



FACULDADE DE EDUCAÇÃO E MEIO AMBIENTE

SIMONE REGINA DA SILVA SANTOS

**A INFLUÊNCIA DOS DESENHOS ANIMADOS NA
CONSTRUÇÃO DA SUBJETIVIDADE INFANTIL**

ARIQUEMES-RO
2017

Simone Regina da Silva Santos

**A INFLUÊNCIA DOS DESENHOS ANIMADOS NA
CONSTRUÇÃO DA SUBJETIVIDADE INFANTIL**

Monografia apresentada ao curso de Graduação em Psicologia da Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA, como requisito parcial a obtenção do título de bacharelado em Psicologia.

Prof. Orientador: Dr. Roberson Geovani Casarin.

Ariquemes-RO
2017

Simone Regina da Silva Santos

**A INFLUÊNCIA DOS DESENHOS ANIMADOS NA
CONSTRUÇÃO DA SUBJETIVIDADE INFANTIL**

Monografia apresentada ao curso de Graduação em Psicologia da Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA, como requisito parcial a obtenção do título de bacharelado em Psicologia.

Prof. Orientador: Dr. Roberson Geovani Casarin.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Orientador Dr. Roberson Geovani Casarin.
Faculdade de Educação e Meio Ambiente - FAEMA

Prof. Me. Carla Patricia Rambo Matheus
Faculdade de Educação e Meio Ambiente - FAEMA

Psicóloga Salohana Oliveira Silva
Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA

Ariquemes, 13 de novembro de 2017

AGRADECIMENTOS

A minha família, base de tudo em especial a minha filha que me motiva a continuar sempre, pela admiração transmitida a me ver estudando e compartilhando saberes ao perceber seu interesse, me fez perceber quanto minhas ações e decisões afetam sua vida.

Aos professores que fizeram parte desse período da minha vida, o meu aplauso em especial vai para a coordenadora, supervisora e nome de turma Me. Carla Patricia Rambo, que me inspira como profissional, e como pessoa, obrigada pelo seu olhar doce que acolhe pela sua voz suave que muitas das vezes é tudo que precisamos, e até por aquele olhar quando erramos que não precisa nem palavras, já entendemos. Obrigada por ter ajudado a organizar para que eu conseguisse a formação nesse ano.

Ao meu orientador, Dr. Roberson Geovani Casarin, pelo apoio, acompanhamento e orientação pelas suas correções e paciência.

A nossa madrinha da turma e Me. Eliane Azevedo, a qual admiro muito pela sua ética, verdades e dedicação para que pudéssemos nos tornar profissionais éticos, críticos e responsáveis.

A professora Me. Ana Claudia Yamashiro Arantes quem aprendi a admirar e respeitar, pois nos ensinou que devemos procurar novos conhecimentos e alargar os horizontes.

A todos vocês professores que formam o equilíbrio perfeito cada um com sua personalidade e didática.

A todos muito obrigada!

A Deus, por ser minha fortaleza nos momentos difíceis.

A minha família, que amo tanto que meu deu suporte ao longo dessa caminhada.

A meu esposo, que me deu força para continuar diante de cada dificuldade e por ter facilitado essa jornada.

Não há imagens como representações visuais que não tenham surgido de imagens na mente daqueles que as produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem no mundo concreto dos objetos visuais.

(SANTAELLA, L.; NOTH, W., 1998).

RESUMO

O presente trabalho tem o objetivo de fomentar e proporcionar reflexões teórico-conceituais, no que diz respeito à influência dos desenhos animados na construção da subjetividade infantil. Pretende-se discutir e refletir, sobre as relações existentes entre os conteúdos, mais especificamente o meio de comunicação audiovisual em se tratando do mundo infantil, suas fantasias, emoções, bem como se busca compreender a possibilidade de interferência deste no cotidiano da criança. O trabalho apresenta a contextualização histórica e evolução dos desenhos televisivos, de forma a garantir e possibilitar melhor percepção e aprofundamento sobre o tema estudado. Importa apresentar, o conceito de que a televisão, bem como os desenhos animados tem sido apresentados como uma possibilidade de entreter, além de contribuir para que os adultos sintam-se em condições de executar suas atividades sem a interferência da criança. Entretanto, a de se conceber que a criança tem seu desenvolvimento emocional, social e intelectual alienado às cenas e programações vivenciadas. Para realizar esse estudo foram realizadas revisões bibliográficas em livros e artigos digitais, com tendência a levantar reflexões que evidenciam como ocorre a formação da subjetividade, bem como se os programas de TV podem interferir nesse processo. Por meio dessa pesquisa fica evidente, a influência dos desenhos animados na construção da subjetividade infantil no mais variados aspectos como: imaginação, pensamentos, valores, comportamento padronização de costumes, brincadeiras e imitação. Sendo importante uma supervisão criteriosa por parte do adulto em relação do que as crianças andam assistindo.

Palavras-chave: Desenhos Animados, Subjetividade, Influência.

ABSTRACT

The present research has the objective to foment and provide theoretical-conceptual reflections, with respect to the influence of cartoons in the construction of the infantile subjectivity. It is intended to discuss and to reflect on the existing relations between the contents, more specifically the means of audio-visual communication in the children's world, their fantasies and emotions, as well as seeking to understand the possibility of their interference in the daily life of the child. The work presents the historical contextualization and evolution of the television cartoons, so as to guarantee and enable better perception and attitudes on the subject studied. It is important to present the concept that television as well as cartoons has been presented as a possibility to entertain; in addition to contributing to that adults feel themselves in a position to perform their activities without the Child's interference. However, to conceive that the child has its emotional, social and intellectual development alienated to the scenes and programs lived. To carry out this study it was carried out bibliographical reviews in books and digital articles, with a tendency to raise reflections that show how the formation of the subjectivity, as well as whether TV programs can interfere in this process. Through this research is evident, the influence of cartoons in the construction of child subjectivity in the most varied aspects such as: imagination, thoughts, values, standard behavior of customs, jokes and imitation. Careful supervision by the adult in relation to what the children are watching is important.

Keywords: Cartoons, Subjectivity, Child Behavior, Influence.

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	9
2	OBJETIVOS	11
2.1	OBJETIVO GERAL.....	11
2.2	OBJETIVOS ESPECIFICOS	11
3	METODOLOGIA	13
4	REVISÃO DE LITERATURA	14
4.1	A CONSTRUÇÃO DA SUBJETIVIDADE INFANTIL.....	14
4.1.1	Construção da subjetividade sobre a ótica fenomenológica existencial	14
4.1.2	A construção da subjetividade segundo Carl Rogers	16
4.1.3	Rogers e seus levantes teóricos no campo da experiência	17
4.1.4	O campo do conhecimento segundo observações de Rogers	21
4.1.5	Princípios de aprendizagem em Carl Rogers	22
4.2	UM BREVE HISTÓRICO DOS DESENHOS ANIMADOS	25
4.3	PERSONAGENS ANIMADOS, REPRESENTAÇÃO NA INFÂNCIA E VALORES SOCIAIS EXIBIDOS NOS DESENHOS.....	28
4.4	EXEMPLOS DA INFLUÊNCIA DOS DESENHOS ANIMADOS NO COMPORTAMENTO INFANTIL	33
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
	REFERÊNCIAS.....	37
	ANEXO.....	41

INTRODUÇÃO

Pretende-se através desta pesquisa discutir e fomentar as relações, bem como a interação e a possível da influência entre os conteúdos audiovisuais, em especial a mídia televisiva e os desenhos animados no que diz respeito ao imaginário infantil, considerando a presença constante dessas mídias no cotidiano da criança.

Aborda também sobre a concepção de infância e o brincar, no intuito de compreender como os desenhos animados auxiliam na compreensão e na reinvenção da realidade através do mundo da fantasia.

Segundo Moura; Leal; Padilha (2012), o desenho animado é desenvolvido para que aconteça uma identificação onde são utilizadas técnicas lúdicas para mergulhar no universo infantil sendo de fácil compreensão.

A televisão exerce grande fascínio, por trabalhar com o imaginário e com fantasias das crianças, e tem a finalidade de prender a atenção. Seguindo esse raciocínio Moura; Leal; Padilha, destacam Pacheco (2005 p. 1), “TV condiciona a rotina das crianças e de seus familiares”, ela faz parte da rotina da família está presente em todos os momentos, na hora das refeições, servindo como babá-eletrônica, e ficando a maior parte do tempo ligada, exercendo grande influência, seja pelo caráter informativo, de entretenimento e no imaginário das crianças que é externalizado em forma de brincadeiras, o que foi visualizado por elas.

De acordo Moura; Leal; Padilha (2012), a televisão consegue exercer enorme influência sobre a criança podem ser observados dois pontos importantes: sendo o primeiro o poder de influência na concentração das crianças, pois ficam profundamente concentradas e não conseguem sair de frente da televisão até que termine a programação, mantendo uma relação de dependência com a mesma e, o segundo ponto, ao chegar ao fim do desenho animado, a criança geralmente tende a reproduzir o que foi assistido, a exemplo cenas de lutas corporais.

