



UNIVERSIDADE ESTADUAL VALE DO ACARAÚ – UVA
CURSO DE PEDAGOGIA

SABRINA MAGNA DE SOUSA TAVARES

**A INFLUÊNCIA DOS DESENHOS ANIMADOS (D. A) NO DESENVOLVIMENTO
DA PERSONALIDADE DAS CRIANÇAS DE SEIS A ONZE ANOS DE IDADE.**

HORIZONTE, CE.

2015

Sabrina Magna De Sousa Tavares

**A Influência Dos Desenhos Animados (D. A) No Desenvolvimento Da
Personalidade Das Crianças De Seis A Onze Anos De Idade.**

Artigo submetido ao Curso de Licenciatura
em Pedagogia pela Universidade Vale do
Acará – UVA para a obtenção do Título de
Graduação.

Orientadora: Prof.^a. Ms. Terezinha de Jesus
Peres Gondim

Horizonte, CE.

2015

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter proporcionado a realização deste trabalho.

A todos os educadores e mestres que de alguma forma, contribuíram para a minha formação, em especial à orientadora Terezinha de Jesus Gondim, que destinou seu tempo e sua atenção para a realização deste artigo de forma objetiva e sempre com muita eficiência e ética.

A todos os colegas de curso, que dividiram nestes quatro anos de luta árdua, momentos de felizes e tristes.

Agradeço a minha família, que mesmo com todas as dificuldades mantiveram-se presente, durante esta lutar árdua de quatro anos.

A todos os criadores de desenhos, pois sem eles e suas criações, esse artigo não existiria.

DEDICATÓRIA**(MEMORIUM)**

Dedico este trabalho a minha amada Tia Eunice Maia Viana, que infelizmente não pode ver minha conquista, mas sempre se fez presente em minha vida.

“Lutar e brilhar.
Como um guerreiro.
E voar persistir.
Superar qualquer barreira.
Encarar sem temor.
Seu destino.
E será o vencedor.
Com a luz que te guiar.
Os perigos enfrentar.
O seu cosmo elevar.
E a vitória ira chegar.
Com o amanhã.
Saint Seiya, Seiya.”

Cavaleiros dos Zodíaco.

Resumo

O vigente artigo faz menção à influência dos Desenhos Animados (D. A) no desenvolvimento da personalidade das crianças de seis a onze anos de idade, defendendo que os D. A, não são maus influenciadores ou que promovem qualquer tipo de violência, mas trazer benefícios para a formação da personalidade da criança no momento em que é direcionado corretamente, objetivo geral é compreender as influências positivas e negativas dos D. A na formação da personalidade dos educandos, objetivos específicos são mostrar o processo histórico do D. A na estruturação do cotidiano humano, captar a importância de suas influências, desenvolver uma intervenção para trabalharlos de forma coerente à faixa etária dos educandos, pois tenta solucionar quais influências positivas e negativas que os desenhos animados exercem sobre a formação da personalidade das crianças entre seis a onze anos de idade? A pesquisa foi de campo, qualitativa, universo: desenhos animados; amostra um professor. Trabalhou-se com questionários, para desenvolver ações capazes de proporcionar a união dos D. A; com as inúmeras disciplinas aplicadas em sala de aula, facilitando a aprendizagem dos educandos, possibilitando conhecer culturas diferentes, o valor da amizade, instruí-los ao autoconhecimento. Se esses atributos dos D. A, forem trabalhados no cotidiano, a maturação das crianças sucederá sem influências negativas, porém, essas ações não devem só partir da escola, mas também no seio familiar de todas as crianças.

Palavras chaves: crianças, desenhos, influência.

Abstracts

The current article mentions the influence of Cartoons (D.A) in personality development of children aged six to eleven years old, arguing that the D. A, are not bad influencers or promote any violence, but bring benefits for the formation of the child's personality when it is directed properly, overall goal is to understand the positive and negative influences of D. in forming the personality of students, specific objectives are historical process ro Shows D. in structuring the human daily life, grasp the importance of their influence, develop an intervention to work them consistently in the age group of the students, because it attempts to solve what positive and negative influences that the cartoons have on the formation of children's personality from six to eleven years old? The research was field, qualitative universe: cartoon; sample a teacher. He worked with questionnaires, to develop actions capable of providing the union of D. A; with the many disciplines applied in the classroom, facilitating the learning of students, making it possible to know different cultures, the value of friendship, instruct them to self-knowledge. If these attributes of the D. A, are worked on daily life, the maturation of children will succeed without negative influence; however, such actions should not only from the school but also within the family of every child.

Keywords: children, drawings, influence.

