. S. **O brincar como portador de significados e práticas sociais**. *Revista do Departamento de Psicologia - UFF*, v. 17 - n. 2, p. 77-87, Jul./Dez. 2005

SILVA, T.C.R.; GOMES, A.C.F. **A importância dos desenhos animados como representação ideológica: formação da identidade infantil.** *Iniciação Científica CESUMAR* - jan./jun. 2009, v. 11, n. 1, p. 37-43 - ISSN 1518-1243

SIQUEIRA, I.B; SOUZA, V.P; WIGGERES, I.D. **O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo Infantil.** *Rev. Bras. Ciênc. Esporte*, Florianópolis, v. 34, n. 2, p. 313-326, abr./jun. 2012

VIERA, T.M.; MENDES, F.D.C. & GUIMARÃES, C.L. **Aprendizagem Social e Comportamentos Agressivo e Lúdico de Meninos Pré-escolares.** *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 23(3), 544-553. 2010.

Recebido em: 03/11/2014

Aprovado em: 11/05/2015