Estudos sobre a influência dos desenhos animados e de seus possíveis efeitos no comportamento infantil vêm sendo aprimorados há muito tempo. Como se pode perceber através da pesquisa Kunkel (2007), onde mostra que de 1950 e 1960 já existia uma preocupação da influência nociva da mídia na criança, o estudo evidencia o impacto da violência na mídia, dividindo os em três categorias, sendo

que na primeira apresentou atitudes e comportamentos agressivos; já na segunda, falta de sensibilidade diante da violência; e como terceira apresenta o medo ou exagero de sofrerem violência. Mesmo que os fatores descritos por Kunkel (2007), sejam apresentados com outros agravantes, considera-se o primeiro fator citado como responsável pelo aumento da propensão de comportamentos violentos se tornando um problema central na saúde pública relacionado a violência televisiva.

Baseando-se em evidências do NTVS *National Television Violence Study* (1994) e pesquisas relacionadas Kunkel (2007), a televisão não mostra a realidade nem as consequências, a dor e o sofrimento não faz parte da maioria das cenas violentas, apenas em um terço delas apresentam algo mais realista, e na maioria dos casos de forma glamourizada, mostrando a violência de forma atraente, justificável e sem demonstração de remorso ou crítica pelo comportamento agressivo.

Faz-se necessário ressaltar, a importância da pesquisa, uma vez que a mesma permeou sob a ótica de estudos no âmbito da Psicologia Humanista e não especificamente feito sob o prisma da Abordagem Centrada na Pessoa. Diante de tal percepção, discute-se que o trabalho trará significativas contribuições no campo do conhecimento, bem como possibilitará compreensão e reflexão infinda no que diz respeito à formação da subjetividade infantil, e como os desenhos animados podem interferir nessa formação.

Percebe-se que a televisão ainda é alvo de grandes discussões e conceitos controversos ou situações, que postula, com grande carência de entendimento e considerações, que possam legitimar um estudo que venha a validar a influência que essa mídia exerce em relação ao imaginário e formação intelectual das pessoas em especial das crianças.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Verificar a influência dos desenhos animados e seus possíveis efeitos na construção da subjetividade infantil.

2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Verificar o efeito de cenas violentas no meio de comunicação audiovisual sobre as relações existentes;
2. Analisar qual o comportamento gerado a partir dos desenhos visualizados;
3. Averiguar a possibilidade de interferência no cotidiano da criança.

3 METODOLOGIA

Considera-se que metodologia se relaciona estritamente do caminho a ser percorrido, bem como ainda pode se considerar como prática exercida para que se obtenha algum resultado do que se pretende entender através da pesquisa, em outras palavras, método certamente é uma forma de selecionar técnicas e a forma de avaliar alternativas para ação científica.

A presente pesquisa tem cunho bibliográfico e permeou pela busca de dados, de forma absoluta e sem quaisquer juízos de valores e, sobretudo aprofundar os valores levantados.

Os descritores que possibilitaram a busca por teorias e conceitos, bem como contribuíram para validaram e fundamentaram o trabalho foram: desenho infantil, subjetividade e comportamento infantil. Discorre-se que a presente pesquisa começou em março de 2017, tendo sua finalização em outubro do respectivo ano. Na elaboração da pesquisa utilizou-se de obras vinculadas ao tema. Com o intuito de fundamentar e validar o discurso. Entendeu-se com pertinente e necessário a leitura de livros, artigos encontrados no banco de dados do *SciELO*, Google Acadêmico e Pubmed, revistas também disponíveis *online*, monografia, dissertações de mestrado encontradas no *SciELO online*. Para a presente pesquisa utilizou-se de um critério de inclusão e exclusão no que concerne a pesquisa sobre o tema. Buscando assim, fundamentação em livros clássicos, teses, monografias, dissertações, revistas, artigos correspondentes, materiais publicados a partir 1942 até 2011.

4 REVISÃO DE LITERATURA

4.1 A CONSTRUÇÃO DA SUBJETIVIDADE INFANTIL

4.1.1 Construção da subjetividade sobre a ótica fenomenológica existencial

Na sociedade contemporânea passa-se por um período de grandes transformações. Nas últimas décadas percebe-se o avanço das tecnologias, conectando pessoas do mundo inteiro e facilitando o acesso rápido às informações quase que em tempo real provocando mudanças nas relações. Todas essas transformações são refletidas nas crianças em sua forma de brincar e interpretar o mundo, tendo em vista que no desenvolvimento infantil esta é uma forma de linguagem e expressão dos seus sentimentos, uma elaboração de suas vivências. (NUNES& PEDROSO, 2002).

No brincar, a criança exerce a sua autonomia, assimila novas regras e padrões, explora o mundo e suas vivências, ela vai assimilando todo conhecimento gradativamente como se fosse um pequeno ensaio do seu futuro eu, ou seja, as brincadeiras são mais do que uma diversão, são momentos de aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento em diversas áreas. (FIGUEREDO, 2004).

A recreação infantil passou por várias transformações ao longo dos anos, aliada às mudanças sociais e econômicas e conseqüentemente mudando a percepção de ser criança e de suas brincadeiras, ficando evidente que, na medida em que a humanidade evolui, o brincar se constitui como um processo de aprendizagem e descobertas vivenciadas. (FIGUEIREDO, 2004).

Independentemente da classe social, da cultura ou da época, a brincadeira está presente na vida das crianças. Porém, atualmente essa atividade vem sendo substituída pelas novas tecnologias, com grande destaque para a televisão e a internet, onde a criança passa boa parte do tempo assistindo desenhos animados, como uma forma de preencher o período em que ficam em casa. (FIGUEIREDO, 2004).

A partir deste panorama, fica evidente que a recreação está interligada com a evolução social e a forma como a criança internaliza os conhecimentos experienciados, que irá influenciar na construção da sua subjetividade.

Sabe-se, que as crianças estão na fase de desenvolvimento em processo de construção do *self*. Sendo que psicologia conceitua dois tipos de *self* que diverge um do outro, o *self* como indivíduo, sendo referindo com um atributo, ou seja, avaliações, atitudes e sentimentos em relação a si. E traz também o *self sujeito* ou *agente*, que é, o “eu” sem qualidades substantivas. Sendo assim no campo fonológico refere-se às experiências vivenciadas na sua totalidade, que determina o comportamento, no qual o indivíduo vivencia como parte de si. Sendo que, o *self* como objeto, é a experiência própria e o *self* como processo, é o que determina o comportamento do indivíduo (ERTHAL 1986).

Na experiência que o indivíduo reconhece como suas, existem aquelas que se destacam e que o caracterizam denominadas estáveis, que o indivíduo diferenciou como características próprias, sendo nomeadas de autoconceito ou autoimagem. (SNYGG; COMBS 1949). No que concerne o desenvolvimento psicológico na construção do *self* diante do mundo, de uma criança recém-nascida que por sinal ainda não tem consciência do seu eu e que não consegue fazer essa diferenciação, no processo de identidade passa primeiramente pelo eu-corporal, pelas sensações produzidas por ele por objetos e pessoas. São as sensações e os movimentos que vão dar a consciência do eu, pois as experiências no mundo vão se integrando gradativamente na imagem do eu.

Segundo Head Schilder, (1950), o esquema corporal possibilita o conhecimento das imagens corpóreas que estão interligadas nas emoções e ações. Nesse mesmo sentido James (1942) conceitua que, além das sessões físicas as sessões psicológicas são as mais importantes. O sentimento das ações, através delas a criança mostra o que consegue realizar, ou não, demonstrando que as duas imagens do eu físico e do eu psíquico, são fenômenos sociais. Percebe-se então que a ação vem antes da formação do eu, mas proporcionando sua estruturação, ou seja, o eu social da criança se constitui através das relações com as pessoas, principalmente com os adultos ao seu redor.

Nesse sentido, Erthal (1986) relata que é justamente nesta dinâmica que surge a relação de amor, ódio, segurança ou insegurança, de dependência do outro, que forma a identificação externa, e assim gradativamente se elabora o autoconceito

ou autoimagem, sendo um fator importante no desenvolvimento do *self*, pois ele que permite o indivíduo coordene sua conduta no meio em que vive. Em contrapartida, o autoconceito é responsável por organizar as sensações, ideias e impressões presentes na consciência.

Ainda de acordo com Erthal (1986), o conceito formado de si influenciará o modo de comportar do indivíduo, e o que foi apropriado por ele determinará seus hábitos, crenças, habilidades e valores, que serão de acordo com suas percepções. As definições a respeito de si vão se integrando e constituindo um ser humano único, nomeado por ele mesmo de eu, que dará sentido à realidade.

Na a formação da imagem além das interpretações de quem o eu é, está presente também o que o eu gostaria ser. A auto idealização dá ao indivíduo uma sensação de ser superior a outra pessoa. A imagem idealizada é resultado do acúmulo de aprendizagens no qual o indivíduo focalizou sua atenção, a partir de suas necessidades, que são interpretadas pela função do autoconceito. O *self* seleciona as percepções de acordo com os valores adotados por ele, e assim o organismo reage de acordo com que julga verdadeiro para si (ERTHAL 1986).

4.1.2 A construção da subjetividade segundo Carl Rogers

Torna-se necessário discutir, que Rogers (1902-1987) postulou-se como psicólogo clínico e psicoterapeuta norte americano de grande significado, exercendo a docência atuando ainda na área de aconselhamento.