Sumário

Introdução	01
1. Breve História dos Desenhos dentro da História do Homem.	03
2. O Desenho Animado como influenciador na formação da personalidade do sujeito entre seis e onze anos de vida.	06
3. O Desenho Animado como influenciador na formação da personalidade do sujeito entre seis e onze anos de vida.	09
Conclusão	13
Bibliografia	15
Anexo	16

Introdução

O presente artigo faz referência à influência dos Desenhos Animados (D. A) no desenvolvimento da personalidade das crianças de seis a onze anos de idade, defende a tese que os D. A, por si só não são maus influenciadores e/ou que promovem qualquer tipo de violência, como algumas pesquisas relatam, mas sim que, o seu uso de forma adequada, pode trazer benefícios para a formação da personalidade do ser humano enquanto criança.

O Desenho, no momento em que é direcionado corretamente, torna-se um veículo de grande potencialidade na socialização, na construção da cognição, do respeito à cultura do próximo, pois eles são uma versão educativa, lúdica, descontraída da realidade que a criança esta inserida.

Objetivo geral é compreender as influências positivas e negativas dos desenhos na formação da personalidade dos educandos.

Objetivos específicos são desnudar o processo histórico do D. A na estruturação do cotidiano humano, captar a magnitude das influências benéficas e maléficas que eles exercem neste período de vida, desenvolver uma intervenção para trabalhar os D. A de forma coerente à faixa etária dos educandos no âmbito escolar do Ensino Fundamental I.

No intuito de solucionar quais influências positivas e negativas que os desenhos animados exercem sobre a formação da personalidade das crianças entre seis a onze anos de idade?

O tipo de pesquisa é de campo, qualitativa, universo foram os desenhos animados e como amostra um professor. Trabalhou-se com a metodologia de questionários, sendo expostas cinco perguntas que fazem referencias ao tema, cujo cunho é solucionar quais influências positivas e negativas que os desenhos animados exercem sobre a formação da personalidade das crianças que cursão o Ensino Fundamental I.

1. Breve História dos Desenhos dentro da História do Homem.

Com a evolução do Homem, surgem várias ferramentas para facilitar sua vida cotidiana, como por exemplo, a arte de pintar (pinturas rupestres). Essa arte vem acompanhando e contando a História do Homem, sejam por pedras pintadas, talhadas ou em cerâmicas ao longo dos séculos.

Para alguns estudiosos os desenhos da antiguidade tem mais de uma definição e com significados diferentes a serem analisados (as pinturas representam o cotidiano de um determinado grupo e/ou consistem em contos, que serviam como forma de entretenimento), porém, ambos os estudos afirmam que:

(...), aceita-se o Desenho como uma linguagem de comunicação. Por este prisma, o Desenho é “intento, intenção, desejo, plano, projeto e proposito”. Assim, o ato de desenhar é aqui compreendido como arte de liberar e compartilhar emoções para e com o mundo. Portanto, o Desenho é, sobretudo, canal de comunicação. (TRINCHÃO; OLIVEIRA, 1998, p.2)

Destarte, o homem produz inconscientemente ações, que promovem informações, as quais expressão afetividade, idealização, comunicação, seja pra si (como o reflexo do cotidiano) e para o mundo, (no sentido de mostrar o que faziam, e o que eram capazes de obter).

Quando o ser humano está na fase da infância, ele pode rabiscar alguns traços indefinidos (garatujas), seguindo a linha de pensamento que o Desenho é um meio de comunicação e expressão, e fazendo uma comparação com as pinturas rupestres, nota-se que a Arte de desenhar acompanha o homem, desde qualquer conhecimento teórico avançado, ou seja, a História do Homem é também a História do Desenho, pois ele é representação visual, livre, técnica os desejos do ser humano. Segundo Serra (2008):

No século XV, Leonardo da Vinci, grande pintor, escultor, arquiteto, engenheiro, cientista e músico do Renascimento italiano, desenvolveu estudos relativos à teoria do desenho que usava como instrumento para compreender a realidade e representou inúmeros de seus inventos graficamente. (SERRA, 2008, p. 4).

Surge assim, uma nova era para o desenho e sua utilização, passando de simples demonstração do ordinário para fins acadêmicos, econômicos, religiosos. Isto é, o Desenho neste período passa a dispor não apenas de simples exposição de uma ação ou desejo, mas agrega valores comerciais, todavia, ele sempre terá

como objetivo expressar algo do interesse humano. Sua descoberta e trajetória, de fato são significativas, no entanto, como é manuseado é o foco deste trabalho.

A cada etapa crucial da História do Homem, o Desenho também passa por transformações, no Renascimento, sua colaboração foi essencial, pois possibilitou o estudo da anatomia, mostrando pontos fundamentais do corpo de ângulos diversos. Na Revolução Industrial, outro marco da existência humana, ele é voltado à construção de equipamentos industriais (maquinas em geral).

Como forma de expressão, durante e após a Primeira e Segunda Guerra Mundial, estrutura-se em conceitos mais criteriosos; usam de sua forma “carismática” para passar ideologias, conceitos, satirizam governos, abusos, violências, autoritarismo da época, mostrando-se multifacetado.

