



As contribuições das animações para a comunicação em crianças da educação infantil

Emanoel Rosa¹
Michael Krause²
Tascieli Feltrin³

Resumo: Este trabalho visou analisar as contribuições de animações infantis na comunicação, durante o ensino infantil. O embasamento teórico esteve pautado em discussões a respeito da compreensão de como as crianças reagem a partir do momento que são apresentadas a conteúdos cinematográficos positivos. Foram realizadas discussões que valorizaram a formação sensível e emocional dos estudantes deste nível de ensino, as maneiras que os desenhos animados chegavam até os alunos e como poderiam ter contribuído na construção do caráter e da personalidade, visando uma futura comunicação com menor índice de ruídos possíveis, e também o papel dos pais, do professor e da sociedade nesse desenvolvimento. A pesquisa teve como objetivo principal, “compreender como as animações podem contribuir para a comunicação na educação infantil”. A fundamentação teórica proporcionou uma leitura mais consciente e clara sobre “A Comunicação na Educação Infantil” e, em especial, na formação psicológica, emocional e cognitiva da criança e foi construída por meio de estudos de diversos autores, tais como: Corsaro (2003), Zerbato (2016) e Anderson (2005). Tratou-se de uma pesquisa de natureza bibliográfica, de caráter exploratório-descritivo. Ao término deste estudo, verifica-se que bons desenhos animados são ferramentas poderosas na educação em todos os seus âmbitos quando bem orientados, seja por pais, professores ou indivíduos com competência para discernir.

Palavras-chave: Pedagogia; Comunicação na Infância; Educação Infantil; animações infantis.

The contributions of the animations in early childhood education children

Abstract: This work aimed to analyze the contributions of children's animations to communication during early childhood education. The theoretical foundation was based on discussions regarding the understanding of how children react when they are presented with positive cinematic content. Discussions were held that valued the sensitive and emotional development of students at this level of education, the ways in which cartoons reached the students, and how they could have contributed to the construction of character and personality, aiming for future communication with a lower level of possible noise, as well as the role of parents, teachers, and society in this development. The primary objective of the research was “to understand how animations can contribute to communication in early childhood education”. The theoretical foundation provided a more conscious and clear understanding of “Communication in Early Childhood Education”, particularly in the psychological, emotional, and cognitive development of children, and was built through studies by various authors, such as Corsaro (2003), Zerbato (2016), and Alderson (2005). This was a bibliographic research of an exploratory-descriptive nature. At the end of this study, it is verified that good cartoons are powerful tools in education in all its areas when well-guided, whether by parents, teachers, or individuals with the ability to discern.

Keywords: Pedagogy; Communication in Childhood; Childhood Education; children's animations.

¹ Graduando em Pedagogia pela Faculdade Antonio Meneghetti (AMF). E-mail: emanoelpr16@gmail.com.

² Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Antonio Meneghetti (AMF). E-mail: michaelpeperes@gmail.com.

³ Doutora em Educação pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Coordenadora do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Antonio Meneghetti (AMF). E-mail: tascielifeltrin@gmail.com.

**Las contribuciones de las animaciones
a la comunicación en niños de la educación infantil**

Resumen: Este trabajo tuvo como objetivo analizar las contribuciones de las animaciones infantiles en la comunicación durante la educación infantil. El fundamento teórico se basó en discusiones sobre la comprensión de cómo los niños reaccionan desde el momento en que se les presentan contenidos cinematográficos positivos. Se realizaron discusiones que valoraron la formación sensible y emocional de los estudiantes de este nivel educativo, las formas en que los dibujos animados llegaban a los alumnos y cómo podrían haber contribuido en la construcción del carácter y la personalidad, con el objetivo de una futura comunicación con el menor índice de interferencias posible, así como también el papel de los padres, del docente y de la sociedad en este desarrollo. La investigación tuvo como objetivo principal “comprender cómo las animaciones pueden contribuir a la comunicación en la educación infantil”. La fundamentación teórica proporcionó una lectura más consciente y clara sobre “La Comunicación en la Educación Infantil” y, en especial, en la formación psicológica, emocional y cognitiva del niño, y se construyó a partir de estudios de diversos autores, tales como: Corsaro (2003), Zerbato (2016) y Alderson (2005). Se trató de una investigación de naturaleza bibliográfica, de carácter exploratorio-descriptivo. Al término de este estudio, se verifica que los buenos dibujos animados son herramientas poderosas en la educación en todos sus ámbitos cuando están bien orientados, ya sea por padres, docentes o personas competentes para discernir.

Palabras clave: Pedagogía; Comunicación en la infancia; Educación infantil; animaciones infantiles.