A teoria de Rogers alavanca uma inovação na abordagem terapêutica e pessoal e traz novas discussões que rompem definitivamente com psicanálise, e com o pensamento behaviorista posto que coloca em alterações as técnicas, as metodologias defendidas e trabalhadas nesse seguimento. O autor compreendia que a teoria de Skinner 1904-1990, propunha o condicionamento a manipulação, além de ver no homem um ser mecânico.

Rogers trabalhou e validou suas pesquisas e observações no contexto clínico, procurando de maneira sólida e palpável fortalecer e conceber sua teoria. Como ponto inicial Rogers intitula a Psicologia Não-diretiva ou aconselhamento Não-diretivo. Sequencialmente denomina-a como Terapia Centrada no Cliente e finalmente Abordagem Centrada na Pessoa, que em sua concepção particular é a qualificação mais apropriada à sua teoria.

Então, a ACP se fixa na corrente humanística da psicologia com a finalidade de originar uma nova visão acerca do que o ser humano. (ROGERS,1951).

Observa-se, que para o autor, a criança tem em si um sistema inato de motivação, sua teoria centra-se na necessidade e na importância da dinâmica vivencial que o indivíduo deve estabelecer consigo e com o outro.

Rogers (1951) pontuou algumas observações no qual define que é verdadeiramente importante ao sujeito e suas concepções de mundo. Enfatiza, que as sensações e percepções são situações que só podem chegar à consciência a partir que a mesma seja evidenciada como foco, ou seja, quando o indivíduo demonstre sua atenção.

O campo fenomenal ou também denominado campo da experiência é uma condição da consciência individual, pode esta corresponder ou não à realidade objetiva. Segundo as concepções de Rogers “as palavras e os símbolos estão para a realidade na mesma relação em que um mapa para o território que o represente [...] Vivemos num “mapa” de percepções que nunca é a própria realidade”. Rogers (1951) citado em (FADIMAN & FRAGER, 1986, p. 226).

4.1.3 Rogers e seus levantes teóricos no campo da experiência

É importante enfatizar que Rogers, (1977) por meio de suas experiências clínicas e acadêmicas concebeu o *self*, também conhecido como autoconceito, sendo o campo da consciência que garante a noção do Eu, ou seja, não é nem inerte ou imutável.

Para ele, o *self* é uma amostragem do contexto experiencial que trabalha no sentido de observar e garantir que possíveis reorganizações mentais sejam possibilitadas. Diante de tais levantes, percebe-se que o *self* versa sob um processo constante de reorganização da mente, uma vez que o indivíduo perpassa por mudanças, ou seja, há, impreterivelmente um contínuo processo de reconhecimento e possibilidade de resignificar-se. Vendo o indivíduo como uma estrutura, ou seja, um conjunto estruturado e modificável de percepções pertencentes ao próprio ser humano, pode-se perceber essas percepções nas:

...características, atributos, qualidades e defeitos, capacidades e limites, valores e relações que o indivíduo reconhece como descritivos de si mesmo e que percebe constituindo sua identidade. Esta estrutura perceptual faz

parte, evidentemente – e parte central – da estrutura perceptual total que engloba todas as experiências do indivíduo em cada momento de sua existência (ROGERS, 1977, p. 44).

Entende-se então, que na teoria humanista o *self* pode ser engendrado de forma a representar uma condição consciente e reflexiva de si, posto que em sua teoria difunde que esse campo além de possuir ele fornece significados possibilitando a pessoa identificar-se e perceber a realidade que o rodeia.

Nota-se, portanto que Rogers (1977), elenca que as experiências são necessariamente as vivências que se passam no organismo em um determinado momento, sendo que as mesmas precisam estar potencialmente disponíveis à consciência. Discute-se, que o conhecimento e suas possíveis bases experienciais são únicos para cada indivíduo, trata-se de uma realidade única.

Compreende-se através de Rogers, (1977) que tal realidade implica na restrição da percepção consciente momentânea que se faz presente. Assim, a pessoa está sempre aberta aos sentimentos, e torna-se capaz de viver mais completamente a experiência de seu organismo, ao passo que também não impede que a mesma venha alcançar a consciência.

A teoria humanista, ainda postula-se sobre o *self* ideal que é "o conjunto das características que o indivíduo mais gostaria de poder reclamar como descritivas de si mesmo". Rogers (1959) citado em (FADIMAN & FRAGER, 1986, p. 227) destacam que a teoria ora abordada também pode ser concebida como um conjunto de características que o indivíduo gostaria de ter. Ainda segundo (FADIMAN & FRAGER, 1986, p. 227) pode-se dizer que esse comportamento é certamente um indicador de desconforto, insatisfação e dificuldades neuróticas, tende ainda a ser um significativo obstáculo para o desenvolvimento pessoal.

Importa ainda elencar, que a aceitação de si mesmo é um sinal de saúde mental. Ainda, aceitar-se como de fato é não implica em resignação. O *self* ideal vincula-se ao que o ser humano deve ser diante da sociedade e em detrimento dos julgamentos preestabelecidos por ela.

Segundo Rogers (1977) o *self* ideal é impreterivelmente como a sociedade gostaria que o sujeito se comportasse, como seria pertinente, plausível, aplaudido e bem aceito o comportamento de cada um em relação à sociedade.

Assim, logo se nota que o *self* ideal trata-se do autoconceito almejado, uma estrutura mental e emocional desejada pelo indivíduo, pode ainda ser compreendido

como uma estrutura móvel e variável, que em todo e qualquer tempo está sendo ressignificada. É um campo significativamente importante, posto que retrata o sujeito naquilo que ele não é, mas gostaria de ser.

Importa discutir, que através da ACP Rogers (1977) também elaborou o que denominou de congruência, que trata da conveniência, coerência, ou seja, quando a pessoa vive essa situação, ela de fato demonstra o que está ocorrendo. Assim, há sempre uma significativa semelhança entre o que se sente àquilo que está de fato pensando e sentindo.

Rogers (1977) ainda discutiu outro termo a incongruência, que segundo ele trata da falta de harmonia, conformidade ou consenso, ou seja, nesse caso especificamente há um comportamento antagônico ao discurso, em outras palavras, a pessoa pensa age de forma diferente ao que pensa ou defende. A incongruência pode ser percebida no indivíduo que não consegue tomar decisões ou que não sabe o que quer, ela aparece na incapacidade de escolher entre os estímulos dos quais o sujeito é exposto.

De acordo com os conceitos de Rogers (1977) o sujeito pode construir uma autoimagem. Como exemplo pode-se observar que é possível que um indivíduo conceitue que todos o amam pelo simples fato de que ele os ame. Ainda concebe que tal conceito aponta que essa construção da própria imagem pode ser positiva, quando há empenho e observação do indivíduo em estar sempre crescendo, evoluindo, aprimorando-se para atingir seus objetivos. Por outro lado, pode também trazer ao sujeito uma condição de estar abaixo do outro, sentindo-se inferior ao demais.

Segundo Rogers, essa autoimagem é influenciada e formada a partir das experiências pessoais. "Ser este processo em si mesmo é elevar ao máximo a capacidade de transformação e de crescimento" (ROGERS, 1977, p.59).

No que diz respeito à autoeficiência (ROGERS 1977), permite tratar expressamente de uma autoavaliação atrelada às próprias capacidades intelectuais, emocionais e cognitivas. Esse conceito pauta-se primeiro na condição em que os indivíduos tendem a agregar desafios, mesmo tendo dúvidas em relação a suas próprias competências e habilidades, acreditam que desafios são importantes, uma vez que vão além de sua capacidade e podem contribuir com quebra de paradigmas.

Importa salientar que Rogers (1969), ainda descreveu que o sujeito tem tendência a autojustificativa, ou seja, não assume seus erros, e busca sempre alguma desculpa para encobri-los, sempre está envolvido em discussões, atribuindo assim, a culpa a terceiros nunca a si mesmo, muito menos assume seus deslizes ou mesmo sua falta de capacidade.

Rogers (1969) indica que em cada indivíduo há um impulso intrínseco para conceituar a competência e a capacidade, além de apontar o quanto cada um está apto biologicamente à autoatualização. Essa teoria sugere como exemplo, a competência da semente que sempre traz a condição de brotar e ser uma grande árvore.

É importante ressaltar que tais competências, capacidades e forças não têm por si só a condição de superar todos os obstáculos que necessariamente vierem a surgir, todas essas habilidades apontadas acima, podem ser abafadas, suprimidas ou desvirtuadas em detrimento das próprias concepções pessoais.

Conceitua-se que a tendência de autoatualização é uma das significativas importantes da teoria humanista presente no ser humano que permite o amadurecimento a reestruturação do organismo, ou seja, ela é um:

...impulso que é evidente em toda vida humana e orgânica - expandir-se, estender-se, tornar-se autônomo, desenvolver-se, amadurecer - a tendência a expressar e ativar todas as capacidades do organismo na medida em que tal ativação valoriza o organismo ou o *self* (ROGERS, 1969, p. 35).

No que diz respeito aos relacionamentos sociais, Rogers (1969) difunde que essa relação é imprescindível e certamente contribui para capacitação do indivíduo, posto que tende a favorecer seu desenvolvimento, além de possibilitar que o mesmo venha a encontrar seu *self* real.