Evidencia-se, o conceito que a linguagem do Desenho é uma ideologia, desta forma, passa a ser uma ferramenta indutiva, para fins negativos e de alienação e não uma filosofia, a qual transmitiria o verdadeiro sentido do Desenho. Arte para entretenimento infantil e adulto.

É fascinante o “mundo” que as crianças criam diante de objetos concretos e imaginários, pois é nesse “mundo”, onde surgem ideias e a curiosidade aflora para desvendar a realidade a que estão inseridas, ou seja, “todo e qualquer Desenho é transmissão de cultura, visto que não existe o desenho sem uma relação dialética com o sujeito.” (TRINCHÃO; OLIVEIRA, 1998, p. 7). Assim, em algum ponto da História da sociedade, foi concebida uma Arte, denominada, Desenho Animado – DA.

Charles-Émile Reynaud, francês, criador do *Proxinoscope* (brinquedo óptico, com formato circular; no centro existe uma base, onde coloca-se desenhos, em uma sequência de possíveis movimentos. Ao entrar em movimento dá a sensação que as figuras estão movendo-se.). Émile Reynaud, foi responsável pela criação dos primeiros Desenhos Animados.

Em torno de 1880 a 1892, ele dá início a primeira projeção de uma animação em público, dando-lhe o nome de *Pauvre Pierrot*. Outro renome dos Desenhos Animados é Émile Eugène Jean Louis Courtet, mais conhecido por Émile Coht, cineasta, produziu um dos maiores acervos da época, o filme *Fatasmagori*. Filme este que possibilitou ao público apreciar a simplicidade dos personagens, que constituíam de linhas brancas e com um fundo negro.

Nos Estados Unidos, em meados de 1914, Zenas Winsor McCay, desenvolve a primeira produção, onde um desenho tem “personalidade”, denominado: Gertie the Dinosaur. O personagem é um dinossauro que dança e alimenta-se de troncos de árvores, um verdadeiro marco para a animação com duração de 10 minutos.

Walter Elias Disney, pseudônimo: Walt Disney, norte-americano, construiu um império com o personagem Mickey Mouse. Na década de 20, esse personagem foi desenvolvido para concorrer com o desenho em ascensão, Gato Félix. Mas Mickey Mouse e seus amigos superaram as expectativas, tornando-se o D.A, mais conhecido da época.

Com o mercado em expansão, eclodem mais e mais produtoras que fabricam D.A, como a Warner Bros. Entertainment; também conhecida como Warner Bros. Pictures ou simplesmente Warner Brothers, com os personagens: Pernalonga, Tom & Jerry, que até então são conhecidos no mundo todo.

Posterior aos nortes americanos, a Ásia Oriental, mais precisamente o Japão, torna-se um produtor diferenciado dos demais. Com seus D. A inovadores e uma direção de arte diligente, abordagem de temas variados, como ficção científica, aventura, terror, infantil e romance, obtém respaldo igual ou até melhor que a Walt Disney.

O Homem não para de idealizar, sonhar e a cada instante busca nas profundezas da mente inovar tudo que esta ao seu redor. Não muito diferente dos norte-americanos, francês, japoneses, os brasileiros, similarmente buscam desenvolver algo semelhante, que estimule consumo e entretenimento.

O Brasil tem uma vasta história na animação. Começando com a influência dos cartunistas Raul Pederneiras em 1907 e depois, Álvaro Marins, que lançou “Kaiser”, primeira animação brasileira exibida nos cinemas, (...) Atualmente o cinema de animação brasileiro vive um expressivo período de crescimento (...); é cada vez maior o número de profissionais envolvidos, de técnicas, estilos e temas, gerando também um aumento na qualidade desses filmes. (GOMES, 2008, p.3)

Seja na Idade da pedra ou no século XXI, o Desenho é uma forma de expressão humana, baseando-se nas informações acima, entende-se que ele veio para enaltecer as ações do Homem de forma lúdica, mesmo que em alguns

casos o D. A, seja manipulado de forma inadequada pela mídia e pelos responsáveis das crianças.

O Desenho, Desenho Animado - D.A, Filmes, Revistas em quadrinho – HQ, são veículos para um determinado fim, cabe ao seu “criador” e expectador conduzi-lo de maneira sábia, pois, estão disponíveis para todas as faixas etárias (criança, adolescente, adulto).

