

A INFLUÊNCIA DO DESENHO ANIMADO NO PROCESSO SOCIOCOGNITIVO DA CRIANÇA

Josefa Tayane Tavares de Moura

Graduando do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia (CSHNB) (UFPI)

Lucas Oliveira Leal

Graduando do curso de Licenciatura Plena em (CSHNB) (UFPI)

Karla Dayane de Sousa Padilha

Graduando do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia (CSHNB) (UFPI)

Resumo:

Neste trabalho pretendemos discutir a maneira como a televisão/ desenhos animados vem ocupando cada vez mais espaço no cotidiano infantil afastando as crianças das brincadeiras coletivas e trazendo-as para frente da televisão. Dessa forma utilizamos ideias de Freire, Salgado entre outros para auxiliar-nos na elaboração do tema. Com isto podemos observar que torna-se muito preocupante a grande influência que eles exercem no comportamento delas. E como as crianças hoje passam a maior parte de seu dia diante da televisão nada mais relevante do que adquirir as informações e executar ações passadas por ela, em várias vezes de maneira agressiva. Embora em andamento a pesquisa, o resultado do estudo se dará por meio de uma pesquisa etnográfica virtual e observação do comportamento das crianças, no qual será possível coletar informações e ver como a Televisão transmite alguns desenhos animados, para que assim possamos chegar a uma conclusão ao referido tema.

Palavras chave: jogos eletrônicos; televisão e desenhos animados.

1. Introdução

As relações sociais surgidas no universo escolar estruturam cultural e historicamente, momentos (educativos ou não) de vivência significativa para a maioria das pessoas que participam desse espaço. No entanto, muitas dessas relações, dão mostras de uma convivência nem sempre tão pacífica como seria desejado em um local de troca de experiências e de possível crescimento do ser humano, como é esperado historicamente pelo espaço escolar.

O mundo vive rápidas transformações em função das revoluções tecnológicas, nas quais a televisão tem um papel preponderante. Antes do advento da mídia, mas precisamente a televisão, as pessoas se reuniam em praças, esquinas, bares, calçadas

para participarem das conversas que ali surgiam. As crianças foram deixando as peladas, as brincadeiras de rua e foram se rendendo aos “encantos” da televisão, que entre outras coisas, lhe oferecem os desenhos animados.

Os encantos de uma programação produzida especialmente para ter os pequenos como consumidores fazem com que as crianças passem boa parte do tempo diante da televisão.

Com toda a influência desse meio de comunicação, conseqüentemente, mudaram-se os costumes e o cotidiano dos lares. (MENDONÇA, MENDES e SOUZA 2005) Isso se deve também ao crescimento das grandes cidades, onde os pais preocupados com a segurança dos filhos preferem que os mesmos permaneçam em casa diante da televisão do que sair para fazer atividades saudáveis e de socialização com as demais pessoas.

Neste trabalho pretendemos demonstrar a maneira como a televisão / desenhos animados vem ocupando cada vez mais espaço afastado as crianças das brincadeiras coletivas e trazendo- as para frente da televisão. Nos tópicos a seguir faremos uma relação entre a criança e o desenho animado, relataremos uma análise a respeito do desenho e apresentaremos a programação infantil diurna das emissoras de televisão aberta com maior audiência no Brasil segundo dados do Instituto Brasileiro de Opinião Publica e Estatística (IBOPE).

2. A Criança e o Desenho Animado

Há alguns anos atrás, a figura feminina era tomada como a “babá” das crianças e elas (nem todas) tinham um papel fundamental cuidar da segurança da criança e também do seu comportamento perante as demais, seja na escola, em casa, ou em qualquer outro ambiente.

Dos anos 70 para cá, com a popularização da televisão o meio mais utilizado para “cuidar” das crianças, também chamada de “babá-eletrônica” é a televisão, pois é ela a grande responsável pelo comportamento das crianças a partir de então.

As crianças hoje passam a maior parte de seu dia diante da televisão nada mais relevante do que adquirir as informações e fazer uso de algumas ações passadas por ela de forma agressiva.

Dessa maneira quando uma criança assiste um desenho que transmita cenas de lutas, logo ela vai entender que de acordo com o que ela assistiu também pode fazer o

mesmo, pois não houve conseqüências com o desenho, logo não haverá com ela. E esta ideia é errônea pois nos adultos entendemos que não funciona assim, porém a criança ainda não assimila esta concepção.

Ariès (1998) fez uma pesquisa sobre o surgimento da família e da criança em termos sociais, se baseou em diários, quadros que retratavam a sociedade e também a literatura. Desta forma explicou que no percurso histórico ocidental, na Idade Média, a criança era um adulto em miniatura, sem importância, marginalizada até completar uma idade em que deixasse de ser “dependente” ou “indefesa”.