Segundo o autor é através do relacionamento com outras pessoas que cada ser se torna capaz de identificar a sua personalidade.

Enfatiza ainda, que esta estabilidade se fundamenta na expressa dedicação e compromisso, na comunicação e expressão dos sentimentos, além do que, se torna importante que cada sujeito tenha seu próprio *self*.

Para Rogers (1969) as emoções estão certamente vinculadas ao equilíbrio. Nesse caso é importante ter consciência de suas emoções e como são ou não expressas. Diante dessa percepção, quando um indivíduo rejeita, encobre ou

esconde seu sentimento à própria consciência, sua percepção inevitavelmente de alguma maneira sofrerá distorção.

Rogers (1969) também elaborou uma teoria vinculada ao desenvolvimento do intelecto, de acordo com sua concepção a mente, ou inteligência não deve ser separada das demais funções do ser humano, pode ser utilizado integrando-o as experiências, de modo permanente, ou seja, o autor não segrega essa função das demais do corpo, outrossim, há de se perceber uma valorização, vez que este pode ser utilizado de modo permanente na assimilação de experiências.

Salienta que, o intelecto ou raciocínio é o que possibilita o indivíduo a uma tomada de consciência mais congruente, quando se utiliza sem que o mesmo seja forçado, quando o mesmo tem a possibilidade de trabalhar de forma livre sem pressão.

Assim, para Rogers (1969), quando o indivíduo determina o que fazer de modo que somente aceite o apoio de outras pessoas tende a obter melhores resultados em suas escolhas, em relação àquelas que deixam os outros decidirem por ela.

Diante do exposto compreende-se, que para Rogers, o intelecto é certamente uma ferramenta de significativa importância para conceber e possibilitar a integração das experiências já concebidas.

4.1.4 O campo do conhecimento segundo observações de Rogers

A *priori* salienta sobre o conhecimento subjetivo, que na opinião do autor, é esse conhecimento que frequentemente rege ações do ser humano. Para ele, trata-se de um tipo de intuição, em outras palavras vincula-se a um conhecimento sem produção e embasamento científico.

Para Rogers (1969) esse conhecimento tem sua significância e precisa ser compreendido como importante no contexto humano, o conhecimento objetivo, pauta-se nas referências, o autor conceitua a importância das tentativas de entender a experiência de outra pessoa através do conhecimento objetivo.

Rogers (1969), concebendo o conhecimento fenomenológico salienta que a essência da ACP impreterivelmente centra-se no intuito de adentrar no mundo subjetivo, ou seja, submergir no mundo particular de uma pessoa intuindo entender

a experiência que o indivíduo tenha, e de que forma ela foi experienciada pelo organismo.

Diante de tais informações acerca do autor fica evidente que suas ideias foram revolucionárias no campo da terapia. Para Rogers, o indivíduo é formado por: mente, corpo, sentimento e intelecto. Esses elementos devem ser percebidos como partes integrantes do mesmo ser, sendo as mesmas inseparáveis.

4.1.5 Princípios de aprendizagem em Carl Rogers

Na presente pesquisa percebe como significativo e pertinente o que foi elaborado por Rogers (1969), bem como descrevê-lo para que seja possível a compreensão do autor, no que diz respeito à formação intelectual, cognitiva e emocional do sujeito. Busca-se discorrer e elencar as proposições do mesmo a fim de evidenciar a importância de suas pesquisas para a percepção do ser humano enquanto subjetivo e individual.

No intuito de dissertar sobre os levantes humanistas, discorre-se, portanto, sobre os princípios da aprendizagem discutidos e fomentados por ele. Abordou-se ainda que o ser humano é dotado de capacidade de aprendizagem, que esta se dá de forma verdadeira quando o assunto é pertinente para o mesmo.

Para o autor, essa é uma aprendizagem que se efetiva de forma mais significativa e rápida quando o indivíduo dá a ela uma finalidade objetiva, interessante. A aprendizagem, certamente implica na modificação da própria organização pessoal e da percepção de si mesmo, e essa mudança é vista como uma ameaça, que geralmente é encarada com certa resistência, e, para quebrar essas resistências, as ameaças externas deverão ser minimizadas.

Quanto ao ambiente se tornar menos ameaçador, o indivíduo pode experimentar um processo de aprendizagem diferenciado, mais efetivo e espontâneo, principalmente quando envolve sentimentos e intelecto associados.

Atualmente, para a sociedade o mais importante da aprendizagem consiste em conhecer como realmente ela funciona e como manter o indivíduo constantemente a experimentar e assimilar o processo de mudança.

Conforme as observações teóricas elencadas percebem-se, que a subjetividade é inata, ou seja, pertence ao ser desde seu nascimento e liga-se aos

processos internos, bem como se consolida também através das modificações provocadas pelo mundo exterior.

Dessa forma, Rogers & Kinget (1979) ressaltam que as ideias de percepção e consciência estão intrinsicamente ligadas, porém, o termo 'percepção' está relacionado ao que se obtém de fonte externa. No que diz respeito à 'consciência' e o efeito são necessariamente provenientes de fontes internas, através da memória ou dos processos fisiológicos, e também podem ter como suporte à fonte externa.

Considerando o exposto, pode-se perceber que a psicologia humanista se evidencia nas informações inatas e através das vivências e experiências de mundo e concepção social.

Assim é importante esclarecer que a televisão ocupa atualmente uma nova fonte de aprendizagem objetiva, na qual a criança absorve diariamente conteúdos, principalmente quando ela focaliza sua atenção, havendo identificação com seus desenhos preferidos.

Da mesma forma que elas assimilam o conhecimento através de um adulto, a televisão também consegue exercer esse papel de interlocutora de saberes e conhecimentos, sejam eles positivos ou negativos.

Discorrer sobre o ser humano, impetra compreender que este não é um sujeito passivo, de forma a condicioná-lo ou subordiná-lo a quaisquer situações, é, sobretudo necessário perceber que cada sujeito é constituído de múltiplas determinações vinculadas as mais diferenciadas possibilidades. Todavia, é necessário considerar que tais potencialidades podem se desenvolver de maneira significativa e melhor quando há um ambiente que favoreça a consolidação desse desenvolvimento, ou seja, onde de fato aconteçam relações interpessoais significativas e facilitadoras diante do crescimento do indivíduo, (AXLINE, 1972).

Ainda, segundo Axline (1972), para se conceber uma interação condizente, alguns aspectos precisam ser percebidos, dentre eles o ambiente é o que mais se precisa atentar.

De acordo com Axline (1947), as crianças são seres humanos que precisam ser respeitados e amparados para que aconteça a valorização e potencialize seu crescimento.

É importante descrever que Axline foi aluna de Rogers na Universidade de Chicago e também muito colaborou com ele na busca por fortalecer e consolidar seus estudos, auxiliou no desenvolvimento da linha terapêutica não-diretiva, por

volta de 1947 publicou seu livro Ludoterapia Centrada na Criança. Axline em 1947 deixou registradas pesquisas em um clássico que pode ser considerado como um adequado manual deste tipo de atendimento, sendo intitulado como “Ludoterapia – a dinâmica interior da infância”, onde Rogers apresenta o prefácio.

Esse manual necessariamente fundamenta-se na concepção de que a criança é a fonte de poder vivo, ela é quem dirige e valida seu crescimento. Segundo sua observação, o desenvolvimento acontece de dentro para fora, assim é importante que haja critérios que contribuam com o desenvolvimento, bem como um ambiente facilitador possibilitando que a criança experimente uma relação segura e facilitadora do seu desenvolvimento pleno.

Entende-se, que a constituição da subjetividade infantil acontece de forma paulatina e vagarosa, entretanto trata-se de um processo contínuo. A criança passa por essa construção do eu, ao passo que também valida a diferenciação dos outros diante de um contexto social. É importante ainda discutir, que a construção da psique incide diariamente e vincula-se a interação social, tem uma relação estreita com o modo de ser, pensar e se relacionar socialmente de cada ser humano.

Axline (1947) escreveu sobre as pertinências externas que são absorvidas pelas crianças, fazendo-as agirem sob as influências recebidas. O que se pode dizer nesse caso é que a construção do indivíduo tem relação com as bases sociais a que ela tem contato e convivência.

Ao analisar os conceitos de Axline (1947) pode-se perceber que a vida em sociedade tem a condição de interferir na estrutura intelectual do indivíduo. Diante dessas observações entende-se que a mídia certamente tende a influenciar sobre a formação do sujeito, posto que as programações veiculadas possuem papel fundamental na disseminação de pensamentos, mesmo analisando que de forma geral a mídia é um importante meio de comunicação e entretenimento e, ainda uma ferramenta de comunicação social e transmissão de notícias. Discute-se, que a mesma ainda influencia as pessoas e moldam suas concepções de comportamental, profissional e pessoal. Todavia pode-se ressaltar, que a mídia quando analisada e percebida com senso crítico tende a resultar em cidadania.

4.2 UM BREVE HISTÓRICO DOS DESENHOS ANIMADOS

Rogers procurou em suas pesquisas e trabalho, sempre colocar a pessoa como centro. Para ele também é inegável a premissa de que cada pessoa tem uma capacidade interior infinda para superar os obstáculos, discute que o ser humano possui uma competência interna de realização, uma força que o acompanha em seus atos. Condição que expõe a realidade particular dos seres, isso seguramente faz do indivíduo um ser livre (ROGERS, 1978).