2. O Desenho Animado como influenciador na formação da personalidade do sujeito entre seis e onze anos de vida.

No interim de seis à onze anos de vida do lactente, dar-se fim a etapa de bebê, totalmente dependente dos seus progenitores para uma sazão de “pré independência”, que pressupõem-se ser um individuo, com desenvolvimento regular a essa faixa etária. De acordo com WALLON *apud* ALFANDÉRY (2010, p. 28), a infância é segmentada em quatro estágios: 1 – Impulsivo (0 a 3 meses) / Emocional (3 meses a 1 ano, estágio 2 – Sensório-motor (12 a 18 meses) / Projetivo (3 anos), estágio 3 – Personalismo (3 a 6 anos) / Crise de Oposição (3 a 4 anos) / Idade a graça (4 a 5 anos) / Imitação (5 a 6 anos), estágio 4 – Categorical (6 a 11 anos.). Toda via, neste período o homem aprende a socializar-se, buscar respostas a suas indagações, estimula o meio a qual pertence, produzindo elementos para a maturação como um e como um todo.

No momento que o lactente, passa a compreender as informações do seu meio, inicia-se um maranhado de vivências e experiências, que possibilitam a produção de raciocínio lógico, percepção de espaço, assimilação de sentimentos, aculturação, que o favorecerá constantemente, de forma, sutil e relevante para experiências futuras. Conforme WALLON *apud* ALFANDÉRY:

(...), o desenvolvimento, pensado dialeticamente, alterna momentos de maior introspecção (etapas centrípetas) e de maior extroversão (etapas centrífugas). De acordo com as características e condições de determinado estágio do desenvolvimento, os processos estarão voltados para o interior ou para o exterior num continuo movimento de internalização e internalização. É esse movimento pendular que permite ao sujeito sua construção em direção a autonomização. (ALFANDÉRY, 2010. p. 36).

Contempla-se, portanto a complexidade que é o desenvolvimento humano e tão maravilhoso que é, pois, ao nascer o sujeito é “pobre” de conhecimentos e no decorrer de seu desenvolvimento, tornam-se capaz de produzir suas próprias ações, reações, sentimentos, cultura, entre outros.

A vida do homem é feita de etapas, as quais as crianças, estando em fase de desenvolvimento “primário”, tomam-se mais vulneráveis, pois, são “esponjas” e seu cognitivo, moral, sentimentos estão em estruturação. Conforme PIAGET *apud* TAILLE.

É interessante notar uma peculiaridade da Teoria de Piaget no que se refere às influências da interação social no desenvolvimento cognitivo. Em geral, quando se pensa em tais influências, aborda-se a questão da *cultura*: determinadas ideologias, religiões, classes sociais, sistemas econômicos, presença ou ausência de escolarização, características da linguagem, riqueza ou pobreza do meio etc. TAILLE (1992, pág. 21.).

Entende-se que existem fatores base que influenciam a concepção do sujeito, no entanto, no decorrer de sua evolução, ele será capaz de incluir e/ou excluir ações as quais levará até sua ascensão, tornando-se assazonado.

Desde sua tenra existência, o homem, busca incansavelmente dominar o meio em que está inserido, seja construindo ou destruindo-o, no entanto, suas marcas são deixadas para as gerações futuras e uma delas são as gravuras em cavernas, onde relatam costumes, mitos e etc., formando assim a cultura individual e coletiva de um determinado grupo.

A cultura é temporal, mutável e o homem a modifica em seu benefício. Ela é diferente de acordo com meio (país, bairro, família, religião, etc.), principalmente quando analisamos os séculos anteriores ao século XXI e ao contemplar essas mudanças, constatamos o paradoxo a qual os seres humanos estão entremeados.

De acordo com REIS (2010, p. 2). “A cultura fornece ao sujeito os sistemas simbólicos de representação da realidade (...), mas, como o resultado de uma interação na qual o sujeito é sempre um elemento ativo.”, mesmo sendo ou estando consciente, o homem toma-se o produtor e o produto de suas escolhas e ações, seja auspicioso ou nocivo.

A massa mais influenciada no século XXI são as crianças e adolescentes, principalmente pela mídia (internet, televisão, rádio, etc.), pois estão

constantemente imersos nesse “mundo”, onde a ficção é quase uma realidade, no qual algumas crianças escondem-se da veracidade de sua existência, por inúmeros motivos (imaturidade, violência, etc.).

Nota-se que em algumas pesquisas direcionadas ao D. A. e sua interação com crianças, veem a mídia como ponte entre ambos e exaltam o lado “negativo” que eles oferecem. Segundo REZENDE *apud* REIS (2010, p. 1 a 2):

observa ainda que a televisão com sua vasta programação e diversos tipos de atrativos, o que mais prende a atenção das crianças são os desenhos animados, que em sua grande maioria tem uma grande quantidade de violência presente e afeta bastante, significando uma forte influencia nas crianças. (REIS, 2010, Pág. 1 a 2).

Deveras, alguns D. A. alude algum tipo de “competição”, no entanto, o que denomina-se de ações violentas, nada mais é, que um movimento, na maiorias das vezes é expressada por lutas de artes marciais (Karatê, Kung Fu, etc.), culturas estrangeiras, que tem proposito e filosofia e não apenas um ato de vandalismo.