Crianças com até 04 anos de idade, que segundo Piaget se encontram no estágio de desenvolvimento pré-operatório tem características muito significativas e que não podem ser deixadas de lado. A criança tende a estar autocentrada, vê as coisas sob sua própria perspectiva e não imagina que haja outro ponto de vista, mesmo quando este se apresenta, a criança lhe dá um significado próprio que combine o repertório que ela possui, não é por teimosia ou que não tenha compreendido, mas a sua visão e sua interpretação imperam.

Durante esta fase, denominada por Freud como Fase Fálica, a criança começa a fazer importantes distinções no mundo a sua volta. Começa a perceber o mundo além do núcleo familiar, inicia o estabelecimento do tabu, isto é, as regras sociais. A aventura pelo mundo externo (social) se inicia.

Os mecanismos de identificação e projeção estão em pleno funcionamento. Exatamente os dois mecanismos mais explorados e utilizados pela televisão na captura da atenção do público, como veremos na seção seguinte. É comum à criança atribuir vida a todos os seres, inclusive objetos inanimados (animismo), como também, o artificialismo, atribuir origem artesanal humana a todas as coisas. Situação que por muitas vezes é atribuída à influência de algum desenho animado que ela tenha visto e que faz associação ao objeto que está a manipular, o que é exatamente o contrário, os desenhos animados são feitos para que haja exatamente este tipo de identificação. Isto é, utiliza-se de um determinado conhecimento sobre o funcionamento do lúdico infantil para o sucesso do desenho.

Os desenhos animados exercem sobre as crianças um grande fascínio, pois eles mostram-se em formas lúdicas as crianças além de serem de fácil entendimento.

Pacheco (2005 p.1) ressalta que a “TV condiciona a rotina das crianças e de seus familiares, funcionando ora como babá-eletrônica, ora como pano de fundo para as

conversas entre amigos, ora como convidada assídua das refeições, ora como convite ao silêncio familiar, mas sempre ligada”.

Podemos perceber que a televisão, faz parte das nossas vidas e que a mesma exerce grande influencia no cotidiano, quer seja como forma de lazer, quer seja pela atualização dos fatos ocorridos no mundo.

O vínculo com a televisão dá-se pela ancoragem no imaginário, e a estratégia é a ludicidade para atingir o objetivo de prender a atenção, capturar o telespectador indiferentemente da idade em questão. Assim como os sonhos, a televisão realiza sonhos, representa, apresenta uma relação fantástica com a realidade que permeia inclusive os adultos.

No caso da criança, o brincar é fundamental para as trocas simbólicas em seus processos de significação e ressignificação do mundo. A ludicidade ainda é muito presente. O “faz-de-conta” torna todo objeto passível de ser um brinquedo, um instrumento para a produção de sentido, para a representação. Uma pequena apreensão do momento, do presente, da realidade. O olhar lúdico dá significado, opera sobre aquele acontecimento, o desejo de construir.

De acordo com Pougy (2005), a criança relaciona-se com a televisão do mesmo modo que se relaciona com o que está a sua volta. Para ela, a televisão constitui-se em um jogo simbólico, como são as brincadeiras infantis. A criança é receptiva das mensagens veiculadas, ela recria de acordo com suas experiências em um processo de troca de conhecimentos, incorporando o que vê e ouve de maneira criativa, retirando o que lhe interessa naquele momento.

Tomando as devidas precauções podemos fazer com que esta criança absorva o que pretendemos que ela aprenda fazendo um acompanhamento do assistido e traçando comparativos com a realidade.

Freire (2001) nos coloca que aprender é uma aventura criadora, portanto, muito mais rica que repetir conteúdos. É pensar em construção, reconstrução a todo o momento da prática docente. Desta forma o educador pode utilizar-se dos desenhos como recurso didático para que isto ocorra ele deve previamente selecionar o desenho animado que contenha o conteúdo desejado por ele.

3. A Análise do Desenho

Nos últimos tempos o desenho animado tem participado com muita frequência na educação das crianças, principalmente com a invenção de jogos eletrônicos. Mas torna-se muito preocupante a grande influência que eles exercem no comportamento delas.