1 Introdução

Pensar as contribuições das animações para a Comunicação em Crianças da Educação Infantil significa explorar os impactos positivos e negativos das animações infantis no desenvolvimento humano a partir da comunicação de crianças da educação infantil. Propõem-se investigar se as animações podem servir como ferramentas que auxiliam na construção de habilidades comunicativas e emocionais, ao apresentar situações e personagens com os quais as crianças podem se identificar e imitar. Essa imitação, segundo estudiosos como Corsaro (2003), é um processo natural pelo qual as crianças aprendem e constroem sua própria identidade e formas de expressão. Nesse sentido cabe compreender a influência inevitável da mídia nas interações e formação das crianças, o que exige dos educadores uma pedagogia que vá além da sala de aula tradicional. Neste contexto, a pedagogia é concebida em seu sentido original, derivado do grego *paidagogía*, que significa orientar a criança, representando um papel fundamental na mediação dos conteúdos midiáticos.

Este estudo busca compreender as implicações de animações como “Divertidamente” e “Peixonauta” para o desenvolvimento emocional e cognitivo das crianças, sugerindo que esses conteúdos podem auxiliar na formação de habilidades de comunicação mais claras e na

expressão emocional, desde que haja orientação por parte de pais e educadores.

Para dar início ao tratamento do tema é necessário, preliminarmente, entrar em consenso que, por mais que a mídia em geral tenha diversos impactos na sociedade, por vezes mais negativos do que positivos, é impossível, na contemporaneidade, apartar-se dessas repercussões. Desse modo, centrando o foco na influência exercida sobre as crianças que são impactadas pelas influências midiáticas, faz-se fundamental perceber quais são os impactos diretos das animações como ferramenta pedagógica no sentido de influenciar o desenvolvimento da comunicação das crianças. As animações são, nesse contexto, recursos midiáticos produzidos e voltados às crianças, utilizam-se de mecanismos audiovisuais altamente atrativos, que se conectam com facilidade às crianças e a suas formas de compreensão do mundo que os cerca. As animações utilizam recursos visuais, narrativas simples, personagens cativantes e linguagem acessível para transmitir valores, conceitos e conhecimentos de forma lúdica e envolvente.

De acordo com a Teoria Social Cognitiva ou Teoria da Aprendizagem Social⁴ de Albert Bandura, a qual defende que o comportamento humano é modelado pela observação de outros, inclusive através da mídia. Nessa perspectiva de Bandura, o conceito de Animação infantil refere-se de forma mais abrangente a produções audiovisuais criadas especificamente para o público infantil, com o objetivo de entreter, educar e estimular o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.

Animações infantis geralmente exploram temas importantes para o crescimento e aprendizado, como amizade, empatia, resolução de conflitos, reconhecimento e expressão das emoções, além de habilidades sociais e comportamentais. Esse tipo de conteúdo tem uma forte influência sobre o comportamento e a comunicação das crianças, pois utiliza a linguagem visual e verbal para conectar conceitos abstratos ao cotidiano infantil de maneira que facilite a assimilação e a internalização de valores.

É importante salientar que o sentido do termo pedagogia usado neste contexto não é o presente do imaginário comum, de uma relação restrita entre professor e aluno, mas mais antigo e profundo. O significado do termo pedagogia empregado corresponde a sua origem grega, sendo a denominação correta *paidagogía*. Ao realizar uma investigação mais detalhada, através da desconstrução da palavra, contata-se os componentes *paidos*, que se refere à criança, e *agein*, verbo que, na língua portuguesa, assemelham-se a orientar ou conduzir. Fornecida clareza acerca do assunto, conclui-se que tanto o significado quanto a

⁴ Bandura (2008).

função da pedagogia é, de modo sucinto, “orientar a criança”.

Em uma breve revisita à história da Grécia Antiga, observa-se que os primeiros pedagogos, os *paidagogos*, eram escravos de famílias ricas que eram responsáveis por orientar os filhos dessas famílias. Já na contemporaneidade, os pedagogos são profissionais que atuam de maneira humanizada, contando com direitos e legislações que os protegem, embora a função primária siga inalterada. Entretanto, com o avanço da sociedade e da estruturação da família como instituição social, cabe questionar até que ponto a orientação da criança é uma responsabilidade exclusiva do pedagogo? Ou seja, em que medida as animações e outras mídias consumidas pelas crianças também exercem a função de orientá-las e formá-las?