O ser humano passa a desenvolver suas ideias ao passo que também procura aprimorar seus feitos e suas criações, o homem sempre buscou por melhoria e qualidade em suas criações. Assim, segundo Ferrés (1998) por volta de 1736, Pieter Van Musschenbroek um cientista responsável por criar o primeiro condensador, ou capacitor elétrico, através de seus estudos deu sequência aos estudos de Kircher, um matemático, físico, e inventor alemão, e assim, alavancou e garantiu o movimento às imagens. Segundo se observou, foi neste ano que foi exibido a primeira animação.

Estudo realizado por Peter Mark Roget, médico e filólogo britânico, além de elaborar uma enciclopédia, também descobriu o fenômeno da pertinácia da retina.

Acredita-se, que o desenho passou a existir depois do invento de alguns brinquedos, onde as imagens circenses davam a ilusão de movimento aos olhos humanos. Concebe-se, portanto, que os divertimentos provocavam um fenômeno ótico, que pode ser caracterizada como a persistência da imagem na retina. Com alguns estudos notou-se que o movimento do olho percebia imagens sequenciais. Assim, por volta de 1826 o pesquisador britânico publicou em um artigo, resultados de seus estudos. Posterior a isso foram se desenvolvendo várias técnicas na impressão do movimento

Com o passar do tempo, com insistência buscou-se de obter resultados mais satisfatórios e aprimoramentos, tornando o que se pode chamar na atualidade de brinquedos evoluídos. Importa enfatizar, que durante o período dessa transição houve de certa forma algumas adaptações, no sentido de atender às crianças desde os mais tenros e remotos tempos.

Ferrés (1998) ainda ressalta que os desenhos animados condizem com o comportamento e os pensamentos da sociedade, bem como possuem uma relação significativa com o tempo em que foram produzidos.

É de suma importância esclarecer que, no que diz respeito ao contexto histórico as animações não trazem informações claras, o que torna a pesquisa com pouco respaldo teórico.

Segundo teorias observadas, as produções denominadas de massa tem o intuito de satisfazer as necessidades psíquicas dos homens, objetivando garantir alternativas para as dualidades e contrassensos internos como se pode perceber na fala de Ferrés, “se os irmãos Lumière inventaram um aparelho para refletir a realidade externa, *Hollywood* inventou um sistema para refletir a realidade interna, os sonhos, os fantasmas, os desejos e temores” (FERRÉS, 1998, p. 102).

Kornis (1992) ao recuperar um documento histórico produz uma prévia ampliação sobre o olhar e sobre a ingênua concepção do referido documento. A autora ressalta que a imagem não mostra nem reproduz a realidade, outrossim ela a reconstrói a partir de uma linguagem própria produzida relacionada a um contexto histórico. Em uma produção cinematográfica por estar inserido em uma época e num determinado contexto histórico e social pode se tornar um documento histórico para pesquisas futuras já que faz parte da essência cinematográfica.

Importa descrever, que desde que o desenho animado se tornou mais presente na vida das crianças, conseqüentemente tem tido significativa presença na educação dos mesmos principalmente depois que a tecnologia lançou os jogos eletrônicos.

De acordo com Moreno (1978), os primeiros desenhos animados a que se tem relatos apareceram apenas na década de 1910, na época conhecido como cinema mudo ainda em preto e branco. Sendo que essa possibilidade ainda era de curta-metragem, com trabalhos voltados ao público adulto. Trabalhavam-se muito as piadas e roteiros mais amadurecidos.

Depreende-se que só mais tarde surge a criação de desenhos voltados ao público infantil, com histórias narradas por uma contadora objetivando o entretenimento das crianças, com histórias eram bastante simples e lineares. O “Dragãozinho Manso”, uma das histórias narrada e exibida nesse período era em preto e branco, o público infantil foi atendido com essa nova possibilidade. Humberto Mauro em (1942) foi quem realizou no Instituto Nacional de Cinema Educativo

(INCE), de punho de alguns truques e manipulação de bonecos e objetos executou a primeira em "*Stop-motion*"¹ no Brasil.

Da década de 40, temos a contribuição valiosa e mais uma vez pioneira, de Humberto Mauro. Ele inaugura, na filmografia brasileira, o filme de bonecos animados. Era *Dragãozinho Manso*, realizado em 1942, com fotografia e montagem de Humberto Mauro e Manoel P. Ribeiro, quando trabalhava para o ex INCE. Tinha 18 minutos e era destinado ao público infantil (MORENO, 1978, p.75).

Segundo Werneck (2005) o cinema de animação aconteceu por volta do século XX, usava-se ainda mágicas que eram apresentados em circos e teatros, como o teatro de sombras e da Lanterna Mágica. Posto a utilização dessas técnicas percebeu-se a possibilidades de contar histórias reais ou inventadas, documentais ou teatrais.

De acordo com o que se observa em Fossati (2009), intuindo melhorar a técnica de movimento dos desenhos postularam novas técnicas, essa situação garantiu com o que os cientistas passassem a desenvolver pesquisa nessa área. Assim, a partir de 1945, Athanasius Kircher apresenta ao público a Lanterna Mágica. O invento tratava-se de uma caixa com fonte luz onde continha espelhos curvos e possuíam lâminas de vidros com pinturas projetadas na parede que garantia o efeito esperado para o momento.

O autor Fossatti (2009) destacou que já no século XX, surgem as salas de cinemas, uma significativa possibilidade de atingir o grande público. Nesse tempo tanto o público infantil, juvenil e adulto passaram a ser alvo dos trabalhos cinematográficos. Cita-se que desenhos como gato Félix, Betty Boop e Mickey, eram apresentados, e sempre se colocava em visibilidade seus criadores.

Para Baccaglioni (2004), a imagem de um filme em movimento se torna inegavelmente real ao telespectador, diferente do que se pode ter através de fotografias, onde ao observar uma fotografia a imaginação é encaminhada a um acontecimento anterior, ou seja, certamente será remetida ao momento em que se deu a captura da mesma. Entretanto, no que diz respeito ao filme, seu principal objetivo é produzir efeitos que possam trazer seus telespectadores para presente, uma concepção diferenciada da fotografia.

¹ *Stop-motion* quadro-a-quadro é uma técnica de animação muito usada, com recursos de uma máquina fotográfica, ou de um computador.

Depreende-se que o movimento garante aos documentos cinematográficos mais realidade e veracidade.

Conforme salienta Wenzel (2002), Walt Disney certamente é uma empresa pioneira na área de animação de todos os tempos, ela tramou e entrelaçou a forma como se reconhece animação na atualidade. Walt Disney propagou-se com políticas de animação infantil.

As histórias, tanto dos contos de fadas quanto dos meios de comunicação em massa, constroem um mundo imaginário de segurança, coerência e inocência infantil, onde as crianças encontram um local para se situar em suas vidas emocionais (GIROUX, 1998, p. 52).

O autor ainda enfatiza que os filmes infantis, sobretudo, através do espaço que a empresa forneceu garantiram desde então a condição visual, onde a aventura, o prazer e o mundo fantasioso se entrelaçam e marcavam vidas.

Wenzel (2002) destaca que na atualidade os filmes da Disney se mantêm soberanos, exercendo grande influência sobre o cinema de animação. Uma das razões apontadas para seu sucesso é que suas produções cinematográficas são voltadas para as crianças e, por ter longo alcance, também houve a disseminação da cultura americana entre os jovens de outros países.

Baccaglioni (2004) ressalta que os desenhos são tidos como um veículo de transmissão de valores desejados no qual dita ideologias e padrões de comportamentos a serem seguidos. Uma visão de mundo que nem sempre se encaixa com a realidade de quem assiste.

Nesse sentido, ainda segundo Giroux (1998) acredita que a empresa certamente excede o simples âmbito nacional norte-americano, atingindo muitas regiões do mundo. São pessoas que compram e consomem seus produtos e pauta por suas ideias, o autor definiu como “*Disneyficação*” tal situação.

4.3 PERSONAGENS ANIMADOS, REPRESENTAÇÃO NA INFÂNCIA E VALORES SOCIAIS EXIBIDOS NOS DESENHOS

Concebe-se que os conteúdos veiculados nos meios de comunicação têm validade uma concepção diferente de ver e interpretar as situações do cotidiano.

Através do desenho, o brincar, falar, registrar necessariamente marca o desenvolvimento da infância, e finda por assumir relevância em cada estágio do desenvolvimento, assumindo um caráter próprio e particular.

Segundo se observa em Buckingham (2000) os debates que tratam sobre a infância na sociedade contemporânea muitas vezes elencam uma realidade contraditória, entretanto são passivos de compreender e convencer de que esta sociedade tem permeado um período de mudanças no universo infantil, posto que as crianças estão vivenciando experiências diversificadas, que possibilitam posturas diferentes e novas concepções.

No intuito de perceber sobre a construção da identidade infantil, bem como os desenhos infantis podem interferir nesse processo, vez que tem uma representação em cada etapa da evolução da criança, compreende-se que essa possibilidade de entretenimento se posiciona estrategicamente, possuindo intenções preestabelecidas explicitando-se através de suas narrativas e seus meios assumindo compromisso nas atitudes intelectuais, perceptivas e motoras das crianças.