Vale salientar a questão do direcionamento do D. A; que não pode ser negligenciada, pois, cada um tem e deve ser direcionado corretamente, conforme a idade, já que “a criança dá significados pessoais a objetos e a brincadeiras que realiza”. REIS (2010, p. 3); tornando-se suscetível a promover inconscientemente condutas não pertinentes a sua fase (idade).

Em suma, MENDONÇA, MENDES e SOUZA (2005) *apud* REIS (2010, p. 2): “afirmam que é de suma importância à reflexão dos pais acerca do conteúdo dos desenhos animados assistidos por seus filhos”, uma vez que, as crianças do século XXI, em sua grande maioria, têm veículos midiáticos mais acessíveis, juntamente com informações aleatórias, sem nem um tipo de restrição, em razão que, seus pais passam boa, parte do tempo, indisponíveis para com elas.

Partindo desse princípio, pressupõe-se que os lactantes ficam constantemente disponíveis a qual quer tipo de mídia, adequada ou inadequada para sua idade, “correndo” o risco de ter seu desenvolvimento moral, psíquico prejudicados, por causa do mau acompanhamento afetivo, ético, entre outros de seus responsáveis.

Depara-se não somente nas instituições escolares, casos de agressividade entre crianças de seis a onze anos, agressividade essa, que

infelizmente os responsáveis dissimulam e omitem-se, fazendo com que a fantasia de imitar um determinado personagem de D. A; tenha proporções negativas. Não obstante, SCAGNOLATO (2009) *apud* REIS (2010, p. 3), “aponta que (...) a criança desenvolve o pensamento, e o planejamento mental ocorre antes de sua ação”; contudo, os pequenos atribuem o uso de “combate” (lutas entre o mocinho e o vilão) dos D. A; como um entretenimento, pois seu cognitivo está em expansão, no contexto da absolvição, como no ato de reproduzir ações.

Toda criança, dever ter acompanhamento de um adulto para qualquer atividade que venha a praticar ou participar ativamente (física e intelectual) para que eles não sejam forjados com estruturas errôneas, prejudicando a si e ao próximo na fase adulta.

O Desenho, nada mais é que a imaginação humana em ação seja, em papeis, nas paredes, em filmes. Ele é a personificação de sonhos, desejos, aspirações e nos segue desde a infância a maturidade. É um veículo capaz de transportar sentimentos explícitos e implícitos, de uma forma lúdica. Nada nele é negativo, é inútil, sem algum fim, pelo contrario, as gravuras (feitas por nós), seja um simples traço a algo mais elaborado, proporciona ações positivas em uma diversidade estrondosa, assim afirma PAIXÃO (2008) *apud* REIS (2010, p. 7):

os desenhos animados ampliam a memória visual da criança, eles participam de uma educação estética e visual de uma pessoa em desenvolvimento. Um indivíduo inserido em uma cultura midiática, em que imagens e sons em movimento são uma onipotência e onipresente forma de construção de conhecimento. (REIS, 2010, Pág. 7).

Sempre deve-se enfatizar a importância dos desenhos e seu direcionamento, pois como já foi deixado explícito, ele por si só não traz ações negativas, é o modo como o expomos e a quem, que trás malefícios. Todavia, qualquer arte é valida, sejam em gravuras em pedras rupestres, garatujas, pinturas a óleo, entre outras o relevante é saber como manuseá-la.

3. O Direcionamento conciso dos D. A e a valorização de sua cultura como forma de ampliação de conhecimento e maturação do sujeito como criança.

As entrevistas foram cometidas no período 21 de outubro a 08 de novembro de 2015, com cinco perguntas, na residência dos participantes, de forma cortês, no tempo “livre” dos entrevistados.

Os entrevistados mostraram-se propensos às perguntas; não expressaram ansiedade; foram cômicos de suas respostas e cognoscíveis com suas respostas.

Foi efetuado cinco perguntas a três profissionais do Ensino Fundamental I (Professor PH1, PP2, PQ3) dos municípios de Horizonte, Quixadá e Pacajus, sendo que, os docentes atuam em instituições públicas e privadas, todos possuem formação em Pedagogia e atual a mais de um ano.

Debater-se entre o entrevistado a importância de observar, se existe alguma ação relevante após a exibição de D. A, que as crianças copiem, ou seja, mudanças negativas e positivas no comportamento delas. Ele respondeu que:

Sim. Quando o desenho animado que está fazendo sucesso fala de valores, as crianças passam a ter um comportamento mais amoroso, respeitoso, porém quando o desenho é violento, desrespeitoso com o próximo sua influência é bem mais negativa causando uma transformação no comportamento da criança, causando vários problemas, influenciando até no seu estudo.

A criança passa a viver somente em um mundo imaginário recusando-se a viver a realidade. (PH1).