Hoje a programação diurna das emissoras de televisão exibem desenhos que contêm grande número de cenas violentas, com o uso de armas e índole duvidosa. Se observarmos o desenho animado Pica Pau onde o protagonista é um pássaro de topete vermelho que é esperto, atrevido, intrometido sendo às vezes até mal caráter não abdica de seus interesses e sofre consequência de seus atos perversos. Ao observarmos no Manual de Classificação Indicativa, criada em, de 18 de fevereiro de 1998 Lei 9.608, que tem como objetivo proteger o telespectador de conteúdos agressivo ou excessivo para a faixa etária detectamos que:

A Classificação Indicativa é norma constitucional processual que resulta do equilíbrio entre duas outras regras: o direito à liberdade de expressão e o dever de proteção absoluta à criança e ao adolescente. E porque deriva deste equilíbrio tão tênue quanto tenso acaba por resultar, ou melhor, por exprimir um duplo comando: por um lado, dirigindo-se ao Estado exige do Executivo o cumprimento do dever de classificar, de produzir e estabelecer parâmetros para a produção de informação pública sobre o conteúdo de produtos audiovisuais; e, por outro, dirigindo-se à Sociedade exige das emissoras de TV, dos distribuidores de produtos audiovisuais e demais responsáveis, em primeiro lugar, a veiculação da classificação atribuída a cada programa e, em segundo, a não exibição do programa em horário diverso de sua classificação.

Mesmo com esta classificação os desenhos animados que contêm cenas de violência ainda são exibidos e obtêm grande nível de audiência atingindo pontos que varia de 6 a 8 no IBOPE.

Ao observar a atenção de uma criança diante da televisão assistindo a um desenho animado podemos descrever dois pontos importantes:

O poder da televisão de influenciar a concentração nas cenas; onde a criança não consegue se desvincular do aparelho até o fim da atração gerando uma dependência. Esta se explorada de forma correta pode ajudar em sua escolarização, para tanto os pais e os educadores deveriam selecionar os desenhos a serem assistidos optando pelos que sejam mais educativos e visem alguma fonte de aprendizado.

A reprodução dos gestos após o término do desenho animado, ela tende a imitar as ações vistas às vezes usando da violência, como por exemplo, cenas de lutas corporais contida em algumas destas atrações.

O que têm preocupado tanto pais, quanto educadores devido às maneiras dos desenhos animados influenciarem as crianças nas suas atitudes cotidianas.

Programação infantil das emissoras de televisão

Hoje a programação diurna das emissoras de televisão aberta, com maior índice de audiência, é basicamente de desenhos animado. A Rede Globo inicia sua programação infantil às 10h40min da manhã de segunda a sexta e aos sábados às 08h10min com o programa TV Globinho, Leticia Navas e Emilio Eric são os apresentadores da atração que tem como finalidade a reprodução de desenhos animados dentre eles destacamos os seguintes:

As Aventuras de Jackie Chan desenho animado inspirados nas aventuras do famoso ator de filmes de ação do cinema Jackie Chan, nele são narradas as aventuras de um fictício arqueólogo muito esperto e inteligente chamado Jackie Chan, um especialista em artes marciais, que durante suas pesquisas descobre um escudo com um talismã, que representa os signos do zodíaco chinês e cada um com um poder característico. Também descobre que várias delas estão espalhadas em diversas partes do mundo e caso elas se juntem podem liberar uma grande força maligna, por isso ela é alvo de uma organização criminosa que querem a todo custo se apoderar delas e cabe a Jackie impedir que isso aconteça. Para isso Jackie conta com a ajuda de sua sobrinha aventureira e impulsiva vindo de Hong Kong chamada Jade, Tohru um lutador de sumô que aparece junto aos criminosos, mas a partir da segunda temporada ele começa a aparecer como aprendiz do Tio de Jackie, que possui uma tenda de antiguidades e é também um mago. Os criminosos são comandados por um ganancioso chamado Valmont, líder da Mão Negra, juntamente com Ratso, um grandalhão não muito inteligente e Chow, um sujeito muito esquentado e que luta razoavelmente bem, entre outros.

Três Espiãs Demais, desenho animado centrada nas aventuras de três amigas, Sam, Alex e Clover, que moram em Beverly Hills, Malibu e se associam ao perigoso mundo da espionagem internacional trabalhando para uma agência conhecida pela sigla WOOHP, algo como "Organização Mundial de Proteção Humana", dirigida por Jerry). Mas para o mundo exterior, Sam, Alex e Glover são somente garotas normais se preparando para a Universidade de Malibu. A agência normalmente as envia para todos os lugares do mundo em missões secretas. Sam é uma garota de olhos verdes e tem os

cabelos mais longos das três espiãs e é também a mais inteligente do grupo e às vezes é considerada a líder do grupo. Seu traje de espiã é verde, gosta de arte, matemática e tocar acordeon e possui uma personalidade sarcástica, tolerante e sempre quis ser trapezista. Clover tem os olhos azuis e seu traje de espiã é vermelha. Ela é sempre a mais centrada de todas, materialista, superficial e também a mais divertida do grupo. Sempre quis ser atriz, é vegetariana e alérgica a narcisos. E finalmente Alex, que tem os cabelos pretos e seu traje de espiã é amarelo. Ela é a mais doce das três, é atlética, bom condutora de carros, alérgica a gatos e gosta muito de esportes.