Desenhar, pintar ou construir constitui um processo complexo em que a criança reúne diversos elementos de sua experiência, para formar um novo e significativo todo. No processo de selecionar, interpretar e reformar esses elementos, a criança proporciona mais do que um quadro ou uma escultura proporciona parte de si próprio como pensa, como sente e como vê. Para ela, arte é atividade dinâmica e unificadora (LOWENFELD e BRITTAIN, 1977 p. 13).

Diante de tais observações é fato que o desenho apresenta uma realidade flexível e transitória, passando a ser utilizada em diferentes momentos e situações da vida da criança (DERDYK, 1993, p.10).

Nota-se ainda que o desenho finda por estar presente nas diversas atividades do dia a dia da criança tornado desta forma uma realidade para os pequenos, posto que são facilmente encontrados seja em vários suportes como revista, jogo, mapa, jornal e televisionados dentre outras possibilidades.

Segundo Derdyk (1993, p. 10), inegavelmente faz-se importante destacar que “linguagem antiga, o desenho sempre esteve presente desde que o homem inventou o homem. Atravessou fronteiras espaciais e temporais, e por ser tão simples, teimosamente acompanha a nossa aventura na terra”.

É relevante considerar que o desenho infantil não só como uma forma de expressão, pois como exposto, é uma linguagem e certamente também tende a influenciar no desenvolvimento gráfico da criança. A linguagem é uma expressão que está presente desde os primórdios e fundamenta-se como necessária e condição da racionalidade humana.

Ao contrário dos animais, o homem tem infância, não foi sempre falante, e precisa, para falar, constituir-se em sujeito da linguagem. A linguagem é, pois, condição da humanidade do homem, já que só o ser humano pode ser in-fans (aquele que não fala), e nessa descontinuidade é que se funda a historicidade do ser humano. Se há uma história, se o homem é um ser histórico, é só porque existe uma infância do homem, é porque ele deve se apropriar da linguagem (KRAMER, 2003, p.46).

Conceitua-se que a linguagem é necessariamente uma expressão da condição humana, assim, pode-se perceber que o homem é dotado de uma característica, uma condição que o faz se destacar entre todos os seres existentes na terra.

É fato que a criança é um ser que funciona em sua totalidade. Ainda, concebe-se que a mesma divide, organiza e combinam suas manifestações expressões sensoriais, ela dança e canta ao mesmo tempo, ouve história e desenha, representa na medida em que fala (CORDAZZO e VIEIRA, 2006).

São vários os momentos em que se imagina que o brincar trata-se de uma mera atividade infantil que serve apenas para passar o tempo ou que tal ato não é necessariamente significativo, um momento sem muita importância. Conceitua-se, que isso de fato não corresponde à verdade, posto que a criança ao utilizar de seus conhecimentos exteriores inventa e recria diferentes formas para compreender a realidade que está inserida.

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar tempo, embora ela e os adultos que a observam possam pensar assim. Mesmo quando participa de uma brincadeira em parte para preencher momentos vagos, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que se passa na mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo que não a entendemos (BETTELHEIM, 1980, p.65).

De acordo com o raciocínio supracitado, percebe-se que é fato que o desenho animado é uma atividade predominantemente dirigida ao público infantil. Diante

disso, concebe-se que a imaginação e a fantasia são impreterivelmente atributos peculiares desse gênero.

No que concerne à fantasia e imaginação, sabe-se que as crianças vivem tal realidade, entretanto para assumir um papel, bem como, executar uma ficção em brincadeira, elas precisam de conhecimentos que são adquiridos no meio em que vivem e com base na realidade onde estão inseridas, assim, reproduzem seus aprendizados vivenciados através da imitação de uma pessoa ou alguma coisa conhecida, experiência anterior, histórias que alguém lhe conta, ou cenas vistas na televisão, no cinema ou mesmo narradas.

Sabe-se que a criança desde que se percebe no mundo procura imitar gestos, expressões corporais e sons que as pessoas do seu convívio realizam, além de imitarem animais e objetos em movimento, tanto quanto cenas exibidas na televisão.

As crianças tendem a observar, de início, as ações mais simples e mais próximas à sua compreensão, especialmente aquelas apresentadas por gestos ou cenas atrativas ou por pessoas de seu círculo afetivo. A observação é uma das capacidades humanas que auxiliam as crianças a construir um processo de diferenciação dos outros e consequentemente sua identidade (BRASIL, 1998, p. 21).

Pode-se perceber, que quando assistem televisão, as crianças a fazem por alguns inegáveis motivos, entretanto essa representação depende de sua condição emocional, pode ser apenas para passar o tempo, ou pelo simples hábito de ligar o aparelho, ou ainda com intuito de escapar da realidade e viver a fantasia de uma aventura. Também essa atitude pode ser apenas para ter uma companhia quando se sentem sozinhas, ainda há a possibilidade de que querem aprender sobre lugares, melodias, ou quem sabe querem compreender sobre si mesmas principalmente quando há uma identificação com o desenho, a TV pode ser uma grande possibilidade de se distraírem enquanto os adultos estão ocupados com outras coisas, serve também para garantir o prazer da fantasia, ainda serve para estimular as crianças à desafios e emoções.

Importa dizer que a televisão, através de sua programação direciona-se com uma linguagem atraente garante a permanência da criança em casa tornando-se um importante meio de entretenimento. Alguns fatores podem ser relacionados a essa realidade: a falta de segurança nas ruas, lugares que proporcionem prazer e divertimento, *play-grounds*, redução de locais públicos com atividades predestinadas

e outras atividades relacionadas são responsáveis por fazer com que as crianças apenas tenham a televisão como meio de divertimento.

A redução dos espaços públicos, pouco a pouco, foi confinando a criança nos espaços domésticos dos miniapartamentos (favelas verticais), nos playgrounds proibitivos [...] em ruas fechadas pelos próprios moradores ou entregues à babá- eletrônica. O contato com a diversidade cultural das ruas foi perdido, as trocinhas e as “peladas” foram desaparecendo e, como consequência, a criança sofre um estreitamento no seu horizonte perceptual, de ação e criação. [...] Nada resta a não ser os calçadões, os shopping centers (verdadeiros templos de consumo) transformados em ponto de encontro de jovens e áreas de lazer para crianças atraídas pelos brinquedos, antes existentes nos parques de diversões, hoje reduzidos ao Play Center (PACHECO, 1995, p. 15).

Consta que a realidade de só encontrarem na TV uma possibilidade de divertimento é impreterivelmente uma discussão que angaria a cada dia preocupações, vez que criança tem a tendência de sentir e compreender o mundo através dela mesma, além de atribuir existência humana a animais, coisas, elementos da natureza, posto que sua concepção é em sua totalidade egocêntrica, ou seja, para ela tudo precisa ter vida, sentimento, que tenha ação, que fale.

Assim, seu contato com narrativas simbólicas, como histórias em quadrinhos e bíblicas, mitos, contos de fadas permitem que a criança perceba o mundo simbolicamente atrelando seus medos e esperanças existenciais a mesma concepção. Sendo assim, a televisão, quando trabalha com esses mitos proporciona à criança a possibilidade de elaborar seus medos e oferecer prazer e entusiasmo à sua necessidade de viver a magia e a ficção.

Na percepção infantil, mesmo que fantasiosamente, ela pode confrontar e defrontar as regras impostas pelos adultos. “Dessa forma eles vão sendo elaborados com a intenção consciente ou inconsciente de chegar a libertar-se dos mesmos” (FERRÉS, 1996).

É importante ressaltar que a criança adora assistir as histórias e as faz por várias vezes, posto que a mesma não queira somente conhecê-las, todavia é importante para ela reviver a fantasia e poder imaginar um mundo com outras possibilidades que as vivenciadas.

O Centro Brasileiro de Mídia para Crianças e Adolescentes (CBMCA) em 2004 e 2005, fundamentou a ideia de que os pais preferem programações de melhor qualidade, pois entendem que as programações certamente exercem significativa influência sobre as crianças e adolescentes (GIOVANCARLI, 2011).

Ainda se discute que os pais envolvidos na pesquisa acreditam que a televisão deve confirmar os valores que tentam passar para as crianças, afirmam que há uma grande preocupação com os programas assistidos por seus filhos quando estão sós em casa.

Todos os levantamentos aqui elencados demonstram que as programações influenciam na vida das crianças e adolescente que o assistem, posto que se compreendeu que elas tendem a reproduzir seus conhecimentos e se colocarem através de suas expressões. Os desenhos animados certamente produzem emoções significativas, alimentam a fantasia.

Nesse sentido, é fato que as mídias televisivas, em especial os desenhos animados podem ser concebidos como uma fonte inesgotável de busca para sua representação.

4.4 EXEMPLOS DA INFLUÊNCIA DOS DESENHOS ANIMADOS NO COMPORTAMENTO INFANTIL

É necessário compreender que o sistema psicológico tem uma condição constitutiva integrada, indissolúvel e estável, entretanto é relevante abordar que de forma alguma se pode dizer que este seja estático. Compreende-se que as experiências garantem o desenvolvimento das estruturas mentais, sociais, corporais e emocionais da criança contribuindo com a validação do conhecimento de mundo e de todas as possibilidades experienciais que está a sua volta.