Para tanto, busca-se desenvolver a seguir uma pesquisa de natureza bibliográfica e de caráter exploratório-descritivo, tendo como objeto de pesquisa as animações e suas influências na comunicação de crianças em fase pré-escolar, em que também se aborda a aprendizagem e a formação do comportamento que ultrapassa os limites da sala de aula, enfatizando a importância de contextos diversos para a formação infantil. Para isso, foi realizada uma investigação sobre uma série de fatores sociais e psicológicos significativos no desenvolvimento das crianças, além da influência evidente da produção cinematográfica nesse contexto, considerando também a responsabilidade dos pais e da sociedade na formação e no acompanhamento desse processo. De forma concisa, a pesquisa teve como objetivo questionar e identificar o que é comunicado em animações positivas e de interesse em crianças da educação infantil, tomando como princípio a declaração de Sperber (1974, p. 294): “[...] tanto a realidade como a fala terão que ser pesquisadas. A partir de orientação de pesquisa, seriam examinadas as falas locais, bem como aspectos locais de interesse. E só a partir deste exame é que é possível uma comunicação”.

2 Animação, comunicação e educação

Ao se pensar em comunicação, não é raro associá-la à língua. Mas como pode ser compreendida a língua para que haja a comunicação entre dois indivíduos? Sendo pois a linguagem uma ferramenta central para a troca de ideias, organização mental, abstração e expressão é fundamental que sua aquisição e utilização sejam eficientes. No entanto, a língua, para permitir uma comunicação efetiva entre dois indivíduos, precisa ser compreendida não apenas como um conjunto de regras gramaticais, mas como um sistema de signos e

significados compartilhados culturalmente.

A língua é construída e interpretada de acordo com o contexto e com as experiências de cada pessoa, o que permite a criação de significados comuns. Para que a comunicação ocorra de forma eficaz, é fundamental que ambos os interlocutores tenham acesso e entendimento dessas convenções e variações linguísticas, incluindo aspectos sociais, culturais e emocionais. Assim, a comunicação ultrapassa a estrutura linguística, envolvendo intencionalidade, empatia e compreensão mútua, onde os indivíduos ajustam suas expressões de acordo com o feedback e as reações do interlocutor.

O meio assume um papel essencial no processo de aquisição e desenvolvimento da linguagem, pois nele a criança vai se desenvolver de forma progressiva. Em um ambiente estimulante e facilitador a complexidade da linguagem da criança ou de cada indivíduo se desenvolverá de forma natural respeitando o ritmo individual. (Scopel; Souza; Lemos, 2012, p. 733).

Ou seja, é através da inserção das crianças em meios sociais seguros e adequados, sendo o ambiente escolar e domiciliar os ambientes esperados de maior amparo, que elas manifestaram a comunicação através da língua. Nesse ponto, Chomsky (1971), complementa que a aprendizagem da língua ocorre por meios biológicos e naturais, pois a criança aprende a partir do contato com quem convive em sua rotina diária. E, para além das pessoas, existem os desenhos animados.

A participação das animações infantis na construção da comunicação ocorre pela reprodução do que se é assistido, pois, como destaca Corsaro (2003, p. 50) as crianças aprendem através da imitação e da identificação. Então, nesse processo de construção da personalidade, surge a necessidade de boas animações a auxiliarem para que no futuro a criança venha expressar com clareza suas emoções.

A “verdade” presente nos saberes estabelecidos pela mídia, tecida nas redes simbólicas das quais emergem discursos dos mais variados campos, produz modos de ser que constituem subjetividades. Na medida em que é também construtora e propagadora de imaginários, a mídia serve de referencial para a produção das identidades (Gomes, 2001, p. 194).

Retomando o conceito de determinismo recíproco de Albert Bandura (2008) que propõe o comportamento humano como moldado por uma interação dinâmica e constante entre fatores ambientais, características pessoais e as próprias ações do indivíduo. Esse modelo destaca que as influências entre o ambiente, o sujeito e seu comportamento são recíprocos, ou seja, cada fator afeta e é afetado pelos outros, criando um ciclo de influências

mútuas. Essa visão sugere que o comportamento não pode ser compreendido isoladamente, mas sim no contexto dessa relação contínua entre o sujeito e o ambiente.

a influência relativa que esses três conjuntos de fatores interconectados exercem varia em diferentes indivíduos e sob diferentes circunstâncias. Em determinados casos, as condições ambientais exercem limitações tão poderosas no comportamento que emergem como principais determinantes... em outros casos, os fatores cognitivos servem como principal influência no sistema regulador (Bandura, 2008, p. 46-47).