Com certeza. Os desenhos estão inseridos automaticamente na infância das crianças e o que eles veem, eles reproduzem tanto de forma positiva como negativa, podemos ver isso claramente nos momentos de recreação dos pequenos, onde suas atitudes não condizem com sua formação. Aí, pergunto: onde eles viram isso? Talvez na televisão. (PP2).

Sim, ao assistir desenhos, a criança tende a captar o comportamento do personagem e crer que as atitudes do mesmo são normais e passam a seguir o exemplo (PQ3).

Em suma, os professores têm a mesma linha de pensamento, o D. A, é um veículo influenciador e as crianças estão sujeitas a absorver essa influência, seja ela benéfica e/ou maléfica para o seu cotidiano, principalmente no âmbito familiar. De fato eles são utilizados como modelos por muitos, porém, o limite e quais os tipos de desenhos elas podem usar como entretenimento é responsabilidade dos adultos, que infelizmente, na grande maioria, não dão o devido valor a esse tipo de assistência.

Foi questionado, se o D. A, pode ser um veículo benéfico capaz de auxiliar na formação da personalidade das crianças, já que, pressupomos que ele

influência de certa forma o cotidiano dos adolescentes e crianças. Ele afirmou que:

Quando é um desenho que fala de família e valores sim, traz uma grande ajuda para a formação da identidade de uma criança. (PH1).

Somente ele não, há uma necessidade de uma intervenção mutua adulta. Porém acredito que os desenhos de hoje não proporciona uma visão positiva para as crianças, não de forma generalizada. Alguns sim possuem uma visão amigável e solidária em seus enredos, mas isso é muito pouco comum. (PP2).

Com certeza, pela mesma razão descrita acima, vale tanto para auxiliar no desenvolvimento quanto tornar a criança mais violenta. (PQ3).

Percebe-se notoriamente a magnitude do direcionamento coerente do D. A; visto que o equilíbrio é fundamental para a construção da personalidade do sujeito. Se no período de seis a onze anos de vida, a criança não possuir no seu seio familiar uma base sadia, tudo que estiver ao redor desse ser, será nocivo ao seu desenvolvimento psíquico, físico e emocional.

Evidencia-se a importância do direcionamento coerente do D. A, porém foi indagado se ele é utilizado como instrumento facilitador para explicações de alguma disciplina. O entrevistado mensurou que:

Sim. Quando o conteúdo a ser trabalhado dentro de sala de aula, está inserido em algum desenho animado, as crianças conseguem compreender melhor o conteúdo quando ele está inserido em seu contexto de vida, as crianças assistem o desenho, após fazem uma socialização da compreensão do que o desenho quis passar. (PH1).

Sim. No entanto há um cuidado muito expressivo na escolha dos desenhos, pois como falei anteriormente eles estão inseridos no dia-a-dia das crianças, como também não são muitos que possuem uma história positiva pra se inserir no cotidiano infantil. (PP2).

Não. (PQ3).

Podem-se encontrar inúmeras formas de auxílio para execução das disciplinas, uma em evidência na atual conjuntura é a ludicidade, principalmente na educação infantil, como um meio facilitador para a apreensão do saber. Com o D. A não seria diferente, pois quando bem trabalhado e com enredo coerente a

disciplina em questão, torna-se difusor entre a realidade e a fantasia. Tudo que proporciona o sentimento de alegria, satisfação, é capaz de gerar mais sapiência, seja em crianças, adolescentes e adultos.

Argumenta-se que os D. A está presente no cotidiano do homem e principalmente no período da infância, no entanto é valido observa a hipótese que os educandos são capazes de diferenciar as ações benéficas e malélicas que surgem no enredo do desenho. O docente explica:

Algumas crianças conseguem identificar o que é certo e o que é errado. Podemos perceber quando a criança não tem o discernimento quando ela utiliza as ações dos desenhos para prejudicar o próximo e até a si mesmo. (PH1).

Não, não sabem visivelmente. Algumas ações infantis são reflexos de suas vivencias e experiências, se o que eles veem é esse tipo de atitudes, sejam eles em desenhos, e les iram reproduzir em suas ações cotidianas. (PP2).

Distinguir sim, mas, ao crescer vendo comportamentos violentos e más ações na Tevê, por exemplo, às crianças crescem achando aquilo normal. (PQ3).

Cumprir-se quê, mesmo com respostas distintas, existe um ponto chave entre elas, o meio em que a criança está inserida, vale salientar que o âmbito a qual ela pertence é copioso influenciador, tanto para o beneficio como para o malefício do desenvolvimento cognitivo, social de qualquer individuo.