Importa teorizar que a infância é inegavelmente a fase onde as crianças estão vivenciando uma enxurrada de descobertas, o contato com o novo e o mundo externo necessariamente condiciona e molda o aprendizado, bem como a construção e entendimento do mundo em que os pequenos estão inseridos.

Ressalta-se, que o desenho televisionado indiscutivelmente se faz presente na vida das crianças, e tende a prender a atenção desde os primeiros anos da vida, uma vez que, as imagens transmitidas proporcionam encantamento e fascinação de forma a conseguir um espaço de poderio expressivo na vida de quem adentra no mundo de fictício proporcionado pela televisão.

[...] o poder da imagem vinculada pelos desenhos animados é inigualável, não só por conta do resultado estético, mas principalmente porque sua eficácia se realiza por meio de um mecanismo físico e biológico

denominado ilusão ótica. As imagens são desenhadas, fotografadas uma a uma, e reproduzidas em grande velocidade. Nesse processo, elas -as imagens- ficam retidas, por frações de segundo, na retina ocular, e o cérebro as interliga, criando a ilusão do movimento, e o cinema de animação (NEVES, 2009, p. 77).

Desta forma pode-se conceituar que os conteúdos midiáticos atuam na mente agindo sobre os pensamentos e sentimentos fomentando e possibilitando o enriquecimento da experiência por meio da programação cinematográfica, principalmente quando há uma identificação com um personagem favorito. As crianças reproduzem em formas de brincadeira o que veem sendo veiculado através das cenas assistidas, assim tendem a representar em seus colegas àquilo que assiste e identifica-se.

...crianças que assistem desenhos animados, mesmo considerando-os engraçados, têm maior probabilidade de bater em seus companheiros de jogos, desobedecer às regras, deixar tarefas inacabadas, e estão menos dispostas a esperar pelo que desejam, do que as que não assistem a programas violentos (AMERICAN, 1994, p.4).

Gomide (2000) salienta através de dados retirados do relatório da Associação Americana de Psicologia (APA), que desenhos com cenas violentas têm efeito negativo no comportamento da criança quando, interiorizados, podem ser reproduzidos no mundo real.

Dessa forma, pode-se conceber que os desenhos animados contribuem para a problematização de determinada situação no quesito disciplinarização mental, além de possibilitar a reprodução do conhecimento adquirido através do ato de assistir.

Boynard (2002) teoriza sobre a grande influência dos desenhos japoneses no que diz respeito a seus reflexos no comportamento das crianças. Segundo a autora em pesquisa realizada com cerca de 44 crianças de 4 a 8 anos juntamente com seus pais, e estes revelaram que os infantes por meio dos desenhos animados são passíveis de viver em um mundo irreal.

Compreende-se, que a televisão tem o poder de permitir que as crianças tenham acesso à diversidade cultural e a várias informações ao mesmo tempo.

Depreende-se, que a TV tem se tornado nas últimas décadas um significativo instrumento cultural, instrumento que atrai a atenção da grande maioria das pessoas: crianças, jovens, adultos (REZENDE, 2004). Não se pode passar

despercebido que a TV é um instrumento que contribui na formação da moral do indivíduo, o desenvolvimento da personalidade, facilitando a resolução de problemas cotidianos e análises do conteúdo transmitido, através da identificação do personagem.

A pesquisa realizada por Boynard (2002) apresenta que pais entendem que as cenas violentas motivam atos violentos na sociedade, por outro lado veem tal realidade como algo distante deles, que isso não aconteceria com seus filhos só com os outros, sendo que os resultados das pesquisas de opinião pública do efeito da televisão sobre seus filhos, 48% dos pais responderam, que são nocivas as suas representações do mundo, e que medidas são necessárias e os 52% dos pais não opinaram, esses resultados mostram que alguns tem consciência dos conteúdos nocivos, mas não sabem que medidas tomarem.

Ainda elencando os resultados da pesquisa supracitada constata-se que 43% das crianças passam a maior parte de seu tempo frente à televisão, tempo este que pode ser maior ou igual ao tempo que passam com os pais ou professores. Ainda, 100% das crianças vinculadas ao questionário responderam que se identificam com personagens de desenhos do bem, 71% as cenas que mais gostam são quando o bem vence o mal, geralmente em batalhas com uso da agressividade e magia.

Segundo Boynard (2002), no quesito onde deveria acontecer com o personagem do mal, 52% das crianças responderam que deveriam morrer, porém, 50% delas têm consciência que a morte não é real, desde muito cedo as crianças começam a lidar com o tema morte, sendo que seu super-herói vence seu inimigo em combate matando e sendo dramatizado de forma natural e aceitável.

Duarte, Leite e Migliora (2006), em pesquisa realizada com a participação de 162 crianças do 1º ao 5º ano do ensino fundamental do interior de São Paulo, teve intuito de compreender a maneira como as crianças entendiam os conteúdos televisivos e quais eram as percepções tidas com relação aos seus desenhos preferidos.

O que se percebeu através do estudo é que algumas crianças entendem que a televisão apresenta em sua programação conteúdos bons e ruins, e outras ainda fazem confusão entre a realidade e a fantasia, situação que tende a influir no comportamento e nas atitudes das crianças.

No que se refere aos valores presentes na programação televisiva, as crianças procuravam fazer uma articulação desses valores com os recebidos no âmbito familiar e social.

Diante do exposto é necessariamente importante propor uma reflexão sobre as questões que cercam as crianças e sua condição de formação constitutiva, bem como analisar a proporcionalidade de influência dos desenhos animados e do desenvolvimento emocional e intelectual da criança.

Ainda é relevante conceituar, que se encontram autores como Sarmiento (2008) que consideram que infância não é única e universal. Na opinião do autor existem diferentes infâncias, sendo que estas impreterivelmente estão relacionadas ao contexto social em que as crianças estão inseridas.

É fato que na contemporaneidade a criança tem postulado como um ser diferente do adulto, com pretensão de viver suas especificidades e experiências de maneira enfática e significativa. Diante de tal exigência, concebe-se a necessidade de um comportamento adulto mais cauteloso, sereno e lúcido, no que diz respeito ao que se é oferecido, permitido e proporcionado às crianças. É importante preocupar-se com o acesso das mesmas às diferentes possibilidades para que não venha proporcionar um aprendizado distorcido e comprometedor à sociedade e a própria natureza humana.

Seguindo a linha de pensamento citados no texto de Rogers e Axline, a construção da personalidade se dá através das relações que o sujeito possui com o outro e principalmente com ele mesmo, essas relações são fundamentais para a constituição do eu.

A distorção da subjetivação e da forma que o indivíduo experiêcia suas relações em que ele focaliza sua atenção, como no caso dos desenhos animados com conteúdo inapropriado que expressa violência, agressividade e padrões de realidades inalcançáveis. Na qual houve uma identificação com a criança, essas percepções e sensações transmitam através do desenho animado informações que podem chegar ao consciente e formar conceitos distorcidos que influenciarão na construção da sua subjetividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considera-se, necessário compreender que a personalidade do indivíduo é construída a partir das experiências que compõem o cotidiano da criança tendem a validar sua construção subjetiva, pois ela internaliza sentimentos e percepções através de suas relações com o outro e consigo mesmo.

É notório os grandes avanços tecnológicos, que conecta pessoas de todo o mundo, e conseqüentemente, provocando mudanças nas relações e suas configurações sendo o brincar influenciado pelas novas tecnologias, cada vez mais atrativas, como por exemplo, desenhos animados em 3D, com cores e sons atraentes, garantindo assim que as crianças passem cada vez mais tempo em frente à televisão, celular ou tablete e aos poucos vão esquecendo o que é brincar.

A criança que fica exposta aos meios de comunicação audiovisuais sem uma seleção criteriosa por parte dos adultos pode assimilar conteúdos de forma distorcida. Desenhos animados que mostram agressividade, violência, distorção da realidade, soluções fantasiosas, podem gerar conceitos desvirtuados, influenciando em sua percepção no que diz respeito à experiência de mundo, principalmente quando houver uma identificação com esses personagens. Elas tendem a achar que é normal e aceitável, pois sua visualização é rápida, sem mostrar as conseqüências e não possibilita espaço para reflexão crítica.

Ao brincar, a criança reúne experiências e dá um novo significado, se expressa através das brincadeiras e faz uso desse meio como forma de expressão e elaboração da realidade em que está inserida. Desta forma reproduz seus conhecimentos através da imitação seja ela de uma pessoa ou de seu personagem preferido, de uma história narrada ou de uma experiência anterior.

Diante de tal possibilidade é pertinente postular uma preocupação no que diz respeito às influências vivenciadas e partilhadas pelas crianças.

Nota-se através das observações acima descritas que os desenhos animados exercem considerável influência na construção da personalidade infantil. Podendo ser percebido em várias áreas como pensamentos, sentimentos, memória, racionalidade, imaginação e outras possibilidades do psiquismo e estão a mercê da preponderância externa, em especial do que se é percebido através dos programas animados televisionados.