Além dos fatores cognitivos citados por Bandura (2008), nesta fase do desenvolvimento, ocorre a evolução emocional da criança, esta de fundamental importância à construção da personalidade e dos recursos sociais que um indivíduo irá dispor em seu aprendizado no decorrer da vida também está diretamente relacionado à comunicação, o seu comunicar-se com o mundo, acontece assim que nasce (Winnicott, 1957.). Partindo dessa afirmação, e para que ocorra uma maturação adequada e positiva da comunicação, encontram-se aqui uma animação e uma série animada para servirem de assistência na estruturação de uma comunicabilidade condescendente a um futuro adulto saudável e funcional: Divertidamente e Peixonauta.

3 Divertidamente

As animações da Série “Divertidamente” (2015) e Divertida Mente 2 - Novas Emoções (2024⁵) dirigidas por Pete Docter, apresentam aos espectadores uma representação metafórica dos processos cognitivos e emocionais no cérebro humano, sobretudo no desenvolvimento psicológico durante a infância. A narrativa centraliza-se nas cinco emoções primárias personificadas de uma menina chamada Riley: Alegria, Tristeza, Raiva, Medo e Nojinho, que, comunicando-se entre si, operam em um centro de controle dentro de sua mente, influenciando seu comportamento e decisões.

“Ao pensar em uma formação mais sensível, a dimensão emocional torna-se uma chave que liberta os estudantes da cultura de desencontros e conflitos” (Andrade; Andrade; Leal, 2019, p. 307). É dessa instância que é retomada mais uma vez a importância da evolução emocional por meio da educação emocional, seja dentro da escola ou fora dela, para que as crianças se construam de forma que possam viver em sociedade, usufruindo de uma

⁵ Mais focada na adolescência apresenta quatro novas emoções próprias dessa nova fase do desenvolvimento humano: a Ansiedade, a Inveja, ao Tédio e a Vergonha.

comunicação com menos ruídos possível, ao ponto de se tornarem adultos capazes de tomar decisões que afetam, não só a si, com também o meio em que vivem.

A capacidade dos pais de regular suas próprias emoções e conduta serve como uma referência de autocontrole para seus filhos, promovendo a internalização dessas habilidades autorregulatórias através de processos de aprendizado observacional e interação social, o que reforça a alegação de Corsaro (2003, p. 50).

Nesse ponto, “Divertidamente” torna-se um filme significativo para a educação emocional, promovendo uma compreensão mais profunda das emoções e sua função na vida cotidiana. Além disso, o filme pode ser utilizado para viabilizar discussões sobre saúde mental, desenvolvimento emocional e a importância do equilíbrio emocional na formação da identidade e na adaptação às mudanças. A trama ilustra a importância de todas as emoções, inclusive aquelas tipicamente percebidas como negativas, na adaptação e no crescimento emocional. A interação entre as emoções destaca a complexidade da regulação emocional, especialmente durante os períodos de transição, como a mudança de cidade enfrentada por Riley.

Figura 1 - Animação Divertidamente 2



Fonte: Machado (2024).

A protagonista, representando inúmeras crianças ao redor do mundo, corrobora com a importância de a tristeza ser sentida, em vez de suprimida por outras emoções, e a repercussão do que este sentimento comunica para o indivíduo. Todavia, a observação empírica demonstra discrepância com o esperado, como enfatiza Zerbato (2016, p. 36):

Ao longo dos anos os conceitos de alegria e tristeza passam por várias transformações que se atualizam de acordo com as normas vigentes em cada época e cada cultura. A maneira como a tristeza é vivenciada hoje, por exemplo, é muito diferente de como era encarada no século passado. Eventos que antes eram

considerados como normais e necessários de serem vivenciados, como a experiência do luto, hoje podem ser interpretados como depressão. Algo a ser erradicado e não experienciado.

A animação *Divertidamente* (2015), oferece uma rica contribuição ao desenvolvimento infantil, especialmente no que se refere à compreensão e expressão das emoções. Nesse sentido, elencamos a seguir, alguns pontos positivos da Animação: Auxilia a Educação Emocional pois personifica emoções como Alegria, Tristeza, Raiva, Medo e Nojinho, ajudando as crianças a entenderem que todas as emoções têm um papel importante e são válidas; A animação promove o reconhecimento e aceitação das emoções, auxiliando no desenvolvimento da inteligência emocional e na habilidade de lidar com sentimentos complexos.