Admite-se que o D. A; é propagador de culturas, costumes, contos, até mesmo fatos reais fazem parte desse universo, no entanto, como pode-se ver essa disseminação de cultura sem causar grandes prejuízos a cultura local. O entrevistado respondeu que:

Quando essa disseminação é passada de uma forma positiva é muito proveitoso, conhecer novas culturas traz muitos conhecimentos tanto para as crianças, quanto aos jovens e adultos, mas a maioria das vezes quando o desenho não é direcionado corretamente essa disseminação causa alienação em outra cultura que não é a sua, ficando adepto de uma cultura que muitas vezes não é aceita na sociedade de que faz parte. (PH1).

Crianças, jovens e adultos, são três vertentes diferentes em se tratando de desenhos e suas influencias, é fato que um desenho mal escolhido sendo imposto a uma criança irá refletir-lo negativamente em sua formação, quanto aos jovens também há

uma necessidade de uma atenção pois suas mentes estão em transição para uma vida adulta onde suas escolhas serão significativamente refletidas no futuro. Com relação aos adultos acredito que os desenhos sejam uma forma proveitosa de fugir um pouco da realidade atual, quanto a influencia acredito que não seja tão preocupante já que são adultos e conscientes de suas escolhas. (PP2).

Os desenhos hoje por serem em sua maioria estrangeiros, não passam os valores da nossa cultura brasileira, fazendo que as crianças assimilem uma cultura que não faz parte da nossa e não valorizando o que temos. (PQ3).

Abarca-se as argumentações dos mestres, quando reafirmam que a vertente é como corrigir o direcionamento dos D. A e dar ênfase a cultura brasileira, tendo como efeito uma edificação dos costumes regionais. Dá valor aos produtos brasileiros (desenhos), proporcionar novos caminhos e conhecimentos mais profundos de nossa cultura, mesmo sendo ela mesclada desde a interferência dos portugueses nas terras sula Américas é fundamental.

É de suma relevância essa orientação, pois as crianças estão propicias as influências internas e externas (família, escola, amigos, etc.), podendo comprometer sua personalidade.

Existe uma linha de pensamento mais evidente atualmente sobre a influência que o desenho exerce, juntamente com a mídia, esse gênero é sempre levado para o lado negativo, onde encontra-se (violência, alienação, transtornos, etc.), no entanto, deixa-se de evidenciar o lado positivo.

Diligenciar ações positivas dos enredos das animações, com as disciplinas (História, Ciência, Geografia, Matemática, Artes, Religião, Português, Gramatica, Língua estrangeira, etc.), pode-se, atingir um rendimento escolar melhor e mais rápido, desmistificando os maléficos que eles trazem para as crianças.

As orientações sobre quais desenhos às crianças, adolescentes podem, ou devam assistir devem ser dirigidas pelo conjunto (família, escola) e com tempo limite, para quê elas aprendam a usar seu tempo útil para diversas “tarefas”, pois existe tempo para tudo, se ele for bem trabalhado.

Conclusão

O vigente artigo sucedeu-se de maneira aceitável, lapidando conhecimentos, sobre a importância do direcionamento da mídia (desenho), e sua relevância na construção da personalidade do sujeito.

O objetivo deste trabalho foi enaltecer os pontos positivos dos desenhos, nos quais levou-se em consideração alguns aspectos, como a participação dos docentes e pais na consumação dos métodos disciplinares para os educandos, desde seu meio familiar ao escolar.

Com o levantamento das indagações, afirma-se que o problema das influências positivas e negativas que os D. A exercem sobre a formação da personalidade das crianças, de fato foi solucionado, por intermédio do direcionando contínuo tanto em sala de aula como no seio familiar.

O revés encontrado durante a concepção deste artigo varia de falta de tempo, doenças a poucos conteúdos direcionados aos benefícios dos desenhos, pois são poucos os envolvidos no tema.

No entanto a cada obstáculo encontrado a gana de vencê-los tornava-se maior, uma vez que o desejo de apurar dados verídicos era maior que qualquer adversidade. Pois é notória a importância dos desenhos na lapidação da personalidade do indivíduo.

As ações propostas às escolas e ao corpo docente levantaram grandes possibilidades de se trabalhar os D. A; com as inúmeras disciplinas aplicadas em sala de aula, facilitando a aprendizagem dos educandos de forma lúdica, descontraída, usá-los como instrumentos auxiliares, possibilitando aos educandos conhecer culturas diferentes, ensinando o valor da amizade, instruí-los ao autoconhecimento (seus limites), se todos esses atributos dos D. A, forem trabalhados no cotidiano, a maturação das crianças sucederá sem influências negativas, porém, essas ações não devem só partir da escola, deve-se ser trabalhada também no seio familiar, onde a criança passa mais de cinquenta por cento de seu tempo livre.

Afirmar-se que este trabalho proporcionou conhecimentos significativos e concretos que serviram de apoio para outros artigos no futuro.