Diante do exposto, evidencia-se na necessidade de compreender que a televisão é um meio de comunicação em massa presente nos lares brasileiros e que tem considerável influência no comportamento infantil. Nesse sentido, discute-se a importância de haver preocupação no que diz respeito ao gerenciamento dessa profusão de mídias.

REFERÊNCIAS

AMERICAN Psychological Association. **Publication Manual of the American Psychological Association**. 4 ed., Washington, DC: Autor, 1994.

AXLINE, Virginia Mae. **Ludoterapia: a Dinâmica interior da Infância**. Belo Horizonte: Interlivros, 1972.

_____. **Nondirective Therapy for Poor Readers**. Journal of Consulting Psychology, 1947.

BACCAGLINI, Ticiane. **Averiguação assistemática da relação entre os programas televisivos infantis e a educação pré-escolar**. Capinas, 2004. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000326045&opt=1>>. Acesso em 16 de abr. 2017.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fada**. Trad. Arlene Caetano. 13 ed., Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

BOYNARD; Ana Lúcia Sanguêdo. **Desenho animado e formação moral: Influências sobre crianças dos 4 aos 8 anos de idade**. 2002. Disponível em: <<http://www.geocities.ws/aboynard/Mestrado/2-DESENHO.pdf>>. Acesso em 29 de mar. 2017.

BRASIL. Ministério da educação. **Parâmetros curriculares nacionais: arte**. Secretaria de Educação Fundamental- Brasília: MEC/SEF, 1998.

BUCKINGHAM, David. **After the death of childhood: growing up in the age of the electronic media**. Cambridge: Polity, 2000.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Artigo**. 2006. Disponível em: <<http://www.revispsi.uerj.br/v7n1/artigos/html/v7n1a09.htm>>. Acesso em 22 de set. 2017.

DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho: O desenvolvimento do grafismo infantil**. São Paulo: Scipione, 1993.

DUARTE, Rosália; LEITE, Camila; MIGLIORA, Rita. **Crianças e televisão: o que elas pensam sobre o que aprendem com a teve**. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Grupo de Pesquisa de Educação e Mídia Revista Brasileira de Educação v. 11 n. 33 set./dez. 2006. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v11n33/a10v1133.pdf>>. Acesso em 03 de jul. 2017.

ERTHAL, Tereza Cristina S. **Auto imagem: Possibilidade e limitações de mudanças.** Rio de Janeiro. 1986. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/abp/article/view/19195/17937>>. Acesso em 03 de dez. 2017.

FADIMAN, James; FRAGER, Robert. **Teorias da Personalidade.** São Paulo: Harbra, 1986.

FIGUEIREDO, Márcia Maria Almeida Brincadeira é coisa séria. **Revista Online Unileste.** 1 (Jan./Jun.). 2004. Disponível em: <<http://www.unilestemg.br/revistaonline/volumes/01/sumario>>. Acesso em 03 de dez. 2017.

FERRÉS, Joan. **Vídeo e educação.** Tradução Juan Acuña Lorens. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996(a).

_____. **Televisão subliminar: socializando através de comunicações despercebidas.** Porto Alegre: Artmed, 1998(b).

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de Animação: uma trajetória marcada por inovações.** Fortaleza, 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro1/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf>>. Acesso em 23 ago. 2017.

GIOVANCARLI, Luíza **Midiativa.** Centro brasileiro de mídia para crianças e adolescentes. 2011. Disponível em: <<http://cmais.com.br/educacaoemdia/noticias/centro-brasileiro-de-midia-para-crianca-e-adolescente>>. Acesso em 12 de mai. 2017.

GIROUX, Henry A. **A disneyzação da cultura infantil.** In: SILVA, Tomaz Tadeu da; MOREIRA, Antonio Flavio (Org.). Territórios contestados – o currículo e os novos mapas políticos e culturais. Petrópolis: Vozes, 1998.

GOMIDE, Paula Inez. **A influência de filmes violentos em comportamento agressivo de crianças e adolescente.** *Psicol. Reflex. Crit.* v.13 n.1 Porto Alegre 2000. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&-7972200100014>. Acesso em 17 de jul. 2017.

JAMES, William. **Compendio de psicología.** Buenos Aires, Emecé, 1942.

KORNIS, Mônica Almeida. **História e cinema: um debate metodológico** In Estudos Históricos – Teoria e História. nº 5, Rio de Janeiro: FGV, 1992. Disponível em: <<http://bibliotecadigitalojs/index.php/reh/article/1940/1079>> Acesso em 14 set. 2017.

KRAMER, Sônia. **A Política do pré-escolar no Brasil: A arte do disfarce.** 7 ed., São Paulo: Cortez, 2003. Disponível em:

<<http://www.revistas.usp.br/rfe/article/view/33316/36054>>. Acesso em 05 de nov. 2017.

KUNKEL, Dale. **Os efeitos da violência televisiva sobre as crianças**. Julho, 2007. ANDI. Disponível em: <<http://www.apa.org/about/gr/pi/advocacy/2008/kunkel-tv.aspx>>. Acesso em 29 de mar. 2017.

LOWENFELD, Viktor; BRITAIN, W. Lambert. **Desenvolvimento da capacidade criadora**. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

MORENO, Jorge Bastos. **Humberto Mauro e a Animação Brasileira**. Associação brasileira de cinema de animação, 1978. Disponível em: <<http://www.abca.org.br/humberto-mauro-e-a-animacao-brasileira>>. Acesso em 18 de ago. 2017.

MOURA, Josefa Tayane Tavares de; LEAL, Lucas Oliveira; PADILHA, Karla Dayane de Sousa; **A influência do desenho animado no processo sociocognitivo da criança**. 2012. Disponível em: <http://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/0913b76c1e17edd8a8eb9f35c9553d88_1811.pdf>. Acesso em 09 de set. 2017.

NEVES, Fátima Maria. **A educação, a escola e o desenho animado**. In: NEVES, F, M; MESTI, R, L; SILVA, A.C., T.(Org.). Educação, comunicação e mídia. Maringá: Eduem, 2009.

PACHECO, Elza Dias. **Escola como oficina lúdica: um espaço de reflexão e criação**. Anais do I Seminário Nacional sobre o Papel da Arte No Processo de Socialização e Educação da Criança e do Jovem. São Paulo: Universidade Cruzeiro do Sul, 1995.

_____. **O Desenho Animado na TV: mitos, símbolos e metáforas**. São Paulo, 2005.

REZENDE, Ana Lúcia Magela de Rezende. **Televisão: babá eletrônica?** In: Televisão, criança, imaginário e educação: dilemas e diálogos. 4 ed., São Paulo: Papyrus, 2004.

ROGERS, Carl Ransom **O tratamento clínico da criança problema**. São Paulo: Martins Fontes, 1978.

_____. **Psicoterapia e Relações**. Humanas. V. 1. Cap. 10. Belo Horizonte: Interlivros, 1977.

_____. & KINGET, Marian G. **Psicoterapia e relações humanas**. Belo Horizonte: Interlivros, 1979.

_____. **Liberdade Para Aprender**. Belo Horizonte: Interlivros, 1969.

_____. **Terapia centrada no cliente.** São Paulo: Martins fontes, 1951.

SILVA, Flavia Goncalves. **Subjetividade, individualidade, personalidade e identidade: concepções a partir da psicologia histórico-cultural.** Psicologia Da educação n. 28. São Paulo jun.p.170-195. 2009. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psie/n28/v28a10.pdf>>. Acesso em 23 de jul. 2017.

SCHILDER, Paul. The image and appearance of the human body. New York, International Uni- versities Press, 1950.

SNYGG, Donald & COMBS, Arthur Wright. Individual behavior: a new trame of reference psychology. New York, Harper, 1959.

WENZEL, Maria C. R Desenho Animado: o discurso – imagem. **Tese de mestrado.** Campinas, Ed. Unicamp. 2002.

WERNECK, Daniel Leal. Estratégias Digitais para o cinema de animação independente. Minas Gerais, 2005. **Dissertação.** 240f. Mestrado em Artes Visuais da Escola de Belas Artes / UFMG. Disponível em: <<https://www.overmundo.com.br/banco/estrategias-digitais-para-o-cinema-de-animacao-independente>>. Acesso em 01 de ago. 2017.

ANEXO

ANEXO A – CURRICULUM LATTES



Simone Regina da Silva Santos

Endereço para acessar este CV: <http://lattes.cnpq.br/1808881110055224>
Última atualização do currículo em 16/11/2017

Possui ensino-medio-segundo-graupela ESCOLA ESTADUAL DE ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO CORA CORALINA(2004). **(Texto gerado automaticamente pela aplicação CVLattes)**

Identificação

Nome	Simone Regina da Silva Santos 
Nome em citações bibliográficas	SANTOS, S. R. S.

Endereço

Formação acadêmica/titulação

2013	Graduação em andamento em Psicologia. Faculdade de Educação e Meio Ambiente, FAEMA, Brasil.
2002 - 2004	Ensino Médio (2º grau). ESCOLA ESTADUAL DE ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO CORA CORALINA, RO, Brasil.

Idiomas

Espanhol	Compreende Razoavelmente, Fala Pouco, Lê Pouco, Escreve Pouco.
-----------------	--

Produções

Produção bibliográfica