Ainda em relação aos pontos positivos, promove a empatia e a resiliência, ao mostrar Riley, a protagonista, enfrentando mudanças e desafios, o filme ensina as crianças sobre empatia e a importância da Tristeza para o crescimento e a resolução de problemas. Isso promove a resiliência, mostrando que momentos difíceis são uma oportunidade de aprendizado e superação; aborda a interação entre as emoções destacando que o equilíbrio entre elas é necessário para o bem-estar. Esse ponto ajuda as crianças a perceber que reprimir certas emoções, como a Tristeza, pode ter efeitos negativos, e que o equilíbrio emocional é uma meta saudável; trabalha a expressão e comunicação emocional, quando incentiva as crianças a comunicarem o que estão sentindo, oferecendo um modelo que normaliza o compartilhamento de emoções com os outros. Isso fortalece habilidades sociais e de comunicação, essenciais para o desenvolvimento de relações saudáveis.

Divertidamente assim oferece uma forma divertida e educativa para que as crianças compreendam e lidem melhor com suas próprias emoções, tornando-se uma ferramenta útil para pais e educadores no desenvolvimento emocional infantil. “Afirmamos, enfim, que a inteligência emocional pode ser alcançada por meio de vivências e esforço individual e coletivo, mas que isso requer, principalmente, persistência” (Rêgo, 2009, p. 150). Conclui-se, então, que referente a responsabilidade do coletivo, quanto mais cedo a escola, família e o estado, desenvolvendo políticas públicas eficazes, adentrarem no processo de educação emocional, contanto que seja de forma a respeitar a criança, a sociedade formará indivíduos capazes de abordarem e resolverem suas questões, de si para consigo e com o outro.

4 Peixonauta

Quanto à série animada “Peixonauta”, pode ser analisada como referência quando se trata da disseminação de conceitos ecológicos. O protagonista, um peixe denominado Peixonauta, veste um traje que permite sua localização em diversos ecossistemas, juntamente de Marina, uma criança humana, e Zico, um macaco, vivenciam diversas aventuras na trama, que promovem conhecimentos relacionados às ciências da natureza, de maneira lúdica e utilizando uma linguagem de fácil acesso para o público infantil.

“Nos últimos anos percebe-se a preocupação mundial em relação às condições que se referem ao meio ambiente, vivencia-se um período de grandes catástrofes naturais e escassez de alguns recursos não renováveis” (Grzebieluka; Kubiak; Schiller, 2014, p. 3883). É utilizando-se dessa certeza, com a narrativa estruturada em torno da resolução de problemas ambientais, abordando temáticas como conservação da biodiversidade, impactos antropogênicos nos ecossistemas e a importância da sustentabilidade, que a série animada Peixonauta continuamente se comunica com o público.

Figura 2 - Animação Peixonauta



Fonte: epgrupo (2022).

Além dos conhecimentos científicos transmitidos pela obra, também vale destacar o aguardado momento pelas crianças em que Peixonauta, com a ajuda dos seus amigos e a participação do público, abre a POP (uma bola mágica que envia pistas para os protagonistas resolverem o presente problema no episódio) por meio de uma dança ritmada, o que, de acordo com Ribeiro e Klunck (2018), trabalha a coordenação motora global e fina por meio do lúdico.

Trazendo conceitos do cotidiano, mas não vinculando-se apenas a ele, é que a série animada desperta curiosidade em quem assiste, principalmente o público da educação infantil. Para Tavares (1995), a criança, enquanto em sala de aula, deve ter livre espaço para falar,

perguntar e questionar, ao mesmo tempo que o educador não deve deixar-se embaraçar-se ou limitar-se dizendo que é uma pergunta difícil de responder.

Porém, quanto ao medo do embaraço, este se faz desnecessário quando a pergunta provém de algum conteúdo dessa animação em específico. Cada episódio segue uma metodologia investigativa que se assemelha ao método científico: os personagens observam fenômenos, formulam hipóteses, realizam experimentos e chegam a conclusões, demonstrando de forma prática a aplicação do pensamento científico.

“Reconhecer as crianças como sujeitos em vez de objetos de pesquisa acarreta aceitar que elas podem ‘falar’ em seu próprio direito e relatar visões e experiências válidas” (Alderson, 2005, p. 423). É partindo desse ponto, de uma curiosidade ainda não satisfeita, mas comunicada, que o professor tem a oportunidade de tornar seus alunos pesquisadores, fazendo-os coautores de seu planejamento. Assim, Dias e Bhering (2004, p. 103) destacam que:

A interação adulto/criança como foco central do planejamento na educação infantil nos alerta para um currículo que valoriza a ação e voz da criança, para o desenvolvimento das habilidades observacionais do professor para que diálogos produtivos com as crianças estejam presentes, e acima de tudo, permite e desencadeia experiências que serão relevantes para todos aqueles envolvidos em uma sala da educação infantil.