A construção deste presente trabalho não teria sido possível sem a colaboração primeiramente da orientadora Terezinha de Jesus Peres Gondim, a Universidade Estadual do Vale Acaraú, dos professores: Ana Regina Queiroz,

José Queiroz e Thiago Cassiano, Sara Taveira, Sara Aline Barbosa à colega do curso de Pedagogia Lidiane Moraes, pela amizade e compreensão nesses dias de luta e dedicação.

Bibliografia

ALFANDÉRY, Hélène Gratiot. **Coleção EDUCADORES MEC: Henri Wallon.**

Recife: Fundação Joaquim Nabuco. Massagana. 2010.

ALMEIDA, Ana Carolina. **Do Rato ao Mundo: Ideologias, Interfaces e a(s) estética(s) da Disney - Parte 1 – The Walt Disney Studios, prazer em conhecê-lo.** Disponível em: <

<https://breakfastatoliviasa.files.wordpress.com/2012/05/minicurso-do-rato-ao-mundo.pdf>>. 2012. Acesso em: 13 setembro 2015.

ALQUETE, Turla; MURTA, Ângela S.; ARAÚJO, Arthur C. **Peixonauta e Meu Amigão: uma abordagem semiótica do sedenho animado brasileiro.**

Disponível em: <<http://pdf.blucher.com.br/designproceedings/cidi//CIDI-77.pdf>>. 2013. Acesso em 13 setembro 2015.

ANIMATION, Toei. **Site Oficial - História de Tradição – Toei Animation.**

Disponível

em:<<http://www.toeianim.co.jp/search.php?x=21&y=18&q=%E4%BC%9A%E7%A4%BE%E3%81%AE%E6%AD%B4%E5%8F%B2&site=>> 2010. Acesso em: 12 setembro 2015.

BROS, Warne. **Site Oficial.** Disponível

em:<<http://www.warnerbros.com/studio/about/company-overview>> 2014. Acesso em: 13 setembro 2015.

GALLERY, Toei Animation. **História de Toei Animation.** Disponível em:<

<http://www.toei-anim.co.jp/tag/04.html> 2004.>2004. Acesso em: 12 setembro 2015.

GOMES, Andréia Prieto. **História da Animação Brasileira.** Disponível e: <

<http://www.cenacine.com.br/wp-content/uploads/historia-da-animacao-brasileira1.pdf>>. 2008. Acesso em: 13 setembro 2015.

MARCAS, Munda das. **Warne Bros.** Disponível em:<

<http://mundodasmarcas.blogspot.com.br/2008/08/warner-bros.html>>. 2008.

Acesso em: 13 setembro 2015.

PINNA, Daniel Moreira de Sousa. **Animadas Personagens Brasileiras: A Linguagem Visual das Personagens do Cinema de Animação Contemporâneo Brasileiro**. Disponível em: < http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/9582/9582_3.PDF>. 2007. Acesso em: 13 setembro 2015.

REIS, Carolina Moraes dos. **A Influência dos Desenhos Animados no Comportamento Infantil**. Disponível em:< <http://portal3.com.br/hotsites/pensandorp/wp-content/uploads/2010/A-influencia-dos-desenhos-animados-no-comportamento-infantil-2009-1.pdf>>. 2010. Acesso em: 10 outubro 2015.

SERRA, Sheyla Mara Baptista. **Breve História Do Desenho Técnico**. Disponível em:<<http://livresaber.sead.ufscar.br:8080/jspui/bitstream/123456789/1391/1/AT1-breve%20historico.pdf>>.2008. Acesso em: 31 agosto 2015.

TAILLE, Yves de La.; OLIVEIRA, Marta Kohl de.; DANTAS, Heloysa A. **Teorias Psicogenéticas em Discussão**. São Paulo: Summus. 1992.

TRINCHÃO, Gláucia Maria Costa; OLIVEIRA, Lysie dos Reis. **A História Contada à parte do Desenho**. Disponível em: <<http://www2.uefs.br/msdesenho/docs/historia-contada-a-partir-do-desenho.pdf> >. 1998 . Acesso em: 31 agosto 2015.

Anexo:

Roteiro para entrevista.

1. Ao observar crianças, você capta alguma influência positiva e negativa no comportamento delas, depois que elas assistem a algum desenho em ascensão?
2. O desenho animado, direcionado corretamente, torna-se um veículo capaz de auxiliar no desenvolvimento da personalidade da criança positivamente?
3. Utiliza o desenho animado, como ponte para a aplicação de alguma disciplina? E como desenvolve esse trabalho?
4. O desenho animado, esta presente no cotidiano das crianças, você consegue captar se elas sabem discernir as ações boas das más e como elas colocam isso em pratica?
5. Com a tecnologia, hoje, podemos ter acesso a várias culturas, os desenhos animados tornaram-se difusores disseminadores de costumes, mitologias, danças, contos de grande parte das nações. Como você ver essa disseminação de cultura pelos desenhos que são voltados para crianças, jovens e adultos?