Já o SBT (Sistema Brasileiro de Telecomunicações) dá início a sua programação infantil mais cedo as 07h30min da manhã e encerra às 12h45min com dois programas o primeiro é o Carrossel Animado apresentado pelos palhaços Patati e Patatá, o programa tem como foco principal a exibição dos desenhos animados o mesmo acontece com a segunda atração o Bom Dia e Cia este é apresentado por duas crianças o Priscilla Alcântara, Yudi Tamashiro que contam também com a participação de crianças pela webcam e o telefone. Entre os preferidos das crianças estão o Ben 10 que conta a história de Benjamin Tennyson é um garoto de 10 anos de idade que viu sua vida mudar depois de acampar com sua prima Gwen e seu avô Max nas férias de verão. Lá ele encontrou uma esfera metálica vinda do céu e que dentro abrigava um relógio. O aparelho grudou em seu pulso e logo o garoto descobriu que seu nome era Omnitrix, um objeto que guardava o DNA de 10 espécies alienígenas distintas. O equipamento tem a capacidade de transformar cada usuário em qualquer uma dessas espécies. Cheio de poder, Ben acabou percebendo as novas responsabilidades que adquiriu. E assim passa a ajudar as pessoas e a combater o mal e os seres que decidem atacar a Terra.

A Rede Record transmite aos sábados (das 13:00 às 14:15) o Pica-Pau Livre desenho descrito anteriormente e aos domingos (das 09:00 às 12:00) o programa Record Kids com os desenhos Bíblicos, que contam passagens bíblicas.

Considerações

“O desenho animado traz valores e modelos determinados que serão copiados pela criança, no sentido de afetar e modelar sua conduta” (SALGADO, 2005, p. 8). Desta maneira pode-se observar que a televisão é um fator de grande influencia na vida das crianças, com isso cabe aos pais observar e decidir o que os filhos devem ou

não assistir, envolvendo também a escola para que seja o único local onde os significados contrapostos, quanto à escola que deveria fazer um sistema de reeducação.

Pois a televisão procura ampliar e se associar aos objetos e ações que se fazem presentes no cotidiano, na captura da dinâmica do dia-a-dia, o que facilita a apropriação da mensagem pelo sujeito. Assim fazendo com que as crianças muitas vezes possuam mal comportamento adquirido quando absorvem do desenho apenas os aspectos violentos expostos nos mesmos diante algumas situações e principalmente na escola ou nas brincadeira executadas por eles.

O conhecimento torna-se provisório, dinâmico e flexível, mas necessário para se questionar posições já sedimentadas, positivistas. O conhecimento científico deve não apenas evoluir, mas proporcionar reflexões e críticas para o seu processo de construção de análises mais abrangentes dentro do campo da comunicação.

Não pretendemos com estes estudos impedir a criança de assistir a desenhos mais sim, ajudar os pais e educadores a selecionarem os conteúdos assistidos por elas, tendo em vista que a criança nesta faixa etária não consegue distinguir realidade de imaginação.

REFERÊNCIAS:

ARIES, Philippe. **História social da criança e da família**. São Paulo: Afiliada, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 20 ed. São Paulo: Paz e terra, 2001.

Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE) Disponível em <http://www.ibope.com.br/calandraWeb/BDarquivos/sobre_pesquisas/instituto_pesquisa.html> Acessado em 29/05/2012.

Manual da nova classificação indicativa / organização José Eduardo Romão, Guilherme Canela, Anderson Alarcon. — Brasília: Ministério da Justiça. Secretaria Nacional de Justiça. Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação, 2006. 61p

MENDONÇA, Anna Valeska Procópio de M.; MENDES, Joana D'arc Umbelino e SOUZA, Suellen 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://mail.falnatal.com.br:8080/revista_nova/a3_v2/artigo_8.pdf. Acesso em: 30/03/2012.

PACHECO, Elza Dias. **Televisão, Criança e Imaginário e Educação: Dilemas e Diálogos**. Disponível em <<http://www.nica.ufsc.br/wp-content/uploads/2010/01/Televisao-crianca-imaginario-e-educacao.pdf>> Acessado em 30/03/2012

POUGY, Eliana G.P. **As mensagens da televisão e a reação de seus receptores**. Disponível em <www.redebrasil.tv.br/educacao/artigos/as_mensagens_da_televisao.htm> Acessado em 30/03/2012

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

SOUSA, Josiane. **Teoria Social Cognitiva**. Disponível em > <http://www.artigos.com/artigos/psicologia/teoria-social-gognitiva-1820/artigo/>> Acessado em: 30/03/2012.

SOUZA Paulo César Antonini de. **Bullying escolar: ação e reflexão discentes face ao fenômeno** > Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd134/bullying-escolar-acao-e-reflexao.htm>> Acessado em 30/03/2012.