Bhering (2003, p. 489) reitera que a comunicação tem de atrair os pais à escola, não servindo-se superficialmente a apenas informá-los sobre a instituição, educadores e os alunos. Ela cumpre, por iniciativa do professor, a imprescindibilidade dos pais possuírem verdadeiro interesse pelos processos de aprendizagem de seus filhos e consequentemente desfrutarem com eles de uma fase deslumbrante da vida.

Contudo, não compete ao corpo social outorgar toda a incumbência ao educador. Cia, Pamplin e Williams (2008, p. 357) frisam que, para que os filhos sintam confiança em sua capacidade acadêmica, os pais deveriam monitorar os deveres de casa e auxiliar apenas quando solicitados. Nesse contexto, o auxílio prestado pelos pais pode alocar-se ao lazer, onde os responsáveis são capazes de introduzir animações, como o Peixonauta.

Com o dever dos professores e dos pais já apontados, convém situar a sociedade nesse cenário. Para isso, Dias e Pinto (2019, p. 449) estabelecem:

A educação é, desde a sua gênese, objetivos e funções, um fenômeno social, estando relacionada ao contexto político, econômico, científico e cultural de uma determinada sociedade. O ato de educar é um processo constante na história de todas as sociedades, não é o mesmo em todos os tempos e lugares, e é, em sua essência,

um processo social. Além disso, educação e sociedade se correlacionam porque a primeira exerce forte influência nas transformações ocorridas no âmago da segunda.

Para encerrar a extensão da discussão propiciada pela animação, salienta-se que as políticas públicas voltadas à educação, de forma interna e externa ao Brasil, devem convergir de modo concreto dentro da pluralidade institucional para que a educação possa encarregar-se de ocupar um lugar de legítima renovação da sociedade (Dias; Érika; Pinto; Fátima, 2019, p. 454).

5 Distinção de animações positivas e negativas

Ao longo da pesquisa realizada, após apontar animações causadoras de impactos positivos na comunicação, levantou-se um questionamento acerca de um debate ainda muito presente na sociedade referente às outras produções: “Filmes, desenhos animados, jogos, o consumo da mídia em geral, podem influenciar as crianças negativamente, como a tendências cleptomaníacas ou violentas?”

A mídia é um termo abrangente e, como objeto de estudo presente são as animações, há uma mitigação relativa às outras produções, tendo como finalidade tratar neste tópico como identificar animações negativas. Apesar de que, em primeira instância, distinguir pareça uma tarefa simples, quase que feita automaticamente, não se configura assim. Declarar que uma animação é negativa ao abordar violência não passa de achismo, bem como leva ao descarte de obras excelentes

De acordo com os princípios da Análise do Comportamento, os eventos presentes em contingências que mantêm comportamentos agressivos envolvem os estímulos na presença dos quais o ato de agredir foi emitido e as consequências que mantêm esse comportamento, como reforços positivos e negativos. Ou seja, o comportamento de agredir é reforçado em determinadas situações, mas não em outras (Batista; Fukahori; Haydu, 2004, p. 93).

A classificação de uma animação como negativa não se caracteriza apenas pela presença de violência, mas sim pela forma como ela é tratada, seja graficamente ou de acordo com o roteiro estabelecido. Um exemplo claro disso é o filme animado *Os Incríveis*, da Pixar, que envolve batalhas e confrontos contra vilões. No entanto, o filme demonstra cuidado em direcionar e justificar tais atos, atribuindo-lhes um propósito dentro da narrativa. Isso reflete diretamente na classificação indicativa da animação, que foi estabelecida como PG (Parental Guidance), sugerindo a necessidade de orientação parental. Essa classificação é geralmente

destinada a crianças a partir dos 7 anos, enfatizando que, embora o conteúdo possa incluir temas complexos ou cenas de ação, ele requer a mediação de um adulto para garantir a compreensão e a adequação ao desenvolvimento emocional e psicológico das crianças.

Entretanto, ao tratar de animações que não se enquadram na classificação livre ou PG, é importante considerar que, na maior parte das situações, a violência é apresentada em um contexto de entretenimento. As pesquisas realizadas por Gomide (2000) e, posteriormente, por Batista, Fukahori e Haydu (2004) utilizaram o filme “Mortal Kombat”, classificado como PG-13, como objeto de estudo para investigar as reações de crianças à violência na mídia. Esses estudos afirmam que a exposição a filmes violentos pode não apenas levar a um aumento nas inclinações agressivas, mas também resultar em atitudes violentas efetivas por parte das crianças. Essa situação difere daquela observada em adultos, cuja personalidade e moral já estão mais bem definidas, permitindo-lhes filtrar com maior eficácia a distinção entre o certo e o errado.

Todavia, existe a fase da adolescência, a qual muitos acreditam que os filmes não impactam tanto quanto às crianças, já que estes estão mais perto da maioridade, assim como existem aqueles que creem que se tem, sim, uma grande influência da mídia no comportamento deste grupo, já que este é um período evidencialmente cheio de mudanças e transformações, seja no físico, no psíquico ou no emocional. É importante ressaltar que, independentemente da crença, a mediação parental e educacional se mostra um método eficaz na modulação das respostas dos adolescentes aos conteúdos midiáticos.

6 Considerações Finais

Este estudo mostrou que as animações infantis, com uma orientação educacional e emocional, exercem um papel fundamental no desenvolvimento comunicativo, social e emocional das crianças em fase de educação infantil. As produções midiáticas abordadas, *Divertidamente* e *Peixonauta*, não são apenas fontes de entretenimento, mas recursos pedagógicos que estimulam habilidades importantes para a construção da identidade, o manejo de emoções e o desenvolvimento de valores.

A animação *Divertidamente*, por exemplo, permite que as crianças explorem o mundo das emoções de uma maneira acessível, ajudando-as a identificar e entender sentimentos como tristeza, alegria, medo e raiva. A personificação das emoções auxilia as crianças a reconhecerem que todas elas possuem um papel importante em nossas vidas, desmistificando

a ideia de que sentimentos como a tristeza devem ser reprimidos. Este aprendizado se torna crucial para a construção de uma inteligência emocional, facilitando o desenvolvimento de uma comunicação emocional mais eficaz e uma adaptação saudável a diferentes contextos e desafios ao longo da vida.

Já a série *Peixonauta*, com sua abordagem voltada para temas ecológicos e investigativos, contribui para que as crianças desenvolvam uma curiosidade natural sobre o mundo e uma conscientização ambiental desde cedo. A narrativa em torno da resolução de problemas, aliada à cooperação entre os personagens, reforça habilidades de trabalho em equipe e resolução de conflitos, que são fundamentais tanto para o desenvolvimento social quanto para a comunicação interpessoal. Esse tipo de conteúdo também permite que os pequenos construam uma relação positiva com o conhecimento científico, integrando valores de respeito à natureza e cidadania.

Outro aspecto abordado pelo estudo é a importância da mediação parental e educativa no consumo de conteúdos midiáticos pelas crianças. Pais e educadores desempenham um papel essencial na interpretação e no uso pedagógico das animações, orientando as crianças a refletirem sobre o que assistem e a aplicarem esses aprendizados em suas vidas cotidianas. A mediação consciente permite que as crianças não apenas absorvam passivamente o conteúdo, mas também internalizem valores e habilidades de forma ativa e crítica, aprimorando o processo de aprendizagem e comunicação.

Com base nos resultados, é possível afirmar que animações infantis bem direcionadas podem ser mais do que simples formas de lazer, transformando-se em um poderoso apoio ao processo educacional. O estudo sugere que a utilização planejada de animações, aliada a uma abordagem pedagógica integrada, é um caminho promissor para enriquecer o desenvolvimento infantil. Nesse sentido, a inserção de conteúdos audiovisuais em práticas pedagógicas e currículos escolares pode ser uma estratégia valiosa para trabalhar aspectos emocionais, comunicativos e sociais das crianças, preparando-as para uma participação mais plena e equilibrada na sociedade.

Em conclusão, animações que promovem valores positivos, como empatia, equilíbrio emocional e curiosidade pelo conhecimento, representam uma forma eficaz de comunicação na educação infantil. Elas desempenham uma função significativa na formação de uma base emocional e social sólida, essencial para que as crianças se tornem adultos conscientes e comunicativos. Para potencializar esses benefícios, recomenda-se que políticas públicas e práticas educacionais integrem a utilização de animações no ensino, sempre com o suporte de

orientações específicas para o uso adequado desse recurso.

As crianças precisam de auxílio externo para terem um entendimento mais claro, não só do mundo ao seu redor, mas também de si mesmas, e este auxílio pode ser encontrado em animações responsáveis que, de fato prezam por “passar uma mensagem” ao público, sem fazer distinção etária, com classificação livre para todos os públicos, como as citadas: *Divertidamente* e *Peixonauta*. Além de carregarem consigo temas reais e relevantes, com suas acessíveis maneiras de diálogo que cabem também para este público, elas conseguem cumprir com este papel de coadjuvantes no aprimoramento do entendimento e do uso da comunicação, não somente verbal, dos pequenos nessa fase tão importante que é a primeira infância. Conclui-se que a integração de conteúdos audiovisuais bem direcionados pode ser uma ferramenta eficaz na educação infantil, contribuindo para uma comunicação mais saudável e facilitando o desenvolvimento de um entendimento mais profundo de emoções e valores essenciais.

Referências

ALDERSON, P. As crianças como pesquisadoras: os efeitos dos direitos de participação sobre a metodologia de pesquisa. **Educação & Sociedade**, v. 26, p. 419-442, 2005.

ANDRADE, G.; DE ANDRADE, G. C.; LEAL, A. L. Educação emocional no ensino infantil: uma perspectiva a partir do lúdico no teatro do oprimido de Augusto Boal. **Revista Educação e Emancipação**, São Luís, v. 12, n. 1, jan./abr. p. 297-316, 2019.

BANDURA, A.; AZZI, R. G.; POLYDORO, S. **Teoria social cognitiva: conceitos básicos**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

BANDURA, A. Teoria da Aprendizagem Social. *In*: BANDURA, A. **Relações de Aprendizagem**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

BATISTA, A. P.; FUKAHORI, L.; HAYDU, V. B. Filme com cenas de violência: efeito sobre o comportamento agressivo de crianças expresso no enredo de uma redação. **Interação em Psicologia**, v. 8, n. 1, p. 86-89, 2004.

BHERING, E. Percepções de pais e professores sobre o envolvimento dos pais na educação infantil e ensino fundamental. **Revista Contrapontos**, v. 3, n. 3, p. 483-510, 2003.

CHOMSKY, N. **Linguagem e pensamento**. Petrópolis: Vozes, 1971.

CIA, F.; PAMPLIN, R. C. O.; WILLIAMS, L. C. A. O impacto do envolvimento parental no desempenho acadêmico de crianças escolares. **Psicologia em Estudo**, v. 13, p. 351-360, 2008.

CORSARO, W. A. **Le culture dei bambini**. Bologna: Editrice il Mulino, 2003.

DIAS, É.; PINTO, F. C. F. **Educação e sociedade. Ensaio: Avaliação e políticas públicas em educação**, v. 27, p. 449-454, 2019.

DIAS, J.; BHERING, E. A interação adulto-crianças: foco central do planejamento na educação infantil. **Revista Contrapontos**, v. 4, n. 1, p. 91-104, 2004.

GOMES, P. B. M. B. Mídia, imaginário de consumo e educação. **Educação & sociedade**, v. 22, p. 191-207, 2001.

GOMIDE, P. I. C. A influência de filmes violentos em comportamento agressivo de crianças e adolescentes. **Psicologia: reflexão e Crítica**, v. 13, p. 127-141, 2000.

GRZEBIELUKA, D.; KUBIAK, I.; SCHILLER, A. M. Educação Ambiental: A importância deste debate na Educação Infantil. **Revista Monografias Ambientais-REMOA**, v. 13, n. 5, p. 3881-3906, 2014.

MACHADO, S. Quando Divertida Mente 2 sai no Disney+? Veja previsão de estreia. *In: Techtudo*. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/guia/2024/06/quando-divertida-mente-2-sai-no-disney-veja-previsao-de-estreia-streaming.ghml>.

PEIXONAUTA chega no ZooMoo Kids para solucionar os mistérios do Parque das Árvores Felizes junto de seus amigos. *In: epgrupo*. 2022. Disponível em: <https://epgrupo.com.br/peixonauta-chega-no-zoomoo-kids-para-solucionar-os-misterios-do-parque-das-arvores-felizes-junto-de-seus-amigos/>.

RÊGO, C. C. A. B.; ROCHA, N. M. F. Avaliando a educação emocional: subsídios para um repensar da sala de aula. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, v. 17, n. 62, p. 135-152, 2009.

SCOPEL, R. R.; SOUZA, V. C.; LEMOS, S. M. A. A influência do ambiente familiar e escolar na aquisição e no desenvolvimento da linguagem: revisão de literatura. **Revista CEFAC**, v. 14, p. 732-741, 2012.

SPERBER, S. F. Dos ruídos na comunicação. **ALFA: Revista de Linguística**, São Paulo, v. 20, p. 287-294, [1974] 2001.

TAVARES, C. F. O respeito à curiosidade infantil. **Comunicação & Educação**, n. 4, p. 112-114, 1995.

WINNICOTT. **A Criança e o seu Mundo**. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 1977.

ZERBATO, B. P. **Divertidamente: Um olhar analítico**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação em Psicologia) – Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2016.